

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP HASIL
BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 GUDO**

ARTIKEL



Oleh :

EDINDA DWI AYU PUTRI AMELIA
NIM. 198066

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI**

2023

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN SIRKUIT TERHADAP HASIL
BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VIII
SMP NEGERI 1 GUDO**

¹Edinda Dwi Ayu Putri Amelia, ²Nurdian Ahmad,
e-mail : [1edindadw@gmail.com](mailto:edindadw@gmail.com) [2nurdian.ahmad@gmail.com](mailto:nurdian.ahmad@gmail.com).
^{1,4}Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui presentase pengaruh modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Gudo Kabupaten Jombang. Penelitian ini merupakan *one group pre-test post-test design* yang memberikan tes awal (*pre-test*) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah memberikan tes akhir (*post-test*). Sampel yang menggunakan peserta didik SMP Negeri 1 Gudo yang berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai rata-rata untuk data *pre test* adalah sebesar 9.8438 dan nilai rata-rata untuk data *posttest* adalah sebesar 11.9375. Ini menunjukkan tingkat sebesar 2,093 atau sebesar 21,269%. *t* hitung lebih besar daripada *t* tabel yakni *t* hitung 9,861 > *t* tabel 2,03951. Karena *t* hitung lebih besar dari pada *t* tabel maka adanya peningkatan pada pembelajaran menggunakan modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Gudo.

Kata kunci : Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket, Permainan Sirkuit

ABSTRACT

*This study aims to determine the percentage effect of circuit game modification on basketball dribble learning outcomes in class VIII students of SMP Negeri 1 Gudo, Jombang Regency. This study is a one-group pre-test post-test design which provides a pre-test before being given the treatment, after being given the treatment then giving the final test (post-test). The sample used students at SMP Negeri 1 Gudo, totaling 32 students. The results showed that the average value for pre-test data was 9.8438 and the average value for post-test data was 11.9375. This shows a level of 2.093 or 21.269%. *t* count is greater than *t* table, namely *t* count 9.861 > *t* table 2.03951. Because *t* count is greater than *t* table, there is an increase in learning using modified circuit games on basketball dribble learning outcomes in class VIII students of SMP Negeri 1 Gudo.*

Keywords: Basketball Dribble Learning Outcomes, Circuit Games

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu pondasi dasar bagi manusia. Pendidikan sangat berguna untuk meningkatkan dan memberikan informasi serta pemahaman mengenai ilmu pengetahuan yang ada kepada setiap manusia. Di zaman yang semakin berkembang inilah setiap manusia dituntut untuk terus belajar dan memperbanyak ilmu yang berguna dalam perkembangan kehidupan. Pendidikan sendiri memiliki tujuan utama yaitu untuk menjadi media dalam melakukan pengembangan potensi dan mencerdaskan manusia agar siap menghadapi kehidupan di masa yang akan datang.

Permainan basket adalah salah satu kegiatan olahraga yang memiliki efek positif pada pelajar dalam fisik, mental dan sosial sisi karena itu memperoleh perhatian luas secara lokal dan global, berkenaan dengan berbagai konsep dan keterampilan dasar sebagai dasar persyaratan untuk belajar menurut Achmad (2012: 428).

Ada beberapa macam Teknik dasar yang ada dipertandingan bola basket seperti *dribbling*, *passing* dan *shooting*. Namun teknik dasar yang wajib dikuasai bagi pemula dalam bola basket adalah *dribbling*. Menggiring bola adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket menurut Oliver, (2009: 49). Banyak upaya yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar permainan bola basket, salah satu diantaranya dengan memberikan metode atau model pembelajaran. Model pembelajaran aktivitas sirkuit dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian materi pada pembelajaran bola basket.

Menurut Widiastuti (2020: 31) *circuit training* merupakan pada setiap pos dapat ditentukan bentuk dan teknik gerakan atau aktivitas fisik yang harus dilakukan, sesuai dengan petunjuk yang telah diberikan. Cara melakukan bentuk latihan yang terdiri dari beberapa pos latihan yang dilakukan secara berurutan dari pos satu sampai pos akhir. Pentingnya permainan sirkuit menjadi model pembelajaran dribble bola basket pada siswa untuk memberikan dorongan siswa agar lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran bola basket, karena di dalam permainan sirkuit terdapat pos yang berbeda – beda yang menjadikan siswa lebih aktif dan lebih bisa mengembangkan teknik *dribble* yang diberikan oleh guru.

Modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan. Modifikasi adalah cara merubah bentuk barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari aslinya. Mengenai pengertian modifikasi, Bahagia (2010:13) mengemukakan bahwa modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyempaan baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun dalam tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian). Apabila modifikasi dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai makna yang cukup luas, baik modifikasi dalam bentuk benda atau kecakapan yang dimiliki peserta didik. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi setiap guru sebagai salah satu alternatif atau solusi mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses

pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam penelitian ini hasil belajar yang ingin diketahui adalah hasil *dribble* bola basket dengan membuat permainan sirkuit dan menggunakan tes keterampilan *dribble* bola basket, untuk mengetahui perubahan hasil belajar *dribble* yang dialami peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan sirkuit

METODE

Peneliti ini menggunakan eksperimen yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab – akibat diantara variabel – variabel, dimana dalam penelitian ini menggunakan *one group pre-test post-test design*. Populasi yang digunakan oleh peserta didik SMP Negeri 1 Gudo yang berjumlah 32 siswa. Tes *dribble* bola basket dengan cara melakukan tes, langkah awal yaitu posisi siap berdiri dengan bola di belakang garis start, setelah aba-aba “ya” siswa menggiring bola melalui enam buah *cone*. Siswa diberi waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin dengan melakukan *dribble*. Apabila setelah siswa mencapai titik finish, waktu 30 detik masih belum selesai, maka siswa melanjutkan *dribble* nya dengan rute seperti semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang dapat dilaluinya. Apabila siswa melakukan *dribble* di rute yang salah, maka tes harus diulang (Nurhasan, 2000:175)

HASIL

Hasil penelitian menunjukkan hasil pengaruh modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah diberi perlakuan (*treatment*).

Hasil Data *pretest* dan *posttest*

NO	Subyek	Kelompok eksperimen		Selisih
		<i>Pre test</i>	<i>Post test</i>	
1	AT	10	11	1
2	AU	7	9	2
3	ARP	11	12	1
4	AO	8	9	1
5	ARW	7	10	3
6	AN	8	12	4
7	BA	11	14	3
8	DC	8	10	2
9	ER	10	10	0
10	EN	9	12	3
11	FAB	10	11	1
12	FA	9	11	2
13	GA	8	10	2
14	IA	9	10	1
15	IR	10	14	4

16	LR	9	13	4
17	MAP	9	12	3
18	MA	11	11	0
19	MP	10	12	2
20	MR	9	10	1
21	NS	11	13	2
22	NA	14	16	2
23	NA	9	13	4
24	RA	11	14	3
25	RAA	10	12	2
26	SU	10	13	3
27	S	12	14	2
28	SH	9	11	2
29	VR	10	10	0
30	WG	14	15	1
31	ZM	9	13	4
32	ZZ	13	15	2

1. Tes awal (*pre test*) dilakukan untuk mengetahui hasil sebelum adanya *treatment*. Dalam penelitian ini *pre test* dilakukan pada tanggal 16 Mei 2023. Dapat dilihat hasil dari *pre test* yaitu, 2 siswa mendapat skor 7, 4 siswa mendapat skor 8, 9 siswa mendapat skor 9, 8 siswa mendapat skor 10, 5 siswa mendapat skor 11, 1 siswa mendapat skor 13 dan 2 siswa mendapat skor 14.
2. *Post test* dilakukan untuk mengetahui hasil penilaian *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*treatment*) menggunakan modifikasi permainan sirkuit dilakukan sebanyak 3 kali *treatment*. Pengambilan data *post test* dilaksanakan pada tanggal 24 Juli 2023. Penilaian *post-test* dilakukan pada kelas VIII SMPN 1 Gudo dengan materi tes sesuai dengan materi yang sudah diambil saat *pre test*. Hasil penilaian *post-test dribble* bola basket yaitu, 2 siswa mendapat skor 9, 7 siswa mendapat skor 10, 5 siswa mendapat skor 11, 6 siswa mendapat skor 12, 5 siswa mendapat skor 13, 4 siswa mendapat skor 14, 2 siswa mendapat skor 15 dan 1 siswa mendapat skor 16.

Tabel Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	32	7	14	9.84	1.725
Posttest	32	9	16	11.94	1.848
Valid N (listwise)	32				

Sumber : SPSS 25

Dari tabel diatas menjelaskan bahwa dari jumlah 32 data siswa yang diperoleh yaitu, data *pretest* minimum 7, maksimum 14, *mean* 9,84 dan std.

deviasi 1,725. Sedangkan data *post test* minimum 9, maksimum 16, *mean* 11,94 dan std. deviasi 1,848.

Tabel 4.3 Hasil Uji Perhitungan Normalitas

No	Variabel	Sig	Kesimpulan
1	<i>Pretest</i>	0,200	Normal
2	<i>Post test</i>		

Sumber : SPSS 25

Untuk mengetahui normal tidaknya distribusi data masing-masing variabel dengan melihat hasil dari signifikansi, apabila signifikansi hitung $> 0,05$, maka data dinyatakan residual berdistribusi normal. Jika nilai signifikansi $< 0,05$, maka nilai residual tidak berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0,200 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilairesidual berdistribusi **normal**.

Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas

LeveneStatistic	Df	Sig.
.648	62	.424

Sumber : SPSS 25

Uji homogenitas berfungsi untuk menunjukkan bahwa unsur-unsur sampel penelitian memang homogen (sama, sejenis) atau tidak homogen. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis Levene Statistic SPSS 25. Apabila nilai signifikan $> 0,05$, maka distribusi homogen. Jika nilai signifikan $< 0,05$, maka distribusi tidak homogen. Berdasarkan hasil uji Homogenitas diketahui nilai signifikansi $0,424 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilairesidual bervariasi **homogen**.

Tabel 4.5 Rangkuman Hasil Uji t

Kelompok	Rata-rata	t hitung	t tabel df (N-1) = 31	Sig
Pre Test	9.8438	9.861	2,03951	0,000
Post Test	11.9375			

Sumber : SPSS 25

Uji *Paired Sample T Test* adalah pengujian yang digunakan untuk membandingkan selisih dua mean dari dua sampel yang berpasangan dengan asumsi data berdistribusi normal. Sampel berpasangan berasal dari subyek yang sama, setiap variabel diambil saat situasi dan keadaan yang berbeda.

Hasil uji-t diperoleh nilai t hitung sebesar sebesar 9.861 dan nilai t tabel sebesar 2,03951 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,000. Oleh karena nilai t hitung lebih besar dari t tabel $9.861 > 2,03951$ atau terletak di luar daerah penerimaan H_0 , maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang

signifikan terhadap modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket antara sebelum dan sesudah dilaksanakan eksperimen. Hasil ini menunjukkan tingkat pengaruh modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Gudo sesudah diberi perlakuan latihan permainan sirkuit meningkat sebesar 2,093 atau sebesar 21,269%. Dalam hal ini dapat dikatakan pengaruh yang diberikan latihan permainan sirkuit sebesar 21,269%

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII di SMPN 1 Gudo. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah dilaksanakan latihan permainan sirkuit. Permainan sirkuit merupakan suatu cara modifikasi permainan yang bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh setelah diberikan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan. Peneliti memberikan 4 macam bentuk permainan yang susunannya akan di acak di setiap pertemuannya.

Sebelum melakukan *treatment*, peneliti melakukan *pre test* terlebih dahulu. Pada saat *pre test* besarnya rerata kebugaran jasmani adalah 9.8438. Setelah melakukan *treatment* sebanyak 3 kali pertemuan, maka langkah terakhir yaitu *post test*. Dalam penelitian ini dihasilkan nilai pada saat *post test* besarnya rerata adalah 11.9375. Secara keseluruhan dari hasil *treatment* yang dilakukan peneliti adanya peningkatan terhadap pengaruh modifikasi permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Namun tetap harus diperhatikan juga dorongan siswa yang sungguh – sungguh juga akan memberikan hasil yang positif terhadap penelitian ini.

Bisa dikatakan bahwa permainan modifikasi sirkuit sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran bola basket terutama teknik *dribble*. Sudah terbukti dengan adanya penelitian ini ternyata pengaruh permainan sirkuit terhadap hasil belajar pada *dribble* bola basket begitu signifikan. Karena permainan ini banyak manfaatnya dan tidak bosan, daripada memberikan materi *dribble* bola basket yang seperti pada umumnya diberikan kepada siswa. Prinsip pengaruh permainan sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dapat dijadikan sarana modifikasi bentuk pembelajaran bagi siswa untuk meningkatkan kemampuan *dribble* bola basket menjadi lebih baik pada pembelajaran materi bola basket. Disamping itu juga, bentuk modifikasi sirkuit memiliki pengaruh positif terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian eksperimen dalam melakukan penelitian diharapkan bahwa perlakuan atau *treatment* yang diberikan akan mempunyai peranan positif dalam pembelajaran. Dari hasil uji t yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan

sirkuit terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMPN 1 Gudo.

SARAN

Berdasarkan hasil penelitian di atas bahwa pembelajaran melalui modifikasi permainan sirkuit berpengaruh positif terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket, oleh karena itu pembelajaran melalui modifikasi permainan sirkuit dapat dijadikan tolak ukur bagi guru PJOK untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran bola basket. Dengan demikian, diharapkan upaya bersama peneliti dan guru PJOK lainnya terus meningkatkan kemampuan belajar siswa terutama melalui penggunaan modifikasi permainan sirkuit, sehingga siswa tidak bosan dan siswa menjadi lebih bersemangat di setiap pembelajaran.

Guru PJOK diharapkan kreatif dan inovatif dalam setiap pembelajaran. Hal ini agar siswa tidak cepat bosan dalam setiap pembelajaran PJOK, salah satu cara adalah dengan menggunakan variasi permainan. Permainan bola basket meningkatkan perasaan senang dan gembira saat pembelajaran olahraga, dan pembelajaran melalui permainan bola basket yang dimodifikasi dapat mendorong siswa bersemangat untuk meningkatkan keterampilannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Achmad, P. (2012). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: PT Asri Mahasatya.
- Bahagia. (2000). *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta: Depdiknas, Ditjen Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP setara D-111.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan Pengukuran Pendidikan Olahraga*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oliver.J (2007). *Basketball Fundamental (dasar-dasar Bolabasket)*. Bandung: PT Intan Sejati.