

**PENGARUH PENGGUNAAN METODE BAGIAN (*PART METHOD*) TERHADAP HASIL KETERAMPILAN *DRIBBLE* DAN *SHOOTING* PER MENIT BOLA BASKET
(Studi Pada Peserta Didik Kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 4 Sidoarjo Tahun Ajaran 2016/2017)**

Renno Adiesta

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya, renonno@gmail.com

Abdul Rachman Syam Tuasikal

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Latar belakang dilaksanakannya penelitian ini adalah sesuai observasi di SMA Negeri 4 Sidoarjo kurangnya keterampilan *shooting* dan *dribble*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh *part method* terhadap hasil keterampilan *shooting* permenit dan *dribble* bola basket. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Populasi dalam penelitian adalah seluruh peserta didik kelas XI SMA Negeri 4 Sidoarjo dengan jumlah total 393 peserta didik. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas XI MIPA 4 yang berjumlah 40 siswa. Cara memperoleh data dengan cara melakukan *pre-test*, perlakuan dan *post-test* yang dilakukan 4 kali pertemuan. Dari hasil analisa menggunakan aplikasi komputer SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) versi 20 dapat diketahui hasil *pre-test shooting* per menit dari 40 peserta memiliki rata-rata 3,65 nilai standar deviasi 3,348. Untuk hasil *pre-test dribble* dari 40 peserta memiliki rata-rata 71,93 nilai standar deviasi 12,501, Sedangkan untuk hasil *post-test shooting* permenit dari 40 peserta memiliki rata-rata 6,53 nilai standar deviasi 3,714. Untuk hasil *post-test dribble* dari 40 peserta memiliki rata-rata 85,88 nilai standar deviasi 8,794. Berdasarkan perhitungan SPSS *Statistic 20 test* dengan ketentuan penguji jika nilai signifikansi dari nilai hitung, thitung lebih besar dari ttabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai thitung < ttabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Dari hasil tersebut diperoleh nilai thitung > ttabel *shooting* permenit ($7,756 > 2,021$) Sedangkan nilai thitung > ttabel *dribble* ($13,104 > 2,021$) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji Paired Sample T-Test, maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_0 ditolak, yang artinya ada pengaruh yang dari hasil tes setelah pemberian *treatment* dengan nilai persentase *shooting* permenit sebesar 78,90%, dan nilai persentase *dribble* sebesar 19,39% pada peserta didik kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Kata kunci : *Part method, Shooting, Dribble, Bola Basket*

Abstract

Background implementation of this research is appropriate observation in SMA 4 Sidoarjo lack of shooting skills and dribble. The purpose of this study was to investigate the influence of the method part of the results permenit shooting skills and dribble a basketball. This research uses quasi-experimental quasi experiment with a quantitative approach. The research design used in this study is one group pretest-posttest design. In this design there is no control group and the subjects are not placed at random. The population in the study were all students of class XI SMA 4 Sidoarjo with total number of 393 students. while the research samples are class XI MIPA 4 totaling 40 students. How to obtain data by doing a pre-test, treatment and post-tests conducted 4 meetings. From the analysis results using computer application SPSS (*Statistical Package for the Social Sciences*) version 20 can be seen the pre-test shooting per minute of 40 participants had an average of 3.65 standard deviation 3.348. For the pre-test results dribble permenit of 40 participants had an average 71.93 standard deviation value of 12.501, As for the post-test results per minute shooting of 40 participants had an average of 6.53 standard deviation 3.714. For the post-test results dribble out of 40 participants had an average 85.88 standard deviation 8.794. Based on the calculation of SPSS Statistics 20 test with the examiner if the provisions of the significance of the calculated value, (tcount) greater than (ttable) with a significance level of 5% or 0.05 then H_a Ho accepted and rejected. Meanwhile, if the significance of (tcount) < (ttable) with a significance level of 5% or 0.05 then H_0 is accepted and H_a rejected. From these results obtained (tcount) > (ttable) shooting per minute ($7.756 > 2.021$), while (tcount) > (ttable) dribble ($13.104 > 2.021$) with a significance level of 5% or 0.05. then the corresponding basis for decision making in Test Paired Sample T-Test, it can be

concluded Ha Ho accepted and rejected, which means that there is influence of the test results after the treatment with permenit shooting percentage value of 78.90%, and the percentage value dribble by 19 , 39% in class XI MIPA 4 SMAN 4 Sidoarjo.

Keywords : Part method, Shooting, Dribble, Basketballs

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu usaha yang penting didalam upaya meningkatkan sumber daya manusia. Pendidikan tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan baik seseorang, masyarakat maupun kehidupan berbangsa. Kualitas dari sebuah negara salah satunya diukur melalui sumber daya manusia yang berada didalam negara tersebut, maju atau tidaknya sebuah bangsa juga salah satunya diukur melalui tingkat pendidikan penduduknya.

Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 No. 1, yang berbunyi :

“pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara”.

Dari pendapat di atas dapat dikatakan bahwa pendidikan tidak hanya berperan dalam hal pengetahuan, kecerdasan, dan ketrampilan saja, namun pendidikan juga berperan membentuk manusia yang beriman, dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional dalam kurikulum 2013 terdapat mata pelajaran wajib (kelompok A) dan mata pelajaran wajib (kelompok B) yang salah satu didalamnya terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

PJOK merupakan bagian penting dari pendidikan secara keseluruhan. Tidak hanya mempelajari salah satu jenis olahraga atau permainan saja tetapi para peserta didik yang memiliki aktivitas cukup padat baik disekolah maupun di luar sekolah dapat tetap menjaga kebugaran jasmani dengan adanya mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam beberapa teori dikatakan bahwa aktifitas olahraga atau jasmani dalam *physical education* dianggap sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan akademik (Hollar, 2010), dikatakan juga bahwa *physical education* dapat mengubah gaya hidup siswa (Field, 2001), disamping itu *physical education* dapat mengubah kepribadian siswa (Sigfusdottir, 2006), dan yang tidak kalah pentingnya dikatakan bahwa *physical education* apabila dikelola dengan baik juga dapat memberikan sumbangsih dalam upaya meningkatkan prestasi olahraga suatu negara (De Bosscher, 2006).

PJOK terdapat berbagai aktivitas olahraga permainan yang banyak mengandung nilai positif diharapkan dapat membantu untuk mengembangkan kemampuan psikomotornya kemampuan kognitif dan afektif peserta didik. Terdapat materi atletik, aktivitas bola kecil, serta aktivitas bola besar, diantaranya adalah bola voli, sepak bola, dan bola basket.

Sekolah merupakan tempat belajar yang nyaman dan menarik bagi setiap siswa. Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi materi bola basket memiliki beberapa materi pembelajaran. Salah satu materi yang digunakan yaitu *shooting* dan *dribble*. Dalam pembelajaran *shooting* dan *dribble* terdapat beberapa macam, salah satunya menggunakan materi *shooting* per menit dan *dribble*. Bola basket adalah olahraga yang kompetitif, mendidik, menghibur, dan menyehatkan (Oliver, 2007:vi).

Adapun permainan yang dilakukan secara berkelompok salah satunya adalah permainan bola basket. Banyak siswa yang tertarik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran bola basket salah satunya di SMA Negeri 4 Sidoarjo. Dalam melakukan pembelajaran terdapat beberapa kekurangan yang di miliki oleh siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran bola basket di SMA Negeri 4 Sidoarjo, salah satunya saat memasukan bola kedalam keranjang dan melakukan *dribble*. Tetapi pada siswa yang mengikuti kegiatan pembelajaran di SMA Negeri 4 Sidoarjo ini memiliki masalah saat melakukan *shooting* per menit dan *dribble*. Siswa masih kurang memahami bagaimana cara yang benar untuk melakukan *shooting* per menit dan *dribble* karena sebagian besar masih banyak yang tidak dapat melakukan *dribble* dan mencetak angka melalui *shooting* permenit.

Perlu diketahui bahwa memilih metode pembelajaran untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar merupakan salah satu upaya sangat strategis yang dapat dilakukan oleh seorang tenaga pendidik untuk menyampaikan materi pelajaran yang telah dipersiapkan agar proses belajar mengajar ini lebih menarik dan menyenangkan, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai, atau dengan kata lain peserta didik dapat mencapai kompetensi yang di inginkan sesuai dengan jenjang pendidikan yang ditempuh.

Part method merupakan suatu metode pembelajaran dengan cara mengajarkan bagian per-bagian dari suatu pola gerak melalui pemilihan metode pembelajaran *part*, penulis ingin mengetahui pengaruh

metode pembelajaran *part method* terhadap peningkatan keterampilan siswa dalam menguasai materi *shooting* per menit bola basket. Untuk itu perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui pengaruh pembelajaran metode (*part method*) terhadap peningkatan Keterampilan *shooting* permenit dan *dribble* bola basket pada Siswa Kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang Pengaruh penggunaan metode bagian (*part method*) terhadap hasil keterampilan *shooting* permenit dan *dribble* dalam bola basket. (Studi pada Siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 4 Sidoarjo).

Hakekat Shooting Dan Dribble Bola Basket **Pengertian Shooting**

Shooting adalah keterampilan dasar yang perlu dikuasai pemain. Banyak pemain yang secara khusus mencoba memposisikan diri untuk melatih *shooting*, terlepas dari tinggi maupun berat badan pemain, sangat disarankan untuk pemain memulai teknik *shooting* ini di segala posisi artinya bisa dari dekat atau dari posisi yang jauh dari keranjang.

Menembak merupakan sasaran akhir setiap bermain. Keberhasilan suatu regu dalam permainan selalu di tentukan oleh keberhasilannya dalam menembak. Untuk dapat berhasil dalam tembakan perlu dilakukan teknik-teknik yang betul. (Sodikun, 1992: 59). kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket (Oliver, 2007:49).

Menggiring bola atau *mendribble* juga merupakan unsur dasar yang selalu diperlukan dalam suatu pertandingan. Artinya, jika pada suatu saat seorang pemain tidak dapat melempar bola ke teman, maka ia dapat menggiring atau *mendribble* bola ke tujuan tertentu misalnya mendekati basket atau membebaskan diri dari rebutan lawan. Dengan melakukan *dribble* maka ia dapat bermain dengan baik. Oleh karena itu unsur menggiring atau *mendribble* ini

Metode bagian merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Bentuk keterampilan pembelajaran dipilah-pilah kedalam bentuk gerakan yang lebih efisien dan sederhana (Putro, 2015:588).

Pendapat mengenai metode bagian (*part method*) menurut Gani, (2010:29) dalam e-jurnal Unesa Firdaus (2014:365) mengatakan bahwa metode bagian adalah metode yang mengajarkan suatu keterampilan gerak dengan cara memecah-mecah gerak sebelum

Dalam permainan bola basket, bola boleh dimasukkan ke dalam keranjang lawan dari segala arah selama masih di dalam lapangan permainan, bisa dengan satu atau dua tangan. Bisa sambil melompat (*jump shoot*) atau sambil melayang (*lay up shoot*) atau berdiri ditempat (*shet shoot*). (Tuasikal, 2015 : 46).

Hal mendasar yang perlu diperhatikan ketika *shooting* adalah ; Cara memegang bola. bola dipegang engan kedua tangan, kedua kaki dibuka selebar bahu lutut ditekuk, posisi kaki dapat dilakukan dengan meletakkan bagian kaki tumpu atau terkuat berada di depan dengan menyesuaikan kaki kanan atau kaki kiri yang berada di depan selain itu posisi kedua kaki bisa di letakkan sejajar, pada saat akan *shooting* tangan yang digunakan untuk *shooting* digeser ke belakang bola, bola dipindahkan ke samping atau depan kepala siku tangan membentuk huruf "L" pada saat melepas bola (*shooting*) tangan yang tidak *shooting* melindungi bola. Pada saat melepas bola siku, pergelangan tangan dan jari-jari mengarah ke keranjang.

Pengertian Dribble Bola Basket

Dribble adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggelindingkan bola ke lantai atau dengan sengaja melemparkan bola ke papan pantul (*official basketball rules*, 2012:28).

Mendribble adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan tergolong pada teknik dasar yang harus dipelajari (Sodikun, 1992:112).

Hakekat Part Method

Metode bagian "*part method*" adalah suatu cara mengajar yang beranjak dari suatu bagian ke keseluruhan, atau dari yang khusus ke umum.

Metode *part* atau bagian merupakan bentuk latihan keterampilan yang dilakukan secara bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Caranya dimulai dengan mengajarkan bagian-bagian terkecil dari suatu keterampilan dan akhirnya dibangun menjadi suatu keterampilan yang utuh (Prastowo, 2014:748). dijalin menjadi satu rangkaian gerak secara keseluruhan, sehingga dapat disimpulkan bahwa metode bagian (*part method*) adalah metode yang diterapkan dengan cara memecah suatu pembelajaran menjadi bagian-bagian dan menggabungkannya lagi setelah siswa berhasil menguasainya dengan tujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami suatu pembelajaran.

Berdasarkan ungkapan di atas metode bagian (*part method*) adalah model pembelajaran yang mempelajari bagian perbagian dari keterampilan yang dipelajari. Pembelajaran *part method* dipilah-pilah

kedalam bentuk gerakan yang lebih efisiensi dan sederhana mulai dari bagian perbagian hingga menggabungkan rangkain gerak secara keseluruhan.

Metode Bagian (*Part Method*) pada *Shooting* permenit Bola Basket

Metode pembelajaran ini umumnya digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk membelajarkan suatu bentuk keterampilan gerak yang cukup sulit atau kompleks. Metode ini sangat membantu guru PJOK dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan mempelajari rangkaian gerakan yang baru dikenal dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Mengantisipasi kompleksitas dan keberagaman gerak tersebut perlu dilakukan semacam penyederhaan terlebih dahulu dari gerakan yang akan dipelajari menjadi bagian perbagian sehingga mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Pendekatan ini akan menjadi baik (efektif) jika bagian perbagian dari gerakan yang dipelajari dan dipahami atau dikuasai terlebih dahulu kemudian digabungkan menjadi suatu gerakan yang utuh menjadi sebaliknya metode ini menjadi tidak efektif apabila peserta didik langsung mempelajari gerakan secara utuh (Tuasikal, 2015:32).

Berdasarkan ungkapan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bagian ini adalah salah satu bentuk atau cara membelajarkan yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik, hal ini dilakukan dengan membagi atau memecah keterampilan gerak menjadi beberapa bagian yang diinginkan mulai dari bentuk gerakan yang paling sederhana sampai pada bentuk gerakan yang tersulit sesuai dengan bentuk gerakan yang diinginkan. Berikut sebagai contoh pola gerak *shooting* permenit,

- 1) Memanfaatkan pergelangan tangan untuk melakukan pelepasan bola; pada langkah ini lebih banyak menekankan pada pemanfaatan pergelangan tangan untuk melakukan pelepasan bola dibantu dengan ruas jari tangan.
- 2) Pada langkah kedua ini, gerakan *shooting* disamping sentuhan ruas jari, pergelangan tangan, selanjutnya akan dibantu dengan gerakan dari siku. Masing-masing sampel berdiri dan sambil melakukan posisi awalan, siku tangan diupayakan membentuk huruf "L" agar mendapat kekuatan untuk pelepasan bola.
- 3) Latihan menguasai posisi awalan; karena ini merupakan bagian yang paling mendasar bagi seseorang untuk melatih teknik *shooting* dan menghindari kemungkinan terjadi cedera pada kaki, maka pada saat melakukan aktifitas ini posisi badan

harus siap diupayakan menggunakan tumpuan yang benar.

- 4) Langkah yang terakhir ini menggabungkan seluruh rangkaian gerakan dengan memanfaatkan lompatan untuk mendekatkan saat pelepasan bola menuju ke ring, sehingga pelepasan bola lebih dekat menuju ring.

Dengan demikian sebaiknya tenaga pendidik pendidikan jasmani dapat memberikan keterampilan dari gerakan yang sederhana, yang mudah meningkat sampai gerakan yang sulit sehingga harapannya pada akhir proses anak dapat memperagakannya secara utuh. Suatu keterampilan gerak yang sulit dapat dikuasai dengan baik, jika tiap-tiap bagian dipelajari secara runtut dan dilakukan secara sistematis dan kon-tinyu.

Metode Bagian (*Part Method*) pada *Dribble* Bola Basket

Metode pembelajaran ini umumnya digunakan oleh seorang tenaga pendidik untuk membelajarkan suatu bentuk keterampilan gerak yang cukup sulit atau kompleks. PJOK dalam melaksanakan proses belajar mengajar terutama untuk membantu peserta didik yang mengalami kesulitan mempelajari rangkaian gerakan yang baru dikenal dan memiliki tingkat kesulitan yang tinggi. Untuk mengantisipasi kompleksitas dan keberagaman gerak tersebut perlu dilakukan semacam penyederhaan terlebih dahulu dari gerakan yang akan dipelajari menjadi bagian perbagian sehingga mudah dipahami dan dipelajari oleh peserta didik. Pendekatan ini akan menjadi baik (efektif) jika bagian perbagian dari gerakan yang dipelajari dan dipahami atau dikuasai terlebih dahulu kemudian digabungkan menjadi suatu gerakan yang utuh menjadi sebaliknya metode ini menjadi tidak efektif apabila peserta didik langsung mempelajari gerakan secara utuh (Tuasikal, 2015:32).

Berdasarkan ungkapan diatas, maka dapat disimpulkan bahwa metode bagian ini adalah salah satu bentuk atau cara membelajarkan yang dapat digunakan tenaga pendidik pendidikan jasmani untuk menyampaikan materi pelajaran yang akan dipelajari peserta didik, hal ini dilakukan dengan membagi atau memecah keterampilan gerak menjadi beberapa bagian yang diinginkan mulai dari bentuk gerakan yang paling sederhana sampai pada bentuk gerakan yang tersulit sesuai dengan bentuk gerakan yang diinginkan. Sebagai berikut contoh pola gerak *dribble*,

- 1) Memanfaatkan ujung jari untuk memainkan bola; pada langkah ini menyentuh atau memainkan bola dengan kelima ujung jari tangan dilakukan bergantian. Tujuan dari bentuk perlakuan ini adalah lebih pada bagaimana sampel memanfaatkan jari -

jari tangan untuk memainkan bola dan menguasai bola.

- 2) Memanfaatkan ruas jari untuk memainkan bola; pada langkah ini lebih banyak menekankan pada pemanfaatan ruas jari - jari tangan untuk memainkan bola tidak dengan telapak tangan, sehingga apabila diamati akan nampak rongga antara bola dengan telapak tangan.
- 3) Latihan menguasai bola; karena ini merupakan bagian yang paling mendasar bagi seseorang untuk melatih teknik *dribble* dan menghindari kemungkinan terjadi cedera pada ruas jari tangan, maka pada saat melakukan aktifitas ini posisi pantulan bola dengan lantai diupayakan sedekat mungkin.
- 4) Pada langkah kedua ini, gerakan *dribble* disamping sentuhan ruas jari dan pergelangan tangan, selanjutnya akan dibantu dengan gerakan dari siku. Masing-masing sampel berdiri dan sambil *dribble*, pantulan bola setinggi lutut, siku tangan diupayakan sedekat mungkin dengan pinggang agar bola mudah dikontrol dan tidak terlalu jauh dari tempat duduk. *Dribble* dilakukan dengan tangan kanan dan kiri bergantian posisi pantulan bola bebas, boleh didepan, disamping kiri dan kanan sampel.
- 5) Langkah yang terakhir ini dengan menggabungkan seluruh rangkaian gerak dengan berjalan.

Dengan demikian sebaiknya tenaga pendidik pendidikan jasmani dapat memberikan keterampilan dari gerakan yang sederhana, yang mudah meningkat sampai gerakan yang sulit sehingga harapannya pada akhir proses anak dapat memperagakannya secara utuh. Suatu keterampilan gerak yang sulit dapat dikuasai dengan baik, jika tiap-tiap bagian dipelajari secara runtut dan dilakukan secara sistematis dan kon-tinyu.

METODE

Dalam Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian Eksperimen adalah penelitian yang dilakukan untuk mengetahui sebab-akibat antar variabel (Maksum, 2012:65). Sedangkan penelitian eksperimen semu adalah penelitian yang tidak dapat memenuhi 4 hal berikut, yaitu adanya *pre-test* dan *post-test* sebagai ukuran keberhasilan, perlakuan, kelompok kontrol dan randomisasi (Maksum, 2012:67). Dalam penelitian ini hanya memenuhi 2 hal yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini akan mencari pengaruh dengan adanya perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara

pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2012:53).

Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah peserta didik Kelas XI di SMA Negeri 4 Sidoarjo yang berjumlah 393 siswa.

Menurut Maksum (2012:137), instrumen merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data ada dua kategori, yaitu tes dan non-tes. Dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan objektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat.

a) Instrumen *shooting*

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes *shooting* per menit dengan *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan waktu 1 menit.

b) Instrumen *dribble*

Testee melakukan giringan bola secepat-cepatnya (*speed dribble*).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaruh penggunaan model *small side games* terhadap hasil belajar *passing* dengan kaki bagian dalam sepak bolastudi pada peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 4 Sidoarjo dipergunakan rumus sebagai berikut :

A. SHOOTING

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{MD}}{\text{Mpre}} \times 100\% \\ &= \frac{2,88}{3,65} \times 100\% \\ &= 78,90 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada *shooting* dalam bola basket sebesar 78,90% setelah diberikan penerapan *part method*.

B. DRIBBLE

$$\begin{aligned} \text{Presentase} &= \frac{\text{MD}}{\text{Mpre}} \times 100\% \\ &= \frac{13,95}{71,925} \times 100\% \\ &= 19,39 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada *dribble* dalam bola basket sebesar 19,39% setelah diberikan penerapan *part method*.

PEMBAHASAN

Sesuai dengan rumusan masalah tujuan penelitian dan hasil tentang pengaruh penggunaan *part method* terhadap hasil keterampilan *shooting* dalam bola basket maka diketahui ada pengaruh. Hal ini dapat dilihat dari hasil skor *shooting* siswa sebelum diberikan *treatment (pretest)* adalah rata-rata 3,65 standart deviasi 3,348. Hasil skor keterampilan *shooting* peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 4 Sidoarjo setelah diberikan *treatment (posttest)* adalah rata-rata 6,53 standart deviasi 3,714. Dan hasil skor *dribble* siswa sebelum diberikan *treatment (pretest)* adalah rata-rata 71,93 standart deviasi 12,501. Hasil skor keterampilan *dribble* peserta didik kelas XI MIPA 4 di SMA Negeri 4 Sidoarjo setelah diberikan *treatment (posttest)* adalah rata-rata 85,88 standart deviasi 8,794.

Berdasarkan tabel 4.3 diketahui *Pvalue* pada saat *pretest* ,077 dan *Pvalue* saat *posttest* ,262. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pretest* dan *posttest* adalah berasal dari data normal karena *Pvalue* > *alpha* yaitu 0,05.

Berdasarkan tabel 4.4 diketahui *Pvalue* pada saat *pretest* ,391 dan *Pvalue* saat *posttest* ,148. Dapat disimpulkan bahwa data pada saat *pretest* dan *posttest* adalah berasal dari data normal karena *Pvalue* > *alpha* yaitu 0,05.

Berdasarkan hasil perhitungan uji T *shooting*, thitung > ttabel (7,756 > 2,021) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika thitung > ttabel dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima H_o ditolak.

Berdasarkan hasil perhitungan uji T *dribble*, thitung > ttabel (13,104 > 2,021) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika thitung > ttabel dengan taraf signifikan 5% maka H_a diterima H_o ditolak. Dari hasil tersebut disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan *part method* terhadap hasil keterampilan *shooting* dalam bola basket bola studi pada siswa kelas XI MIPA 4 SMA Negeri 4 Sidoarjo.

Berdasarkan dari perhitungan presentase dengan hasil 78,90% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup besar setelah diberikan *treatment* menggunakan *part method* terhadap keterampilan *shooting* dalam bola basket. Berdasarkan dari perhitungan presentase dengan hasil 19,39% maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang cukup setelah diberikan *treatment* menggunakan *part method* terhadap keterampilan *dribble* dalam bola basket.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut :

1. Adanya pengaruh pengaruh penggunaan *part method* terhadap hasil keterampilan *shooting* dalam bola basket bola. Dibuktikan dengan hasil thitung 7,756 > ttabel 2,021 dengan taraf signifikan 0,05. Besarnya pengaruh pengaruh penggunaan *part method* terhadap hasil keterampilan *shooting* dalam bola basket bola dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 78,90%.
2. Adanya pengaruh pengaruh penggunaan *part method* terhadap hasil keterampilan *dribble* dalam bola basket bola. Dibuktikan dengan hasil thitung 13,104 > ttabel 2,021 dengan taraf signifikan 0,05. Besarnya pengaruh pengaruh penggunaan *part method* terhadap hasil keterampilan *dribble* dalam bola basket bola dibuktikan dengan perhitungan presentase pengaruh yaitu sebesar 19,39%.

Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil penelitian, pembahasan dan simpulan yang telah diuraikan adalah :

1. Bagi peneliti yang ingin melakukan penelitian lebih lanjut agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan informasi dan dapat meneliti dengan jumlah populasi serta sampel yang lebih banyak dan berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- De Bosscher, Veer. 2006. Sports Policy Factors Leading to International Sporting Success (An International Comparative Study).
- FIBA 2012. Terjemahan PP PERBASI Peraturan Resmi Permainan Bola Basket. Tanpa Penerbit.
- Firdaus, Hidir. 2014. *Perbandingan Metode Pembelajaran Bagian (Part-Method) dan Metode Pembelajaran Keseluruhan (Whole-Method) terhadap Kemampuan Siswa dalam Melakukan Smash Bola Voli*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2014, 363-369.
- Hollar, D., Messiah, S. E., Lopez-Mitnik, G., Hollar, T. L., Almon, M., & Agatston, A. S. (2010). Effect of a two-year obesity prevention intervention on percentile changes in body mass index and academic performance in low-income elementary school children. *American Journal of Public Health*, 110(4), 646-653.
- Khamidi, Amrozi. 2008. *Pendidikan Dan Strategi Belajar Mengajar (Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan)*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Oliver, Jon. 2007. *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.

Prastowo, Gurit. 2014. *Pengaruh Metode Pembelajaran Part Practice Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02 Nomor 03 Tahun 2014, 747 – 749.

Putro, Bijak Laksono. 2015. *Perbandingan Metode Part Practice dengan Metode Whole Practice dalam Pembelajaran Shooting Bola Basket*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 02 Nomor 02 Tahun 2015, 586-590.

Rahantoknam, Apriyanto dkk 2006. *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan*. UNJ Jakarta. Tanpa penerbit.

Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Tanpa Penerbit.

Pendidikan Jasmani Universitas Negeri Yogyakarta. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta: PPs Universitas Negeri Yogyakarta.

Tim. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya: Unesa University Press.

Tuasikal, Abdul Rachman Syam. 2015. *Pengaruh Model Pembelajaran Part, Whole dan Imagery Terhadap Dribble dan Shooting Permainan Bola Basket*. *Program Studi S3 Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya*. Disertasi tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa University Press.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Sekretariat Negara. Jakarta.

_____, (2016). *Pengertian Metode Part*. (Online).

(http://a-research.upi.edu/operator/upload/s_ikor_0606701_chapter1.pdf). (Diunduh pada tanggal 23 Maret 2016).