

**Modifikasi pembelajaran: *hybrid sport education-invasion games competence model* terhadap performa permainan bola basket**

***Modification of learning: hybrid sport education-invasion games competence model on basketball game performance***

**Boby Agustan<sup>1</sup>, Nurlan Kusmaedi<sup>2</sup>, Yudy Hendrayana<sup>2</sup>, Bambang Abduljabar<sup>2</sup>, & Agi Ginanjar<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>*Departemen Physical Education, Health, and Recreation, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Jl. Syeh Maulana Akbar, Purwawinangun, Kuningan Regency, West Java Province, 45511, Indonesia*

<sup>2</sup>*Faculty of Sports Education and Health, Universitas Pendidikan Indonesia, Jl. Dr. Setiabudi No.229, Isola, Sukasari District, Bandung, West Java Province, 40154, Indonesia*

<sup>3</sup>*Departemen Physical Education, Health, and Recreation, STKIP Nahdlatul Ulama Indramayu, Jl. Raya Kaplongan No.28, Kaplongan, Karangampel, Indramayu Regency, West Java Province, 45283, Indonesia*

*Received: 18 December 2019; Revised: 12 January 2020; Accepted: 19 March 2020*

**Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji perbedaan performa permainan bola basket siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Hybrid Sport Education-Invasion Games Competence Model* (SE-IGCM). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan menggunakan *the one-group pretest-posttest design*. Partisipan di dalam penelitian ini sebanyak 20 siswa SMA kelas X yang pilih dengan menggunakan *systematic sampling*. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan *Basketball Offensive Game Performance Instrument* (BOGPI). Uji hipotesis dalam penelitian ini dengan menggunakan *paired samples t-test*. Hasil penelitian menyatakan bahwa terdapat perbedaan performa permainan bola basket pada siswa sesudah menggunakan *Hybrid SE-IGCM*. Penelitian ini memberikan penemuan bahwa *Sport Education* dengan menggunakan tiga tahap yang dimodifikasi dengan *Invasion Games Competence Model* dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya dalam peningkatan performa permainan dalam bentuk invasi. Sehingga *Hybrid SE-IGCM* dapat digunakan dalam peningkatan performa permainan bola basket.

**Kata kunci:** bola basket, *invasion games competence model*, modifikasi, performa permainan, *sport education*.

**Abstract**

*The purpose of this study is to observe differences in the students' basketball game performance before and after using Hybrid SE-IGCM (Sport Education-Invasion Games Competence Model). The research method used is experimental method using the one-group pretest-posttest design. Participants in this study are 20 high school class X students who are selected using systematic sampling. The study instrument is Basketball Offensive Game Performance Instrument (BOGPI). Hypothesis testing employs paired samples t-test. The result shows the difference in the student basketball performance after using Hybrid SE-IGCM.*

Correspondence author: Boby Agustan, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia.

Email: [bobyagustan@upmk.ac.id](mailto:bobyagustan@upmk.ac.id)



*This research finds that SE which uses three stages with IGCM modification can be used in physical education learning, especially in improving the game performance in invasion form. As a result, Hybrid SE-IGCM can be used to improve basketball performance.*

**Keywords:** *basketball, game performance, invasion games competence model, modification, sport education.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) harus *meaningfull*. Interaksi antara guru dan siswa dalam sebuah proses pembelajaran harus mengandung makna. Tidak hanya terjadi begitu saja, guru memberikan bola dan siswa melakukan aktivitas fisik. Konsep yang diberikan guru kepada murid tersusun dari awal pembelajaran hingga akhir pembelajaran. Langkah-langkah tersebut harus dipahami betul oleh siswa. Demikian juga dengan olahraga permainan. Olahraga yang menitikberatkan kepada pengalaman gerak siswa dengan kecabangan. Bola basket yang merupakan salah satu dari sekian cabang olahraga yang terdapat dalam kurikulum olahraga permainan bola besar yang ada di sekolah. Hal yang paling mendasar bagi guru adalah bagaimana meramu sebuah model pembelajaran yang akan diberikan kepada siswa sehingga siswa bisa mengikuti instruksi dari awal hingga akhir proses pembelajaran.

Faktor-faktor dalam melaksanakan pembelajaran khususnya dalam permainan bola basket, guru harus lebih kreatif dalam melaksanakan bentuk-bentuk permainan. Tantangan mengajar yang harus dihadapi sangat berat. Penciptaan kondidi belajar yang diharapkan dapat membuat siswa menarik untuk mengikuti pembelajaran bola basket di sekolah. Ini akan menjadi pemikiran konsep seorang pendidik untuk tetap memberikan bahan ajar sesuai dengan kurikulum walaupun dengan kondisi pembelajaran kurang memadai terutama dalam hal sarana dan prasarana. Pembelajaran olahraga dapat dimodifikasi sesuai dengan perkembangan mental anak dan tingkat partisipasi tinggi dalam tugas gerak (Juliantine, Subroto, & Yudiana, 2013).

Modifikasi pembelajaran ke dalam bentuk permainan adalah cara yang bisa menarik minat para siswa untuk lebih semangat dalam

mengikuti pembelajaran (Ghifari & Hartati, 2019; Wijanarko, 2014). Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran penjas yang berbentuk permainan atau *game* (Ginanjar, 2018). Maka, guru harus mampu mengkreasikan bentuk permainan bola basket. Kompetisi bola basket unik tidak seperti olahraga lainnya, bola basket dapat dengan mudah dimodifikasi (Wissel, 2012). Lebih lanjut, proses pembelajaran berkembang dengan memecahkan masalah permainan individu dan kolektif melalui pertanyaan reflektif dan praktik bentuk-bentuk permainan yang dimodifikasi (Bunker & Thrope, 1982). Modifikasi yang berprinsip pada *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) diarahkan untuk membantu mengubah ke arah kemampuan belajar yang lebih baik dengan aktivitas belajar sesuai dengan tingkat perkembangan anak (Bahagia & Suherman, 2000). Maka diperlukan strategi pembelajaran agar pembelajaran penjas dapat berjalan dengan lancar. Merekayasa proses pembelajaran dengan mengelola strategi yang tepat dan mengarah kepada kompetisi (Ginanjar, Suherman, Juliantine, & Hidayat, 2019) dan model merupakan salah satu faktor yang tepat untuk membantu kinerja guru (Ginanjar, 2015).

Model yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Sport Education* (SE). SE merupakan sebuah model pembelajaran yang memiliki perpaduan antara kemampuan dan kerjasama tim dalam satu musim (Siedentop, Hastie, & Mars, 2011). Tujuan utama SE menjadi seseorang yang terdidik, bergairah, dan olahragawan yang berkompeten (Siedentop, 1994). Dalam pencapaian SE tersebut didapat melalui 6 karakteristik SE yaitu: 1) musim, 2) afiliasi, 3) kompetisi formal, 4) acara puncak, 5) penyimpanan catatan, dan 6) perayaan (Siedentop, 1994). Banyak penelitian yang berkaitan dengan SE dengan menggunakan cabang bola basket telah banyak dilakukan dengan hasil yang berbeda-beda. SE meningkatkan tanggapan tentang suasana yang melibatkan tugas gerak dan dirasakan otonomi (Wallhead & Ntoumanis, 2004). Siswa menunjukkan kompetensi yang signifikan dalam peran memimpin dan melatih yang terkait dengan musim (Hastie & SineInikov, 2006). Siswa

sangat patuh dengan tugas-tugas eksplisit dalam sistem tugas manajerial dan instruksional (Sinelnikov & Hastie, 2008). Perubahan signifikan siswa yang termotivasi dalam persepsi kenikmatan dan kepuasan dalam SEM (Perlman, 2010). Siswa yang terlibat dalam SE memberikan tingkat pernyataan dukungan otonomi yang jauh lebih tinggi pada fase pembelajaran menggunakan SE (Perlman, 2012b). SEM memberikan kesempatan kepada siswa yang termotivasi untuk terlibat dalam aktivitas fisik tingkat (Perlman, 2012a). Kontak yang lama dengan fitur pedagogis SE mengembangkan ikatan sosial siswa (Wallhead, Garn, Vidoni, & Youngberg, 2013). SE menyakup motivasi yang lebih berpusat dalam program penjas (Wallhead, Garn, & Vidoni, 2014). Berpartisipasi dalam beberapa musim SE (salah satunya bola basket) mengarah pada pengembangan peran siswa yang lebih baik dan rasa bermain yang lebih kuat (Wahl-alexander, Sinelnikov, & Curtner-smith, 2016). Terdapat perbedaan SEM cabang olahraga bola basket dan SEM cabang olahraga bulu tangkis terhadap orientasi olahraga siswa (Ginanjar dkk., 2019).

Dari berbagai hasil penelitian SE yang menggunakan cabang olahraga bola basket, maka penelitian ini akan menggunakan program SE yang terdiri dari tiga tahap yaitu: 1) *skill/tactical development*; 2) *inter/intra team games with practices*, 3) dan *postseason* (Ginanjar et al., 2019; Perlman, 2012a) dengan menggunakan modifikasi *Invasion Games Competence Model* (IGCM) (Farias, Mesquita, & Hastie, 2015; Mesquita, Farias, & Hastie, 2012; Musch dkk., 2002). IGCM secara konsep terstruktur erat dengan TGfU, tetapi juga menyerupai tujuan SE, yaitu, untuk menciptakan konteks olahraga yang otentik (Musch dkk., 2002). IGCM dianggap sebagai pendekatan inovatif karena sifat spesifik dari permainan invasi dan pentingnya pengajaran khusus dipertimbangkan (Belka, 2004), lebih lanjut lagi IGCM mempertimbangkan fakta bahwa tugas belajar harus selaras dengan tuntutan situasional terkait dengan permainan bentuk-bentuk dasar game invasi (Mesquita dkk., 2012), yang mana permainan bola basket merupakan salah satu permainan dalam bentuk invasi. Dalam IGCM, kompetensi siswa sebagai pemain mencakup

kemampuan untuk mengidentifikasi dan memproses informasi yang relevan dalam konteks spesifik game invasi dan untuk memutuskan dan mengeksekusi secara efisien keterampilan yang khusus untuk sepak bola, bola tangan, atau bola basket (Farias dkk., 2015). IGCM menggabungkan sejumlah prinsip yang selaras dengan premis pedagogis dari pendekatan pembelajaran yang berpusat pada siswa, sehingga mengadopsi acara kompetisi selama kelas di mana siswa berpartisipasi tidak hanya sebagai pemain tetapi juga dalam peran yang mendukung (yaitu, siswa sebagai pelatih dan wasit) (Farias dkk., 2015). Pada dasarnya, model ini sangat fokus pada sifat spesifik dari konten taktis, keterampilan, dan masalah permainan dari permainan invasi (Musch dkk., 2002). Di sisi lain, model ini memegang fokus didaktik yang kuat mengingat bahwa tugas-tugas pembelajaran menggabungkan bentuk-bentuk permainan yang sesuai yang dirancang untuk memenuhi karakteristik siswa dan tingkat keterampilan (Farias dkk., 2015). Lebih lanjut lagi, konten taktis dan keterampilan permainan invasi diajarkan melalui bentuk permainan yang berbeda yaitu: 1) *basic game forms* (BGFs), 2) *partial game forms* (PGFs), 3) dan *game-like tasks* (GLTs) (Musch dkk., 2002). Jadi, program SE dalam penelitian ini adalah IGCM yang memiliki kemiripan dalam setiap tahapnya.

Dari keseluruhan pemaparan di atas, SE dan IGCM dapat dikatakan sebagai *Hybrid SE-IGCM* (Farias dkk., 2015) yang mana dalam penelitian tersebut menggunakan cabang olahraga sepak bola. Sehingga dalam penelitian ini akan menggunakan cabang olahraga bola basket berkaitan dengan minimnya penelitian agar menggunakan program pembelajaran dalam permainan invasi yang berbeda (Farias dkk., 2015). Maka, tujuan dari penelitian ini untuk menguji perbedaan performa permainan bola basket siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Hybrid SE-IGCM*.

## METODE

Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan *the one-group pretest-posttest design*. Partisipan dalam penelitian ini sebanyak 182

siswa SMAN kelas X yang kemudian diambil sebanyak 20 orang dalam kelas penelitian dengan menggunakan *systematic sampling*, sehingga peneliti mengambil sampel dengan menggunakan kelipatan 8 dan didapat sebanyak 20 orang sampel. *Treatment* yang digunakan dengan menggunakan *Hybrid SE-IGCM* yang mana merupakan gabungan dari SE dan IGCM. Fitur struktural seperti peran setiap siswa didapat dari SE, dengan menggunakan tiga tahap dengan 5 pertemuan setiap tahapnya dengan total 15 pertemuan (Perlman, 2012a), yang diadaptasi oleh hasil karya Ginanjar (2019) dengan *interrater reliability* 0.94 pada perencanaan dan 0.73 pada implementasi. Untuk tugas pembelajaran dengan menggunakan kerangka didaktik pada IGCM (Mesquita dkk., 2012). Dalam SE siswa dibagi ke dalam 3 tim yang berpartisipasi dalam serangkaian latihan dan kompetisi formal yang mengarah ke acara puncak. Dari 20 siswa yang terlibat dalam satu tim terdiri dari 1 orang pelatih, 1 orang manajer tim, dan 3 orang pemain termasuk kapten tim, sehingga total secara keseluruhan dari 3 tim tersebut sebanyak 15 orang. Kemudian 2 orang berperan sebagai wasit, 2 orang sebagai pencatat skor, dan 1 peran sebagai publikasi. Sehingga data yang diambil berkaitan dengan performa permainan bola basket yang berasal dari 12 orang siswa yang berperan sebagai pemain.

Pada tahap *skill/tactical development* di SE lebih menekankan kepada kemampuan keterampilan gerak olahraga yang akan digunakan (Ginanjar dkk., 2019) yang dimodifikasi dengan menggunakan BGFs di IGCM yang merupakan versi modifikasi dari permainan formal yang bertujuan untuk memfasilitasi tanggapan pemain terhadap masalah tertentu yang terkait dengan struktur permainan invasi (Mesquita dkk., 2012). Pada tahap *inter/intra team games with practices* di SE menekankan kepada kompetisi di dalam tim untuk menghadapi pertandingan antar tim pada tahap selanjutnya (Ginanjar dkk., 2019), yang dimodifikasi dengan menggunakan PGFs di IGCM dirancang untuk memecahkan masalah strategis yang spesifik dengan memaksakan kondisi, perubahan aturan, dan modifikasi peralatan pada permainan

(Mesquita dkk., 2012). Pada tahap *postseason* di SE yang merupakan merupakan refleksi dari tahapan-tahapan sebelumnya dengan adanya kompetisi (Ginanjar dkk., 2019), yang dimodifikasi dengan menggunakan GLTs di IGCM untuk memperkenalkan dan meningkatkan aspek keterampilan khusus tertentu, menjaga tuntutan situasional PGFs dengan cara ini kinerja keterampilan permainan ditingkatkan tetapi terintegrasi dengan komponen lain dari permainan (Mesquita dkk., 2012). Untuk lebih jelas dalam *treatment* dapat di lihat pada tabel 1.

Instrumen di dalam penelitian ini dengan menggunakan *Basketball Offensive Game Performance Instrument* (BOGPI), tata cara penggunaan instrumen dengan bermain 2 X 10 menit 3 vs 3. Instrumen tersebut memiliki *interrater reliability* sebesar 99% dan *alpha reliability coefficient* untuk skala total sebesar 0,95 (Chen, Hendricks, & Zhu, 2016). Teknik analisis data untuk mengetahui deskriptif data sebelum dan sesudah diberikan *treatment* rata-rata dan simpangan baku dianalisis dengan bantuan *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS). Uji normalitas yang merupakan uji prasyarat menggunakan *shapiro-wilk* dianalisis dengan bantuan SPSS. Untuk uji hipoetis menggunakan *paired samples t-test* dianalisis dengan bantuan SPSS.

**Tabel 1.** Program Pembelajaran *Hybrid* SE-IGCM Bola Basket

Tahapan Musim	Musim ke	Komponen <i>Sport Education</i>	Komponen <i>Invasion Games Competence Model</i>
<i>Skill/tactical development</i>	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pengantar bola basket</li> <li>• Membutuhkan penilaian</li> <li>• Identifikasi pelatih tim</li> <li>• Seleksi tim dan nama tim</li> <li>• Aturan peran siswa</li> </ul>	GLTs (3vs3) semua tim terlibat Tim A, Tim B, Tim C ( <i>Pretest</i> menggunakan tata cara BOGPI)
	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• <i>Passing</i></li> </ul>	BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (2vs1) 2 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan hanya menggunakan <i>passing</i> dengan sasaran menembak ke arah tiang yang telah disediakan
	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan tim</li> <li>• <i>Dribbling</i></li> </ul>	BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (2vs1) 2 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan hanya menggunakan <i>passing</i> dan <i>dribbling</i> dengan sasaran

Lanjutan tabel 1. Program Pembelajaran Hybrid SE-IGCM Bola Basket

		menembak ke arah tiang yang telah disediakan
	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Shooting</li> </ul> BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (2vs1) 2 <i>offence</i> dan 1 <i>defence</i> permainan <i>full</i>
	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Offence atau defence</li> </ul> BGFs setiap tim dengan tim masing-masing (1vs2) 1 <i>offence</i> dan 2 <i>defence</i> permainan <i>full</i>
Inter/intra team games with practices	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Musim reguler (1vs1)</li> </ul> PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	7	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Musim reguler (1vs1)</li> </ul> PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	8	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Musim reguler (1vs1)</li> </ul> PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	9	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Musim reguler (1vs1)</li> </ul> PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	10	<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim</li> <li>•Musim reguler (1vs1)</li> </ul> PGFs setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding (1vs1) menang poin 1 dan kalah poin 0 dengan permainan <i>full</i>
	Postseason	11
12		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Latihan tim (tim yang tidak bertanding)</li> <li>•Turnamen akhir musim</li> </ul> GLTs (3vs3) Tim A vs Tim C (babak penyisihan menang poin 1 dan kalah poin 0)
13		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Turnamen akhir musim</li> </ul> GLTs (3vs3) Tim B vs Tim C (babak penyisihan menang poin 1 dan kalah poin 0)
14		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Turnamen akhir musim</li> </ul> •Poin Ganda (menang poin 2 kalah poin 0) •GLTs (3vs3) semua tim terlibat Tim A, Tim B, Tim C ( <i>Posttest</i> menggunakan tata cara BOGPI)
15		<ul style="list-style-type: none"> <li>•Final (Peringkat 1 vs Peringkat 2)</li> <li>•Perayaan penghargaan</li> </ul> GLTs (3vs3)

## HASIL

Deskriptif data yang diperoleh pada *pre-test* didapat nilai *mean* = 42.42, *SD* = 1.51 dan pada *post-test* didapat *mean* = 44.58, *SD* = 1.73 yang dapat dilihat pada tabel 2.



**Tabel 2.** Hasil Deskriptif Data

	Hasil Tes Awal	Hasil Tes Akhir
N	12	12
Mean	42.42	44.58
SD	1.51	1.73

Uji normalitas sebagai uji prasyarat dengan menggunakan *shapiro-wilk* untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak. Pada *pre-test* sebesar 0.955 dengan signifikansi  $0.72 > 0.05$  dan pada *post-test* sebesar 0.897 dengan signifikansi  $0.14 > 0.05$  maka kedua data tersebut berdistribusi normal yang dapat dilihat pada tabel 3.

**Tabel 3.** Hasil Uji Normalitas

	<i>Shapiro-Wilk</i>	<i>Sig.</i>
Tes Awal	0.955	$0.72 > 0.05$
Tes Akhir	0.897	$0.14 > 0.05$

Uji hipotesis didapat  $t_{hitung} = 8.99$  dengan signifikansi  $0.00 < 0.05$  yang dapat dilihat pada Tabel 4. Sehingga dapat diartikan bahwa terdapat perbedaan performa permainan bola basket siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Hybrid SE-IGCM*.

**Tabel 4.** Hasil Uji Hipotesis

	$t_{hitung}$	<i>Sig.</i>
Tes Akhir >< Tes Awal	8.99	$0.00 < 0.05$

## PEMBAHASAN

Penekanan dalam penelitian ini untuk menguji perbedaan performa permainan bola basket siswa sebelum dan sesudah menggunakan *Hybrid SE-IGCM*. Hasil penelitian menyatakan bahwa performa permainan bola basket setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan *Hybrid SE-IGCM* memberikan tingkat signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan performa permainan bola basket sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan *Hybrid SE-IGCM*.

Sebelum bermain bola basket siswa diharapkan memiliki keterampilan yang baik. Istilah terampil digunakan untuk menggambarkan tingkat kemampuan anak didik yang berbeda-beda. Kemampuan menyelesaikan tugas gerak tertentu, terlihat dari kualitas seberapa jauh anak didik menampilkan performa yang ditugaskan oleh guru dengan tingkat keberhasilan yang dicapai. Tiap tahapan tugas gerak memberikan kontribusi kualitas keterampilan gerak, karena anak didik yang memiliki kualitas adalah anak didik yang mampu melakukan tugas gerak secara efisien dan sistematis. Permainan bola basket sebagai media pembelajaran merupakan suatu perpaduan bagaimana caranya bertahan dan bagaimana cara menyerang, maka dari itu seorang pemain harus menguasai dasar dari permainan bola basket yaitu menguasai teknik dan keterampilan dasar sehingga dapat bermain dengan baik. Untuk dapat menguasai keterampilan gerak yang baik maka diperlukan proses belajar berlatih dalam jangka waktu relative tidak sebentar, sehingga seseorang yang ingin terampil dalam permainan bola basket diperlukan proses latihan yang terukur dan sistematis dan didukung oleh unsur-unsur gerak yang baik (Abidin, 1999).

Oleh karena itu dalam penelitian ini sebelum siswa dapat bermain bola basket dengan baik pada tahap *skill/tactical development* di SE menekankan pada kemampuan keterampilan gerak cabang olahraga (Ginanjar dkk., 2019), siswa dilatih untuk dapat meningkatkan keterampilan bola basket. Agar siswa lebih dapat terampil maka dalam penelitian ini peneliti memberikan program latihan keterampilan dasar bermain bola basket dengan menggunakan bentuk permainan yang dimodifikasi dalam permainan bola basket 2 orang siswa melakukan *offence* melawan 1 orang siswa yang melakukan *defence* begitu juga sebaliknya 1 orang siswa melakukan *offence* melawan 2 orang siswa yang melakukan *defence* dengan runtutan teknik *passing*, *dribbling*, dan *shooting* yang merupakan teknik yang paling sering digunakan dalam permainan bola basket. Bentuk latihan tersebut merupakan modifikasi IGCM, sehingga penelitian ini mendukung bahwa dengan IGCM dengan

kerangka tugas BGFs dapat digunakan dalam meningkatkan keterampilan bermain bola basket. BGFs yang merupakan versi modifikasi dari permainan formal yang bertujuan untuk memfasilitasi tanggapan pemain terhadap masalah tertentu yang terkait dengan struktur permainan invasi (Mesquita dkk., 2012).

Pada tahap *inter/intra team games with practices* di SE menekankan kepada kompetisi di dalam tim untuk menghadapi pertandingan antar tim pada tahap selanjutnya (Ginanjar dkk., 2019). Setelah melewati tahapan pertama, agar menjaga siswa dapat bermain dengan sebenarnya peneliti memberikan pelatihan dengan melakukan kompetisi di dalam setiap tim yang terlibat dalam program pembelajaran. Setiap siswa dalam setiap tim saling bertanding dengan memodifikasi permainan (1vs1), kemudian diberikan hadiah atau poin setelah siswa melakukan pertandingan tersebut, siswa yang menang diberikan poin 1 dan siswa yang kalah diberikan poin 0. Kemudian peneliti pun mencatat hasil poin yang didapat setiap siswa untuk diumumkan pada pertemuan akhir di tahap *inter/intra team games with practices* ini dalam setiap pertemuannya. Bentuk latihan tersebut merupakan modifikasi IGCM dengan menggunakan kerangka tugas PGFs dengan kompetisi antar pemain di dalam timnya yang aturan permainan dirubah (1vs1) dan diberikan poin. PGFs dirancang untuk memecahkan masalah strategis yang spesifik dengan perubahan aturan untuk mengatasi konten taktis yang berbeda untuk menyelesaikan masalah taktis yang berkaitan dengan penilaian (Mesquita dkk., 2012).

Pada tahap *post season* di SE yang merupakan merupakan refleksi dari tahapan-tahapan sebelumnya dengan adanya kompetisi (Ginanjar dkk., 2019). Dalam tahap ini terdapat kompetisi yang mana kompetisi tersebut terdiri dari tiga bagian. Pertama, babak penyisihan semua tim terlibat dalam kompetisi penuh dengan sistem bertemu, tim yang menang diberikan poin 1 dan tim yang kalah diberikan poin 0. Kedua, babak poin ganda yang merupakan salah satu strategi peneliti agar siswa tetap terjaga dalam performa permainan bola basket dengan memberikan poin

yang lebih agar tim yang sebelumnya kalah dapat langsung mendapatkan poin yang lebih besar jika memenangkan pertandingan agar dapat bertanding di babak final. Ketiga, final dan perayaan ini merupakan tahap akhir dengan adanya perayaan penghargaan sesuai dengan fitur SE, tim yang masuk final diambil berdasarkan hasil kompetisi pada peringkat 1 vs peringkat 2. Bentuk kompetisi disesuaikan dengan modifikasi IGCM kerangka tugas GLTs dengan kompetisi sesuai dengan fitur SE.

Oleh karena itu penelitian ini memberikan pandangan baru bahwa dengan *Hybrid SE* dengan tiga tahap yaitu: 1) *skill/tactical development*; 2) *inter/intra team games with practices*; 3) dan *postseason* (Ginanjar dkk., 2019) yang dimodifikasi dengan menggunakan IGCM dengan kerangka tugas BGFs, PGFs), dan GLTs (Musch dkk., 2002) yang diadaptasi oleh (Mesquita dkk., 2012) dapat meningkatkan performa permainan khususnya dalam permainan bola basket. Hasil peneliti ini juga mendukung hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan SE-IGCM yang menyatakan SE ditopang oleh struktur tugas pembelajaran yang disediakan oleh IGCM menawarkan siswa kesempatan untuk meningkatkan pelaksanaan keterampilan, serta pengambilan keputusan taktis mereka (Mesquita dkk., 2012). Aplikasi gabungan dari SE (lingkungan belajar otentik) dan IGCM (dengan tugas-tugas pembelajaran yang difokuskan pada konten taktis khusus dan keterampilan) mempromosikan peningkatan kinerja, pemahaman permainan siswa, dan meningkatkan korelasi antara kedua konstruksi (Farias dkk., 2015). Korelasi meningkat sepanjang waktu antara indeks struktur taktis dan performa permainan dan model prediksi performa permainan yang diperluas hingga mencakup empat struktur taktis (Farias, Mesquita, & Hastie, 2018). IGCM efektif dalam meningkatkan kinerja permainan siswa dalam permainan invasi (Tallir, Lenoir, Valcke, & Musch, 2007), khususnya untuk anak perempuan dan siswa tingkat keterampilan rendah (Ricardo & Graca, 2008).

## KESIMPULAN DAN SARAN

### Kesimpulan

Hasil penelitian menyatakan bahwa performa permainan bola basket setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan *Hybrid SE-IGCM* memberikan tingkat signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan performa permainan bola basket sebelum diberikan *treatment* dengan menggunakan *Hybrid SE-IGCM*. *Hybrid* dari SE (lingkungan belajar otentik) dan IGCM (dengan tugas-tugas pembelajaran yang difokuskan pada konten taktis khusus dan keterampilan) mempromosikan peningkatan kinerja, pemahaman permainan siswa, dan meningkatkan korelasi antara kedua konstruksi.

### Saran

Penelitian ini menyarankan agar melakukan penelitian lebih lanjut lagi berkaitan dengan jumlah partisipannya yang lebih banyak agar hasil penelitian dapat digeneralisasikan dan melakukan penelitian dengan menggunakan cabang olahraga invasi lainnya.

## REFERENSI

- Abidin, A. (1999). *Buku Penuntun Bola basket Kembar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bahagia, Y., & Suherman, A. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Depdiknas.
- Belka, D. E. (2004). Combining and Sequencing Games Skills. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 75(4), 23–27. <https://doi.org/10.1080/07303084.2004.10609263>
- Bunker, D., & Thrope, R. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. *Bulletin of Physical Education*, 10, 9–16.
- Chen, W., Hendricks, K., & Zhu, W. (2016). Development and Validation of the Basketball Offensive Game Performance Instrument. *Journal of Teaching in Physical Education*, 32(1), 100–109. <https://doi.org/10.1123/jtpe.32.1.100>
- Crum, B., Radstake, J., & Regterchot, M. (2006). Hakikat Permainan Invasi. In Y. Bahagia (Ed.), *Permainan Invasi* (pp. 1–25). Bandung: FPOK Pendor UPI Bandung.
- Farias, C. F., Mesquita, I. R., & Hastie, P. A. (2015). Erratum. *Journal of Teaching in Physical Education*, 34, 363–388. <https://doi.org/10.1123/jtpe.2015-0189>

- Farias, C. F., Mesquita, I. R., & Hastie, P. A. (2018). Student game-play performance in invasion games following three consecutive hybrid Sport Education seasons. *European Physical Education Review*, 1–22. <https://doi.org/10.1177/1356336X18769220>.
- Ghifari, M. R. A. & Hartati, S. C. Y. (2019). Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Softball Terhadap Motivasi Belajar Siswa Inklusi. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3), 191-194.
- Ginanjar, A. (2015). The Influence of Inquiry Method in Motivating the SMP' Student. *Jurnal Kependidikan*, 45(2), 123–129. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.21831/jk.v45i2.7489>
- Ginanjar, A. (2018). the Tactical Games Models and Motivation Learning of Physical Fitness the Vocational School Students. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 409–419. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.10746>
- Ginanjar, A. (2019). *Pengaruh Sport Education Model dan Tingkat Fundamental Movement Skill terhadap Aktivitas Fisik dan Kompetitif Siswa dalam Pendidikan Jasmani*. (Disertasi). Universitas Pendidikan Indonesia.
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2019). Sports Orientation During Learning Team or Individual Sports Using Sport Education Model. *Cakrawala Pendidikan*, 38(2), 377–386. <https://doi.org/10.21831/cp.v38i2.24021>
- Hastie, P. A., & Sinelnikov, O. A. (2006). Russian students' participation in and perceptions of a season of Sport Education. *European Physical Education Review*, 12(2), 131–150. <https://doi.org/10.1177/1356336X06065166>
- Juliantine, T., Subroto, T., & Yudiana, Y. (2013). *Model-model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: FPOK Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.
- Mesquita, I. R., Farias, C. F., & Hastie, P. A. (2012). The impact of a hybrid Sport Education-Invasion Games Competence Model soccer unit on students' decision making, skill execution and overall game performance. *European Physical Education Review*, 18(2), 205–219. <https://doi.org/10.1177/1356336X12440027>
- Musch, E., Mertens, B., Timmers, E., Mertens, T., Graca, A., Taborsky, F., & Vonderlynck, V. (2002). An innovative didactical invasion games model to teach basketball and handball. *The 7th Annual Congress of the European College of Sport Science*. Athens, Greece.
- PERBASI. (2008). *Peraturan Permainan Bola basket*. Jakarta: Pengurus Besar Peraturan Permainan Bola basket Seluruh Indonesia.
- Perlman, D. (2010). Change in Affect and Needs Satisfaction for Amotivated Students within the Sport Education Model. *Journal of Teaching in Physical Education*, 29, 433–445.

- Perlman, D. (2012a). The influence of the Sport Education Model on amotivated students' in-class physical activity. *European Physical Education Review*, 18(3), 335–345. <https://doi.org/10.1177/1356336X12450795>
- Perlman, D. (2012b). The influence of the Sport Education Model on developing autonomous instruction. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 17(5), 493–505. <https://doi.org/10.1080/17408989.2011.594430>
- Ricardo, V., & Graca, A. (2008). Developing secondary school students' competence in playing basketball: Analysis of an experimental teaching unit. *The Teaching Games for Understanding 2008 International Conference, University of British Columbia*. British Columbia, Canada.
- Siedentop, D. (1994). *Sport Education: Quality PE Through Positive Sport Experiences*. Champaign: Human Kinetics.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Mars, H. van der. (2011). *Complete Guide to Sport Education* (2nd ed.). Champaign: Human Kinetics.
- Sinelnikov, O., & Hastie, P. A. (2008). Teaching sport education to Russian students: An ecological analysis. *European Physical Education Review*, 14(2), 203–222. <https://doi.org/10.1177/1356336X08090706>
- Tallir, I. B., Lenoir, M., Valcke, M., & Musch, E. (2007). Exported Abstract record (s). *International Journal of Sport Psychology*, 38(3), 263–282.
- Wahl-alexander, Z., Sinelnikov, O., & Curtner-smith, M. (2016). A longitudinal analysis of students' autobiographical memories of participation in multiple Sport Education seasons. *European Physical Education Review*, 1–16. <https://doi.org/10.1177/1356336X15624246>
- Wallhead, T. L., Garn, A. C., & Vidoni, C. (2014). Effect of a Sport Education Program on Motivation for Physical Education and Leisure-Time Physical Activity. *Research Quarterly for Exercise and Sport*, 85(4), 478–487. <https://doi.org/10.1080/02701367.2014.961051>
- Wallhead, T. L., Garn, A. C., Vidoni, C., & Youngberg, C. (2013). Game Play Participation of Amotivated Students During Sport Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 32, 149–165.
- Wallhead, T. L., & Ntoumanis, N. (2004). Effects of a Sport Education Intervention on Students' Motivational Responses in Physical Education. *Journal of Teaching in Physical Education*, 23(1), 4–18. <https://doi.org/10.1123/jtpe.23.1.4>
- Wijanarko, D. R. (2014). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2

Candi Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(3),  
591-594.

Wissel, H. (2012). *Basketball Steps to success* (3rd ed.). Champaign:  
Human Kinetics.