

## PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN *WHOLE PRACTICE* DAN *PART PRACTICE* TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLING BOLABASKET (STUDI PADA SISWA KELAS VII SMPN 1 JOGOROTO JOMBANG)

**Galang Baqiyudin**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,  
farna\_jei@yahoo.com

**Sudarso**

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

### Abstrak

*Dribble* adalah salah satu cara membawa bola dan juga dapat membantu memindahkan bola di lapangan dan menjauhkan diri dari penjagaan. Jika dalam permainan bolabasket tidak bisa *dribble* maka permainan pun akan terhambat bahkan cenderung tidak dapat berjalan. Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *dribble*. Akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu menguasai gerak dasar ini dengan metode yang diterapkan oleh para pendidik. Untuk itu diperlukan metode lain yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi gerak dasar *dribble*. Berdasarkan temuan penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode *part practice* memberikan dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar *dribble* yaitu sebesar 22,63 dibandingkan dengan metode *whole practice* sebesar 12,86%.

**Kata Kunci:** Gerak dasar *dribble*, metode *part practice*, metode *whole practice*, hasil belajar.

### Abstract

*Dribble* is one way to take the ball and can also help move the ball on the ground and away from the guard. If the game of basketball can not *dribble* then the game would be delayed even less likely to run. Many learning methods are used in order to improve students' ability in mastering the basic motion *dribble*. But in reality many students who have not been able to master these basic movements with the methods used by educators. From the research that has been established, it will be made a discussion of the results of the analysis of the research. The discussion here discuss the decomposition results of research on the implementation of this whole method of practice and part practice. Based on the results if the data from the study explained that both methods are applied to an impact on students, but part practice method gives better impact in the amount of 22.63% compared to the whole practice the influence of only 12.86%.

**Keywords:** Basic *Dribble* Movement, part practice method, method of whole practice, learning outcomes.

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses alami yang berlangsung secara wajar dalam kehidupan manusia. Dalam perkembangannya, kehidupan manusia semakin kompleks dan maju, sehingga pendidikan keluarga yang mengutamakan pembentukan pribadi yang bersifat alami tidak lagi memadai untuk menghadapi perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek). Oleh karena itu diciptakan struktur pendidikan yang bersifat formal yang disebut pendidikan persekolahan (M. Nursalim dkk, 2007). Percepatan arus informasi dalam era globalisasi dewasa ini menuntut semua bidang kehidupan untuk menyesuaikan visi, misi, tujuan dan strateginya agar sesuai dengan kebutuhan, dan tak ketinggalan zaman. Penyesuaian tersebut secara langsung mengubah tatanan dalam sistem makro, meso, maupun mikro, demikian hanya dengan sistem pendidikan. Sistem pendidikan nasional senantiasa harus dikembangkan sesuai dengan

kebutuhan dan perkembangan yang terjadi baik di tingkat lokal, nasional, maupun global. Termasuk juga dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan.

Pendidik diberi kebebasan dalam melakukan proses pembelajaran yang sesuai dengan keadaan dimana mereka berada, agar tujuan-tujuan yang ditetapkan dapat tercapai dengan baik. Standar kompetensi pada siswa kelas VII salah satunya adalah mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sedangkan kompetensi dasarnya adalah mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar dengan menggunakan peraturan yang dimodifikasi serta nilai kerjasama, kejujuran, menghargai, semangat, percaya diri. Dalam hal ini bolabasket termasuk didalamnya. Dewasa ini bola basket memang sudah banyak diminati baik oleh kalangan perkotaan maupun

pedesaan, akan tetapi biasanya terbentur masalah sarana dan prasarana. Sebagian dari mereka hanya mempelajari di bangku sekolah, dan itu pun baru diajarkan pada siswa menengah. Kebanyakan dari mereka yang baru mengenal olahraga ini mengalami kesulitan untuk bisa menguasai gerak dasarnya, selain karena fasilitas yang tersedia hanya di sekolah, mereka juga menerima pembelajaran dari kegiatan belajar di sekolah seminggu sekali. Dari beberapa gerak dasar seperti dribbel, passing dan shooting, salah satu gerak dasar yang penting untuk dikuasai siswa adalah dribbel. *Dribble* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim.

Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *dribble*. Akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu menguasai gerak dasar ini dengan metode yang diterapkan oleh para pendidik. Untuk itu diperlukan metode lain yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi gerak dasar *dribble*. Dalam penelitian ini ingin diketahui metode manakah yang lebih cocok untuk digunakan atau diterapkan dalam pembelajaran *dribble* bolabasket pada siswa kelas VII SMPN I Jogoroto Jombang. Diantara dua metode ini pasti ada salah satu yang cocok dan baik digunakan untuk membantu peserta didik, atau bahkan keduanya mampu membantu peserta didik. Untuk itu perlu dilakukan penelitian untuk mengetahui perbandingan hasil belajar siswa dengan menggunakan metode *whole practice* dan *part practice*.

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai adalah untuk mengetahui perbandingan metode *whole practice* dan *part practice* dan untuk mengetahui metode yang cocok untuk diterapkan pada siswa. Dan diharapkan Secara umum penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dari pembaca tentang perbandingan metode *whole practice* dan *part practice*. Secara khusus bagi peneliti, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan peneliti dalam membuat penelitian baik dalam bidang yang sama ataupun dalam bidang yang berbeda dimasa yang akan datang. Dan juga berguna agar peneliti dapat bekerja lebih baik dan efektif dari sebelumnya

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerikal (angka) yang diolah dengan metoda statistika. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan karena dalam penelitian ini akan ada perlakuan yang diberikan pada subjek penelitian. Perlakuan berupa pemberian metode *whole practice* dan

metode *part practice* terhadap siswa kelas VII SMPN 1 Jogoroto Jombang. Nantinya pada proses penelitian atau pengambilan data menggunakan instrumen yang menekankan pada pencatatan angka-angka, baik pretest maupun posttest.

Desain penelitian yang digunakan adalah One Group pretest-posttest design. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pretest dan posttest sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Subjek sampel dalam penelitian adalah kelas VII SMP Negeri 1 Jogoroto Jombang dengan menggunakan *Cluster sampling*. Yaitu dengan cara memilih kelompok bukan individu. Dalam penelitian ini sampel yang diambil adalah kelas VII SMPN 1 Jogoroto Jombang. Penentuan kelompok dilakukan dengan cara pengundian kelas, dari kelas VII-A sampai kelas VII-H akan diundi dan diambil dua kelas, dari dua kelas terpilih itu diundi lagi untuk menentukan kelas yang akan diberi perlakuan teori *part practice* dan *whole practice*. Setelah diundi diperoleh dua kelas yaitu kelas VII-B sebagai kelompok *part* dan kelas VII-H sebagai kelompok *whole*.

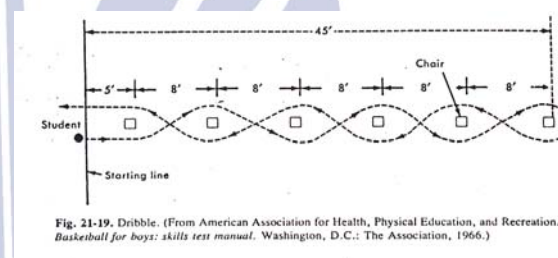


Fig. 21-19. Dribble. (From American Association for Health, Physical Education, and Recreation. *Basketball for boys: skills test manual*. Washington, D.C.: The Association, 1966.)

Gambar . Bentuk tes *dribble* Frank Verduci

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes dari Verduci, sebagai berikut:

Kursi atau kun disusun secara sejajar atau segaris, jarak antar kursi adalah 2,4 meter. Sedangkan jarak dari garis start adalah 1,5 meter. Setiap siswa akan mendribel bola melewati halangan dengan cara zig – zag secara bolak – balik dengan waktu yang secepat - cepatnya. Bola didribel dengan tangan kiri atau tangan kanan. Dribel bisa dilakukan ketika mendengar aba – aba “GO”. Setiap siswa melakukan dua kali tes dan diambil waktu yang terbaik. ( Frank M. Verduci).

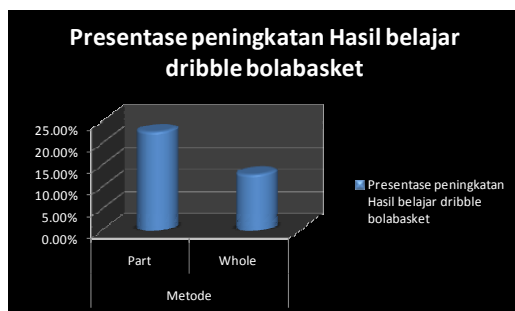
Dalam penelitian ini digunakan teknik analisis data berupa T-test. T-Test adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. (Maksum, 2009).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, maka akan dibuat suatu pembahasan mengenai hasil-hasil dari analisa penelitian tersebut. Pembahasan di sini membahas penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan metode *whole practice* dan *part practice*. Berdasarkan hasil olah data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa

kedua metode yang diterapkan memberikan dampak terhadap peserta didik, namun metode *part practice* memberikan dampak yang lebih baik yaitu sebesar 22,63% dibandingkan dengan metode *whole practice* yang hanya memberikan pengaruh sebesar 12,86%.

Rata-rata		Metode	
		Part	Whole
Gerak dasar dribble bolabasket	<i>pre-test</i>	18.531	21.069
	<i>post-test</i>	14.33	18.358
	perubahan	4.195	2.71
	%	22.63%	12.86%



#### Ucapan Terima Kasih

1. Drs. Sudarso. M.Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan pengarahan dan bimbingan.
2. Bapak Junaidi yang telah membantu memberikan pengarahan dan koreksi untuk penyusunan jurnal ini.
3. Semua pihak-pihak yang telah membantu proses pembuatan jurnal ini hingga selesai.

#### PENUTUP

##### Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian, serta hasil penelitian, maka penelitian ini dapat disimpulkan berikut: metode pembelajaran *part practice* memberikan dampak yang lebih baik terhadap hasil belajar *dribble* pada siswa kelas VII SMPN 1 Jogoroto dibanding dengan pembelajaran menggunakan metode *whole practice*. Metode yang cocok untuk diterapkan pada siswa adalah metode *part practice*.

##### Saran

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

Agar kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak dasar bolabasket terutama *dribble* hendaknya tidak terpaku pada satu metode, bisa juga menggunakan metode lain salah satunya metode *part practice* ini.

Agar kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak dasar bolabasket dapat meningkat guru harus bisa mengetahui karakteristik siswa dan menggunakan berbagai model pembelajaran yang cocok untuk siswa.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya : Unesa.
- Maksum, A. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa
- Maksum, A. 2009. *Psikologi Olahraga*. Surabaya : Unesa
- Nursalim, Dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya : Unesa University Press
- Tim Penyusun, 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa.
- Verduci, frank. 1980. *Measurement Concept in Physical Education*. St.Louis : C.V Mosby company