

**PENGARUH MOTOR EDUCABILITY TERHADAP KETERAMPILAN BERMAIN  
BOLA BASKET DALAM PENDIDIKAN JASMANI SISWA  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Rahmadanti<sup>1</sup>, Abdul Salam Hidayat<sup>2</sup>, Tedi Purbangkara<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> PJKR, FKIP, Universitas Singaperbangsa Karawang,

<sup>1</sup>2110631070116@student.unsika.ac.id, <sup>2</sup>abdul.salamhidayat@fkip.unsika.ac.id,

<sup>3</sup>tedi.purbangkara@fkip.unsika.ac.id

**ABSTRACT**

*The purpose of this study is to examine, analyze, and identify the influence of motor educability on basketball playing skills in physical education among junior high school students. This research was conducted on the basketball court of SMP Negeri 6 Karawang Barat, involving students from class VIII G. The study employed an experimental method. Sampling was done using purposive sampling technique based on predetermined criteria, with a total of 39 students selected as participants. The instrument used was the Game Performance Assessment Instrument (GPAI). The results of this study show a significant effect, as evidenced by the increase in the average pretest score of 1.92 to a posttest average of 3.99 after the treatment was administered. This is also supported by the results of the paired sample t-test, which showed a significance value of 0.000 (Sig. 2-tailed < 0.05), indicating a statistically significant difference between the pretest and posttest scores. This means there was a notable improvement in performance after the treatment. The effect is reflected in the increased influence of motor educability on basketball playing skills in physical education for junior high school students.*

*Keywords: motor educability, playing skills, basketball*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui, menganalisis dan mengidentifikasi pengaruh *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket dalam pendidikan jasmani siswa sekolah menengah pertama. Penelitian ini dilakukan di lapangan basket SMP Negeri 6 Karawang Barat pada siswa kelas VIII G. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu berjumlah 39 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya hasil yang signifikan dilihat dari nilai rata-rata *pretetst* sebesar 1,92 dan setelah diberikan *treatment* serta dilakukan *posttest* nilai rata-ratanya naik menjadi 3,99. Juga didukung dengan hasil perhitungan uji *paired sample t-test*

diperoleh signifikansi 0,000 nilai Sig. (2-tailed) < 0,05, maka terdapat pengaruh yang signifikan untuk keterampilan bermain bola basket data *pretest* dan *posttest*. Artinya terdapat pengaruh yang meningkat dari hasil dengan perlakuan yang telah diberikan. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan peningkatan pengaruh *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket dalam pendidikan jasmani siswa sekolah menengah pertama.

Kata Kunci: *motor educability*, keterampilan bermain, bola basket

## **A. Pendahuluan**

Di era globalisasi, masyarakat Indonesia terus melakukan pengelolaan pembangunan di segala bidang baik itu pembangunan material dan intelektual, termasuk sumber daya manusia. Salah satu hal yang menunjang pengembangan atau peningkatan sumber daya manusia adalah prioritas pendidikan (Aulia Rahayu & Rahmat, 2024).

Menurut (Ma'mun, 2022) pendidikan adalah proses transformasi pengetahuan, sikap, nilai-nilai, perilaku dan keterampilan dari pendidik kepada peserta didik. Berdasarkan Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 Bab II Pasal 3 pendidikan mempunyai tujuan untuk meningkatkan kualitas individu sehat jasmani dan rohani, artinya bahwa pendidikan di Indonesia, yang berdasarkan nilai-nilai pancasila, bertujuan untuk mengembangkan kualitas individu secara menyeluruh,

baik dari segi fisik (jasmani) maupun mental (rohani).

Artinya, pendidikan bukan sekadar pengajaran kognitif, tetapi juga menyangkut pembentukan nilai, sikap, dan keterampilan, yang mencerminkan pendekatan holistik terhadap pengembangan peserta didik. Oleh karena itu, pendidikan diharapkan mampu melahirkan individu yang seimbang, sehat, dan berintegritas, baik dari segi fisik maupun psikologis. Salah satu bentuk implementasi dari hal tersebut dapat ditemukan dalam aktivitas pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani adalah salah satu pembelajaran intrakurikuler di sekolah yang berperan sebagai mata pelajaran untuk membentuk peserta didik agar memiliki keterampilan dalam kehidupan (Titih et al., 2023). Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani,

mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Aulia Rahayu & Rahmat, 2024).

Penjelasan diatas mengartikan bahwa pendidikan jasmani adalah proses yang menyeluruh, bukan hanya soal aktivitas fisik, tetapi juga menjadi wahana untuk membentuk kepribadian, kecerdasan sosial, dan kebiasaan hidup sehat bagi peserta didik. PJOK dapat dikatakan sebagai wadah atau tempat mendidik anak baik jasmani maupun rohani agar dapat berkembang dengan baik sehingga memiliki kepribadian yang baik pula. Sifat pembelajaran PJOK yaitu dibutuhkan dengan gerakan fisik yang dilakukan di ruangan atau di lapangan, yang dapat dilakukan secara efisien agar dapat hasil yang maksimal dan bermanfaat (Tirtana & Hartati, 2022).

Hal tersebut termasuk dalam salah satu ruang lingkup dalam pendidikan jasmani ialah permainan dan olahraga. Diantanya yaitu permainan bola basket, pada hakikatnya permainan bola basket melibatkan dua tim yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Setiap tim berupaya meraih poin

dengan cara memasukkan bola ke dalam ring milik tim lawan, sambil berusaha mencegah lawan melakukan hal serupa. Pemenang ditentukan oleh tim yang memperoleh poin terbanyak hingga pertandingan berakhir (Mahardhika et al., 2024).

Bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks gerakannya. Artinya gerakannya terdiri dari gabungan unsur- unsur gerak yang terkoordinir rapi (Fandy & Sapto, 2020). Jadi, untuk dapat meningkatkan keterampilan permainan bola basket, dituntut dapat melakukan setiap unsur gerak dengan efektif dan efisien sehingga tidak mengalami kesulitan ketika memadukan gerakannya. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani permainan seperti bola basket tidak hanya teknik permainan saja yang penting tapi keterampilan bermain sangatlah dibutuhkan, karena di dalam permainan bola basket keterampilan bermain akan menghasilkan irama permainan yang baik.

Keterampilan bermain dalam permainan bola basket dapat diartikan sebagai cara memainkan bola dengan efisien dan efektif sesuai dengan peraturan permainan yang berlaku

untuk mencapai suatu hasil yang optimal (Munandar, 2021). Keterampilan bermain dalam bola basket mengacu pada kemampuan individu untuk melakukan berbagai teknik dasar bola basket dengan efektif, efisien, dan konsisten dalam situasi permainan yang dinamis.

Dalam permainan bola basket, keterampilan motorik yang baik, koordinasi tubuh, serta kecepatan dalam mengambil keputusan sangat diperlukan. Salah satu faktor yang berperan dalam meningkatkan keterampilan bermain bola basket adalah *motor educability*. Menurut pendapat (Akbar, 2020) bahwa *motor educability* adalah kemampuan seseorang untuk mempelajari suatu keterampilan gerak yang baru atau new motor skill. Maka dari itu jika kemampuan belajar gerak siswa baik maka keterampilan bermain basketnya pun akan baik khususnya, karena dalam keterampilan dasar bermain bola basket sangat diperlukan kemampuan belajar gerak yang baik, agar segala jenis gerakan baru dapat dipelajari dengan mudah dan cepat.

Hasil dari observasi dan wawancara dengan salah satu guru olahraga SMP Negeri 6 Karawang

Barat bahwa keterampilan bermain bola basket peserta didik belum berjalan dengan baik, masih banyak peserta didik yang belum mampu melakukan teknik dasar permainan bola basket dengan baik dan benar, peserta didik Kelas VIII SMP Negeri 6 Karawang Barat dalam proses pembelajaran masih banyak yang belum aktif dan terdapat banyak kesalahan-kesalahan yang dilakukan peserta didik dalam melakukan gerakan teknik dasar bermain bola basket.

Siswa harus memperoleh setidaknya beberapa keterampilan dasar bola basket. Untuk dapat menampilkan keterampilan dasar bola basket, tentunya harus bisa menguasai gerakan teknik dasar dengan baik, seperti: *dribbling*, *passing*, *shooting*. Ketiga keterampilan tersebut merupakan yang dominan dan mempunyai peranan yang vital dalam permainan bola basket. Sehingga wajar jika dalam pembelajaran bola basket dijadikan fokus utama pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut menunjukkan adanya keterbatasan dalam kemampuan belajar gerak. Hal ini mengindikasikan bahwa *motor educability* peserta didik masih rendah

mereka belum mampu menangkap, mengolah, dan mengeksekusi instruksi gerak secara efektif. Kesalahan-kesalahan dalam gerakan teknik dasar yang dilakukan peserta didik bisa menjadi cerminan lemahnya kemampuan koordinasi, keseimbangan, dan kontrol motorik. Dalam kerangka *motor educability*, hal ini menunjukkan bahwa peserta didik belum memiliki kemampuan yang cukup untuk mempelajari dan mengontrol pola-pola gerakan baru secara efisien.

Dalam konteks pembelajaran permainan bola basket merupakan olahraga yang menuntut respons cepat, kontrol tubuh yang baik, dan pengambilan keputusan dalam waktu singkat. Pada situasi permainan yang terus berubah, pemain dituntut untuk melakukan pengambilan keputusan secara instan, seperti memilih antara melakukan *passing*, *shooting*, atau *dribbling*, sambil memperhatikan posisi lawan dan rekan satu tim. Oleh karena itu, motor educability menjadi prasyarat penting dalam menguasai teknik dasar bola basket. Keberhasilan seorang siswa dalam menguasai permainan bola basket sangat dipengaruhi oleh kemampuan motoriknya.

Berdasarkan konteks permasalahan tersebut, penelitian ini berusaha untuk mengkaji sejauh mana pengaruh *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket peserta didik. Penelitian ini penting untuk memberikan gambaran yang lebih jelas tentang peran kemampuan belajar gerak dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta menjadi dasar bagi guru dalam merancang metode pembelajaran yang lebih efektif dan adaptif sesuai dengan kemampuan siswa. Dengan mengetahui hubungan antara *motor educability* dan keterampilan bermain, diharapkan strategi pembelajaran olahraga di sekolah dapat disusun secara lebih terarah dan berdampak pada peningkatan kualitas hasil belajar siswa.

## **B. Metode Penelitian**

Pendekatan penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif, dimana yang didkumpulkan berupa pre-test dan post-test. Metode yang dipakai peneliti ini menggunakan metode eksperimen, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (treatment) terhadap variabel

dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2021:111).

Penelitian ini menggunakan design *pre-eksperimental designs* tipe *One Group Pretest-posttest design*, penggunaan desain ini disesuaikan dengan tujuan yang hendak dicapai, yaitu untuk mengetahui pengaruh *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket dalam pendidikan jasmani siswa sekolah menengah pertama sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

Populasi penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Karawang Barat sebanyak 436. Jumlah pengambilan sampel dengan menggunakan teknik *purposive sampling* sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan yaitu berjumlah 39 siswa. Instrumen yang digunakan yaitu *Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Instrumen GPAI adalah template khusus yang dapat diadaptasi dalam berbagai tipe

permainan untuk menilai keterampilan bermain siswa Griffin, Mitchell, dan Oslin dalam (Aziz & Darajat, 2021). Teknik analisis data pada penelitian ini yaitu menggunakan SPSS 25 *For Windows*. Uji prasyarat analisis yaitu uji normalitas menggunakan uji *shapiro-wilk*, uji homogenitas dan uji hipotesis menggunakan uji *paired sample t-test*.

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian ini dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Karawang Barat untuk mengetahui pengaruh *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket. Pengumpulan data dilakukan melalui tes keterampilan bermain bola basket menggunakan *instrument Game Performance Assesment Instrument* (GPAI). Maka pengolahan dan analisis data yang terkumpul dengan menggunakan teknik statistik sebagai berikut:

#### **Uji Normalitas**

Berikut adalah data dari uji normalitas tes keterampilan bermain yang dibantu menggunakan aplikasi

SPSS dengan teknik *shapiro-Wilk* didapat hasil awal dan akhir, sebagai berikut:

**Tabel 1 Uji Normalitas**  
**Keterampilan Bermain Bola Basket**

| <b>Tests of Normality</b> |                                       |           |             |                     |           |             |
|---------------------------|---------------------------------------|-----------|-------------|---------------------|-----------|-------------|
|                           | <i>Kolmogorov-Smirnov<sup>a</sup></i> |           |             | <i>Shapiro-Wilk</i> |           |             |
|                           | <i>Statistic</i>                      | <i>df</i> | <i>Sig.</i> | <i>Statistic</i>    | <i>df</i> | <i>Sig.</i> |
| <i>PRE TEST</i>           | ,094                                  | 39        | ,200*       | ,953                | 39        | ,105        |
| <i>POST TEST</i>          | ,096                                  | 39        | ,200*       | ,958                | 39        | ,156        |

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika Sig.  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal.

Jika Sig.  $\leq 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari perhitungan menggunakan Uji Normalitas *Shapiro-Wilk* berbantuan SPSS, diketahui dalam perhitungan pretest didapat nilai signifikasi sebesar 0,105 dan dalam perhitungan posttest didapat nilai signifikasi 0,156. Karena kedua nilai lebih besar dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa kedua data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Langkah selanjutnya penulis melakukan uji homogenitas untuk mengetahui apakah dari masing-masing test kedua kelompok tersebut homogen atau tidak. Berikut hasil perhitungan data pada uji homogenitas.

**Tabel 2 Uji Homogenitas**  
**Keterampilan Bermain**

| <b>Test of Homogeneity of Variances</b> |                                             |                         |            |            |             |
|-----------------------------------------|---------------------------------------------|-------------------------|------------|------------|-------------|
|                                         |                                             | <i>Levene Statistic</i> | <i>df1</i> | <i>df2</i> | <i>Sig.</i> |
| <i>PRE TEST</i>                         | <i>Based on Mean</i>                        | ,440                    | 4          | 9          | ,777        |
|                                         | <i>Based on Median</i>                      | ,162                    | 4          | 9          | ,953        |
|                                         | <i>Based on Median and with adjusted df</i> | ,162                    | 4          | 5,055      | ,949        |
|                                         | <i>Based on trimmed mean</i>                | ,412                    | 4          | 9          | ,796        |

Dasar Pengambilan Keputusan:

Jika Sig.  $\geq 0,05$  maka data berdistribusi normal.

Jika Sig.  $\leq 0,05$  maka data berdistribusi tidak normal

Berdasarkan tabel diatas, hasil dari perhitungan pada *based on mean* dengan nilai signifikansi sebesar 0,777  $\geq 0,05$ , artinya dengan begitu variabsi sampel homogen.

### Uji Hipotesis

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil keterampilan bermain bola basket siswa dalam *pretest* dan *posttest*.

Pengujian ini meliputi uji *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir pada kelompok yang sama.

**Tabel 3 Uji Paired Sample t-test Keterampilan Bermain Bola Basket**

| Paired Samples Test |                      |                    |                |                 |                                           |          |        |    |                 |
|---------------------|----------------------|--------------------|----------------|-----------------|-------------------------------------------|----------|--------|----|-----------------|
|                     |                      | Paired Differences |                |                 |                                           |          | t      | df | Sig. (2-tailed) |
|                     |                      | Mean               | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference |          |        |    |                 |
|                     |                      |                    |                |                 | Lower                                     | Upper    |        |    |                 |
| Pair 1              | PRE TEST - POST TEST | -                  | -              | -               | -                                         | -        | -      | -  | -               |
|                     |                      | 2.07718            | 1.27580        | .20429          | 2.49075                                   | -1.66361 | 10.168 | 38 | .000            |

Dasar pengambilan keputusan:

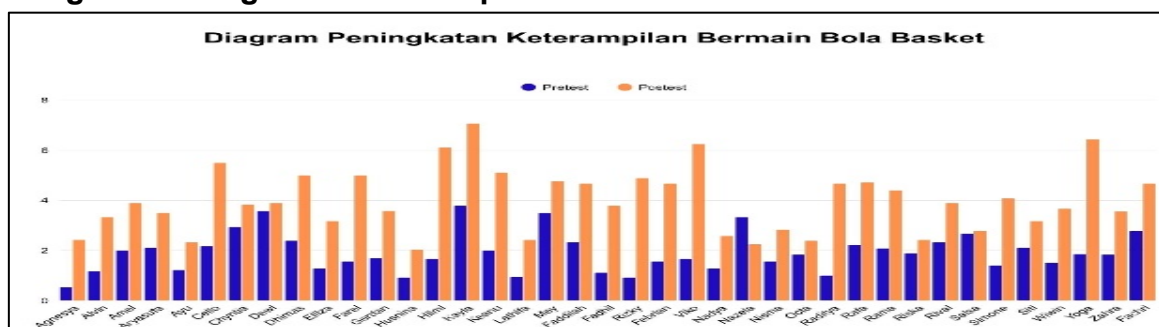
jika nilai sig < 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

jika nilai sig > 0,05, maka  $H_0$  diterima  $H_1$  ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan manual nilai thitung sesuai dengan nilai t pada tabel diatas yaitu – 10,168. Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari taraf signifikansi ( $\alpha$ ) = 0,05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan antara rata-rata nilai sebelum perlakuan dengan rata-rata nilai sesudah diberi perlakuan.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket siswa kelas VIII G Negeri 6 Karawang Barat.

### Diagram Peningkatan Keterampilan Bermain



**Gambar 1. Diagram Peningkatan Keterampilan Bermain Bola Basket**

Grafik di atas memperlihatkan secara visual perkembangan kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan pembelajaran bola basket dengan *motor educability*. Berdasarkan grafik diatas didapat hasil yang bervariasi antar individu, memperlihatkan bahwa tingkat *motor educability* setiap siswa berbeda. Siswa dengan *motor educability* yang tinggi cenderung lebih cepat memahami instruksi, mampu meniru gerakan yang dicontohkan guru, serta lebih mudah melakukan koreksi terhadap kesalahan gerak. Sebaliknya, siswa dengan kemampuan motorik belajar yang rendah membutuhkan waktu lebih lama dalam proses penguasaan teknik dasar.

Berdasarkan data, hampir seluruh siswa mengalami peningkatan skor keterampilan bermain bola basket setelah proses intervensi yang berbasis pada pendekatan *motor educability*. Siswa dengan kemampuan *motor educability* yang baik mengalami peningkatan keterampilan bermain bola basket yang lebih signifikan dibandingkan siswa dengan *motor educability* rendah. Dengan kata lain *motor educability* telah berkontribusi

langsung terhadap keberhasilan siswa dalam meningkatkan keterampilan bermain.

### **Pembahasan**

Berdasarkan hasil pengolahan data serta analisis data menggunakan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa tes yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 6 Karawang Barat mendapatkan hasil yang signifikan. Dalam penelitian ini pertemuan dilakukan sebanyak 10 kali, dengan pertemuan pertama di lakukannya pretest pada 39 siswa atau responden untuk mengetahui sejauh mana kemampuan keterampilan bermain bola basket siswa.

Pertemuan kedua sampai dengan pertemuan ke sembilan siswa diberikan perlakuan atau *treatment* kepada siswa dengan menggunakan *motor educability* dan teknik dasar permainan bola basket. Selanjutnya pada pertemuan terakhir peneneliti melakukan tes akhir atau *posttest* untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak dalam peningkatan kemampuan keterampilan bermain bola basket dengan *motor educability*.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat pengaruh yang meningkat dari hasil dengan perlakuan yang telah di berikan. Pengaruh tersebut di tunjukan dengan peningkatan kemampuan keterampilan bermain bola basket siswa pada saat *pretest* dan *posttest* yaitu dilihat dari hasil *mean pretest* = 1,92, dengan *mean posttest* = 3,99 mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 2,08.

Berdasarkan hasil analisis data dan pengujian hipotesis yang telah dilakukan bahwa *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket dalam pendidikan jasmani siswa SMP Negeri 6 Karawang Barat memiliki pengaruh yang baik. Dalam hal tersebut peningkatan signifikan pada nilai keterampilan bermain bola basket siswa setelah perlakuan yang berbasis *motor educability* tidak terjadi secara merata pada semua siswa. Terlihat dari data individu bahwa tidak semua siswa mengalami peningkatan yang tinggi. Beberapa siswa mengalami penurunan nilai atau peningkatan yang sangat kecil.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yaitu beberapa siswa mungkin memiliki *motor educability* yang lebih rendah sejak awal, termasuk

koordinasi, keseimbangan, kelincahan, dan kecepatan. Hal ini membuat mereka lebih lambat dalam merespons. waktu pembelajaran tidak cukup panjang atau tidak intensif, siswa dengan kebutuhan pembelajaran lebih tinggi tidak akan mencapai peningkatan maksimal. Selain itu kondisi lingkungan belajar yang kurang kondusif seperti panas, kebisingan, atau gangguan lain dapat mengganggu fokus dan performa siswa.

Namun, sebagian besar siswa menunjukkan perkembangan positif yang mencerminkan pengaruh perlakuan yang diberikan. Peningkatan ini tidak terjadi secara kebetulan, melainkan dipengaruhi oleh beberapa faktor penunjang yang saling terkait, baik dari aspek internal maupun eksternal siswa. Keterampilan bermain bola basket meningkat melalui pengambilan keputusan yang lebih tepat dalam situasi permainan, eksekusi keterampilan dasar seperti *passing*, *shooting*, dan *dribbling* bola harus lebih efektif dan dukungan aktif kepada rekan setim melalui pergerakan tanpa bola yang baik.

Dengan demikian, *motor educability* terbukti berkontribusi dalam meningkatkan keterampilan bermain bola basket, peningkatan tersebut

didukung oleh sejumlah faktor penunjang seperti kemampuan motorik awal siswa, motivasi dan partisipasi aktif dalam pembelajaran, kebugaran jasmani, serta dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi guru, pelatih, dan pendidik dalam merancang pembelajaran olahraga yang menarik dan efektif bagi siswa.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara *motor educability* terhadap keterampilan bermain bola basket siswa kelas VIII G di SMP Negeri 6 Karawang Barat. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan skor rata-rata keterampilan bermain dari *pretest* sebesar 1,91 menjadi 3,99 pada *posttest*, serta hasil uji *paired sample t-test* yang menunjukkan signifikansi 0,000 ( $< 0,05$ ).

Peningkatan keterampilan bermain bola basket terjadi karena pendekatan pembelajaran motorik mampu meningkatkan aspek-aspek penting dalam permainan, seperti koordinasi, kecepatan, kelincahan, dan kontrol gerakan. Sebagian besar siswa

menunjukkan peningkatan yang positif, meskipun terdapat beberapa siswa dengan peningkatan nilai yang kecil.

Hal ini dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti motivasi belajar, kondisi fisik, pengalaman bermain sebelumnya, serta gaya belajar yang berbeda-beda. Faktor-faktor yang menunjang peningkatan nilai siswa meliputi kemampuan motorik awal yang baik, partisipasi aktif dalam pembelajaran, motivasi intrinsik terhadap olahraga bola basket, kebugaran jasmani yang prima, serta dukungan lingkungan pembelajaran yang kondusif.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ma'mun, S. (2022). FILSAFAT ILMU (A. Rahman (ed.); Pertama). YPSIM.
- Sugiyono. (2021). METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF DAN R&D (sutopo (ed.); 3rd ed.). ALFABETA, cv.
- Akbar. (2020). Analisis Hubungan Motor Educability Dan Kelincahan Dengan Keterampilan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola Pada Klub Sepakbola Unm Fc Analysis of Motor and Related Education Relationship With Skill Slimming in Football Games on Clubs Unm Fc. Jurnal Keolahragaan.
- Aulia Rahayu, A., & Rahmat, A. (2024). Hubungan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Terhadap Berpikir Kritis Siswa (Systematic

- Literature Review). Jurnal Dunia Pendidikan, 4(2), 839–851. 133.  
<https://doi.org/10.31571/jpo.v12i1.5493>
- Aziz, M. I. M., & Darajat, J. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Peer Teaching Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Permainan Bola Besar. Jurnal Pendidikan Mutiara, 6(1), 5–16.
- Fandy, P. A., & Sapto, W. (2020). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal (Timbal-Balik) terhadap Keterampilan Bermain Bolavoli. Jurnal Pendidikan Jasmani, 08(03), 155–166.
- Mahardhika, D. B., Purbangkara, T., & Iqbal, R. (2024). PEMBELAJARAN PERMAINAN BOLA BASKET (Efitra (ed.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Munandar, M. A. (2021). Survei keterampilan dribbling, passing dan shooting bermain bola basket pada siswa ekstrakurikuler Bola basket putra sma negeri 2 kota jambi. <https://repository.unja.ac.id/id/eprint/16404>
- Tirtana, E. Y., & Hartati, S. C. Y. (2022). PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN KECIL DALAM PEMANASAN TERHADAP KESIAPAN SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK di SMPN 1 TUBAN. Jurnal Pendidikan Olahraga, 5(2656–2936), 55–63. <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal>
- Titih, N., Mahardhika, D. B., & Rahayu, E. T. (2023). Efektivitas Sport Education Model Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Terhadap Sikap Proaktif Siswa Sekolah Menengah Atas. Jurnal Pendidikan Olah Raga, 12(1), 119–