

PENERAPAN PERMAINAN BOLA BASKET UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET

(Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk Tahun Ajaran 2013/2014)

Taufan Reza Putra

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, ini_taufan@yahoo.com

Dwi Cahyo Kartiko

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

Abstrak

Dalam pelaksanaan permainan bola basket oleh siswa sekolah menengah pertama tentu akan mengalami kesulitan sehubungan dengan kemampuan serta tingkat usia yang masih rendah, banyaknya aturan peraturan bola basket yang sangat kompleks dan belum sesuai untuk melakukan permainan bola basket dengan ukuran yang standart, hal ini akan menimbulkan keengganan bermain serta akan memperbesar resiko cedera pada diri anak. Sehingga diperlukan teknik modifikasi dalam permainan ini. Dalam permainan bola basket terdapat berbagai teknik dasar, diantaranya adalah menggiring bola, mengoper, menangkap dan menembak. Oleh karena itu untuk mencapai tujuan belajar salah satunya melalui materi *dribble* bola basket. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendapatkan gambaran secara menyeluruh kegiatan peningkatan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk tahun ajaran 2013/2014 melalui permainan bola basket. Penelitian ini menggunakan desain penelitian *One Group Pretest-Posttest Design*, dengan populasi siswa kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk yang berjumlah 342 siswa dan menggunakan sampel siswa kelas VII A SMP Negeri 2 Nganjuk yang berjumlah 38 yang diambil dengan cara menggunakan teknik *Cluster Sampling*. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan selama 3 kali pertemuan, peneliti dapat menyimpulkan bahwa penerapan permainan *dribble* bola basket, yaitu permainan estafet bola, *tom and jerry* dan *run and chase game*, ternyata memberikan peningkatan yang signifikan sebesar 14,07%. Hal ini membuktikan bahwa penerapan permainan *dribble* bola basket, yaitu permainan estafet bola, *tom and jerry* dan *run and chase game* dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Nganjuk.

Kata Kunci : permainan bola basket, hasil belajar, *dribble*, bola basket.

Abstract

In the implementation of a basketball game by students of junior high school will certainly have difficulty with respect to skill and the level of age who is still low, many rules a basketball very complex and not according to do a basketball game with a measure standart, this will cause a reluctance to play and will enlarge the risk of injury to a child. So necessary modification techniques in this game. In a basketball base, there are a variety of techniques, including dribble, pass, catch and shoot. Therefore, to achieve the goal of learning one of them through the material dribble basketball. The purpose of this research is to get a picture of the overall activity improved student learning outcomes in learning materials dribble a basketball in grade VII SMP Negeri 2 Nganjuk year 2013/2014 through the game of basketball. This research using one group pretest-postest design, with a population grade VII SMP Negeri 2 Nganjuk wich totaled 342 students, and samples use grade VII-A SMP Negeri 2 Nganjuk wich totaled 38 students, taken with cluster sampling technique. Based on the results of research that is already done for third times, researchers were able to conclude that the implementation of the game of dribble, namely estafet game ball, tom and jerry, and run and chase game, in fact provides a significant increase of 14,07%. This proved that the implementation of the game of ball dribble, namely estafet game ball, tom and jerry and run and chase game can increase learning result of the dribble a basketball in a Seven A grade SMP Negeri 2 Nganjuk.

Keywords : the game of basketball, learning result, dribble, basketball.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara

keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan

pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan bugar sepanjang hayat. (Depdiknas, 2006: 512)

Olahraga merupakan suatu kegiatan atau permainan yang penuh dengan tantangan sehingga banyak siswa yang tertarik untuk mengembangkan bakat dan kemampuan melalui jenis kegiatan atau permainan yang digemari. Salah satu bentuk permainan yang cukup digemari masyarakat saat ini adalah bola basket, khususnya untuk olahraga prestasi di kalangan remaja.

Permainan bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks tekniknya. Artinya tekniknya terdiri dari gabungan unsur-unsur teknik yang terkoordinir rapi, sehingga dapat bermain dengan baik. Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam permainan bola basket diperlukan hasil belajar permainan bola basket seperti : teknik dasar menangkap bola (*catching*), teknik dasar menggiring bola (*dribble*), teknik dasar mengoper bola (*passing*), serta teknik dasar menembak (*shooting*). (Bidang III PB Perbas, 2006:18)

Dribble adalah salah satu cara untuk membawa bola ke segala arah dengan lebih dari satu langkah asal bola sambil dipantulkan dan merupakan suatu usaha untuk mengamankan bola dari rampasan lawan sebab dengan demikian ia dapat bergerak menjauhi lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju. (Horongbala dkk, 2005:18)

Dalam pelaksanaan permainan bola basket, khususnya teknik dasar *dribble*, oleh siswa kelas VII sekolah menengah pertama, dimana masa transisi dari sekolah dasar ke sekolah menengah pertama, mayoritas dari mereka baru pertama kali mengenal bola basket di tingkat sekolah menengah pertama. Sehingga diperlukan teknik modifikasi untuk pengenalan pembelajaran teknik dasar *dribble* materi bola basket, melalui permainan-permainan olahraga yang menjerumus pada materi *dribble* bola basket.

Permainan bola basket sendiri adalah permainan bola basket untuk anak laki-laki maupun perempuan, yang mana di sesuaikan dengan postur tubuh dan

perkembangan mental anak. Dimana permainan ini menekankan pada unsur *fun and happy*. Permainan bola basket yang diberikan antara lain estafet bola, *tom and jerry* dan *run and chase game*. (FIBA, 2005: 1)

Berdasarkan tinjauan latar belakang dan kajian pustaka yang telah dikemukakan sebelumnya, maka dibuatlah suatu jawaban sementara dan selanjutnya akan dibuktikan kebenarannya melalui penelitian. Adapun peneliti mengemukakan hipotesis yaitu:

Penerapan permainan bola basket dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket.

METODE

Dalam penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif pada hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket, dimana adanya perlakuan terhadap subyek. Selanjutnya peneliti menggunakan desain penelitian *One Group Pretest Posttest Design*.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 2 Nganjuk yang terbagi dalam 9 kelas dan sejumlah 342, dengan subyek penelitian yang akan digunakan adalah 1 kelas. Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012 : 53). Penentuan sampel dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *cluster sampling* dimana peneliti bukan memilih individu, melainkan kelompok atau area yang disebut *cluster*. Dari 9 kelas yang ada peneliti memilih 1 kelas secara acak. Pemilihan kelas didasarkan pada undian yang dilakukan oleh peneliti. Undian dilakukan dengan cara, peneliti mengisi kaleng dengan potongan kertas yang berjumlah 9, yang bertuliskan kelas VII-A sampai VII-I. Potongan kertas yang keluar dari kaleng itulah yang dijadikan sampel dalam penelitian ini. Pada saat undian yang keluar adalah kertas bertuliskan kelas VII-A. Data diambil pada waktu *pretest* dan *posttest* melalui tes menggiring cepat (Rahantoknam, 2006: 65) .

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil data nilai *pretest* dan *posttest* menggiring cepat, analisis data menggunakan bantuan tabel kerja manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS Statistik 21, deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut :

Tabel 1. Statistik Deskriptif Data Pretest dan PostTest

Deskripsi	PRETEST	POSTEST
Rata-rata	12,73	10,94
Standar deviasi	1,89	1,30
Waktu maksimum	17,34	14,02
Waktu minimum	9,66	8,95
Peningkatan	14,07 %	

Dari hasil perhitungan yang ada pada tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil tes *dribble* siswa sebelum penerapan permainan *dribble* bola basket (estafet bola, *tom and jerry* dan *run and chase game*) pada waktu *pretest* rata-rata memperoleh waktu 12,73 detik dengan standar deviasi sebesar 1,89, varians sebesar 3,55 serta waktu maksimum 17,34 detik dan waktu minimum 9,66 detik.

Hasil tes *dribble* siswa setelah penerapan permainan *dribble* bola basket (estafet bola, *tom and jerry* dan *run and chase game*) pada waktu *posttest* rata-rata memperoleh waktu 10,94 detik dengan standar deviasi sebesar 1,30, varians sebesar 1,68 serta waktu maksimum 14,02 detik dan waktu minimum 8,95 detik.

Prosentase peningkatan hasil pembelajaran dari hasil *pretest* (sebelum adanya perlakuan terhadap subyek) dan *posttest* (sesudah adanya perlakuan terhadap subyek) yaitu sebesar 14,07 %.

Untuk menguji kenormalan suatu data menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* yang dihitung melalui program aplikasi statistik *IBM SPSS 21 for windows*. Berikut hasil perhitungan :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Variabel	N	Kolmogorov-Smirnov Z	Sig. (2 tailed)
- <i>Pretest</i>	38	.844	.474
- <i>Posttest</i>		1.052	.219

Perhitungan uji normalitas diatas memberikan informasi bahwa data *pretest* sebesar 0,844 dan *posttest* sebesar 1,052 nilai signifikan lebih dari 5% (> 0,05). Sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Dengan level of significant 0,05 (5%) maka, derajat bebas pembagi (df) = n - 1 = 38 - 1 = 37, dari hasil tersebut dapat diketahui $F_{tabel} = 4,11$. Dari perhitungan tersebut terbukti bahwa $F_{hitung} 2,11 < F_{tabel} 4,11$. Sesuai syarat dari uji homogenitas apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data dikatakan Homogen, maka dari itu sesuai perhitungan di atas maka data dikatakan Homogen.

Dengan menggunakan rumus t-test untuk sampel sejenis, maka diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 10,798 dan Nilai $t_{tabel} 2,03$. Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai $t_{hitung} 10,798 > t_{tabel} 2,03$. Dengan kata lain bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket sesudah penerapan permainan *dribble* bola basket.

Ketuntasan hasil belajar tiap tatap muka dapat dicapai apabila siswa mampu mendapatkan hasil belajar sama dengan atau lebih dari 75, melalui pembelajaran

penerapan permainan *dribble* bola basket dalam tiga kali tatap muka direkap dalam tabel perbandingan ketuntasan belajar pada saat *pretest* dan *posttest* sebagai berikut :

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar

No	Hasil Belajar	Siswa Yang Tuntas	Prosentase
1	Pretest	17	44,74
2	Posttest	34	84,74

Ucapan Terima Kasih

1. Dwi Cahyo Kartiko, S.Pd., M.Kes. Selaku dosen pembimbing yang memberikan pengarahan dan bimbingan.
2. Bapak Junidi yang telah membantu memberikan arahan dan koreksi untuk penyusunan jurnal ini.
3. Semua pihak-pihak yang membantu pembuatan jurnal ini hingga selesai.

PENUTUP

Simpulan

1. Penerapan permainan *dribble* bola basket ternyata memberikan peningkatan yang positif sebesar 14,07% terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Hal tersebut membuktikan bahwa penerapan permainan *dribble* bola basket berhasil meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Nganjuk.
2. Uji T-test untuk sampel sejenis dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai $t_{hitung} 10,798 > t_{tabel} 2,03$. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII-A SMP Negeri 2 Nganjuk sesudah penerapan permainan *dribble* bola basket.

Saran

1. Bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, terlepas dari penelitian ini tetap disarankan untuk menggunakan bermacam jenis permainan yang terhubung dengan materi inti pembelajaran untuk menarik minat siswa sehingga hasil belajar juga akan ikut meningkat.
2. Memberikan permainan-permainan yang menjerumus pada materi inti terbukti berhasil merangsang minat siswa untuk belajar dan bergerak aktif sehingga penerapan permainan-permainan yang menjerumus pada materi inti bisa dijadikan sebagai acuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Bagi siswa, untuk lebih memaksimalkan konsentrasi dan kemampuan pada saat

mengikuti pembelajaran Penjasorkes dan berusaha untuk mempelajari ketrampilan yang diperoleh di sekolah serta mengaplikasikan nilai-nilai refleksinya di kehidupan sehari-hari.

DAFTAR PUSTAKA.

Bidang III PB PERBASI. (2006). *Bola Basket Untuk Semua 2004*. Jakarta: PB PERBASI.

Deputi Bidang Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga. (2006). *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan 2005*. Jakarta: Kantor Menegpora.

FIBA. (2005). *Mini-Basketball Rules*. Switzerland: FIBA.

Horongbala, Rastafari.dkk. *Penataran Pelatih Bola Basket Tingkat Dasar 2005*. Surabaya: PB. Perbasi.

Standar Kompetensi Kompetensi Dasar, *Mata pelajaran Penjas, SMP-MTS*. <http://www.pendidikan-diy.go.id/file/mendiknas/kurikulum-2013-kompetensi-dasar-smp-ver-3-3-2013.pdf> diunduh pada 25 Maret 2014.

Maksum, Ali. (2009). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

