

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BAGIAN (*PART METHOD*) TERHADAP HASIL BELAJAR  
*DRIBBLE* BOLA BASKET  
(Studi Pada Peserta Didik Kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep Tahun Ajaran 2016/2017)**

**Savira Suryani**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, [Savira\\_1323@yahoo.co.id](mailto:Savira_1323@yahoo.co.id)

**Sudarso**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

**Abstrak**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta memberikan variasi gerak motorik. Bola basket adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan, masing-masing grup memiliki lima orang pemain. Keikutsertaan pelajar di kompetisi non akademik atau perlombaan olahraga bola basket sebenarnya masih belum bisa dikatakan sebagai tolak ukur prestasi dan pencapaian hasil belajar dari teknik-teknik dasar bola basket dimana materi yang diajarkan pada peserta didik. Sebelum mempelajari teknik - teknik dasar permainan bola basket yang baik, sangat dibutuhkan teknik mendasar yaitu *dribble*. Tujuan penelitian ini adalah Untuk mengetahui adanya pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dan seberapa besar peningkatan pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Sampel penelitian adalah kelas VII A SMP Negeri 2 Sumenep yang terdiri dari 14 siswa dan 18 siswi. Cara memperoleh data dengan cara melakukan *pre-test*, perlakuan dan *post-test* yang dilakukan 4 kali pertemuan. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 21 dapat diketahui hasil *pre-test* dari 32 peserta memiliki rata-rata 35,32 nilai standar deviasi 27,64 dan nilai varian 764,35. Sedangkan untuk hasil *post-test* dari 32 peserta memiliki rata-rata 59,52 nilai standar deviasi 23,45 dan nilai varian 549,99. Dari hasil tersebut diperoleh nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $8,248 > 2,042$ ) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test, maka dapat disimpulkan  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak, yang artinya ada pengaruh yang dari hasil tes setelah pemberian *treatment* dengan nilai persentase sebesar 68,51% pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 2 Sumenep.

**Kata Kunci** : Metode Bagian (*part method*), *Dribble*, Bola Basket

**Abstract**

Education of Sport Physical and Health aims to increase physical fitness and give some variations in motor movement. The basket ball is a sports game which is played by two opposing groups, each of groups have five players. The participation of students in non-academic competitions or basket ball event actually still can't say as a benchmark of achievement and result of studying of the basic techniques basketball are studied by students. This matter is caused the way learning basic technique basketball felt quite difficult. Before learning a good basic techniques basketball, much needed basic techniques is dribble. The purpose of this research is investigate the effect of use part method to result study dribble and how big increase in influence use part method to result of learning dribble basketball. This kind of research using quasi-experimental a quantitative approach. The research used in this study is One Group pretest-posttest design. In this design there is no control group and the subject is not placed randomly. Samples are class VII A consists of 14 male and 18 female students. How to obtain data by doing treatment pre-test and post-test were performed 4 times. Results of the analysis using SPSS version 21 can be seen the pretest the 32 participants had an average 35.32 standard deviation 27.64 and variance 764.35. while for posttest result of the 32 participants had an average 59.52 standard deviation 23.45 and variance 549.99. From the results obtained by value ( $t_{count}$ ) > ( $t_{table}$ ) ( $8.248 > 2.042$ ) with a significance level of 5% or 0.05, then the appropriate basis for a decision in paired samples T-Test, it can be concluded  $H_a$  accepted and  $H_o$  rejected, which means there is the influence of test results after treatment with a percentage of 68.51% in students of class VII A SMP Negeri 2 Sumenep.

**Keywords** : Part method, Dribble, Basketball

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan yang berlangsung disekolah dan diluar sekolah sepanjang hayat, untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat di masa yang akan datang. Pendidikan adalah pengalaman - pengalaman belajar terprogram dalam bentuk pendidikan formal, non-formal dan informal disekolah dan diluar sekolah yang berlangsung seumur hidup yang bertujuan optimalisasi pertimbangan kemampuan-kemampuan individu agar dikemudian hari dapat memanfaatkan peranan hidup secara tepat (Mudyahardjo, 2012:15).

Menurut SK MENPORA nomor 053 A/MENPORA/1994 dalam Nurhasan dkk. (2005:2) menyatakan bahwa :

“Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan jasmani, pertumbuhan fisik, mental, sosial dan keseimbangan dalam upaya membentuk dan mengembangkan keterampilan gerak, menanamkan nilai sikap dan membiasakan hidup sehat”.

Di dalam mata pelajaran PJOK sangat berhubungan dengan karakter siswa yang kebanyakan dari mereka masih suka bermain secara berkelompok. Untuk itu guru harus bisa mengembangkan pembelajaran PJOK yang aktif, efektif dan menarik. Selain memperhatikan dan memahami karakteristik siswa pada usia tersebut, perkembangan manusia banyak mengalami perubahan. Perubahan yang paling terlihat adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologi (Maksum, 2008:25).

Bola basket adalah olahraga permainan yang dimainkan oleh dua grup berlawanan, masing-masing grup memiliki lima orang pemain. Tidak dapat dipungkiri bahwa bola basket telah menjadi olahraga yang sangat digemari oleh masyarakat dunia, khususnya masyarakat Indonesia. Tidak heran apabila bola basket ini dimainkan hampir oleh semua kalangan pelajar maupun antar *club*. Di Jawa Timur sendiri sudah banyak kompetisi yang diikuti oleh pelajar, baik SMA maupun SMP. Salah satunya DBL dan Unesa Cup yang setiap tahunnya mengadakan komptisi antar pelajar se-Jawa Timur.

Keikutsertaan pelajar di kompetisi non akademik atau perlombaan olahraga bola basket sebenarnya masih belum bisa dikatakan sebagai tolak ukur prestasi dan pencapaian hasil belajar dari teknik - teknik dasar bola basket dimana materi yang diajarkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP), khususnya di Jawa Timur yaitu di daerah Kabupaten Sumenep. Pernyataan tersebut

dapat disimpulkan dari pengamatan penulis dan hasil wawancara dengan beberapa guru PJOK maupun peserta didik di Kabupaten Sumenep yang mendapatkan hasil, ternyata hal ini disebabkan oleh cara mempelajari teknik dasar bola basket yang dirasa cukup sulit.

Dari hasil penjelasan yang dipaparkan diatas, peneliti melaksanakan penelitian di SMP Negeri 2 Sumenep dengan menggunakan metode bagian (*part method*) untuk dijadikan variabel dalam penelitian ini. Dengan pernyataan yang dijelaskan, menjadi sebuah permasalahan yang akan diambil oleh penulis dan kemudian dijadikan sebuah penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Bagian (*Part Method*) Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket (Studi Pada Peserta Didik Kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep Tahun Ajaran 2016/2017)”.

## Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket

### Pengertian Hasil Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku itu sendiri bisa berarti sesuatu yang tampak seperti berjalan, berenang, berlari, melakukan *dribble* bola basket, namun juga bisa berfikir, sikap dan perasaan.

Menurut Sudjana (2010:22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah dia menerima pengalaman dari proses belajar. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada dasarnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan - tujuan instruksional. Sedangkan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku manusia akibat dari pengalaman - pengalaman yang telah didapatnya. Tingkah laku ini bisa berupa sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari dan berenang. Sedangkan yang tidak tampak seperti berfikir dan berperasaan. Sedangkan membaca, mendengar dan melihat merupakan suatu pengalaman yang dilakukan secara mandiri maupun dilakukan secara bersama orang lain (Maksum, 2012:11).

Dari ungkapan diatas, maka dapat disimpulkan belajar merupakan proses perubahan tingkah laku manusia akibat dari pengalaman-pengalaman yang telah didapatnya. Tingkah laku ini berupa sesuatu yang tampak dan tidak tampak. Untuk sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari dan berenang. Sedangkan yang tidak tampak seperti berfikir dan berperasaan.

### Pengertian *Dribble* Bola Basket

*Dribble* adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul (*official basketball rules*, 2012:28).

Mendribble adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada pemula karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang

terlibat dalam pertandingan bola basket (Oliver, 2007:49).

Menggiring bola atau mendribble juga merupakan unsur dasar yang selalu diperlukan dalam suatu pertandingan. Artinya, jika pada suatu saat seorang pemain tidak dapat melempar bola ke teman, maka ia dapat menggiring atau mendribble bola ke tujuan tertentu misalnya mendekati basket atau membebaskan diri dari rebutan lawan. Dengan melakukan *dribble* maka ia dapat bermain dengan baik. Oleh karena itu unsur menggiring atau mendribble ini tergolong pada teknik dasar yang harus dipelajari (Sodikun, 1991:112).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan menggiring bola atau mendribble merupakan teknik dasar dalam permainan bola basket yang dilakukan dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul. Jika seorang pemain tidak dapat melempar bola ke teman, maka ia dapat menggiring atau mendribble bola ke tujuan tertentu misalnya mendekati basket atau membebaskan diri dari rebutan lawan. Dengan melakukan *dribble* maka ia dapat bermain dengan baik.

#### **Bentuk dan Cara Mendribble Bola Basket**

Bentuk - bentuk mendribble bola basket yang sering dilakukan antara lain :

- 1) Mendribble bola tinggi adalah pantulan bola tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat (kecepatan).
- 2) Mendribble bola rendah adalah dengan pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai, terutama dalam melakukan terobosan ke pertahanan lawan (Ahmadi,2007:17).

Cara mendribble bola basket adalah sebagai berikut :

- 1) Pegang bola dengan kedua tangan. Lakukan secara rileks dengan posisi tangan kanan diatas bola dan tangan kiri dibawah bola.
- 2) Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan *dribble* dan lutut sedikit ditekuk.
- 3) Condongkan badan kedepan, berat badan di antara dua kaki.
- 4) Bola dipantul-pantulkan, dengan pandangan mata ke depan, tetapi untuk pemula boleh melihat bola.
- 5) Lakukan gerakan sambil berjalan maju mundur atau di tempat.
- 6) Setelah menguasai gerakan di atas, lanjutkan gerakan mendribble sambil berlari ke depan.
- 7) Lakukan gerakan kombinasi antara mengoper, mendribble dan menembak dengan gerakan yang cepat (Ahmadi, 2007:17).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka dapat disimpulkan jika bentuk -bentuk mendribble bola basket ada dua, yaitu mendribble bola tinggi dan mendribble

bola rendah. Mendribble bola tinggi dilakukan untuk mengontrol *dribble* sedangkan mendribble bola rendah dilakukan pada saat *speed dribble*.

#### **Metode Bagian (Part Method)**

Metode bagian "*part method*" adalah suatu cara mengajar yang beranjak dari suatu bagian ke keseluruhan, atau dari yang khusus ke umum. ([http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s\\_ikor\\_0606701\\_chapter1.pdf](http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s_ikor_0606701_chapter1.pdf)).

Metode bagian atau *part method* merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Caranya dimulai dengan mengajarkan bagian-bagian terkecil dari suatu keterampilan dan akhirnya dibangun menjadi suatu keterampilan yang utuh (Prastowo, 2014:748).

Metode bagian atau *part method* merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Bentuk keterampilan pembelajaran dipilah - pilah kedalam bentuk gerakan yang lebih efisien dan sederhana (Putro, 2015:588).

Pendapat mengenai metode bagian (*part method*) menurut Gani (2010:29) dalam *e-jurnal Unesa Firdaus* (2014:365) mengatakan bahwa metode bagian atau *part method* adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan gerak dengan cara memecah - memecah gerak sebelum dijalin menjadi satu rangkaian gerak secara keseluruhan, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bagian (*part method*) adalah metode yang diterapkan dengan cara memecah suatu pembelajaran menjadi bagian - bagian dan menggabungkannya lagi setelah siswa berhasil menguasainya dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran.

#### **Penggunaan Metode Bagian (Part Method) Terhadap Hasil Dribble Bola Basket**

Metode pembelajaran ini umumnya digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk membelajarkan suatu bentuk keterampilan gerak yang cukup sulit atau kompleks. Metode ini sangat membantu guru Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (PJOK) dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan mempelajari rangkaian gerakan yang baru dikenal dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Untuk mengantisipasi kompleksitas dan keberagaman gerak tersebut perlu dilakukan semacam penyederhaan terlebih dahulu dari gerakan yang akan dipelajari menjadi bagian perbagian sehingga mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Pendekatan ini akan menjadi baik (efektif) jika bagian perbagian dari gerakan yang dipelajari dan

dipahami atau dikuasai terlebih dahulu kemudian digabungkan menjadi suatu gerakan yang utuh menjadi sebaliknya metode ini menjadi tidak efektif apabila peserta didik langsung mempelajari gerakan secara utuh (Tuasikal, 2015:32).

Dari ungkapan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bagian ini adalah salah satu bentuk atau cara membelajarkan yang dapat digunakan tenaga pendidik pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik, hal ini dilakukan dengan membagi atau memecah keterampilan gerak menjadi beberapa bagian yang diinginkan mulai dari bentuk gerakan yang paling sederhana sampai pada bentuk gerakan yang tersulit sesuai dengan bentuk gerakan yang diinginkan. Dengan demikian sebaiknya tenaga pendidik pendidikan jasmani dapat memberikan keterampilan dari gerakan yang sederhana, yang mudah meningkat sampai gerakan yang sulit sehingga harapannya pada akhir proses anak dapat memperagakannya secara utuh. Suatu keterampilan gerak yang sulit dapat dikuasai dengan baik, jika tiap - tiap bagian dipelajari secara runtut dan dilakukan secara sistematis dan kontinyu.

### **Langkah-Langkah Metode Bagian (*Part Method*) Untuk Materi dan Penggunaan serta Kelebihan Dan Kekurangan**

#### **1. Langkah-langkah Materi Metode Bagian (*Part Method*)**

##### a. Langkah pertama

Pada langkah ini tenaga pendidik memberikan gambaran dan sekaligus menjelaskan bagaimana penggalan - penggalan dari gerakan *dribble* ini kepada peserta didik sampai gerakan yang utuh.

##### b. Langkah kedua

Pada langkah ini adalah menganalisa bagian - bagian yang menjadi fokus tahapan gerak, bagaimana dan seberapa besar sumbangsinya bagian-bagian itu terhadap keutuhan gerak yang diinginkan.

##### c. Langkah ketiga

Pada langkah ini mencoba melakukan bagian - bagian itu secara berurutan mulai dari sikap awal dari gerakan ruas jari, siku tangan sampai ke bahu, hal ini dilakukan terus menerus sampai semua bagian perbagian ini dapat dikuasai yang kemudian menggabungkan semua komponen menjadi gerakan yang utuh.

##### d. Langkah ke empat

Langkah ke empat adalah langkah sintesis, dalam langkah ini setelah setiap bagian yang disampaikan untuk membangun keterampilan gerak *dribble* dapat dipahami dan dikuasai secara

teori baru kemudian dilanjutkan dengan latihan keseluruhan.

#### **2. Langkah - langkah Penggunaan Metode Bagian (*Part Method*)**

##### a. Langkah Pertama

1) Memanfaatkan ujung jari untuk memainkan bola; pada langkah ini menyentuh atau memainkan bola dengan kelima ujung jari tangan dilakukan bergantian.

2) Memanfaatkan ruas jari untuk memainkan bola; pada langkah ini lebih banyak menekankan pada pemanfaatan ruas jari - jari tangan untuk memainkan bola tidak dengan telapak tangan, sehingga apabila diamati akan nampak rongga antara bola dengan telapak tangan (Tuasikal, 2015:107).

3) Latihan menguasai bola; karena ini merupakan bagian yang paling mendasar bagi seseorang untuk melatih teknik *dribble* dan menghindari kemungkinan terjadi cedera pada ruas jari tangan, maka pada saat melakukan aktifitas ini posisi pantulan bola dengan lantai diupayakan sedekat mungkin.

4) Untuk melatih keterampilan penguasaan bola; dibuat dalam bentuk bermain dalam kelompok.

##### b. Langkah kedua

Pada langkah kedua ini, gerakan *dribble* disamping sentuhan ruas jari dan pergelangan tangan, selanjutnya akan dibantu dengan gerakan dari siku.

1) Masing-masing sampel duduk dikursi dan sambil *dribble*, pantulan bola setinggi lutut, siku tangan diupayakan sedekat mungkin dengan pinggang agar bola mudah dikontrol dan tidak terlalu jauh dari tempat duduk.

2) Pada langkah berikutnya masing-masing sampel melakukan *dribble* dengan dua bola kanan dan kiri bersama - sama (Tuasikal, 2015:110).

3) Pada langkah ini sampel berpindah posisi dari satu kursi ke kursi yang lain, sambil berusaha menjangkau bola dikursi yang akan ditempati sebelum bola menyentuh ke lantai kembali.

4) Langkah yang terakhir ini dengan memanfaatkan bahu untuk menekan bola sehingga pantulan bola lebih tinggi, perpindahan gerak sama seperti sebelumnya (Tuasikal, 2015:111).

#### **3. Kelebihan dan Kelemahan Penggunaan Metode Bagian (*Part Method*)**

Setiap metode latihan memiliki kelebihan dan kelemahan. Tidak terkecuali penggunaan metode

bagian (*part method*), itu dapat diidentifikasi kelebihan dan kelemahannya, antara lain:

- a. Kelebihan
  - 1) Peserta didik dapat menguasai bagian-bagian teknik gerakan dengan baik dan benar.
  - 2) Peserta didik dapat terhindar dari kesalahan teknik, karena masing-masing teknik gerakan harus dikuasai dan harus ditingkatkan.
  - 3) Membangkitkan minat dan motivasi belajar peserta didik serta mampu mengabungkan bagian perbagian.
- b. Kelemahan :
  - 1) Dapat menimbulkan rasa bosan atau jenuh karena keterampilan yang dipelajari terpotong - potong.

### METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan adalah jenis penelitian kuantitatif dengan desain penelitian eksperimen. Penelitian ini, diberikan perlakuan (*treatment*) kepada semua kelompok subyek, sehingga metode yang digunakan adalah metode eksperimen. Dalam hal ini yang digunakan adalah eksperimen semu, karena penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol dan randomisasi (Maksum, 2012: 13).

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan (Maksum, (2012:53). Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik kelas VII di SMP Negeri 2 Sumenep dengan jumlah siswa 356 peserta didik.

Sampel adalah cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mencatat sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi yang ada (Maksum, 2012:53). Dalam penelitian ini menggunakan teknik pensamplingan *Cluster Random Sampling*. Sampel dipilih dengan cara diundi, seluruh ketua kelas VII di SMP Negeri 2 Sumenep dikumpulkan untuk memilih kertas yang telah disediakan dan salah satu kertas bertuliskan "*Cluster Random Sampling*". Ketua kelas VII A mendapat kertas bertuliskan "*Cluster Random Sampling*", maka yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas VII A. Kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep dengan jumlah 32 peserta didik, terdiri dari 14 Putra dan 18 Putri.

Menurut Maksum (2012:29), variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Variabel dapat digolongkan menjadi dua, yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel

terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2012:30).

- a. Variabel terikat : Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket
- b. Variabel bebas : Metode Bagian (*Part Method*)

Menurut Maksum (2012:137), instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data ada dua kategori yaitu tes dan non-tes. Dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat. Langkah-langkah instrumen penelitian:

#### 1. Pre-test

- a) *Testee* melakukan giringan bola secepat-cepatnya (*speed dribble*).
- b) Giringan bola ditentukan oleh jarak tempuh
- c) *Score* adalah waktu tempuh

(Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:65)

#### 2. Pelaksanaan Tes *Dribble*

- a) *Testee* menggiring bola secepat - cepatnya diawali dari garis, garis *start* ke garis *finish* pada satu kali jarak tempuh.
- b) Jarak tempuh giringan bola *testee* dibatasi oleh garis pembatas berjarak 1 meter.
- c) Apabila *testee* pada kesempatan menggiring bola dari batas ruang giringan bola maka kesempatan tersebut dianggap gagal.
- d) *Testee* mengawali giringan bola dari garis *start* melalui sisi kanan.
- e) *Tester* mencatat waktu tempat yang dicapai dari 3 (tiga) kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik sebagai *score testee*.

(Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:65)

#### 3. Petugas

- a) 1 orang *timer*
- b) 1 orang pengawas lintasan
- c) 1 orang pencatat *score*

(Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:66)

#### 4. Penilaian

Tabel Norma Penilaian *Dribble* Pada Permainan Bola Basket

Laki-laki ≤ 8 "99	Perepmuan ≤ 10 "99	Nilai 90-100
9"99-9"00	11"99-11"00	80-89
10"99-10"00	12"99-12"00	70-79
11"99-11"00	13"99-13"00	60-69

12 <sup>00</sup> -12 <sup>00</sup>	14 <sup>00</sup> -14 <sup>00</sup>	50-59
13 <sup>00</sup> -13 <sup>00</sup>	15 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>	40-49
14 <sup>00</sup> -14 <sup>00</sup>	16 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>	30-39
15 <sup>00</sup> -15 <sup>00</sup>	17 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	20-29
16 <sup>00</sup> -16 <sup>00</sup>	18 <sup>00</sup> -18 <sup>00</sup>	19-10
17 <sup>00</sup> -17 <sup>00</sup>	19 <sup>00</sup> -19 <sup>00</sup>	0-9

(Rahantoknam, Apriyanto, dkk 2006:66)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Hasil Penelitian

Dalam hal ini akan dipaparkan hasil penelitian yang dideskripsikan secara kuantitatif sesuai dengan analisis yang telah ditentukan. Deskripsi data yang akan disajikan adalah data hasil *pretest* dan *posttest dribble* bola basket siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Sumenep. Adapun yang menjadi sampel pada penelitian ini adalah kelas VII A yang berjumlah 32 peserta didik. Berikut ini adalah hasil - hasil penelitian yang dilakukan dengan perhitungan statistik manual dan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science (SPSS) Statistics for Windows 21* untuk pengecekan kembali terhadap data hasil penelitian.

### Deskripsi Data

Langkah pertama dari analisis data penelitian adalah melakukan deskripsi data yang telah dikumpulkan dari hasil *pretest* dan *posttest tes dribble* bola basket menggunakan tes *dribble zig-zag* yang telah dilakukan oleh peserta didik. Pada deskripsi data ini membahas tentang rata - rata, standar deviasi, varian, nilai minimum dan nilai maksimum dan besar perbedaan yang diperoleh dari hasil belajar *dribble* bola basket yang menggunakan metode pembelajaran metode bagian (*part method*).

Berdasarkan hasil perhitungan selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut :

**Tabel 1 Deskripsi data sampel metode bagian (*part method*).**

Deskripsi	<i>pretest</i>	<i>posttest</i>
Rata-rata	35,32	9,52
SD	7,64	3,45
Varian	64,35	49,99
Nilai Maksimum	87	7
Nilai Minimum	0	5

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa rata - rata hasil *pretest* sebesar 35,32, standar deviasi sebesar 27,64 dengan varian sebesar 764,35 serta nilai maksimum sebesar 87 dan nilai minimum sebesar 0. Sedangkan untuk *posttest* didapatkan nilai rata - rata sebesar 59,52, standar deviasi 23,45 dengan varian

sebesar 549,99 serta nilai maksimum 97, dan nilai minimum 15, serta dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh latihan *ballhandling* terhadap keterampilan mendribble bola dalam permainan bola basket.

### Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji normal atau tidak normalnya suatu sebaran data. Maka diperlukan suatu perhitungan untuk mengetahui kenormalan penyebaran suatu data. Penelitian ini menggunakan suatu perhitungan yaitu dengan metode kolmogorov-smirnov sebagai uji kenormalan. Dengan dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Berdasarkan hasil Uji Normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan program *SPSS for windows 21* diperoleh hasil :

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data**

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
	PRETEST	POSTTEST	
N	31	31	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	35.32	59.52
	Std. Deviation	27.647	23.452
	Absolute	.128	.141
Most Extreme Differences	Positive	.111	.067
	Negative	-.128	-.141
Kolmogorov-Smirnov Z	.710	.784	
Asymp. Sig. (2-tailed)	.694	.570	

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Dari Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa:

1. Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pretest* kelompok sebesar 0,694 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
2. Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *posttest* kelompok sebesar 0,570 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa sebaran data hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok, baik *pretest* maupun *posttest* adalah merupakan data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

### Uji-T

Dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata (uji mean) dengan menggunakan analisis *paired samples T-test*. Nilai yang digunakan dalam penghitungan adalah nilai *pretest* dan *posttest*. Dengan penyajian datanya

(seperti pada lampiran) maka hasil perhitungan *paired samples T-test* adalah sebagai berikut :

**Tabel 3 Hasil Paired Samples T-test**

	Mean	Std. Deviasi	T	Df	Sig
Pretest	-24,194	16,331	-8,248	30	0,000
Posttest					

Berdasarkan hasil perhitungan dalam tabel di atas  $t_{hitung}$  sebesar 8,248 sedangkan nilai  $t_{tabel}$  sebesar 2,042. Dan nilai Sig sebesar  $0,000 < 0,05$ , maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test, dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari hasil *test* setelah pemberian *treatment* dan sebelum pemberian *treatment* penggunaan metode bagian (*part method*) *dribble* bola basket pada peserta didik kelas VII A SMP Negeri 2 Sumenep tahun ajaran 2016/2017.

**Peningkatan**

Pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket studi pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep dipergunakan rumus berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Presentase} &= \frac{Md}{Mpre} \times 100\% \\
 &= \frac{24.2}{35.32} \times 100\% \\
 &= 0,6851 \times 100\% \\
 &= 68,51\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada keterampilan *dribble* bola dalam permainan bola basket sebesar 68,51% setelah diberikan perlakuan latihan metode bagian (*part method*).

**Pembahasan**

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil *dribble* bola basket (studi pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep) maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor keterampilan gerak dasar siswa sebelum diberikan *treatment* (*pretest*) adalah rata-rata 35,32 standart deviasi 27,64 dengan varian 764,35. Hasil skor keterampilan *mendribble* peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenepsetelah diberikan *treatment* (*posttest*) adalah rata-rata 59,52 standart deviasi 23,452 dengan varian 549,99.

Berdasarkan Tabel 2 diketahui  $P_{value}$  pada saat *pretest* 0,694 dan  $P_{value}$  saat *posttest* 0,570. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pretest* dan *posttest* adalah berasal dari data normal karena  $P_{value} > \alpha$  yaitu 0,05.

Berdasarkan hasil perhitungan uji T,  $t_{hitung} > t_{tabel}$  (8,248 > 2,042) dengan demikian sesuai dengan

ketentuan jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket (studi pada peserta didik kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep).

Dari perhitungan persentase dengan hasil 68,51% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup setelah diberikan *treatment* menggunakan metode bagian (*part method*) *dribble* bola basket.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Adanya pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Dibuktikan dengan hasil  $t_{hitung}$  8,248 >  $t_{tabel}$  2,042 dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 68,51%.

**Saran**

Adapun saran - saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah:

1. Bagi guru PJOK agar dapat memberikan materi yang tepat dan penyusunan RPP khususnya untuk materi bola besar permainan bola basket yang didukung oleh materi lainnya guna meningkatkan teknik dasar bola basket.
2. Bagi peserta didik agar dapat mengembangkan kemampuan bermain bola basket dalam melakukan keterampilan *dribble* bola khususnya berdasarkan analisa dalam penelitian ini.
3. Bagi dosen agar dapat lebih memperhatikan faktor-faktor dan variabel lain yang dapat meningkatkan keterampilan *mendribble* dalam permainan bola basket.
4. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

**DAFTAR PUSTAKA**

Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia  
 FIBA 2012. Terjemahan PP PERBASI *Peraturan Resmi Permainan Bola Basket*. Tanpa Penerbit.

- Firdaus, Hidir. 2014. *Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian (Part-Method) dan Metode Pembelajaran Keseluruhan (Whole-Method) terhadap Kemampuan Siswa dalam Melakukan Smash Bola Voli. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 363-369
- Kristiyandaru, Advendi & Priambodo, Anung. 2011. *Tenis Lapangan (Aplikasi Teknik Dasar dan Pembelajarannya)*. Surabaya : Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mudyahardjo, Redja. (2012). *Pengantar Pendidikan*. Jakarta : P.T Raja Grafindo Persada.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar - dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Yogyakarta*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.
- Prastowo, Gurit. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Part Practice Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014, 747 - 749
- Putro, Bijak Laksono. 2015. *Perbandingan Metode Part Practice dengan Metode Whole Practice dalam Pembelajaran Shooting Bola Basket. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2015, 586-590
- Rahantoknam, Apriyanto dkk 2006. *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan* . UNJ Jakarta. Tanpa penerbit.
- Sodikun, Imam. 1991. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Tanpa Penerbit.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar - Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensido.
- Tim Penyusun. 2011. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi keempat*. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Tuasikal, Abdul Rachman Syam. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Part, Whole dan Imagery Terhadap Dribble dan Shooting Permainan Bola Basket. Program Studi S3 Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa University Press.
- UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- \_\_\_\_\_, (2016). Pengertian Metode *Part*. (Online). [http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s\\_ikor\\_0606701\\_chapter1.pdf](http://aresearch.upi.edu/operator/upload/s_ikor_0606701_chapter1.pdf). (Diunduh pada tanggal 23 Maret 2016).
- \_\_\_\_\_, (2016). Gambar *Dribble* Bola Basket. (Online). <https://www.google.co.id/https://belajarbasket.com/pdf>. (Diunduh pada tanggal 23 Maret 2016).