

PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA TANGAN DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (Studi Pada Siswa Kelas V-C SD Negeri Babatan 1 Surabaya)

Mitha Amelia

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya, mitha.amelia99.ma@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting untuk mempersiapkan anak-anak dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang. Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dengan menghasilkan perubahan perilaku yang bertujuan untuk membentuk kesehatan jasmani secara utuh, melalui jalur pendidikan formal yang di dalamnya terdapat pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Pada proses belajar mengajar, materi yang disampaikan tentang teknik dasar permainan bola tangan yang termasuk dalam permainan bola besar. Ada beberapa macam teknik dasar bola tangan, salah satunya adalah *dribble*. Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, desain penelitian *one group pre test-post test*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Babatan 1 Surabaya. Pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling* dengan jumlah sebanyak 27 siswa. Instrumen penelitian menggunakan *judgement expert*, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar *dribble* bola tangan. Hasil penghitungan statistik dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribble* bola tangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 3,403 > t_{tabel} 1,714$. Dengan taraf signifikan 0,05 dan besar pengaruh 19,231%.

Kata Kunci : permainan modifikasi, hasil belajar, *dribble* bola tangan.

Abstract

Education is a very important activity to prepare children to be ready to welcome the future. Physical education, sports, and health is a part of the formal education aiming to change human habits through the activity that involve human body movement mechanism to build a complex health. In a learning process, the given subject is about the basic hand ball dribble techniques that included in the big ball game material. Hand ball game is a kind of a big ball games. It has some of basic techniques like dribble. This research is using descriptive quantitative method and one group pre test-post test as the research design. The population of this research is the whole 5th grade students in Elementary School Babatan 1 Surabaya. In this research, cluster random sampling is a method that is used to take the sample that involve 27 students. The instrumen of this reasearch is using judgement expert aims to know the final result of hand ball dribble learning The conclusion of the statistic calculation using the value of $t_{count} 3,403 > t_{table} 1,714$ is that there is an influence there is a significance of the game modification to the result of hand ball dribble learning in physic education, sports, and health studies. with the significance level of 5% and by number increase of 19,231%.

Keywords : game modification, learning result, hand ball dribble

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang sangat penting untuk mempersiapkan anak-anak dalam menghadapi kehidupan di masa mendatang. Bahkan gejala proses pelaksanaannya masih sangat sederhana. Namun hal ini merupakan fenomena bahwa proses

pendidikan sejak dahulu kala sudah ada. Karena begitu sederhananya proses pendidikan pada jaman dahulu kala itu maka dirasa orang tidak menyadari bahwa apa yang dilakukan itu adalah proses pendidikan. Suatu pendidikan bisa kita peroleh melalui pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Pendidikan yang kita peroleh

akan berlangsung seumur hidup dan harus kita kembangkan.

Menurut Chotimah (dalam Asmani 2011: 20) guru dalam pengertian sederhana adalah orang yang memfasilitasi alih ilmu pengetahuan dari sumber belajar kepada peserta didik. Hal ini berarti bahwa seorang guru diharuskan memiliki kreativitas dan inovasi yang baik dalam menyampaikan materi pembelajaran pada peserta didik.

Salah satu pelaksanaan proses belajar yang dapat diperoleh yaitu melalui jalur pendidikan formal yang di dalamnya terdapat pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang menjadi salah satu hal penting dalam pembentukan kesehatan jasmani dan rohani serta pembentukan karakter peserta didik. Karena, di dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan terdapat suatu proses interaksi sistematis antara anak didik dengan lingkungan di sekolah melalui pengembangan jasmani melalui aktivitas gerak fisik secara efektif dan efisien yang bertujuan untuk membentuk manusia seutuhnya.

Di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan ada tiga macam aspek penilaian yang akan dikembangkan yaitu aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Tiga aspek tersebut sangat ditentukan oleh seorang pendidik atau guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) mulai dari pendidikan dasar tingkat pertama, tingkat atas, tingkat kejuruan hingga pendidikan tingkat tinggi. Dari setiap tingkatan, peserta didik memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Sehingga, dalam pelaksanaan pembelajaran seorang guru harus memiliki kreativitas yang baik agar pembelajaran yang diberikan sesuai dengan kemampuan belajar siswa atau peserta didik.

Menurut Mahardika (2010: 62) bahwa struktur kurikulum sekolah yang ada di tingkat dasar (SD/MI) meliputi substansi pembelajaran yang ditempuh dalam satu jenjang pendidikan selama enam tahun mulai dari kelas I sampai kelas VI.

Menurut SKL-MP pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan termasuk di dalam mata pelajaran dari kelas I s.d VI. Dengan kata lain bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bukan hanya sebagai pelengkap dalam pendidikan di sekolah khususnya di sekolah tingkat dasar melainkan pendidikan yang harus ditempuh selama menjalani pendidikan tingkat dasar. Menurut Standart Kompetensi dan Kompetensi Dasar permainan bola besar ada di kelas V semester II dan kelas VI semester II.

Pada proses belajar mengajar, materi yang disampaikan tentang teknik dasar dalam permainan bola tangan yang termasuk dalam permainan bola besar. Ada beberapa macam teknik dasar bola tangan, salah satunya

adalah *dribble*. *Dribble* adalah memantulkan bola ke lantai dengan menggunakan satu atau dua tangan. *Dribble* ini bisa dilakukan dengan diam di tempat, dengan jalan ataupun dengan berlari.

Adapun permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Babatan yang akan menjadi tempat dalam penelitian ini yaitu pelaksanaan pembelajaran yang kurang bervariasi maksudnya pembelajaran terlalu monoton tanpa ada hal-hal baru yang membuat siswa penasaran sehingga siswa malas pada saat pembelajaran dan kurang ada penugasan guru terhadap siswa. Selama ini siswa kurang aktif dalam melakukan aktivitas gerak karena merasa bosan dalam melakukan pembelajaran yang terlalu monoton. Oleh sebab itu penulis akan melakukan penelitian dengan memberikan permainan-permainan yang akan membuat siswa bersemangat dalam mengikuti pembelajaran *dribble* bola tangan dengan baik. Karena dengan adanya permainan-permainan yang mendasari dari materi yang akan diajarkan maka siswa bisa mengerti yang akan dijelaskan. Dengan demikian, diharapkan pemberian permainan-permainan yang berkaitan dengan *dribble* bola tangan dalam pembelajaran bola tangan bisa tercapai.

Dari latar belakang yang dijelaskan di atas maka penulis akan mengadakan penelitian yang berjudul "Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Tangan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SD Negeri Babatan 1 Surabaya".

Menurut Hartati dkk, (2012: 7) ada beberapa teori tentang bermain yaitu:

a. Teori Surplus Energy

Herbert Spencer (dalam Hartati dkk, 2012: 7) mengemukakan bahwa kegiatan bermain seperti berlari, melompat, bergulingan yang menjadi ciri khas kegiatan anak kecil maupun anak binatang terjadi akibat energy yang berlebihan dan ini hanya berlaku pada manusia serta binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Pada binatang yang memiliki evolusi lebih rendah misalnya serangga dan katak, energy tubuh lebih dimanfaatkan untuk mempertahankan hidup.

b. Teori Rekreasi

Teori ini berlawanan dengan teori surplus energy karena teori rekreasi mengartikan tujuan bermain adalah untuk memulihkan tenaga yang sudah terkuras saat bekerja.

c. Teori Rekapitulasi

Menurut G. Stanly Hall (dalam Hartati dkk, 2012: 8) aspek bermain dari teori rekapitulasi bahwa anak merupakan mata rantai *evolusi* dari binatang sampai menjadi manusia, artinya anak menjalankan semua tahapan *evolusi*, mulai dari protozoa (hewan bersel satu) sampai menjadi janin.

d. Teori Praktis

Teori praktis diajukan oleh Karl Groos (dalam Hartati dkk, 2012: 9) seorang filsuf yang meyakini bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat instink yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Teori ini disebut juga teori antisipator. Dasar teori Groos adalah prinsip seleksi alamiah yang dikemukakan oleh Charles Darwin. Binatang dapat mempertahankan hidupnya karena dia mempunyai keterampilan yang diperoleh melalui bermain.

Menurut Mahendra (2000: 8) *dribble* bola tangan hampir sama dengan *dribble* bola basket, perbedaannya ada pada peraturan dalam *dribble* bola. *Dribble* bola tangan menggunakan dua tangan tetapi pada *dribble* bola basket hanya boleh menggunakan satu tangan serta pada permainan bola basket pemain tidak boleh membawa bola lebih dari satu langkah sedangkan pada permainan bola tangan pemain tidak boleh membawa bola lebih dari dua langkah.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 19) mendefinisikan kata pembelajaran berasal dari kata ajar yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui atau dituruti, sedangkan pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar.

Menurut Rombepajung (dalam Mustofa dkk, 2011: 20), berpendapat bahwa pembelajaran adalah pemerolehan suatu mata pelajaran atau pemerolehan suatu keterampilan melalui pelajaran, pengalaman, atau pengajaran.

Selanjutnya keterampilan tersebut diwujudkan secara praktis pada keaktifan siswa dalam merespon dan bereaksi terhadap peristiwa-peristiwa yang terjadi pada diri siswa ataupun lingkungannya (Mustofa dkk, 2011: 19).

Menurut Kristiyandaru (2010: 33) pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional, yang serasi, selaras, dan seimbang.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen semu karena dalam penelitian ini tidak menggunakan kelompok kontrol. Penelitian eksperimen dilakukan dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah “penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel”. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2009: 10). Berdasarkan jenis penelitian di atas bahwa penelitian ini

merupakan eksperimen semu, maka penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*.

Instrument adalah ala tukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012: 111). Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes psikomotor yaitu tes teknik dasar *dribble* bola tangan. Untuk mengukur penilaian proses dalam penguasaan tahapan-tahapan gerak dasar *dribble* bola tangan, penilaian dilakukan secara *judgement expert*. Yang dimaksud *judgement expert* yaitu keputusan ahli. Ahli dalam penelitian ini yaitu peneliti dalam penelitian ini, Eka Christa Hardini, S.Pd. Tes teknik dasar *dribble* bola tangan yang dimaksudkan yaitu dengan melakukan tahapan *dribble* bola tangan mulai dari sikap awal tangan dan kaki, teknik *dribble* bola sambil berlari, dan gerakan koordinasi antara tangan, kaki dan pandangan mata. Untuk memperoleh nilai akhir dari tes yang dilakukan maka peserta didik harus melakukan tahapan gerak dasar *dribble* bola tangan sesuai dengan komponen-komponen yang sudah ditentukan. Dalam penelitian ini ada *observer* yang bertugas mengamati dan mencatat penilaian hasil tes dengan berpedoman pada kriteria penilaian yang sudah ada.

Adapun rincian untuk pengamatan tes teknik dasar *dribble* bola tangan yaitu ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut

Tabel 1. Penilaian Keterampilan Gerak

No	Nama	Penilaian Keterampilan Gerak									Jumlah	Nilai Akhir	Keterangan	
		Sikap Awal			Teknik Dribble				Gerakan Koordinasi					
		1	2	3	1	2	3	4	1	2				3
1														
2														
Dst														

Sumber: Kemendikbud (2013: 58)

1. Petunjuk Penilaian:
 - a. Penilaian aspek keterampilan diperoleh melalui penilaian proses yaitu: sikap awal tangan dan kaki, teknik *dribble* bola sambil berlari, dan gerakan koordinasi antara tangan, kaki dan pandangan mata dalam melakukan suatu proses gerak dasar *dribble* bola tangan.
 - b. Penilaian proses tersebut dilakukan berdasarkan kriteria penilaian yang sudah ditentukan.
 - c. Hasil tes yang dicatat yaitu gerak dasar *dribble* bola tangan.
 - d. Untuk perhitungan nilai akhir yaitu dengan rumus:

2. Untuk komponen yang ada di dalam tahapan pelaksanaan tersebut dapat ditunjukkan dengan kriteria penilaian, antara lain sebagai berikut:

a. Sikap awal tangan dan kaki

Nilai 3 jika :

- 1) Lengan bagian atas tegak lurus dengan lantai dan lengan bawah sejajar dengan lantai.
- 2) Pergelangan tangan lemas atau tidak kaku.
- 3) Posisi salah satu kaki ada di depan dan di belakang badan.

Nilai 2: jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Nilai 1: jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

Nilai 0: jika tidak satupun kriteria dilakukan secara benar.

b. Teknik *dribble* bola sambil berlari

Nilai 4 jika :

- 1) Bola dipantulkan dengan dua tangan
- 2) Bola di pantulkan kira-kira 1 meter di depan pemain yang sedang bergerak atau berlari ke depan.
- 3) Memantulkan bola dengan cara melecutkan pergelangan tangan yang menyentuh ujung-ujung jari tangan.
- 4) Menyentuh bola ke ujung-ujung jari tangan yang dalam keadaan terbuka.

Nilai 3: jika tiga kriteria dilakukan secara Benar

Nilai 2: jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar

Nilai 1: jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar

Nilai 0: jika tidak satupun kriteria dilakukan secara benar

c. Gerakan koordinasi antara tangan, kaki dan pandangan mata.

Nilai 3 jika:

- 1) Mendorong bola dipantul-pantulkan di depan, samping kiri atau samping kanan badan.
- 2) Pantulan bolanya seirama dengan kecepatan lari.
- 3) Pandangan ke bola lalu akhirnya ke segala arah.

Nilai 2: jika hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Nilai 1: jika hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

Nilai 0: jika tidak satupun kriteria dilakukan secara benar

Prosedur penelitian yang pengambilan data dilakukan untuk mengumpulkan data adalah sebagai berikut:

1. Melakukan observasi di sekolah SD Negeri Babatan 1 Surabaya untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada bola tangan.
2. Mengajukan surat ijin penelitian dari Jurusan Pendidikan Olahraga, yang kemudian dilanjutkan ke Fakultas Ilmu Keolahragaan.
3. Mengurus surat ijin penelitian dari Fakultas Ilmu Keolahragaan untuk mengadakan penelitian di SD Negeri Babatan 1 Surabaya.
4. Berkoordinasi dengan Kepala sekolah SD Negeri Babatan 1 Surabaya.
5. Berkoordinasi dengan guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan SD Negeri Babatan 1 Surabaya untuk melaksanakan penelitian.
6. Menentukan sampel dan pelaksanaan penelitian.
7. Melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan materi *dribble* bola tangan. Urutan pertemuan tersebut sebagai berikut :

a) Pertemuan ke I

Dilaksanakan *pre test dribble* bola tangan dengan menggunakan *judgement expert* yang bertujuan untuk mendapatkan data awal.

b) Pertemuan ke II

Dilaksanakan pembelajaran bola tangan dengan memberikan permainan kucing tikus dan estafet bola (melintasi kelompok).

c) Pertemuan ke III

Pemberian permainan permainan estafet bola (melintasi kelompok dengan cara *zig-zag*) dan bayi belajar.

d) Pertemuan ke IV

Dilaksanakan *post test dribble* bola tangan yang bertujuan untuk mendapatkan data akhir.

Teknik analisis data

1. Menghitung rata-rata (*mean*)

Mean atau rata-rata hitung adalah angka yang diperoleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan jumlah individu.

Rumus untuk menghitung *mean* adalah :

$$M = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

M = *Mean* atau rata-rata

$\sum x$ = Jumlah skor dalam sampel

N = Banyaknya skor

(Maksum, 2007: 15)

2. Menghitung standart deviasi

Standart deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari *mean*. Standart deviasi merupakan akar dari jumlah deviasi kuadrat dibagi banyaknya individu distribusi.

Rumus untuk menghitung standart deviasi adalah :

$$SD = \sqrt{\frac{\sum d^2}{N}}$$

Keterangan :

SD = Standart deviasi

$\sum d^2$ = Jumlah deviasi

N = Banyak data atau sampel

(Maksum, 2007: 26)

3. Varian (S)

Varian adalah angka yang menunjukkan ukuran variabelitas yang dihitung dengan jalan mengkuadratkan standart deviasi.

Rumus untuk menghitung varian adalah :

$$SD = \frac{\sum d^2}{N}$$

Keterangan :

SD = standart deviasi

$\sum d$ = jumlah deviasi

N = Banyak data atau sampel

(Maksum, 2007: 29)

4. Uji Pra-syarat Hipotesis

Uji Normalitas

Uji Normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetri atau normal, yakni sebaran angka sebagian besar ada ditengah, dan semakin ke kanan atau ke kiri, sebaran angka akan semakin kecil, sehingga menyerupai bel atau kurva.

$$X^2 = \frac{(O_i - E_i)^2}{E_i}$$

Keterangan :

X^2 = Nilai *Chi Square*

O_i = Nilai pengamatan

E_i = Nilai yang diharapkan

Dengan ketentuan jika:

$X^2 \geq X^2_{tabel}$ maka distribusi data tidak normal

$X^2 < X^2_{tabel}$ maka distribusi data normal

(Maksum, 2012: 161)

5. Uji beda (Uji-t)

Uji-t adalah teknik statistik yang digunakan untuk menguji signifikasi perbedaan dua buah *mean* yang berasal dari dua buah distribusi. Dalam penelitian ini menggunakan uji-t untuk sampel sejenis. Yang dimaksudkan sampel sejenis adalah distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama. rumus sebagai berikut :

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{\sum D^2 - \frac{(\sum D)^2}{N-1}}{N-1}}}$$

Keterangan :

D = Perbedaan setiap pasangan skor (*pre test-post test*)

N = Jumlah sampel

(Maksum, 2007: 40)

6. Besar Peningkatan

Selanjutnya untuk mengukur presentase peningkatan menggunakan rumus:

$$\text{Peningkatan} = \frac{M_d}{M_{pre}} \times 100$$

Keterangan :

M_d = *Mean* dari jumlah selisih

M_{pre} = *Mean* dari *pre test* atau tes awal

(Maksum, 2007: 42)

Hasil Penelitian

Data yang diuraikan merupakan hasil yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test dribble* bola tangan pada siswa kelas V-C SD Negeri Babatan 1 Surabaya

A. Deskripsi Data

Deskripsi data pada bab ini akan dibahas tentang rata-rata, standart deviasi, varian, rentangan nilai tertinggi dan nilai terendah, dan besar pengaruh dari permainan modifikasi yang diperoleh dari hasil *pre test* dan *post test* adalah sebagai berikut:

Tabel 2. Deskripsi Data

Deskripsi	<i>Pre Test</i>	<i>Post Test</i>	Nilai Beda
Rata-rata	65	77,5	12,5
sd	14,446	11,516	-2,93
Varian	208,694	132,609	-76,085
Minimum	40	60	20
Maksimum	90	100	10
Besar Pengaruh	19,231%		

Berdasarkan tabel 2 di atas dapat dilihat bahwa nilai sebelum dan sesudah pelaksanaan materi ajar *dribble* bola tangan dengan menggunakan permainan modifikasi dilihat dari nilai *pre test* memiliki rata-rata sebesar 65, standart deviasi 14,446, dengan varian 208,094, nilai minimum 40 dan nilai maksimum 90. Sedangkan untuk nilai *post test* didapatkan nilai rata-rata sebesar 77,5, standart deviasi 11,516, dengan varian 132,609, nilai minimum 60 dan nilai maksimum 100.

Nilai beda antara *pre test* dan *post test* untuk rata-rata adalah sebesar -12,5, standar deviasi sebesar 2,93 dengan varian sebesar 76, 085 dan beda nilai minimum *pre test* dan *post test* sebesar -20 sedangkan beda nilai maksimum *pre test* dan *post test* sebesar -10. Sehingga dari hasil tersebut besar pengaruh antara *pre test* dan *post test* sebesar 19,231% yang berarti bahwa pemberian permainan modifikasi berpengaruh dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

B. Uji Pra-syarat Hipotesis

Uji Normalitas

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Distribusi Data

Uji Normalitas	X ² hitung	X ² tabel	Keterangan
<i>Pre Test</i>	-10.123	5.991	Distribusi Normal
<i>Post Test</i>	1.412	5.991	Distribusi Normal

Dari tabel 3 di atas maka hasil uji normalitas data pada saat *pre test* dan *post test* dikategorikan distribusi normal karena nilai X²_{hitung} lebih kecil dari pada X²_{tabel}.

Uji Beda

Tabel 4. Hasil Uji-T

Data	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
<i>Pre test</i>	3,403	1,714	Signifikan
<i>Post test</i>			

Dari tabel 4 di atas maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre test* dan *post test* karena t_{hitung} > t_{tabel}.

C. Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian pengaruh permainan moifikasi terhadap hasil belajar *dribble* bola tangan pada siswa kelas V-C SD Negeri Babatan 1 Surabaya. Oleh karena itu dalam meningkatkan teknik dasar *dribble* bola tangan diperlukan permainan modifikasi yang bervariasi dan menarik bagi siswa agar

mempermudah siswa dalam penguasaan teknik dasar permainan bola tangan.

Dari hasil penelitian yang dilakukan selama 4 kali pertemuan yang dilakukan di SD Negeri Babatan 1 Surabaya pada pertemuan pertama siswa dalam melakukan *dribble* dengan cara memantulkan bola dengan satu tangan yang beracuan terhadap *dribble* bola basket yang mana pada *dribble* bola basket hanya menggunakan satu tangan dan bola dipantulkan ke lantai sedangkan *dribble* bola tangan menggunakan dua tangan dan bola dilempar ke lantai. Pada pertemuan kedua dengan diberikan 2 model permainan yang berhubungan dengan *dribble* siswa mulai memahami tata cara melakukan *dribble* seperti, melakukan *dribble* yang awalnya menggunakan satu tangan akhirnya bisa melakukan *dribble* dengan menggunakan dua tangan. Pada pertemuan ketiga peneliti memberikan 2 model permainan yang berbeda dari pertemuan kedua, dalam melakukan permainan gerak yang dilakukan siswa mengalami peningkatan dari pertemuan kedua yaitu pada saat melakukan *dribble* siswa mulai menggunakan lecutan tangan dengan menggunakan dua tangan serta saat *dribble* bola dipegang tidak lebih dari 2 langkah. Dari penjelasan di atas bahwa siswa mengalami perubahan yang mana dipertemuan pertama dan kedua siswa melakukan *dribble* dengan satu tangan tanpa ada lecutan dari pergelangan tangan dan bola dibawa lari lebih dari dua langkah dan sekarang siswa bisa melakukan *dribble* dengan menggunakan lecutan dua tangan dengan baik dan membawa bola tidak lebih dari dua langkah serta pandangan mata tidak terpacu pada bola dan siswa dapat bermain bola tangan dengan baik dan benar.

Selanjutnya, untuk guru tidak hanya menjelaskan tugas gerak yang diberikan, namun guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan juga harus mampu menginstruksikan pada siswa tugas gerak yang akan diberikan. Kurang adanya ketegasan guru dalam memberikan materi dan guru kurang memberikan tugas gerak dengan menggunakan luas lapangan yang ada. Selain itu, dalam pemberian permainan ini siswa lebih aktif dalam pembelajaran dengan adanya macam-macam permainan yang diberikan guru. Maka dari itu interaksi antara guru dan siswa dapat terjalin.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penggunaan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribble* bola tangan pada siswa kelas V-C SD Negeri Babatan 1 Surabaya dapat disimpulkan bahwa:

1. Adanya pengaruh yang signifikan pada pemberian permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribble* bola tangan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan pada siswa kelas V-C SD Negeri Babatan 1 Surabaya. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil hitung uji t yang menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 3,403 > t_{tabel} 1,714$.
2. Besarnya pengaruh permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribble* bola tangan sebesar 19,231%.

Saran

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan, maka diberikan saran yang diharapkan dapat dapat memperbaiki hasil penelitian ini, saran tersebut antara lain :

1. Menurut hasil penelitian yang sudah dilaksanakan, sebaiknya pemberian model-model permainan yang dimodifikasi perlu ditingkatkan lagi dan bisa dijadikan acuan bagi para guru pengajar dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.
2. Agar hasil belajar khususnya pada *dribble* bola tangan bisa tercapai, maka dibutuhkan model-model permainan yang lebih banyak dan dilakukan sesuai dengan kemampuan siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya perlu diadakan penelitian yang sejenis dengan menggunakan permainan modifikasi pada pokok bahasan dan materi yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *Tips Menjadi Guru inspiratif, kreatif, dan inovatif*. Jogjakarta: Diva Press.
- Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli dkk, 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2013. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya : UNESA University Press.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010a. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya : UNESA University Press.
- Mahardika, I Made Sriundy. 2010b. *Pengantar Perencanaan Pengajaran Aplikasi Pada Penjasorkes*. Surabaya : UNESA University Press.

Mahendra, Agus. 2000. *Bola Tangan*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2009. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. *Buku Ajar Metodologi Penelitian*. Surabaya : UNESA University Press.

Mustofa dkk, 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: AR-Ruzz Media.