

# Bulan Amelia Putri

## Pengaruh Latihan Fun Game Terhadap Kemampuan Teknik Dribbling Bola Basket Point Junior Basketball Academy

 CEK ARTIKEL

 Cek Skripsi dan Artikel Mahasiswa Kepelatihan

 Universitas Negeri Padang

---

### Document Details

Submission ID

trn:oid::1:2984311473

Submission Date

Aug 16, 2024, 2:11 PM GMT+7

Download Date

Aug 16, 2024, 2:15 PM GMT+7

File Name

BULAN\_ARTIKEL\_CEK\_T.docx

File Size

75.7 KB

13 Pages

3,955 Words

23,947 Characters

# 12% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

## Filtered from the Report

- Bibliography
- Quoted Text

---

## Top Sources

- 13%  Internet sources
- 6%  Publications
- 7%  Submitted works (Student Papers)

---

## Integrity Flags

### 0 Integrity Flags for Review

No suspicious text manipulations found.

Our system's algorithms look deeply at a document for any inconsistencies that would set it apart from a normal submission. If we notice something strange, we flag it for you to review.

A Flag is not necessarily an indicator of a problem. However, we'd recommend you focus your attention there for further review.

## Top Sources

- 13% Internet sources
- 6% Publications
- 7% Submitted works (Student Papers)

## Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

<b>1</b>	Internet	
	repo.bunghatta.ac.id	2%
<b>2</b>	Internet	
	core.ac.uk	1%
<b>3</b>	Internet	
	ikeor.ppj.unp.ac.id	1%
<b>4</b>	Student papers	
	White Bear Lake School District	1%
<b>5</b>	Internet	
	joker.uho.ac.id	1%
<b>6</b>	Internet	
	gladiator.ppj.unp.ac.id	1%
<b>7</b>	Student papers	
	Universitas PGRI Palembang	1%
<b>8</b>	Publication	
	S. M. Fernanda Iragraha. "Proceeding National Conference on Sport and Health : ...	1%
<b>9</b>	Internet	
	123dok.com	1%
<b>10</b>	Internet	
	eprints.iainu-kebumen.ac.id	0%
<b>11</b>	Internet	
	www.ijtvvet.com	0%

12	Internet	repository.unp.ac.id	0%
13	Internet	docplayer.info	0%
14	Internet	repository.unib.ac.id	0%
15	Internet	www.slideshare.net	0%
16	Internet	eprints.uny.ac.id	0%
17	Internet	frangao.net	0%
18	Internet	journal.ut.ac.ir	0%
19	Internet	repository.unj.ac.id	0%

## Pengaruh Latihan *Fun Game* Terhadap Kemampuan Teknik *Dribbling* Bola Basket *Point Junior Basketball Academy*

Bulan Amelia Putri<sup>1\*</sup>, Roma Irawan<sup>2</sup>, Sari Mariati<sup>3</sup>, Ronni Yenes<sup>4</sup>

<sup>1,2,3,4</sup>Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Padang, Indonesia

Email Korespondensi: [bulanameliap@gmail.com](mailto:bulanameliap@gmail.com)

### ABSTRAK

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh latihan fun game terhadap teknik dribbling bola basket remaja perguruan tinggi. Populasi statistik penelitian ini terdiri dari remaja lulusan akademi bola basket dengan menggunakan teknik purposive sampling. Alat yang digunakan untuk mengukur kuat tarik adalah uji kuat tarik. Metode analisis data menggunakan metode tes-statistik, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh latihan fun game terhadap kemampuan teknik permainan bolabasket siswa SMP yaitu  $t_{hitung} = 13,927 > t_{tabel} = 0,249$ . Berdasarkan hasil uji t dapat disimpulkan bahwa latihan fun games dapat meningkatkan kemampuan shooting bola basket remaja kampus.

Kata Kunci: latihan fun game, teknik dribbling, bola basket

### *The Effect of Fun Game Practice on Point Junior Basketball Academy's Basketball Dribbling Technique Ability*

#### ABSTRACT

This research was conducted with the aim of finding out the effect of fun game training on college youth basketball dribbling techniques. The statistical population of this study consisted of teenagers who graduated from basketball academies using purposive sampling techniques. The tool used to measure tensile strength is the tensile strength test. The data analysis method uses a statistical test method, the results of this research show that there is an influence of fun game training on junior high school students' basketball playing technical abilities, namely  $t_{count} = 13.927 > t_{table} = 0.249$ . Based on the results of the t test, it can be concluded that fun games training can improve the basketball shooting abilities of college youth.

**Keywords:** Fun game practice, dribbling techniques, basketball

### PENDAHULUAN

Olahraga memegang peranan yang sangat penting dalam kehidupan. Dalam kehidupan modern saat ini, manusia tidak dapat dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik untuk meningkatkan prestasi maupun kebutuhan untuk menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2022 tentang Sistem Keolahragaan Nasional pada Pasal 27 ayat (4) dan ayat (5) menjelaskan bahwa: Pembinaan dan pengembangan olahraga prestasi tinggi dilakukan dengan memberdayakan perkumpulan olahraga, mengembangkan dan membina cabang olahraga

8 nasional dan daerah , serta menyelenggarakan kompetisi secara berjenjang dan berkelanjutan dengan melibatkan atlet muda potensial hasil pemantauan , pembinaan , dan pengembangan bakat sebagai proses regenerasi . Undang - Undang Sistem Keolahragaan Nasional menjelaskan bahwa olahraga prestasi tinggi adalah olahraga yang dilakukan dengan tujuan untuk mencapai prestasi individu yang tinggi ( terbaik ) . Untuk mencapai prestasi yang tinggi dalam bidang olahraga diperlukan peningkatan prestasi , dengan demikian diperlukan upaya pembinaan dan pengembangan yang berkesinambungan , terprogram , dan terarah dalam upaya peningkatan

the quality, quantity and accuracy of the sports owned. Saat ini perkembangan permainan bola basket telah menjadi olahraga resmi yang selalu diperdebatkan di semua ajang olahraga (Blumberg, F.C., 2013). Tujuan pelatihan lebih untuk mencapai kesuksesan (Cheong, C., Flilippou, 2014). Namun nilai kesenangan tidak akan hilang, apalagi jika dipertahankan (Effendi, H. 2017). Keberhasilan seorang atlet ditentukan oleh kualitas pelatih dan program latihannya, oleh karena itu didirikanlah klub-klub sebagai penghubung latihan dan pembinaan para pemain (Evans, R. 2006). Bola basket merupakan olahraga beregu yang masing-masing tim terdiri dari lima orang pemain, tujuan permainan bola basket adalah mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara menempatkan bola pada lingkaran lawan dan mencegah tim lawan mencetak angka (Federoff, M.A. 2002). ). ). Tingkat keahlian olahraga tertentu membedakan seorang juara dari yang lain (Gajadhar, B.J., De Kort, 2008). Dalam permainan bola basket, semakin baik seseorang dalam menggiring bola, maka semakin besar kemungkinannya untuk berhasil (Hartyani, Z. 2006).

14 Dalam permainan bola basket salah satu hal yang terpenting adalah dribbling (Hromek, R dan S. R.2009). Dribbling merupakan salah satu teknik utama yang digunakan dalam bola basket (Jeff dan Hefner J. 2008). Karena penggunaannya berbeda untuk menendang bola atau ke lapangan lawan untuk mengoper (Irvan, R. dan Ervandi, J. 2020).

17 Teknik bola basket merupakan bagian penting dalam bermain bola basket (Irvan, R., Jens, R., 2024). Menggiring bola basket merupakan senjata berbahaya yang harus dikuasai oleh setiap pemain (Irvan, R. 2014). Dalam permainan bola basket seluruh siswa Point Junior Basketball Academy diharapkan mempunyai kemampuan teknik mengemudi yang baik (Irvan, R., Sehra, S., 2018). Bahkan, setiap pemain berhasil

menyelesaikan suatu tugas, ia dapat menambah poin pada timnya (Octavianos, I., Batiar, S., 2018).

9 Berdasarkan hasil temuan penerapan metode latihan pada siswa SMP Bola Basket Point, yang penulis capai pada bidang ini adalah hasil berkendara pemain yang kurang memuaskan (Oktavianus, I., Putra ) . ) . , YA, 2023). Ketika peneliti pertama kali mengamati para siswa akademi bola basket, ditemukan bahwa sikap para siswanya masih dalam kategori kurang baik (Octavianos, I., Jens, R., Rosi, F., 2023) . Dari hasil temuan dapat diketahui bahwa permasalahan penelitian ini adalah kekuatan siswa bola basket junior (Octavianos, I. 2021). Masih mudah untuk dipotong dan banyak pola yang tidak sempurna atau konsisten. dan berbohong (Angrini, J., Jamaluddin. 2022). Oleh karena itu, penulis berpendapat bahwa banyak faktor yang mempengaruhi kekuatan teknik mengemudi saat ini, antara lain: efektivitas dan efisiensi teknik mengemudi terkait dengan kesulitan gerak siswa bola basket SMA (Yenes, R., Arizal, N dan Irvan, R. . 2021).

19 Seorang pemain bola basket muda yang memiliki kemampuan motorik tinggi dan latihan yang sukses akan lebih termotivasi dan puas dengan pekerjaannya dibandingkan dengan pemain bola basket muda yang memiliki keterampilan motorik rendah dan pembelajaran yang lama. , R.2020).

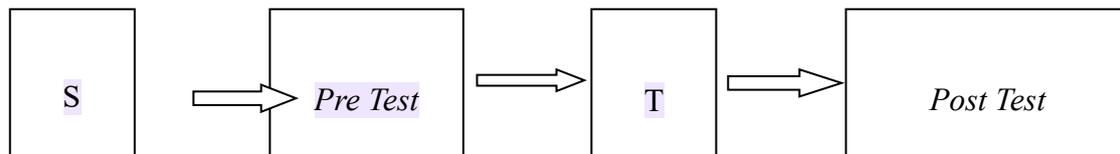
Pengalaman kegagalan membuat siswa menghindari akademi bola basket dan tidak menyukai kegiatan akademik (Yenes, R., & Gutrianto, R. 2021). Oleh karena itu, untuk mengatasi perbedaan yang ada pada setiap siswa, penulis memasukkan pengendalian motorik sebagai variabel indikator dalam penelitian ini (Mariati, S., & Rasyid, W. 2018).

15 Berdasarkan alasan terkait kekuatan latihan bola basket di atas, maka perlu adanya solusi yang tepat untuk mengatasi permasalahan keterampilan bola basket pada siswa, yaitu dengan memberikan semacam latihan seperti sambil bermain permainan yang menyenangkan. Latihan fun game merupakan latihan yang mirip dengan fun game, namun merupakan program pembelajaran kelebihan siswa. Berdasarkan informasi tersebut di atas, maka peneliti ingin memanfaatkan kesempatan ini untuk memecahkan masalah tersebut melalui penelitian yang akan dilakukan.

## METODE

4 Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, menurut (Sugiyono, 2010:107) Penelitian eksperimen adalah metode penelitian untuk mengetahui pengaruh suatu

perlakuan tertentu terhadap perlakuan lain dalam kondisi terkendali. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “one-group pre-test-post-test design”, yaitu desain penelitian untuk mengetahui keadaan awal sebelum diberikan perlakuan, sebelum di tes dan menentukan kondisi setelah diberikan perlakuan, post-test. . Pendengaran lebih akurat, karena dapat dibandingkan dengan kondisi sebelum diberikan pengobatan (Sugiyono, 2009:110). Gambaran rencana penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

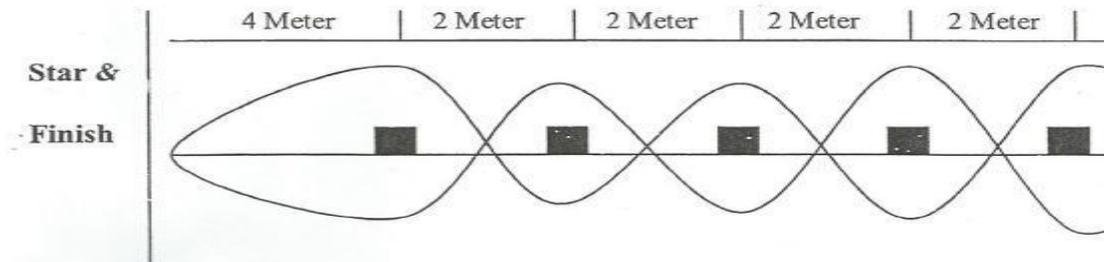
**Keterangan:**

S	: Sampel penelitian
Pretest	: Tes awal kemampuan <i>dribbling</i>
Treatment	: Latihan <i>ball feeling</i>
Posttest	: Tes akhir kemampuan <i>dribbling</i>

Penelitian ini dilakukan di lapangan basket SMA Negeri 1 Teluk Kuantan. Survei ini dilakukan pada bulan Juli-Agustus. Sugiyono, (2010:62), “Populasi adalah suatu wilayah luas yang didalamnya: objek/benda dengan berbagai ukuran dan karakteristik yang ditentukan oleh penulis dan akhir. Junior Basketball University yang berjumlah 13 mahasiswa. Dipilih sampel penelitian ini dengan menggunakan metode keseluruhan sampling, yaitu sampel sosial (Sugiono, 2010:68). Sampel penelitian ini adalah siswa Akademi Bola Basket Pristia. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data primer dari responden tes dan data sekunder dari berbagai data yang diperoleh tidak langsung dari siswa Point Junior Basketball Academy. Sumber data penelitian ini adalah latihan bola basket siswa Point Junior Basketball Academy.

Alat pengumpul data penelitian ini melakukan tes yaitu tes menggiring bola dan tes menggiring bola. Dalam pengumpulan data penelitian dilakukan beberapa tes, yaitu: 1) Keterampilan menembak bola basket: a) Tujuan: mengukur kecepatan dan keterampilan bola serta mengubah arah. b) perlengkapan: 1) bola. 2) Kronometer. 3) 5 kursi. 4) Peluit 5) Ruang kosong dengan alat tulis. Penerapan alat: a) Pada aba-aba “siap”, subjek berdiri di belakang garis start dan bola diletakkan di tengah-tengah garis start. b) Setelah memberi isyarat “ya”, peserta tes akan menahan bola dan memutar ke arah atau jalur yang ditunjukkan pada gambar untuk kembali melewati garis gawang. c) Menggiring bola

dengan tangan terbalik diperbolehkan asalkan sesuai dengan peraturan bola basket. d) Setiap tempat duduk harus dilewati dengan cara memantulkan bola. Terus dorong bola sambil melewati garis finis. Garis awal adalah garis akhir. e) Jika bola memantul saat diawasi, pengujian harus segera diulang. f) Apabila bola tidak memantul atau tidak terkontrol pada saat menggiring bola, maka bola ditahan dan dipukul kembali. Petugas: Konselor Tes, Asisten Tes, Penjaga. Poin: Prediksi kecepatan dihitung dari saat sinyal “ya” sampai ke garis finis. Kecepatan cluster dihitung dalam sepersepuluh detik.



Gambar 2. Diagram Lintasan Tes Menggiring Bola  
Sumber: (Ngatman, Fitria Dwi Andriyani. 2017)

Tabel 2. Rumus Pengkategorian *Dribbling*

Rumus	Kategori
$(M + 1,5 SD) \leq X$	Baik Sekali
$(M + 0,5 SD) \leq X < (M + 1,5 SD)$	Baik
$(M - 0,5 SD) \leq X < (M + 0,5 SD)$	Sedang
$(M - 1,5 SD) \leq X < (M - 0,5 SD)$	Kurang
$X < (M - 1,5 SD)$	Kurang Sekali

**HASIL**

Data eksperimen sebelum perlakuan diberikan kepada siswa sekolah bola basket asal, sampelnya berjumlah 12 siswa. Pengaruh pelatihan fun game terhadap kemampuan coping, dari nilai pre-test minimal 23,47, maksimal 19,07, mean 21,69, standar deviasi 1,30, nilai putus sekolah post-test merupakan nilai terendah. 17,74, nilai maksimum 15,43, mean 16,71 dan standar deviasi 0,656. Untuk lebih jelasnya lihat Tabel 3 dibawah ini:

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kriteria
<19,75	1	8%	Sangat Kurang
19,75 - 21,05	2	17%	Kurang
21,05 - 22,35	6	50%	Sedang
22,35 - 23,64	3	25%	Baik
> 23,64	0	0%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas terlihat hasil analisis data pre-test latihan olahraga menyenangkan kemampuan tekel dan waktu kelas <19/75, 1 orang pada kategori paling buruk, 2 orang pada kategori paling buruk, 2 orang pada kategori paling buruk, dan 2 orang pada kategori paling buruk. kelas jarak jauh 21/19-75 Sudah 05. Pada kategori buruk, kelas jarak 21.05-22.35 bagian terbaik, kelas jarak 22.35-23.46, kelas terbaik 3 orang, kelas sempurna tidak ditemukan.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Data Post Test

Kelas Interval	Frekuensi	Persentase	Kriteria
<15,73	1	8%	Sangat Kurang
15,73 - 16,39	3	25%	Kurang
16,39 - 17,05	4	33%	Sedang
17,05 - 17,70	3	25%	Baik
> 17,70	1	8%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel diatas terlihat hasil fun games yang melatih setelah dilakukan pengujian analisis data kemampuan dribbling dan kelas jarak kurang dari 15,73, 1 orang pada kategori terlemah, 15,73-16,39 3 orang dalam kategori terlemah . Kategori kelas jarak 16.39-17.05 untuk 4 orang dengan kategori sedang, kelas jarak 17.05-17.70 untuk 3 orang dan kelas jarak >17.70 untuk satu orang dengan kategori terbaik.

### Uji Normalitas

Hipotesis penelitian ini diuji dengan melakukan analisis t. Tingkat Signifikansi = 0,05, apabila nilai  $L_o$  lebih besar dari nilai  $L_t$  maka data berdistribusi normal dan normal.

Tabel 5. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

No.	Variabel	N	$L_o$	$L_t$	Distribusi
1	Kemampuan <i>Dribbling</i> (Pre test)	12	0,086	0,242	Normal
2	Kemampuan <i>Dribbling</i> (Post test)	12	0,095	0,242	Normal

Berdasarkan tabel diatas terlihat nilai  $L_t$  sebesar 0,242 dan nilai  $L_o$  untuk kemampuan crack siswa pada pre-test sebesar 0,086 dan nilai  $L_o$  untuk kemampuan siswa dalam memperoleh nilai pada post-test adalah 0,095. . Hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai  $L_o$  sebelum dan sesudah tes lebih besar dari nilai  $L_t$ , hal ini menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

### Uji Homogenitas

Tes ini digunakan untuk memeriksa apakah sampel termasuk dalam populasi yang sama atau tidak. Untuk uji homogenitas digunakan uji Bartlett dengan tingkat signifikansi 0,05. Jika nilai  $F_o$  lebih kecil dari nilai  $F_t$  maka datanya sama, begitu pula sebaliknya.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Homogenitas

No.	Variabel	N	$F_o$	$F_t$	Hasil
1	Kemampuan <i>Dribbling</i> (Pre test)	12	0,26	4,84	Homogen
2	Kemampuan <i>Dribbling</i> (Post test)	12			

Berdasarkan tabel di atas, setelah membandingkan data pre-test dan post-test terlihat nilai  $F_o$  sebesar 0,26 berada di bawah  $F_t$  sebesar 4,84 sehingga merupakan data yang sama.

### Uji Hipotesis

Setelah dilakukan pengujian syarat analisis dan ditentukan bahwa seluruh data yang berbeda memenuhi kriteria pengujian hipotesis, maka uji statistik yang digunakan adalah uji t dengan tingkat signifikansi 0,05. Latihan fun game berpengaruh terhadap kemampuan coping dengan rata-rata 21,69 dan 1,240 pada saat pre-test, setelah diberikan perlakuan sebanyak 16 kali rata-ratanya adalah 16,71 dan setelah tes 0,628. mencobanya.

Tabel 7. Rangkuman Hasil Uji Hipotesis

<i>Dribbling</i>	Mean	Sd	T hitung	T tabel	Keterangan
Pre test	21.69	1.240	13,927	0,249	Hasil Signifikan
Post test	16.71	0.628			

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat pengaruh pembelajaran fun games terhadap kemampuan penilaian siswa ( $t_{hitung} = 13,927 > t_{tabel} = 0,249$ ) yang berarti hipotesis yang diajukan diterima yaitu adanya pengaruh. permainan yang menyenangkan. Metode pembelajaran keterampilan teknis menembak bola basket siswa muda.

### PEMBAHASAN

Manfaat pembinaan permainan menyenangkan pada keterampilan bola basket di Point Jr. Bola Basket Universitas. Berdasarkan hasil analisis uji hipotesis diperoleh nilai  $t_{hitung} = 13,927 > t_{tabel} = 0,249$  pada taraf signifikansi = 0,05 untuk jumlah sampel

sebanyak 12 orang, sehingga dapat disimpulkan Ho Ha diterima. . Oleh karena itu, olahraga rekreasi mempunyai dampak yang signifikan terhadap efektivitas latihan dribbling bola basket di lingkungan bola basket universitas junior. Karena menggiring bola atau dribbling bola merupakan salah satu prinsip dasar permainan bola basket yang pertama kali diperkenalkan kepada pemula, oleh karena itu keterampilan ini sangat penting bagi pemain yang mengikuti kompetisi bola basket (Mariati, S., & Rasyid, W. 2019) . Dengan demikian dapat dijelaskan pentingnya permainan menyenangkan yang baik untuk meningkatkan keterampilan teknik menggiring bola bola basket, dan kemudian kegiatan permainan yang menyenangkan juga dapat berperan dalam meningkatkan kemampuan menggiring bola, yaitu Artinya semakin banyak Anda mencoba, semakin baik skating orang tersebut akan menjadi. menjadi lebih baik (Mariati, S.Handiani., 2023). Hal ini juga dijelaskan pada hasil pengobatan yang diberikan, dan kegiatan rekreasi dapat meningkatkan hasil pengobatan. Menggiring bola adalah gerakan membawa bola dengan tangan kiri atau dengan tangan kanan tergantung pada ketrampilan orang tersebut dalam mengoper lawan hingga mendekati tepi lapangan dan mencetak gol serta memenangkan suatu pertandingan (Mariati, S. Afrizal, S., 2020 ). Menggiring bola berarti membawa bola ke segala arah sesuai aturan. Pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah sebelum melompat (Bella, A., Adnan, A., 2023). Menggiring bola sebaiknya dilakukan dengan satu tangan. Tujuan menggiring bola adalah mencari peluang menyerang, mematahkan pertahanan lawan atau menunda permainan (Aja, R., Mesron, 2023). Koordinasi memerlukan banyak koordinasi dalam olahraga karena merupakan olahraga yang sangat intens dan memerlukan banyak kebugaran dari para pemainnya (Ammelia, A., Yenes., 2023). Dalam kajian fisiologi olahraga dijelaskan bahwa aktivitas fisik menyebabkan perubahan anatomi, kimia dan fisik (Fantino, N., Argantos, A., 2024). Pelatihan, berasal dari kata pendidikan, adalah suatu proses melengkapi kemampuan melatih, yang meliputi informasi, teori dan praktik, penggunaan metode dan kaidah administrasi serta pendekatan ilmiah, dengan menggunakan program pelatihan terencana dan pelatihan reguler, guna untuk menjadi sukses. Tujuan Pembelajaran telah terpenuhi. Waktu yang tepat (Iwara, F., Yenes, R., 2024).

Permainan yang menyenangkan merupakan salah satu cara untuk membangun rasa percaya diri, merilekskan pikiran dan memunculkan rasa bosan dan bahagia serta menghilangkan rasa bosan (Makwa, J., Argantos, A. 2024). Kini fun games di semua

cabang olahraga termasuk bola basket telah berubah dari fun games menjadi salah satu permainan sepak bola yaitu bola basket (Vizalla, R., Sin, T., 2022). Fun game teaching merupakan suatu latihan yang bersifat seperti permainan yang menyenangkan, namun merupakan proses pembelajaran bagi hasil belajar siswa. Di antara pengecualian dalam penyelidikan dampak aktivitas waktu luang adalah penelitian yang dilakukan dalam lingkungan organisasi yang menghubungkan aktivitas waktu luang dengan hasil kerja yang relevan. Permainannya lebih terstruktur, memiliki gaya permainan berbasis aturan, dan lebih berorientasi pada tujuan. Oleh karena itu, perspektif empiris ini berguna karena menjembatani kesenjangan antara permainan dan pengalaman pemain dengan mengkaji interaksi secara real time yang dilakukan oleh pemain itu sendiri. Oleh karena itu, metode fun game dapat digunakan untuk memberikan lingkungan pelatihan yang berbeda dari masa lalu untuk mempelajari keterampilan akademi muda di bidang keterampilan. Di antara semua bentuk latihan, permainan paling dikenal dalam meningkatkan keterlibatan siswa dalam pekerjaan mereka. Dengan merangsang kegiatan belajar. Aspek-aspek yang diterapkan dalam konteks permainan dapat dipahami dalam aspek desain penilaian yang tidak inovatif (Potra, M., Arvandi, J., 2024). Meskipun terdapat bukti bahwa permainan dapat memotivasi sebagian siswa, kenyataannya lebih kompleks dan sangat bergantung pada jenis permainan yang digunakan dan konteks penggunaan permainan tersebut untuk menjadikannya menyenangkan dan menarik. Peran hiburan dalam pekerjaan, terutama pada siswa berusia 12-14 tahun, bukanlah hal yang kontroversial. Latihan dalam permainan digunakan untuk menunjang materi latihan, imajinasi dan kreativitas siswa (Ramadan, R., Mardella, R., 2023).

Dalam melakukan penelitian untuk memperoleh data terlebih dahulu dilakukan uji pendahuluan. Tes awal ini dilakukan dengan tujuan untuk melihat keterampilan dasar pengemudi. Dalam setiap sesi latihan, sebelum melakukan treatment kepada pemain, idenya adalah melakukan pemanasan terlebih dahulu, dan terakhir dengan penelitian ini diharapkan dapat mengambil keputusan yang tepat berdasarkan informasi yang telah diberikan (Kriminal). D., Hauw Sin, T., 2023). Untuk itu perlu dikaji metode dan teori penelitian yang akan dilakukan. Pengaruh tersebut dicapai dengan pendekatan ilmiah dan kerja sistematis berdasarkan konsep-konsep tertentu yang dilakukan dengan cara atau metode yang tepat sehingga hasil penelitian ini dapat diterima kebenarannya. Setelah diberikan pelatihan permainan menyenangkan yang mendukung peningkatan

keterampilan teknik menggiring bola selama 16 kali pertemuan , terjadi peningkatan keterampilan pemain.

Dalam penelitian ini, peneliti menyadari keterbatasan sebagai manusia , meskipun telah diusahakan untuk mengatasi kemungkinan adanya gangguan pada variabel peneliti, namun pada kenyataannya sulit untuk menghindari munculnya masalah selama penelitian berlangsung, diantaranya adalah sulitnya melakukan kontrol yang ketat terhadap sampel , karena sampel tinggal di rumah masing - masing. Kemudian terlihat dalam melakukan perlakuan masih ada yang kurang serius, namun peneliti berusaha memberikan motivasi yang maksimal agar dapat melakukannya dengan baik, dan peneliti juga tidak dapat mengontrol aktivitas di luar dan gizi sampel. Akhirnya, berdasarkan bukti uji statistik disimpulkan bahwa pelatihan permainan menyenangkan berpengaruh terhadap teknik menggiring bola . Agar program latihan ini dapat terus dikembangkan dan dilaksanakan maka tujuan dari latihan ini dapat tercapai yaitu meningkatkan keterampilan teknik menggiring bola.

## **KESIMPULAN**

Berdasarkan analisis pembahasan pada bab sebelumnya, maka bab ini menyajikan hasil sebagai berikut: Adanya pengaruh latihan fun game terhadap kemampuan teknis dribbling dengan skor rata-rata 21,69 pada tes sebelumnya dan skor rata-rata. Dari 16,71 pada post-test. Hal ini terbukti jelas, setelah dilakukan uji “t” diperoleh hasil t hitung (13,927) > t tabel (0,249), maka Ho ditolak sedangkan Ho diterima.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Aja, R., Masrun, M., FakhurRozi, M., & Yendrizal, Y. (2023). Artikel Pengaruh Metode Latihan Circuit Training dan Interval Training Terhadap Kapasitas Vo2 Max Atlet Bola Basket Klub Parmato. *Gladiator*, 4(1), 1-12.
- Ammelia, A., yenes, rozi, & maidarman. (2023). Pengembangan Alat Defense Man Mannequin Pada Olahraga Bola basket. *Gladiator*, 3(4), 198-206.
- Anggreni, J., Jamaluddin, J., & Sahabuddin, S. (2022). THE EFFECT OF EXPLOSIVE MUSCLE POWER IN THE ARMS AND LEGS ON FREE-THROW OUTCOMES IN BASKETBALL PLAYERS. *International Journal of Basketball Studies*, 1(2), 43-51.
- Bella, A., Adnan, A., Irawadi, H., & Mardela, R. (2023). Evaluasi Pelaksanaan Ekstrakurikuler Basket. *Gladiator*, 3(3), 184-197.
- Blumberg, F. C., Almonte, D. E., Anthony, J. S., & Hashimoto, N. (2013). Serious games:What are they? What do they do? Why should we play them? In K. Dill

- (Ed. In *The Oxford Handbook of Media Psychology* (pp. 334–351). Oxford University Press.
- Cheong, C., Filippou, J., & Cheong, F. (2014). Towards the gamification of learning: Investigating student perceptions of game elements. *Journal of Information Systems Education, 25*(3), 233–245.
- Efendi, E. (2017). Kontribusi Kelincahan Dan Koordinasi Mata-Tangan Terhadap Keterampilan Bermain Bola basket. *Jurnal Performa Olahraga*.
- Evans, R. (2006). Elite Level Rugby Coaches Interpretation And Use Of Games Sense. *Asian Journal of Exercise & Sports Science*.
- Fantino, N., Argantos, A., Kiram, Y., & Mariati, S. (2024). A ANALYSIS OF THE CONFIDENCE LEVEL OF MAN 2 BASKETBALL PLAYERS PADANG CITY. *Gladiator, 4*(4), 801-808.
- Federoff, M. A. (2002). Heuristics and usability guidelines for the creation and evaluation of fun in video games (. *Doctoral Dissertation, Indiana University*.
- Gajadhar, B. J., De Kort, Y. A., & Ijsselstein, W. A. (2008). Shared fun is doubled fun: player enjoyment as a function of social setting. *International Conference on Fun and Games, 106–117*.
- Hartiyani, Z. (2006). *Basketball for Everyone* (Fourth Edi). FIBA.
- Hromek, R., and S. R. (2009). *romoting Social and Emotional Learning with Games: "It's Fun and We Learn Things"*. *Simulation & Gaming, 40* (5), 626–644.
- Irawan, R., & Arwandi, J. (2020). Reliability and Validity of Passing and Control Test of Students Football Skill at FIK UNP. In *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019)* (pp. 462-465). Atlantis Press.
- Irawan, R., Yenes, R., Mario, D. T., Komaini, A., Fernández, J. G., Orhan, B. E., & Ayubi, N. (2024). Design of a sensor technology-based hand-eye coordination measuring tool: Validity and reliability. *Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (56)*, 966-973.
- Irawan, R. (2014). Sport violence on the field and off the field. In *Asian Sport University International Conference. Palembang, Indonesia*.
- Irawan, R., Syahara, S., Asnaldi, A., Syampurma, H., Asmawi, M., & Widyaningsih, R. (2018). The Effect Of Emotional Intelligence, Training Discipline, Knowledge Management And Work Motivation On Trainer Performance.
- Iwara, F., Yenes, R., Rozi, M., & Setiawan, Y. (2024). Pengaruh Latihan BEEF Terhadap Kemampuan Free Throw. *Gladiator, 4*(5), 1113-1124.
- Jeff & Haefner J. (2008). *How to Make Basketball Practice Fun: 60 Fun Youth Basketball Drills & Games*. Breakthrough Basketball, LLC.
- Makwa, J., Argantos, A. Y. (2024). Studi Studi Tentang Kondisi Sarana dan Prasarana di SMA Tamansiswa Padang. *Gladiator, 4*(5), 1025-1033
- Mariati, S., & Rasyid, W. (2018). Pengaruh Metode Latihan Sistem Sirkuit Terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ledak Otot Lengan Pada Atlet Bola basket Fik

- Unp. *Jurnal Menssana*, 3(2), 28-36.
- Mariati, S., & Rasyid, W. (2019). Pengaruh Metode Latihan Sistem Set Dan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kemampuan Daya Ledak Otot Lengan Pada Atlet Bola basket FIK UNP. *Jurnal MensSana*, 4(1), 58-65.
- Mariati, S. Handayani, S. G., Myori, D. E., Zakaria, J. B., Hasbullah, N. A., Fitri, M., & Oktaviani, R., (2023). The influence of Android-based gymnastics learning media on cartwheel skills. *Journal of Physical Education and Sport*, 23(12), 3495-3499.
- Mariati, S. Afrizal, S., & Lesmana, H. S., (2020). Tinjauan Kemampuan Teknik Dasar Atlet Bola basket. *Jurnal Patriot*, 2(3), 825-836.
- Oktavianus, I., Bahtiar, S., & Bafirman, B. (2018). Bentuk Latihan Pliometrik, Latihan Beban Konvensional Memberikan Pengaruh terhadap Kemampuan Three Point Shoot Bola basket.
- Oktavianus, I., Putra, Y. A., & Haryanto, J. (2023). Pelatihan Teknik Menuju Atlet Berprestasi Pada Cabang Bola basket Sma Negeri 2 Kota Solok. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Olahraga Dan Kesehatan (JASO)*, 3(1), 32-37.
- Oktavianus, I., Yenes, R., Rozi, F., Irawan, R., & Donie, D. (2023). Pengaruh model latihan daya ledak otot tungkai dan keseimbangan terhadap kemampuan jump shot pada atlet klub bola basket halilantar. *Jurnal Patriot*, 5(3), 230-238.
- Oktavianus, I. (2021). Identifikasi Bakat Olahraga Bola Basket Anak Usia 6 Sampai 10 Tahun Berdasarkan Instrumen" I Do" Sport Kompas. *Sporta Saintika*, 6(1), 76-83.
- Putra, M., Arwandi, J., Mariati, S., & Yenes, R. (2024). Tinjauan Kemampuan Free Throw Atlet Bola basket And One UNP Padang. *Gladiator*, 4(7), 1314-1324.
- Putri, D., Hauw Sin, T., Ridwan, R., & Yenes, R. (2023). Article Pengaruh Latihan Plyometrics terhadap Kemampuan Jumpshoot Bola basket. *Gladiator*, 4(1), 36-45.
- Ramadhan, R., Mardela, R., Yenes, R., & Fakhur rozi, M. (2023). Article Koordinasi Mata Tangan Berpengaruh terhadap Kemampuan Jumpshoot Atlet Bola basket. *Gladiator*, 4(1), 13-23.
- Sugiyono. (2010). *METODE Peneltian Kuantitatif Kualitatif dan R & D*. No Title. Alfabeta.
- Vizalla, R., Sin, T., Yenes, R., & Oktavianus, I. (2022). Kontribusi Daya Ledak Otot Tungkai dan Koordinasi Mata Tangan Terhadap Kemampuan Jump shoot Bola basket. *Gladiator*, 2(6), 293-301
- Yenes, R., Erizal, N., & Irawan, R. (2021). The Effect of Training Method and Ergogenic Implementation to Explosive Power Leg Muscle Basketball Athletes. In *1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)* (pp. 274-279). Atlantis Press.
- Yenes, R. (2020). Contribution of Balance and Explosive Power of Leg Muscles Towards Ability of Jump Shoot of the Athletes at Sport Science Faculty of Padang State

University. In *1st Progress in Social Science, Humanities and Education Research Symposium (PSSHERS 2019)* (pp. 784-786). Atlantis Press.

Yenes, R., & Gutrianto, R. (2021). Basic Skills of Men Garuda Basketball Athlete. In *1st International Conference on Sport Sciences, Health and Tourism (ICSSHT 2019)* (pp. 31-35). Atlantis Press.