

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP HASIL BELAJAR GERAK DASAR *DRIBBLE*
BOLA BASKET
(Studi Pada Peserta Didik Kelas VII di SMP Negeri 1 Jatirogo-Tuban)**

Agda Sriwahyuni

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

Abdul Rachman Syam Tuasikal

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

Abstrak

Sekolah merupakan tempat untuk membina dan mengembangkan suatu pengetahuan dan bakat minat siswa. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang diajarkan di sekolah memiliki peranan penting yaitu untuk memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar. Pengalaman belajar tersebut akan diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik dan membentuk pola hidup sehat dan bugar.

Proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani dan olahraga sangat bervariasi, tak menutup kemungkinan dalam materi ajar bola basket. Permainan kecil merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan menyenangkan dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban. Jika ada, seberapa besar pengaruhnya.

Hasil dari penelitian ini berdasarkan hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket yang datanya sudah di olah melalui perhitungan SPSS 20.0 menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket dengan memberikan perlakuan melalui permainan kecil. Hal ini di buktikan dengan nilai $t_{hitung} 17,899 > t_{tabel} 1,684$ dengan taraf signifikan 0,05. Adapun besarnya peningkatan dari sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) diberikan perlakuan adalah sebesar 22,26%.

Kata Kunci: Pengaruh permainan kecil, bola basket, dan hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket.

Abstract

School is a platform to build and develop student's knowledge and talent. Physical education, sport, and health that taught at school have important role which is giving students the opportunity to involve directly in various learning experience. Learning experiences will be directed to build the physical growth and psychological development better and shape a healthy and fit lifestyle.

Process in teaching and learning physical education and sport is very vary, it is also possible in basketball teaching materials. Small game is one of effort that teacher does so the learning process will be more varies and fun in the form of potential learning activities so that able to facilitate student in the learning process. The aim of this study is to determine whether there was a small game effect on learning outcomes of basketball dribble basic movement in SMPN 1 Jatirogo Tuban.

The result of this study based on the result the basic movement of basketball dribble through the data in SPSS 20.0. Calculations shows that there is a significant influence on the outcome of learning basic movement of basketball dribble through small game treat. This is attested by the value of t table is greater than t count which is $17.899 > t \text{ table } 1,684$ with degree of significance 0.05. the amount of improvement from pretest and posttest treatment was given at 22.26%.

Keywords: small game effect, basketball and learning outcomes of basketball dribble basic movement.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat mempengaruhi kualitas suatu bangsa di masa depan. Ketika suatu bangsa mengalami keterpurukan dan diperburuk dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang rendah biasanya sering dikaitkan dengan lemahnya peran pendidikan dalam

membentuk manusia yang unggul. Saat ini sudah semakin disadari bahwa pendidikan sangat penting bahkan dimulai sejak anak lahir. Bahkan yang lebih menarik lagi, pendidikan dapat dimulai semenjak anak masih dalam kandungan. Pentingnya pendidikan sejak dini karena didorong oleh berbagai teori belajar yang menyebutkan bahwa pada usia tersebut berbagai aspek

perkembangan mengalami masa yang sangat cepat dan menentukan.

Proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani dan olahraga sangat bervariasi, tak menutup kemungkinan dalam materi ajar bola basket. Dari model dan cara pembelajaran yang mempunyai tujuan supaya siswa merasa senang serta melatih mental dan keterampilan gerak siswa terutama untuk peningkatan kesehatan jasmani dan rohani serta pembentukan watak serta kepribadian dan kemampuannya.

Menurut Nurhasan, dkk (2005: 6) rumusan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) yaitu: mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktifitas jasmani, permainan dan olahraga, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar penjasorkes.

Permainan kecil merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat lebih bervariasi dan menyenangkan dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil. Karena melalui bermain, anak dapat memetik berbagai manfaat bagi perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosial emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk berkembang akan terjadi ketidakseimbangan. Karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (*inherent*) dalam setiap diri anak. Pembelajaran dalam bentuk permainan kecil dapat dilakukan dalam semua materi pendidikan jasmani dan olahraga, salah satunya materi bola basket.

Bola basket memang olahraga yang tidak bisa dilakukan di sembarang tempat, butuh tempat atau perlengkapan khusus untuk bermain. Dewasa ini bola basket memang sudah banyak diminati terutama dikalangan perkotaan. Di daerah pun olahraga ini juga sudah mulai diminati, akan tetapi sebagian besar sekolah terbentur permasalahan mengenai sarana dan prasarana. Oleh sebab itu perlu kreasi baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Selain karena fasilitas yang tersedia kurang memadai di sekolah, mereka juga menerima pembelajaran dari kegiatan belajar di sekolah seminggu sekali. Dari beberapa teknik dasar seperti *dribble*, *passing* dan *shooting*, *dribble* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bola basket dan penting bagi permainan

individual dan tim karena *dribble* merupakan salah satu dasar bola basket yang pertama yang diperkenalkan kepada pemula. *Dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Hal terpenting dan harus diperhatikan dalam melakukan *dribble* adalah melindungi bola agar bola tidak mudah direbut lawan. Dalam melakukan *dribble* tubuh mempunyai peran penting jika tangan yang digunakan *dribble* lemah, maka tubuh berfungsi untuk melindungi bola. Oleh karena itu, pada saat melakukan *dribble* bola, tubuh harus selalu diantara bola dan lawan.. Permasalahan dalam *dribble* lebih kompleks dikarenakan setiap individu diharuskan dapat mengendalikan bola dengan memantulkan ke lantai lapangan. Bagi mereka yang baru mengenal olahraga bola basket pasti akan mengalami kesulitan karena mereka belum menguasai cara mengendalikan bola dan merasakan sentuhan bola.

Dalam melakukan pembelajaran *dribble* bola basket ada banyak macam model permainan yang dapat digunakan. Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran dengan berbagai permainan. Dari uraian latar belakang tersebut maka di lakukan penelitian Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar *Dribble* Bola Basket pada siswa kelas VII C di SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban.

Masalah yang muncul dari penelitian ini adalah Apakah ada pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban ? Jika ada, Seberapa besar pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban?

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo, Tuban. Dan untuk mengetahui Seberapa besar pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo, Tuban. Penelitian ini diharapkan siswa dapat meningkatkan keterampilan geraknya dan juga seorang guru pendidikan jasmani dapat memodifikasi permainan bola basket, memberikan ide-ide yang kreatif dan dapat dijadikan referensi bagi sekolah, serta memberikan pengalaman yang berguna bagi penulis. Sehingga saat melakukan modifikasi pembelajaran nantinya siswa dapat melaksanakan Proses Belajar Mengajar dengan aktif dan kreatif.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku itu sendiri bisa berarti

sesuatu yang tampak seperti berjalan, berenang, berlari, namun juga bisa seperti berpikir, sikap dan perasaan.

Hasil belajar menurut Sudjana (1991) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Bisa dikatakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang menjadi tolak ukur dalam menentukan keberhasilan siswa memahami suatu materi pelajaran, dimana hasil belajar menyangkut ranah kognitif, afektif, dan psikomotor

Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai aturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun lama permainannya. (Sasminta dkk 2012:27)

Dribble adalah salah satu gerak dasar bola basket yang diperkenalkan kepada para pemula, karena ketrampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket

Manfaat *Dribble* menurut Wissel (1996) yaitu sebagai berikut:

1. Memindahkan bola keluar dari daerah padat penjagaan ketika operan tidak memungkinkan (contoh ketika setelah *rebound* atau dijaga dua orang)
2. Memindahkan bola ketika penerima tidak bebas penjagaan.
3. Memindahkan bola pada saat *fast break* karena rekan tim tidak bebas penjagaan untuk mencetak angka.
4. Menembus penjagaan ke arah *ring*.
5. Menarik perhatian penjaga untuk membebaskan rekan tim.
6. Menyiapkan permainan menyerang.
7. Memperbaiki posisi atau sudut sebelum mengoper ke rekan, dan
8. Membuat peluang untuk menembak. (Wissel, 1996)

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen, adapun definisi penelitian eksperimen yang dijelaskan oleh Maksun (2012 : 13) adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel.

Desain penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak di tempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Namun, penelitian ini merupakan penelitian eksperimen

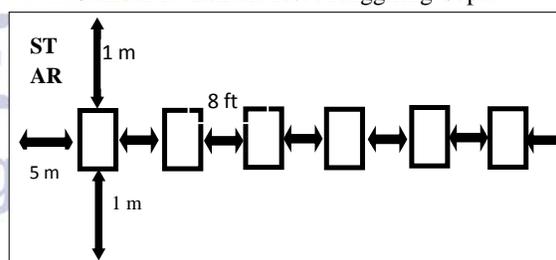
semu, di karenakan dalam desain penelitiannya tidak ada kelompok kontrol.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan *cluster sampling*, adapun definisi *cluster sampling* adalah sebuah teknik sampling yang cara pemilihannya bukan secara individu, melainkan secara kelompok atau area (Maksum, 2012: 57). Sampel yang dimaksudkan dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 1 Jatirogo yang terdiri dari dengan jumlah 7 kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, VII F, VII G. Dalam penelitian ini sampel yang diambil dari populasi adalah sebanyak 1 kelas dan cara menentukan sampelnya dengan cara diundi, dari hasil undian muncul kelas VII C sebagai sampel, dengan jumlah 36 siswa.

Variable Menurut Maksun (2012:30), variabel dibedakan menjadi 2, yaitu variabel independen (bebas) adalah variabel yang mempengaruhi sedangkan variabel dependen (terikat) adalah variabel yang di pengaruhi. Variabel bebas dalam penelitian ini pengaruh permainan kecil sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket

Dalam penelitian ini teknik pengambilan data sangat penting untuk menentukan baik atau tidaknya suatu instrumen dalam pengambilan data. Menurut Maksun (2012:111), instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian Adapun Instrumen yang di gunakan untuk teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes dari Frank M Verduci, sebagai berikut:

Gambar 1. Bentuk Test Menggiring Cepat



(Rahantoknam, 2006: 66)

Cara pengambilan data yang dilakukan selama 4 kali pertemuan karena disesuaikan dengan kondisi.

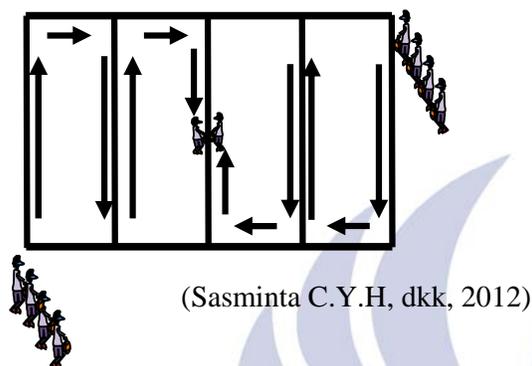
Penelitian dilakukan dengan tahapan berikut :

- a. Pertemuan I digunakan untuk *pre-test* dengan melakukan *dribble* sesuai denga ketentuan tes yang di berikan kepada peneliti.
- b. Pertemuan II dan III digunakan sebagai pemberian perlakuan dalam memberikan modifikasi permainan.

c. Pertemuan IV digunakan untuk pengambilan data *post-test*.

Dalam pemberian *treatment* (perlakuan) digunakan permainan kecil dengan cara memberikan permainan gajah, semut, orang dan curi ekor emas. Permainan yang diterapkan pada penelitian ini ada 2 permainan yaitu sebagai berikut:

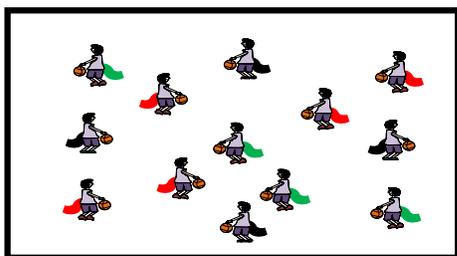
Gambar 2 Permainan semut, gajah, dan orang



Cara bermain :

- Membagi siswa menjadi 2 kelompok.
- Bola di berikan kepada masing-masing kelompok.
- Permainan di mulai dari guru memberi aba-aba mulai, maka orang pertama yang ada di masing-masing kelompok harus melakukan dribble bola basket di rute garis yang sudah ditentukan, dan ketika sudah bertemu di salah satu titik.
- Setelah bertemu pemain tersebut harus melakukan sut (dalam bahasa jawa) dengan tangan yang tidak melakukan *dribble*.
- Pemenang melanjutkan perjalanannya dengan melakukan *dribble* bola dan akan melakukan sut (dalam bahasa jawa) lagi dengan orang ke dua dari kelompok lawan.
- Yang kalah lari keluar lapangan.
- Berjalan begitu seterusnya
- Kelompok yang pemainnya habis terlebih dahulu maka itu kelompok yang kalah.

Gambar 3. Curi ekor emas



- Permainan ini dibagi menjadi tiga kelompok yang sama rata, baik perempuan dan laki – laki.

- Tiga kelompok tersebut adalah kelompok merah, hitam, dan hijau.
- Setiap kelompok mempunyai tali yang diikatkan di pinggang belakang, sesuai dengan kelompok warnanya.
- Bermainnya adalah kelompok merah harus mengambil tali ekor dari kelompok hitam, sedangkan kelompok hitam mengambil tali ekor dari kelompok hijau, lalu kelompok hijau mengambil tali ekor kelompok merah. Hal itu berlangsung sampai berhasil mengambil ekornya sampai habis.
- Jika ada satu kelompok yang habis terlebih dahulu ekornya, sedangkan kelompok yang lainnya belum, maka permainan tetap berjalan sampai ekor siapa yang habis terlebih dahulu.
- Begitu seterusnya sampai ada satu kelompok yang bisa mengambil ekor musuhnya sampai habis, sedangkan ekornya sendiri masih ada.
- Arah lari dalam permainan ini bebas dan tetap dalam area lari yang ditentukan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pengambilan data tes *dribble* masing-masing siswa diberikan tiga kali kesempatan dan diambil data yang paling terbaik. Kemudian hasil tes tersebut akan dihitung untuk mengetahui peningkatannya.

Tabel 1 Hasil Rekap Data *Pre-test* dan *Post-test*

	N	Min	Max	Mean	Varian	Sd
Pre-test	36	12.44	30.55	24.27	16.03	4.00
Post-test	36	10.11	25.83	18.86	10.07	3.17
Perubahan	36	2.33	11.55	5.40	3.28	1.81
Peningkatan	36	22,26 %				

Uji Normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data mengikuti sebaran normal dan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan metode *Kolmogorov-Smirnov*. 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.

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas

<i>One-Sample</i>	Test <i>Dribble</i>	
<i>Kolmogorov-Smirnov</i>	Pre-Test	Post-Test
N	36	36
Kolmogorov-Smirnov Z	0,787	0,780
Asymp. Sig. (2-tailed)	0,566	0,577

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

Uji T yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji T dengan sampel sejenis karena distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subjek yang sama.

Tabel 3 Hasil Uji T

Gerak Dasar Dribble Bola Basket		Keterangan
t hitung	17,89	signifikan
t tabel	1,684	

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji beda, t hitung lebih besar daripada t tabel ($17,89 > 1,684$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika t hitung lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket dengan pemberian perlakuan dengan permainan kecil.

Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 22,26% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup setelah diberikan perlakuan dengan permainan kecil terhadap gerak dasar *dribble* bola basket.

Pembahasan

Hasil skor tes *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor sebesar 24,27 dengan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 12,44 dan 30,55. Sedangkan hasil skor tes *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor sebesar 18,86 dengan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 10,11 dan 25,83. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar 5,40 dengan perubahan skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 2,33 dan 11,55. Menurut data tersebut, persentase peningkatan rata-rata sebesar 22,26%.

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui p value pada saat *pre test* 0,566 dan p value pada saat *post test* 0,577. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal dari data normal karena p value lebih besar dari nilai *alpha* yaitu 0,05.

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji beda, t hitung lebih besar daripada t tabel ($17,89 > 1,684$) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika t hitung lebih besar daripada t tabel dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan

terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket dengan pemberian perlakuan dengan permainan kecil.

Berdasarkan dari perhitungan peningkatan dengan hasil 22,26% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan yang cukup setelah diberikan perlakuan dengan permainan kecil terhadap gerak dasar *dribble* bola basket

PENUTUP

Simpulan

Dari Hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan dari pengaruh permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 17,89 > t_{tabel} 1,684$ dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya peningkatan permainan kecil terhadap hasil belajar gerak dasar *dribble* bola basket di SMP Negeri 1 Jatirogo Tuban berdasarkan analisis dapat diketahui sebesar 22,26%

Saran.

Saran-saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama dunia pendidikan adalah saran-saran berikut:

1. Bisa digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan *dribble* bola basket.
2. Mempermudah siswa dalam belajar *dribble* dengan menggunakan permainan kecil.
3. Ajang dan wadah para guru ataupun pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan.

DAFTAR RUJUKAN

- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani (Bersatu Membangun Manusia Yang Sehat Jasmani dan Rohani)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Tim Penyusun, Kemenpora. 2006. *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan*. Jakarta. UNJ
- Wissel, hal. 1996. *Bolabasket Langkah Untuk Sukses*. Jakarta : PT Grafindo Persada