

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN BOLA BASKET MATERI PASSING  
MELALUI PERMAINAN TRASH BALL TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA  
SMPN 1 JATI KUDUS**

**Wahyu Sigit Nugroho**

email: [wsigitn@gmail.com](mailto:wsigitn@gmail.com), [muhisnaw@gmail.com](mailto:muhisnaw@gmail.com)

**Universitas PGRI Semarang**

*Abstract*

*The background of this research is the identification of the problem, namely, whether the Trash Ball game can improve student learning outcomes of SMPN 1 Jati Kudus. The purpose of this research is to find out whether the Trash Ball game can improve student learning outcomes at SMPN 1 Jati Kudus. This research uses the experimental method of pretest and posttest control group models. For the sample taken by random sampling method as many as 128 students. The test instrument uses a questionnaire or questionnaire. Meanwhile, the t test was chosen as the technique. The results are affective assessment of 68.09 and posttest to 82.99 and an increase of 21.8%. the result of the cognitive assessment pretest was 64.63 and the post-test was 84.88 and the increase was 31.8% while the value of Sig.(2-tailed) 0.000 < 0.05 and the mean different value of -20.25 then there is a significant difference between the results the test. The results of the psychomotor assessment pretest were 49.98 and the post-test was 81.87 and the increase was 63.8% while the value of Sig.(2-tailed) 0.000 < 0.05 and the mean different value of -14.90. The conclusion from this research is that there is an increase in learning outcomes for basketball material through the trash ball game for students at SMPN 1 Jati Kudus. Suggestions for teachers are expected to provide trash ball games to improve their students' basic passing technique skills.*

**Keywords:** *Learning Outcomes, Trash Ball Game, Basketball.*

**Abstrak**

Latar belakang penelitian ini didasari dari identifikasi masalah yaitu, apakah permainan *Trash Ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 1 Jati Kudus. Penelitian dimaksudkan guna mencari tahu apakah permainan *Trash Ball* dapat meningkatkan hasil belajar siswa SMPN 1 Jati Kudus. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen model *pretest* dan *posttest* control grup. Untuk sampelnya diambil dengan metode random sampling sebanyak 128 siswa. Instrumen tes menggunakan angket atau kuisioner. Sementara uji t dipilih sebagai tekniknya. Perolehannya yaitu penilaian afektif sebesar 68,09 dan posttest menjadi sebesar 82,99 dan peningkatannya sebesar 21,8%. hasil *pretest* penilaian kognitif sebesar 64,63 dan *posttest* menjadi sebesar 84,88 dan peningkatannya sebesar 31,8% sedangkan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 dan nilai mean *different* sebesar -20,25 maka terdapat pembeda signifikan antara hasil test nya. hasil *pretest* penilaian psikomotorik sebesar 49,98 dan *posttest* menjadi sebesar 81,87 dan peningkatannya sebesar 63,8% sedangkan nilai Sig.(2-tailed) 0,000 < 0,05 dan nilai mean *different* sebesar -14,90. Simpulan dari penelitian ini terdapat peningkatan hasil belajar materi bola basket melalui permainan *trash ball* siswa SMPN 1 Jati Kudus. Saran bagi guru diharapkan dapat memberikan permainan *trash ball* untuk meningkatkan ketrampilan teknik dasar passing siswanya.

**Kata kunci :** Hasil Belajar, Permainan *Trash Ball*, Bola Basket.

## PENDAHULUAN

Menurut Aip Syarifudin, dkk (2009:3) dalam Jarak, U. M. H. P. L., & Puspito, A. W. N (2019). Pelatihan Olahraga yakni sebuah tahapan memulai kegiatan fisik, yang direncanakan serta tersusun dengan sedemikian rupa guna melancarkan sebuah tumbuh kembang serta peningkatan ketrampilan seseorang secara fisik baik dalam pembentuk tumbuh maupun pemikiran bahkan menimbulkan efek yang baik bagi setiap manusia dalam memenuhi studi di sekolah pada umumnya.

Banyak Kontribusi yang telah diberikan dalam dunia perolahraga serta memiliki dampak yang baik dalam kebugaran masyarakat, selanjutnya merupakan bagian pembangunan kelanjutan. berdasar Perundangan No 3 Tahun 2005 Tentang Sistem Keolahragaan Nasional untuk mendorong, pembinaan, serta pengembangan potensi jasmani, rohani, dan sosial perlu adanya pembimbingan aktivitas kepada para peserta didik. Olahraga meliputi 3 lingkupnya tersendiri yakni: pendidikan, olahraga rekreasi, dan prestasi.

Menurut Hany Ahmed (El-Aal, 2012, p. 428) menyatakan, jika olahraga bola basket termasuk salah satu kegiatan fisik yang memberikan dampak positif bagi peserta didik, hal baik atau positifnya bisa berdampak bagi banyak hal baik fisik, mental maupun sosial sehingga mendapat perhatian yang luas secara lokal maupun global, menyangkut keragaman konsep dan keterampilan dasar sebagai syarat fundamental untuk mempelajarinya.

Olahraga ini memiliki lebih dari satu tehnik yang perlu diketahui yakni *passing* (mengoper) *dribbling* (mengiring) dan *shooting* (tembakan).

Di dalam kegiatan sejenis ini tentu tak dapat dipungkiri jika tak dapat terlepas dari yang namanya teknik dasarnya, dimana teknik dasar tersebut yang mana sangat penting dalam peranan permainannya. Dengan dilakukannya *passing* yang baik oleh pihak yang bermain maka termasuk membahayakan bagi pihak musuh, karena dengan terjadinya hal tersebut maka mudah menembus pertahanan lawan dan menghasilkan poin untuk tim.

## METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan mengenakan kuantitatif eksperimental guna mengetahui apakah ada tingkatan atau meningkatnya perolehan belajar bola basket lewat pendekatan permainan *Trush Ball* pada siswa kelas IX SMPN 1 Jati Kudus. Penelitan ini menggunakan metode eksperimen model *pretest* dan *posttest* control grup. Untuk sampelnya diambil dengan metode random sampling. Instrumen tes menggunakan angket atau kuisisioner. Sementara uji t dipilih sebagai tekniknya. Perolehannya yaitu penilaian afektif. Observasi dilaksanakan guna menghasilkan data, selain itu ada juga dokumen dan test.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Didasarkan dari perolehan *pretes-posttes* bisa dikatakan jika ada nilai yang paling tinggi, paling rendah dan adanya rata dari perolehan test tersebut gambaran data *pretest* dan *posttest* dapat dilihat pada table :

**Tabel 1**  
**Nilai Pretest Posttest**

Hasil Penilaian Afektif

No	Kategori	Pretest	Posttest
1	<i>Mean</i>	68,09	82,99
2	<i>Median</i>	68,7	81,2
3	Sum	2723	3319
4	Skor tertinggi	75	95,80
5	Skor terendah	58,30	70,80
6	Standar deviasi	3,95	7,74

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Dari perolehan yang didapatkan maka hasil penilaian afektif dari siswa di SMPN Jati Kudus berikut data *pretest* didapatkannya angka atau rata-rata 68,09 angka *median* 68,7 kemudian

jumlahnya (*sum*) 2723, tertinggi 75, terendah 58,30 serta nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 3,95 sedangkan *posttest* penilaian afektif setelah diberikan latihan *trash ball* didapat angka *mean* sebanyak 82,99, *mediannya* 81,2 sum atau jumlah sebesar 3319 angka tertinggi 95,80, angka terendah 70,80 dan nilai (*std.deviasi*) 7,74.

**Tabel 2**  
**Nilai Pretest Posttest**

Hasil Penilaian Kognitif

No	Kategori	Pretest	Posttest
1	<i>Mean</i>	64,63	84,88
2	<i>Median</i>	65	85
3	Sum	2585	3395
4	Skor tertinggi	90	95
5	Skor terendah	45	75
6	Standar deviasi	11,2	5,71

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Berdasar dari perhitungan yang didapat hasil penilaian kognitif dari siswa di SMPN Jati Kudus berikut data *pretest* didapatkan *mean* sebanyak 64,63 nilai *median* 65, sementara sum atau jumlahnya 2585, skor tertinggi 90, skor terendah 45 dan nilai simpangan baku (*std.deviasi*) 11,2 sementara *posttest* penilaian kognitif setelah diberikan latihan *trash ball* diperoleh *mean* sejumlah 84,88, nilai *median* 85, nilai sum jumlahnya 3395 tertinggi 95, score terendah 75 dan simpangan bakunya atau (*std.deviasi*) 5,71.

**Tabel 3**

### Nilai Pretest Posttest

#### Hasil Penilaian Psikomotor

No	Kategori	Pretest	Posttest
1	<i>Mean</i>	49,98	81,87
2	<i>Median</i>	50	81,2
3	Sum	1999	3275
4	Skor tertinggi	68,75	93,75
5	Skor terendah	37,50	75
6	Standar deviasi	8,58	5,44

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Berdasar dari perolehan hasil penilaian psikomotorik dari siswa di SMPN Jati Kudus berikut data *pretest* didapatkan *mean* sebanyak 49,98 *mediannya* 50, nilai jumlahnya sebanyak 1999, *scor* tertinggi 68,75, *scor* terendah 37,50 simpangan bakunya (*std.deviasi*) 8,58 sedangkan *posttest* penilaian psikomotorik setelah diberikan latihan *trash ball* diperolehnya rata-rata sebanyak 82,87, nilai *median* 81,2, nilai *sum* atau jumlah 3275 *scor* tertinggi 93,75, *scor* terendah 75 (*std.deviasi*) 5,44

#### 1. Uji Prasyarat

Penganalisisan data ditujukan guna mengetahui hasil atau perolehan dari pengecekan terhadap hipotesis dengan maksud mencaritahu alasan dari rumusan yang dirujukan, maka dari itulah sebelumnya dilakukan pengujian tersebut maka uji prasyaratnya harus dipenuhi yang didalamnya termasuk kedalam uji normalitas dan homogenitas.

**Tabel 1**  
**Hasil Uji Normalitas**

Kelompok	Data	Asymp.Sig.(2 tailed)	K Smirnov Z	Keterangan
Penilaian Afektif	Pretest	0,112	1,603	Normal
	Posttest	0,103	1,217	Normal
Penilaian Kognitif	Pretest	0,404	0,892	Normal
	Posttest	0,111	1,202	Normal
Penilaian Psikomotorik	Pretest	0,220	1,051	Normal
	Posttest	0,141	1,396	Normal

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Berdasarkan data perolehan normalitasnya diatas diperoleh *Asymp.Sig. (2 tailed)* untuk semua penilaian data *pretest* dan *posttest* lebih dari nilai  $\alpha = 0,05$  maka bisa dikatakan jika datanya memiliki distribusi yang normal.

#### Uji Hipotesis

Uji ini dilaksanakan guna mencari tahu apakah meningkat terhadap hasil belajar materi bola basket melalui permainan *trash ball* di SMPN 1 Jati Kudus yang diuji sesuai dengan hipotesis penelitian. Keputusannya didasarkan pada jika  $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$  Adanya perbedaan yang signifikansinya diterima dari postes-pretesnya, sementara jika  $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$  dinyatakan tidak adanya perbedaan yang signifikan dari perolehan *pretest* dan *posttest*. Berikut hasil perhitungan masing-masing kelompok :

**Tabel 2**  
**Uji Perbedaan Pretest dan Posttest Penilaian Afektif**

Data	Df	Rata-rata selisih	T hitung	T tabel	Sig.(2-tailed)	Ket
Pretest	39	-14,90	-12,51	2,021	0,000	Signifikan
Posttest						

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Menggunakan kepercayaan sebesar = 95% atau  $(\alpha) = 0,05$ , banyak sampel 40 siswa diperoleh  $t_{\text{tabel}} = 2,201$ . Sesuai hasil analisis, diperoleh nilai  $t_{\text{hitung}}$  *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -12,51 dengan  $\text{sig.}(2\text{-tailed}) = 0,000$ . Diketahui nilai  $\text{Sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$  Adanya perbedaan yang signifikansinya diterima dari postes-pretesnya, Kemudian dari hasil nilai *mean*

*pretest* dan *posttest* penilaian afektif terdapat perbedaan atau nila rata-rata selisih sebesar -14,90 dari hasil *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 6**  
**Uji Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Penilaian Kognitif**

Data	Df	Rata-rata selisih	T hitung	T tabel	Sig.(2-tailed)	Ket
<i>Pretest</i>	39	-20,25	-13,33	2,021	0,000	Signifikan
<i>Posttest</i>						

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Menggunakan kepercayaan sebesar = 95% atau ( $\alpha$ ) = 0,05, banyak sampel 40 siswa diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Sesuai hasil analisis, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -13,33 dengan  $sig.(2-tailed) = 0,000$ . Diketahui nilai  $Sig.(2-tailed) < 0,05$  atau  $0,000 < 0,05$  Adanya pembeda yang signifikansinya diterima dari postes-pretesnya Kemudian dari hasil nilai mean *pretest* dan *posttest* penilaian kognitif terdapat perbedaan atau nila rata-rata selisih sebesar -20,25 dari hasil *pretest* dan *posttest*.

**Tabel 7**  
**Uji Perbedaan *Pretest* dan *Posttest* Penilaian Psikomotorik**

Data	Df	Rata-rata selisih	T hitung	T tabel	Sig.(2-tailed)	Ket
<i>Pretest</i>	39	-14,90	-12,51	2,021	0,000	Signifikan
<i>Posttest</i>						

Sumber : Hasil Analisis Data (2021)

Menggunakan kepercayaan sebesar = 95% atau ( $\alpha$ ) = 0,05, banyak sampel 40 siswa diperoleh  $t_{tabel} = 2,021$ . Sesuai hasil analisis, diperoleh nilai  $t_{hitung}$  *pretest* dan *posttest* adalah sebesar -12,51 dengan  $sig.(2-tailed) = 0,000$ . Didapatkan  $Sig.(2-tailed) < 0,05$  /  $0,000 < 0,05$  adanya perbedaan yang signifikan pada perolehan *pretest-postest* Kemudian dari nilai mean *pretest* dan *posttest* penilaian psikomotorik terdapat perbedaan atau nila rata-rata selisih sebesar -14,90 dari hasil *pretest* dan *posttest*.

Sementara dilihat dari perolehan perhitungan tersebut, bisa dikatakan jika meningkatnya nilai test yang dilakukan sebelum adanya perlakuan dan sesudah adanya treatment perlakuan yang telah diterapkan dalam penelitian yaitu sebesar 70,8 ke 95,8 (Afektif), 75 ke 95 (Kognitif) dan 75 ke 93,75 (Psikomotor). Skor tertinggi ini diperoleh setelah adanya perlakuan atau treatment permainan *Trash Ball*.

Dapat disimpulkan jika  $H_0$  diterima, yang berarti data test dengan metode permainan *Trash Ball* berdistribusi normal Karena semua hasil pretest dan posttest memiliki nilai signifikansi  $> \alpha$  (0,05). Karena pada akhirnya  $H_0$  diterima, yang berarti data test dengan metode permainan *Trash Ball* berdistribusi normal serta adanya peningkatan nilai.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Setelah diberikan perlakuan dengan permainan *trash ball* dapat disimpulkannya :

Meningkatnya hasil belajar antara sebelum dan setelah diberikan perlakuan melalui permainan *trash ball* terhadap peningkatan hasil belajar penilaian afektif materi *passing* bola basket SMPN 1 Jati Kudus dengan nilai rata-rata dari hasil *pretest* ke *postest* meningkatkan sebesar 21,8 %. Untuk penilaian kognitif hasil *pretest* ke *postet* meningkatkan sebesar 31,3 % dan penilaian psikomotorik hasil *pretest* ke *postest* meningkatkan sebesar 63,8 %. Sementara saran yang diberikan ialah :

1. Untuk peserta didik supaya dapat peningkatan teknik dasar *passing*.
2. Untuk guru diharap supaya pemberian permainan *trash ball* untuk memperkuat ketrampilan teknik dasar *passing* pesertadidiknya.
3. Untuk Penelitian lanjutan supaya memperluas penelitian baik lingkup maupun sebyek yang jangkauannya lebih bervariasi.