PERSEPSI SISWA TENTANG VARIASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET

Bhisma Bomantara Brierizky*, Dwi Cahyo Kartiko

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*bhismabrierizky16060464138@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Bola basket merupakan permainan beregu yang beranggotakan 5 orang, dalam bola basket mempunyai beberapa teknik dasar salah satunya yaitu *dribble.* Variasi permainan merupakan bentuk keragaman dalam berbagai kegiatan, baik dalam kegiatan pembelajaran ataupun dalam berbagai bentuk permainan. Dalam proses pembelajaran tidak selamanya akan berjalan dengan lancar, seringkali terjadi masalah selama proses pembelajaran baik disebabkan oleh sarana prasarana ataupun dalam teknik pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui persepsi siswa tentang variasi permainan terhadap hasil belajar *dribble.* Populasi dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas X SMA Negeri 3 Mojokerto dengan sampel yang digunakan sebanyak 34 peserta didik. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan angket yang dibagikan melalui Google formulir. Berdasarkan hasil data analisis mengatakan bahwa persepsi peserta didik tentang variasi permainan mendapatkan respon yang baik, peserta didik lebih senang dan termotivasi mengikuti pembelajaran apabila diberikan banyak variasi permainan. 97% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa mereka senang karena dengan diberikan variasi permainan sehingga materi yang diberikan mudah dipahami.

Kata Kunci: *dribble;* variasi permainan; bola basket

Abstract

Basketball is a team game consisting of 5 people, in basketball it has several basic techniques, one of which is dribble. Game variation is a form of diversity in various activities, both in learning activities and in various forms of play. In the learning process it will not always run smoothly, often problems occur during the learning process either caused by infrastructure or in learning techniques. The purpose of this study was to determine students' perceptions of game variations on dribble learning outcomes. The population in this study were students of class X Senior High School Mojokerto 3rd with a sample of 34 students. Retrieval of data in this study using a questionnaire distributed via google form. Based on the results of the data analysis, it was said that the students' perceptions of game variations got a good response, students were more happy and motivated to take part in learning if there were many game variations. 97% of the total students said that they were happy because they were given a variety of games so that the material provided was easy to understand.

Keywords: dribble; game variation; basketball

Universitas Negeri Surabaya

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam membangun suatu negara melalui pengembangan dan peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang terstruktur secara sengaja yang bertujuan untuk merealisasikan secara sadar berasal dari konsep tertentu. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Sarid (2017:480) "*Education is a continuous practice consisting of a deliberately structured learning process that aims to realize goals that are consciously sourced from certain conceptions of goodness".* Seperti dalam pembukaan UUD 1945 alenia 4 salah satu cita-cita negara adalah mencerdaskan kehidupan bangsa, dengan begitu seluruh lembaga pendidikan harus mampu mempersiapkan peserta didik menjadi seseorang individu yang cerdas, bermoral, dan kompeten dalam bidangnya. Pendidikan merupakan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan yang dilakukan di sekolah dengan melibatkan interaksi antara guru dan siswa. Kualitas pendidikan dapat dipengaruhi dari beberapa faktor salah satunya yaitu peran pengajar. Pembelajaran yang berlangsung dapat dilakukan baik di dalam kelas maupun di luar kelas. Pembelajaran di dalam kelas meliputi pembelajaran pada umumnya yang dilakukan di dalam kelas, praktik laboratorium yang dilakukan di dalam ruangan. Sedangkan pembelajaran di luar kelas meliputi observasi, wisata alam dan praktik olahraga. Pembelajaran di luar kelas sangat disenangi oleh peserta didik dengan begitu mereka dapat menikmati udara dan pemandangan di luar kelas disertai dengan belajar, oleh sebab itu peserta didik dapat berkembang optimal dan tidak mudah bosan serta secara tidak langsung materi dengan mudah tersampaikan. Dengan demikian mengingat pembelajaran penjas yang lebih banyak melakukan praktik di luar kelas maka tingkat keberhasilan yang diperoleh peserta didik sangat dipengaruhi oleh guru, dengan begitu guru dituntut dapat menguasai materi. Pembelajaran dan belajar merupakan dua kata yang sama namun berbeda, pembelajaran merupakan interaksi dua arah yang dilakukan oleh guru, jadi dalam proses tersebut sumber yang diberikan tidak hanya didapat dari guru. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Trinova (2012:209) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan proses transfer ilmu dua arah antara guru dan peserta didik, guru sebagai sumber ilmu atau pemberi informasi dan peserta didik sebagai menerima informasi. Sedangkan belajar merupakan interaksi satu arah, jadi sumber yang diberikan diperoleh dari guru. Belajar pada dasarnya dilakukan untuk dapat meningkatkan dan mengembangkan potensi secara optimal. Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang telah disusun secara rinci untuk menciptakan proses pembelajaran yang aktif (Sumayana, 2015).

Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum yang akan diberikan disekolah. Pendidikan jasmani merupakan pembelajaran yang sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani yang dapat membentuk kemampuan dan keterampilan, kesehatan jasmani serta pengembangan watak dalam pembentukan manusia. Pendidikan jasmani memainkan peran utama dalam pendidikan sebagai bidak prioritas pembentukan dan evaluasi manusia. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Balan, et.al., (2012) *"Physical education plays a major role in the education of young people, the priority is the formation and evolution of humans".* Dalam pendidikan jasmani secara garis besar merupakan pembelajaran yang lebih banyak menggunakan fisik atau keterampilan mempraktikkan suatu gerak dasar atau permainan, namun dalam pendidikan jasmani tidak hanya mengandalkan fisik namun juga mengenai aspek pengetahuan yang perlu dipelajari. Mata pelajaran ini dirasa sangat penting untuk diberikan kepada siswa, karena dengan pendidikan jasmani dapat menunjang kebutuhan gerak siswa ketika siswa terlalu banyak menghabiskan waktu belajar di dalam kelas, oleh karena itu pendidikan jasmani sangat penting untuk diberikan kepada siswa. Pendidikan olahraga memiliki potensi yang besar dalam mendidik anak. Seperti yang diungkapkan oleh García-López & Gutiérrez (2015:13) "*Sports education has great potential in educating children, although it must be examined empirically the effect of this teaching model".* Pembelajaran jasmani yang baik dapat membuat siswa mengembangkan gerak dan fisiknya. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Kougioumtzis, Patriksson, & Stråhlman (2011:2) *"quality physical education must give students opportunities for development and physical movements for students' personal and social development"*. Pendidikan jasmani memiliki manfaat untuk meningkatkan investasi tingkat pembelajaran di unit permainan dan peningkatan peluang bagi peserta didik yang memiliki potensi yang kurang. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Hastie (2014:24) "*The benefits of participating in sports education include increased investment in physical education, increased levels of learning in game units, and increased opportunities for non-potential students".* Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani ini tidak hanya dilakukan di dalam kelas yang menyajikan teoritis saja namun juga praktik nyata yang dilakukan di luar kelas dengan melibatkan unsur fisik serta aspek-aspek lainnya. Aktivitas selama proses pembelajaran berlangsung harus mendapatkan sentuhan

 ISSN : 2338-798X

langsung kepada siswa sehingga pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Pendidikan jasmani yang diberikan disekolah diharapkan dapat mengembangkan kemampuan intelektual, emosional serta motorik siswa. Kemampuan tersebut diharapkan dapat mendukung kondisi fisiknya di mana kondisi fisik tersebut diharapkan dapat menunjang pembelajaran setiap mata pelajaran yang diberikan. Secara tidak langsung pendidikan jasmani bertanggungjawab atas kesehatan, pola hidup, sosial dan kesehatan mental siswa. Pendidikan jasmani berkontribusi sebagai bentuk usaha untuk mengurangi penurunan aktivitas fisik pada anak-anak. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Pate, O'Neill, & McIver (2011) *"Physical education can contribute to combating decreased levels of physical activity in children".*

Dalam hal ini guru penjas bertanggungjawab untuk pengembangan siswa, oleh karena itu guru penjas diharuskan dapat menciptakan pembelajaran sesuai dengan kemampuan yang dimiliki siswa, karena keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran dapat diukur melalui tingkat pemahaman, penguasaan materi serta hasil belajar yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, oleh sebab itu guru penjas juga berperan penting selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam ranah pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membosankan, peserta didik lebih diarahkan untuk mempunyai motivasi yang tinggi dalam proses belajar dengan menciptakan suasana pembelajaran yang tidak membosankan bagi peserta didik. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan suasana belajar yang berpusat pada peserta didik yang dapat menarik peserta didik melalui berbagai metode yang diberikan, sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam proses belajar mengajar dan tidak merasa bosan. Menurut Anggraini (2020:474) mengatakan bahwa keberhasilan hasil belajar dipengaruhi oleh pemberian atau penggunaan konsep belajar mengajar yang sesuai. Dalam mata pelajaran pendidikan jasmani terdapat berbagai macam materi yang diberikan salah satunya ialah materi bola besar yaitu bola basket. Bola basket merupakan salah satu materi yang akan diberikan dalam pembelajaran yang akan dilakukan oleh siswa dengan berbagai macam gerakan dalam permainan bola basket. Bola basket adalah olahraga beregu yang terdiri oleh 5 orang dalam setiap timnya yang bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam ring lawan dengan berbagai macam strategi dan variasi yang digunakan untuk mengecoh pertahanan lawan sehingga dapat mencetak *point* sebanyak-banyaknya, tim yang memperoleh *point* terbanyak ialah pemenangnya. Menurut Astriani (2010:1) mengatakan bahwa "Bola basket merupakan cabang olahraga yang bertumbuh sangat pesat dalam masyarakat" olahraga tersebut banyak digemari oleh masyarakat dari berbagai umur, karena olahraga tersebut dirasa mudah untuk dilakukan dan dapat ditemui di berbagai tempat, banyak di Indonesia mengadakan sebuah *event* basket yang dapat dinikmati oleh berbagai kalangan dengan diikuti oleh pemain-pemain favorit mereka, hal tersebut dapat menarik banyak orang untuk dapat bermain basket terutama pada anak-anak. Hal tersebut seperti dikatakan oleh Wang, Shang, & Wang (2019:2797) mengungkapkan bahwa "*Basketball is rapidly developing all around the world; the development of Asian basketball in particular even moves forward fast stage with the rising of Asian economy"*. Bahkan bola basket juga sangat berkembang di luar negeri. Budaya bola basket sangat berkembang melalui studi mengenai bola basket, baik di dalam maupun luar negeri menunjukkan bahwa bola basket yang baik adalah salah satu penyebab berkembangnya. Hal tersebut seperti diungkapkan oleh Jiang, et al (2016:54) "*Basketball develops in an environment, through the study of basketball activities both at home and abroad, it shows that good basketball is one of the causes of development, basketball is a reasonable cultural evaluation".* Bola basket merupakan permainan yang sangat kompleks, yang menuntut *skill* tinggi, olahraga tersebut merupakan olahraga berbasis pengadilan yang memiliki gerakan yang unik serta memiliki intensitas gerak yang tinggi dan memerlukan percepatan dan perlambatan dengan mengubah arah secara tiba-tiba. Hal tersebut juga dijelaskan oleh Scanlan, et.al., (2014:1) "*Basketball has high intensity activity demands that are encountered during basketball competitions. the nature of high-intensity basketball shows that players are asked to make rapid acceleration and deceleration with sudden changes in direction."*

Bola basket memiliki beberapa teknik dasar, salah satunya ialah *dribble*. *Dribble* merupakan salah satu kunci utama dalam permainan bola basket yang perlu dikuasai oleh setiap pemain. Dalam *dribble* terdapat berbagai macam bentuk variasi yang dapat digunakan untuk meningkatkan belajar *dribble. dribble* merupakan teknik membawa bola dengan cara memantulkan bola ke lantai menggunakan satu tangan atau secara bergantian. *Dribble* dilakukan dengan tujuan untuk membawa bola dengan menghindari rebutan dari lawan, dengan *dribble* akan dengan mudah untuk menerobos pertahanan lawan dan menuju ke ring. Namun perlu diketahui bahwa *dribble* yang berlebihan juga tidak baik untuk timnya, karena dengan begitu akan cenderung tidak bergerak sehingga bola dengan mudah dikuasai oleh lawan. Variasi merupakan keanekaragaman sesuatu yang memiliki berbagai macam bentuk, wujud dan model. Dalam pembelajaran variasi sering digunakan

untuk meningkatkan minat dalam belajar, mengurangi rasa bosan serta merangsang siswa untuk aktif selama proses pembelajaran berlangsung.

Dalam pembelajaran guru diharuskan dapat memberikan variasi bentuk permainan agar pembelajaran tidak membosankan dan dapat diterima oleh siswa dengan baik, maka dengan begitu siswa akan lebih aktif bergerak. variasi merupakan proses perubahan yang bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa serta mengurangi rasa bosan dalam belajar (Mulyasa, 2010:78). Apabila peserta didik lebih termotivasi dalam mengikuti pembelajaran olahraga maka dengan begitu tujuan pendidikan akan tercapai secara maksimal. Namun sebaliknya apabila selama proses pembelajaran peserta didik tidak dapat mengikuti pembelajaran secara maksimal maka akan berdampak pada hasil belajar yang diperoleh sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai secara maksimal.

Persepsi merupakan proses seseorang mengenali, menafsirkan, memahami dan menilai sesuatu melalui pengamatan terhadap obyek. Persepsi sering dikatakan sebagai pendapat seseorang, karena dalam persepsi terdapat penilaian dari sudut pandangan seseorang atau pendapat seseorang. Melalui persepsi seseorang menerima serta menganalisis informasi mengenai hal yang ada di dalam obyek. Menurut Suseno (2013:61) mengatakan bahwa "Tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal dipengaruhi oleh persepsi baik terhadap pendidikan jasmani" Persepsi memiliki sifat subyektif karena tergantung dari penilaian setiap individu. Jika peserta didik memiliki persepsi yang baik tentang variasi permainan *dribble* maka peserta didik akan memiliki minat dan motivasi yang tinggi dalam pembelajaran bola basket, begitu sebaliknya. Menurut Ariyantara (2016:4) mengatakan bahwa persepsi pembelajaran bola basket berpengaruh terhadap keberhasilan pembelajaran tersebut". Jika peserta didik memiliki persepsi yang buruk tentang variasi permainan *dribble* bola basket, maka tingkat minat dan motivasi peserta didik juga rendah dalam mengikuti pembelajaran penjas terutama bola basket. Saat ini tidak banyak guru penjas yang memberikan variasi permainan dalam pembelajarannya, karena hanya terfokus pada teknik dasarnya saja, maka dalam hal ini guru dituntut agar dapat memberikan *treatment* sehingga siswa bisa mendapatkan kesenangan dalam pembelajaran sekaligus mendapat serta memahami teknik dasar dalam materi yang diberikan. Ada beberapa faktor yang dapat mempengaruhi persepsi seseorang yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang berhubungan dengan kemampuan diri sendiri yang berkaitan dengan mental, kecerdasan, dan jasmani. Sedangkan faktor eksternal merupakan stimulus yang terlihat pada lingkungan yang melatar belakangi objek yaitu sosial dan lingkungan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada pembelajaran PJOK pada materi *dribble* pada tanggal 20 November 2019 diketahui kesulitan yang di alami siswa untuk memahami materi *dribble*, hasil belajar *dribble* basket memiliki nilai rata-rata 74, menurut hasil wawancara dan observasi dengan siswa variasi permainan yang digunakan setiap pertemuan sama, variasi yang dilakukan hanya menggunakan permainan mencari kelompok dan *dribble* estafet, dikarenakan kurangnya variasi permainan di dalam pembelajaran sehingga siswa merasa bosan, sehingga dapat menghambat aktivitas pembelajaran. Materi tidak tersampaikan secara maksimal. Menurut pengakuan dari guru PJOK Bapak Christian Agung Witoko.S.Pd di SMAN 3 Mojokerto mengatakan bahwa terdapat permasalahan dalam materi pembelajaran bola basket dikarenakan fasilitas dan sarana prasarana yang kurang memadai sehingga dalam pembelajaran bola basket dilakukan dengan seadanya bola yang dimiliki, sehingga variasi permainan yang dilakukan juga tidak ada.

Dari permasalahan tersebut, maka tertarik untuk memberikan bentuk pembelajaran dengan penerapan variasi permainan. Dengan pemberian variasi permainan tersebut peneliti ingin mengetahui persepsi dari sudut pandang peserta didik apabila diberikan variasi permainan dalam proses pembelajaran. persepsi sangatlah berpengaruh terhadap diri peserta didik dalam melakukan pembelajaran permainan bola basket. Dengan persepsi yang positif maka pembelajaran akan diterima dengan baik.

Berdasarkan dari uraian maka akan penelitian tentang "Persepsi Siswa tentang Variasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Mojokerto"

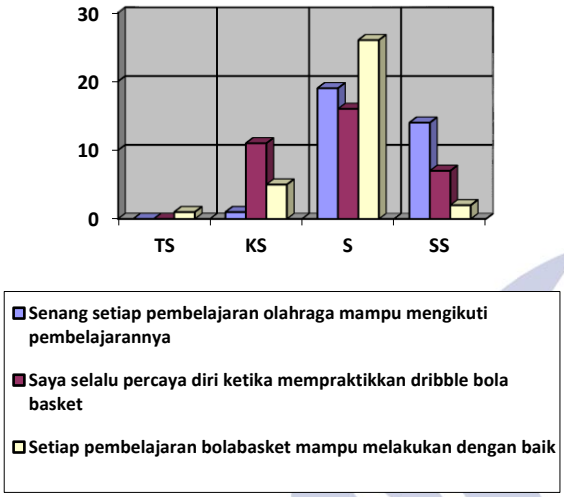
METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif yang bersumber pada sumber data dan informasi responden dengan menggunakan kuesioner. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas X SMAN 3 Mojokerto dengan sampel sebanyak 34 peserta didik. Metode pengumpulan data non-tes menggunakan angket. Setelah data terkumpul yaitu berupa kuesioner atau angket yang terdiri dari 15 item pertanyaan. Kemudian data tersebut akan dianalisis dan dideskripsikan yang kemudian akan dituangkan dalam bentuk persentase untuk mengetahui persepsi siswa tentang variasi permainan tersebut.

 ISSN : 2338-798X

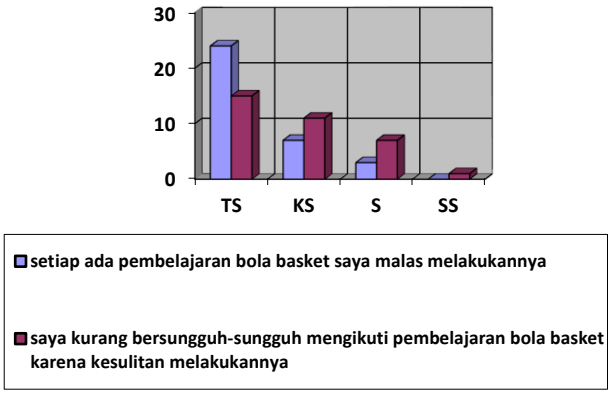
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari sampel yang berjumlah 34 peserta didik secara keseluruhan mendapat hasil yang positif dapat dilihat dari beberapa grafik dan jawaban singkat dari angket yang telah diisi oleh peserta didik yang menjadi sampel.



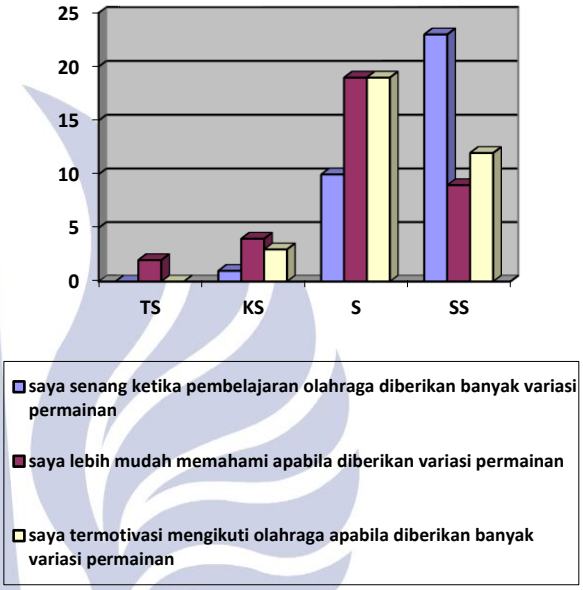
Grafik 1. Ketertarikan Peserta Didik

Berdasarkan grafik di atas dapat dilihat bahwa persepsi peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Hal tersebut menjadi tolok ukur yang positif mengenai pembelajaran olahraga, dengan adanya persepsi yang positif dari peserta didik maka setiap materi pembelajaran olahraga akan diterima dengan baik serta tidak merasa adanya tekanan dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Dapat dilihat dari grafik di atas secara keseluruhan 97% dari total keseluruhan peserta didik yang senang setiap mengikuti pembelajaran olahraga, sekitar 82% dari total keseluruhan peserta didik mampu mengikuti pembelajaran bola basket dengan baik, dan ada sekitar 67,7% dari total keseluruhan peserta didik merasa percaya diri ketika mempraktikkan *dribble* bola basket.



Grafik 2. Kesungguhan Peserta didik

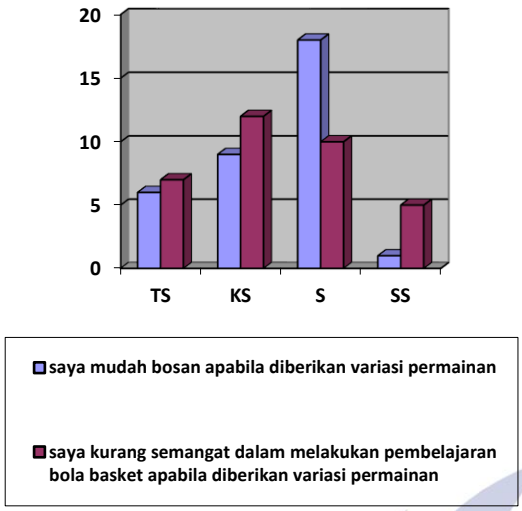
Berdasarkan hasil data grafik di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto sangat apresiasi sekali dalam mengikuti pembelajaran olahraga dibuktikan dengan data di atas yang menyatakan sekitar 91% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan tidak malas setiap ada pembelajaran bola basket, dan sekitar 76,5% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bersungguh-sungguh ketika mengikuti pembelajaran bola basket meskipun mereka merasa kesulitan dalam melakukannya namun mereka tetap bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran sampai selesai.



Grafik 3. Persepsi Variasi Permainan

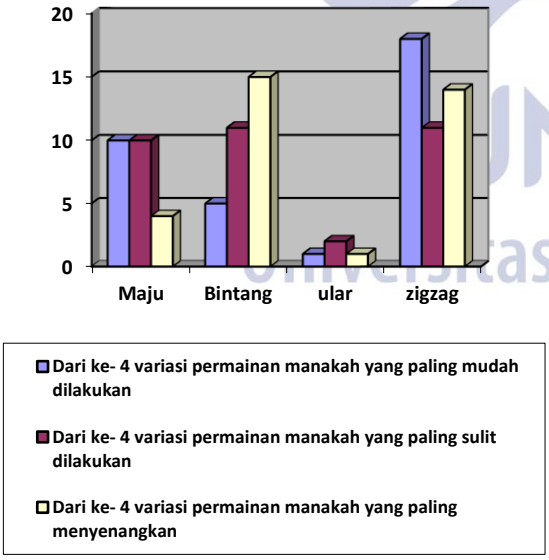
Berdasarkan hasil data grafik di atas dapat disimpulkan bahwa peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto menginginkan pembelajaran yang menyenangkan, bervariasi dan tidak monoton. Sehingga peserta didik tidak merasa bosan ketika pembelajaran berlangsung. Jika pembelajaran yang diberikan membosankan maka hal tersebut juga akan berdampak pada hasil belajar peserta didik. Begitu sebaliknya apabila peserta didik merasa senang dan bersemangat dalam proses pembelajaran maka hasil belajar peserta didik akan jauh lebih baik. Hal tersebut dapat dilihat dari data grafik di atas sekitar 97% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa mereka senang apabila pembelajaran olahraga diberikan banyak variasi, 82% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa mereka lebih mudah memahami apabila dalam proses pembelajaran diberikan variasi permainan, dan 91% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa mereka lebih termotivasi mengikuti pembelajaran olahraga apabila diberikan banyak variasi permainan.

UNESA Universitas Negeri Surabaya



Grafik 4. Antusias Peserta Didik

Berdasarkan hasil data grafik di atas disimpulkan bahwa peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga apabila dalam memberikan materi terlalu monoton tidak diberikan dengan banyak variasi permainan. Hal tersebut dapat dibuktikan dari data di atas diketahui terdapat 79% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa mereka mudah bosan apabila tidak diberikan variasi permainan dan 55% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa mereka lebih senang dan semangat dalam melakukan pembelajaran bola basket apabila diberikan banyak variasi permainan.



Grafik 5. Variasi Permainan

Berdasarkan hasil data grafik di atas menurut pendapat peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto mengenai persepsi variasi permainan yang telah diberikan. Dari ke-4 variasi permainan yang diberikan terdapat 52,9% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa variasi permainan *dribble zig-zag* merupakan permainan yang mudah dengan alasan permainan sangat seru dan menarik serta mudah dipahami, menantang, dapat mengetahui kelincahan, gerakan yang *simple* tidak terlalu banyak gerakan dan mudah dilakukan sehingga tidak kebingungan dalam membagi fokus antara gerakan *dribble* dan bola, lebih mudah mengontrol bola.

Dari ke-4 variasi permainan yang diberikan terdapat 2 variasi yang menurut peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto yang merupakan kategori permainan yang sulit. Terdapat 32,4% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa variasi permainan *dribble zig-zag* dan *dribble* bintang merupakan variasi permainan yang sulit dilakukan, karena menurut mereka butuh konsentrasi yang sangat tajam, tidak bisa mengontrol bola, membutuhkan ketelitian, cukup sulit karena berbelok-belok dan harus berpindah tangan dalam men-*dribble* bola, kurang fokus.

Dari ke-4 variasi permainan yang diberikan terdapat 44,1% dari total keseluruhan peserta didik mengatakan bahwa *dribble* bintang merupakan permainan yang paling menyenangkan, karena menurut mereka permainan tersebut seru dan sangat menantang, harus cepat melakukannya agar tidak ketinggalan dari kelompok yang lain. Selain sarana prasarana yang memadai, penilaian kesan pertama peserta didik terhadap metode pembelajaran yang diberikan juga dapat berdampak pada aktivitas belajar yang akan dilakukan. Peserta didik akan lebih aktif apabila dalam proses pembelajaran terdapat unsur bermain, dengan bermain peserta didik akan merasa senang, sehingga dalam pembelajaran akan terdapat unsur sukarela dan akan berperilaku jujur serta tidak ada kebosanan karena keinginan untuk memperoleh kesenangan. Dengan bermain juga bertujuan untuk rekreasi, pelepasan energi dan juga untuk memperoleh kepuasan (Wibowo, 2010). Kesan pertama peserta didik dapat mempengaruhi jalannya pembelajaran, apabila persepsi peserta didik baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Dengan pembelajaran yang menyenangkan dapat membuat peserta didik merasa senang dan menikmati kegiatan pembelajaran, kegiatan pembelajaran yang bervariasi dapat membuat peserta didik tidak merasa kesulitan saat melakukan pembelajaran (Wijianto, 2019).

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan uraian data di atas dapat disimpulkan bahwa persepsi peserta didik di SMA Negeri 3 Mojokerto terhadap variasi permainan *dribble*

ISSN : 2338-798X

bola basket sangat baik. Karena menurut mereka apabila diberikan variasi permainan akan mudah dipahami dan dipraktikkan, pembelajaran menjadi tidak membosankan dan sangat menyenangkan, meskipun beberapa dari mereka tidak bisa basket namun dengan variasi permainan tersebut mereka dapat belajar melakukannya dengan mudah, beberapa dari mereka mengatakan bahwa dengan permainan tersebut dapat memperluas ilmu mengenai bola basket, dan dapat meningkatkan keterampilan, pengetahuan, koordinasi pergerakan, tanggung jawab serta melatih kerja sama tim.

Menurut peserta didik kelebihan dari ke-4 variasi permainan tersebut setelah mengetahui dan mempraktikkan merasakan bahwa variasi permainan tersebut memiliki kelebihan yaitu dapat melatih konsentrasi serta melatih pemula yang baru mengenal atau belajar bola basket, melatih keseimbangan, mudah dipraktikkan, mengasah kemampuan daya ingat, melatih kelincahan, kerja sama tim dan tanggung jawab.

Saran

Berdasarkan uraian hasil penelitian di atas, adapun saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan sebagai berikut :

1. Bagi guru dapat memberikan banyak variasi permainan dalam proses pembelajaran agar peserta didik lebih senang dan termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran
2. Bagi peserta didik dapat mengembangkan dan meningkatkan pengetahuan dan keterampilan *dribble* dengan menggunakan variasi permainan
3. Bagi peneliti dapat memberikan informasi untuk peneliti selanjutnya agar dapat mengembangkan dengan berbagai inovasi.

DAFTAR PUSTAKA

Anggraini, M. (2020). Penerapan Four Goal Games Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 473-477.

Ariyantara, A.B. (2016). Faktor-Faktor Yang Mempeng aruhi Persepsi Siswa Kelas Vii Smp Negeri 4 Wates Terhadap Proses Pembelajaran Permainan Bolabasket. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 5(6), 1-8.

Astriani, L. (2010). *Pengaruh Kepercayaan Diri terhadap Peak Performance Atlet Bola Basket Sekolah Menengah Atas (SMA) Negeri di Kota Malang*. Skripsi (Tidak Diterbitkan). Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.

Balan, V., Marinescu, G., Ticala, L., & Shaao, M. (2012). Physical Education–Longlife Learning Factor. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 46, 1328-1332.

Suseno, Y.E. (2013). Perbedaan Persepsi Antara Siswa Sekolah Negeri Dan Swasta Terhadap Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Ngawi dengan SMP Ma'arif Ngawi). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 1(1), 60-63

García-López, L.M., & Gutiérrez, D. (2015). The effects of a sport education season on empathy and assertiveness. *Physical Education and Sport Pedagogy*, 20(1), 1-16.

Hastie, P. (2014). Applied Benefits of The Sport Education Model. *Journal of Physical Education, Recreation & Dance*, 69(4), 24–26.

Jiang, W.J., Qin, K.L., Huang, B., & Li, F. (2016). Huanggang middle school basketball teaching present situation and countermeasure research. *Int. J. Huma. Soci. Scie. Edu*, 3(6), 51-57.

Kougioumtzis, K., Patriksson, G., & Stråhlman, O. (2011). Physical education teachers' professionalization: A review of occupational power and professional control. *European physical education review*, 17(1), 111-129.

Mulyasa. (2010). *Menjadi Guru Profesional. Bandung* : PT Remaja Rosdakarya.

Sarid, A. (2017). A Theory of Education. *Cambridge Journal of Education*, 48(4), 479–494.

Scanlan, A., Humphries, B., Tucker, P.S., & Dalbo, V. (2014). The influence of physical and cognitive factors on reactive agility performance in men basketball players. *Journal of sports sciences*, 3 2(4), 367-374.

Sumayana, Y. (2015). Penggunaan Metode Index Card Match Pada Mata Pelajaran IPS Pokok Bahasan Mengenal Sejarah Uang. *Mimbar Sekolah Dasar*, 2(1), 90-98.

Pate, R.R., O'Neill, J.R., & McIver, K.L. (2011). Physical activity and health: Does physical education matter. *Quest*, 63(1), 19-35.

Trinova, Z. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan bagi Peserta Didik. *Al-Ta Lim Journal*, 19(3), 209-215.

Wang, W., Shang, Y., & Wang, Y. (2019). The Development and Evolution of Asian Basketball Shooting Technique. *Ekoloji*, 28(10 7), 2797-2803.

Wibowo, Y.A. (2010). Bermain dan kreativitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*,7(2), 15-20.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

Wijianto, S. (2019). Survei Persepsi Siswa Terhadap Pendidikan Jasmani Di Ite College East Singapore Tahun 2018. Doctoral Dissertation, Unnes.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya