

MODIFIKASI PERMAINAN BOLA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING DALAM PEMBELAJARAN BOLA TANGAN MAHASISWA

Oleh: **Bambang Hermansah**
(Dosen Universitas PGRI Palembang)
Email : bambang.hermansah@gmail.com

Abstrak

Dalam proses belajar mengajar, teknik dasar permainan bola tangan yang harus disampaikan, salah satunya adalah passing. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, desain penelitian one grup pretest-posttest. Populasi penelitian ini adalah Mahasiswa semester IV TA. 2017/2018. Pengambilan sampel dengan menggunakan cluster random sampling dengan jumlah sebanyak 30 mahasiswa. Instrumen penelitian menggunakan judgement expert, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar passing bola tangan. Hasil penghitungan statistik dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan terhadap hasil belajar passing bola tangan dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa, dengan dibuktikan dari nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,79 > 2,59$. Dengan taraf signifikan 0,05 dan besar pengaruh 13,19%.

Kata Kunci : *Modifikasi Permainan, Hasil Belajar, Passing Bola Tangan.*

HAND BALL MODIFICATION TOWARD PASSING ACHIEVEMENT IN STUDENTS HAND BALL LEARNING ACHIEVEMENT

Abstract

In the process of learning to teach, basic techniques of handball game that must be delivered, one of which is passing. This research is using descriptive quantitative method and one group pre test-post test as the research design. The population of this study is the fourth semester students of TA. 2017/2018. In this research, cluster random sampling is a method that is used to take the sample that involve 30 college students. The instrumen of this reasearch is using judgement expert aims to know the final result of hand ball passing learning. The conclusion of the statistic calculation using the value of t_{count} $4,79 > t_{table}$ $2,59$ is that there is an influence there is a significance of the modification game to the result of hand ball passing learning in hand ball students, with the significance level of 5% and by number increase of 13,19%.

Keywords : *Modification Game, Learning Result, Hand Ball Passing*

A. PENDAHULUAN

Olahraga merupakan satu-satunya kegiatan yang mampu menyatukan semua elemen masyarakat tanpa memandang suku, ras maupun agama. Sehingga tak seorang pun di dunia ini yang tidak menyukai kegiatan olahraga. Mulai dari rakyat jelata hingga para pejabat serta pemimpin Negara. Hal ini terjadi karena satu tujuan yaitu menciptakan tubuh yang kuat dan jiwa yang sehat.

Bola tangan adalah olahraga permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alat, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan (Mahendra, 2000:6). Dalam permainan ini lebih tepat disebut sebagai permainan kombinasi antara permainan basket dan permainan bola tangan, karena keterampilan teknik dasar ketika memainkan bola dengan tangan lebih menyerupai teknik dasar basket.

Dalam proses belajar mengajar bola tangan, pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik pemain tersebut cenderung dapat bermain bola tangan dengan baik pula. Teknik dasar tersebut dapat dibagi sebagai berikut : teknik melempar dan menangkap, teknik *mendribble* bola, teknik menembak (*Shooting*), teknik irama tangan dan melangkah, teknik lempar jatuhan, teknik bendungan (*Block*) (Hermansah, 2016).

Menurut Hartati dkk, (2012:7) ada beberapa teori tentang bermain yaitu:

a. Teori Surplus Energy

Herbert Spencer (dalam Hartati dkk, 2012:7) mengemukakan bahwa kegiatan bermain seperti berlari, melompat, bergulingan yang menjadi ciri khas kegiatan anak kecil maupun anak binatang terjadi akibat energy yang berlebihan dan ini hanya berlaku pada manusia serta binatang dengan tingkat evolusi tinggi. Pada binatang yang memiliki evolusi lebih rendah misalnya serangga dan katak, energy tubuh lebih dimanfaatkan untuk mempertahankan hidup.

b. Teori Rekreasi

Teori ini berlawanan dengan teori surplus energy karena teori rekreasi mengartikan tujuan bermain adalah untuk memulihkan tenaga yang sudah terkuras saat bekerja.

c. Teori Rekapitulasi

Menurut G. Stanly Hall (dalam Hartati dkk, 2012:8) aspek bermain dari teori rekapitulasi bahwa anak merupakan mata rantai *evolusi* dari binatang sampai menjadi manusia, artinya anak menjalankan semua tahapan *evolusi*, mulai dari protozoa (hewan bersel satu) sampai menjadi janin.

d. Teori Praktis

Teori praktis diajukan oleh Karl Groos (dalam Hartati dkk, 2012:9) seorang filsuf yang meyakini bahwa bermain berfungsi untuk memperkuat instink yang dibutuhkan guna kelangsungan hidup di masa mendatang. Teori ini disebut juga teori antisipator. Dasar teori Groos adalah prinsip seleksi alamiah yang dikemukakan oleh Charles Darwin. Binatang dapat mempertahankan hidupnya karena dia mempunyai keterampilan yang diperoleh melalui bermain.

Bola tangan merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari tujuh orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam gawang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola. Bola boleh dipasing dengan tangan atau dengan mendribelnya beberapa kali ke lantai tanpa menyentuh kedua tangan bersamaan (Hermansah, 2016).

Passing adalah keterampilan dasar permainan bola tangan wajib dimiliki oleh setiap pemain bola tangan. Mahendra (2000) menyebutkan keterampilan teknik dasar passing, yaitu:

1. *Dua tangan (two hand)*

- a. Chest pass merupakan passing yang umum dilakukan pada permainan ini. Umpan ini difokuskan dari dada ke dada teman. Chest pass merupakan awalan untuk pembelajaran teknik dasar permainan bol tangan.
- b. Overhead pass merupakan passing yang dilakukan dari atas kepala dengan tujuan untuk menghindari jangkauan atas lawan. Passing ini juga merupakan awalan untuk pembelajaran teknik dasar permainan bola tangan.
- c. Underhand/bounce pass merupakan passing yang dilakukan dari sekitaran bawah lengan. Passing ini bertujuan untuk menghindari jangkauan lawan. Passing ini juga merupakan awalan untuk pembelajaran teknik dasar permainan bola tangan.

2. *Satu tangan (one hand)*

- a. Javeline/baseball pass pelaksanaannya harus dilakukan dengan mengikuti prinsip maximum time-distance, yaitu lemparan harus dilakukan dalam waktu yang secepat-cepatnya dengan jarak yang jauh dan membutuhkan sikap lemparan yang maksimum.
- b. Side pass merupakan passing dengan menggunakan satu tangan dan dilakukan pada samping tubuh pemain. Passing ini berguna untuk mengecoh atau menipu lawan.
- c. Reverse pass merupakan passing dengan melewatkan bola dari belakang tubuh pemain. Passing ini untuk mengecoh atau menipu lawan.

B. METODE

Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya (Arikunto, 2013:203). Berdasarkan pendapat tersebut, maka dalam penelitian ini metode yang akan digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen dapat diartikan sebagai metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, desain penelitian *one grup pretest-posttest*.

"Desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi *pre-test* (01), diberi satu *treatment* (x) dan diberi *post-test* (02). Keberhasilan *treatment* ditentukan dengan membandingkan nilai *pre-test* dan *post-test*" (Darmadi, 2011:200). Prosedur penelitian adalah "sebuah titik tolak pemikiran yang akan membantu pelaksanaan kegiatan lebih efektif dan bagaimana cara merancang yang berguna terhadap penelitian. kemudian untuk dianalisis dan mencari perannya sehingga dapat digunakan sebagai kesimpulan yang diharapkan". Peneliti ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh modifikasi permainan bola tangan (x) yaitu variabel bebas, sedangkan hasil belajar *passing* Bola Tangan, yaitu variabel terikat (y).

Menurut Sugiyono, (2010:117), populasi adalah yang terdiri generalisasi atas objek / subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diciptakan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah

Mahasiswa semester IV TA. 2017/2018. Pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling* dengan jumlah sebanyak 30 mahasiswa. Instrumen penelitian menggunakan judgement expert, yang bertujuan untuk mengetahui hasil belajar passing bola tangan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti mengambil sampel penelitian sebanyak satu kelas, yaitu IVd. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan terhadap hasil belajar passing bola tangan dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa semester IV tahun akademik 2017/2018.

Peneliti memberikan *pretest* terlebih dahulu yang bertujuan untuk mendapatkan data awal. Pelaksanaan *pretest passing* bola tangan dengan menggunakan *judgement expert*. Setiap mahasiswa diminta untuk mempraktekan *passing* satu persatu. Hasil *pretest* tersebut, kemudian dihitung oleh peneliti. Kemudian peneliti dapat memberikan perlakuan berupa modifikasi permainan yang bervariasi dan menarik, untuk meningkatkan teknik dasar *passing* bola tangan. Setelah itu dilakukan *posttest* untuk melihat sejauh mana pengaruh yang signifikan modifikasi permainan bola tangan terhadap hasil belajar passing bola tangan dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa semester IV tahun akademik 2017/2018.

Tabel 1 Deskripsi Data Pretest dan Posttest

Deskripsi	Pretest	Posttest	Nilai Beda
Rata-Rata	63	75	12
Standar Deviasi	13,64	10,16	-3,48
Varian	198,6	131,9	-66,7
Minimum	30	60	30
Maksimum	75	95	20
Besar Pengaruh	13,19%		

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa perbandingan nilai *pretest* dan *posttest* pada mahasiswa semester IVd dengan jumlah 30 siswa, yaitu dilihat dari nilai *pre test* memiliki rata-rata sebesar 63, standart deviasi 13,64, dengan varian 198,6 nilai

minimum 30 dan nilai maksimum 75. Sedangkan untuk nilai *posttest* didapatkan nilai rata-rata sebesar 75, standart deviasi 10,0516, dengan varian 131,9, nilai minimum 60 dan nilai maksimum 95.

Nilai beda antara *pretest* dan *posttest* untuk rata-rata adalah sebesar 12, standar deviasi sebesar -3,48 dengan varian sebesar -66,7 dan beda nilai minimum *pre test* dan *post test* sebesar 30 sedangkan beda nilai maksimum *pre test* dan *post test* sebesar 20. Sehingga dari hasil tersebut besar pengaruh antara *pre test* dan *post test* sebesar 13,19% yang berarti bahwa pemberian modifikasi permainan bola tangan terhadap hasil belajar *passing* bola tangan berpengaruh dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa semester IV tahun akademik 2017/2018.

Pada uji normalitas untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal atau tidak. Dengan menggunakan bantuan program SPSS 20.00 dalam menghitung uji normalitas dihasilkan nilai sig.(2-tailed) pada Kolmogorov-smirnov yang dapat menunjukkan normal atau tidak nya sebaran data. Sebuah syarat data berdistribusi normal apabila signifikansi yang diperoleh lebih besar dari tingkat alpha 5% (signifikansi > 0,05).

Hipotesis yang diajukan adalah “terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bola tangan dengan pemberian modifikasi permainan dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa”. Hipotesis ini diuji dengan uji t menggunakan rumus t-test. t_{hitung} 4,79 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,59 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan pengambilan keputusan di atas maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ (4,79 > 2,59), dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *passing* bola tangan dengan pemberian modifikasi permainan dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa semester IV tahun akademik 2017/2018.

D. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa pemberian modifikasi permainan bola tangan terhadap hasil belajar *passing* bola tangan berpengaruh dalam pembelajaran bola tangan mahasiswa semester IV tahun akademik 2017/2018. Hal ini terlihat dari nilai beda antara *pretest* dan *posttest* untuk rata-rata adalah sebesar 12, standar deviasi sebesar -3,48 dengan varian sebesar -66,7 dan beda

Modifikasi Permainan Bola Tangan(Bambang Hermansah)

nilai minimum *pre test* dan *post test* sebesar 30 sedangkan beda nilai maksimum *pre test* dan *post test* sebesar 20. Sehingga dari hasil tersebut besar pengaruh antara *pre test* dan *post test* sebesar 13,19%. Perhitungan hipotesis dengan menggunakan *Uji-t* yakni uji paired sampel T Test dan diperoleh pada taraf signifikan 0,05 menunjukkan bahwa t_{hitung} 4,79 sedangkan t_{tabel} sebesar 2,59 dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Berdasarkan pengambilan keputusan di atas maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($4,79 > 2,59$).

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2013. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hartati, Sasminta Christina. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hermansah, Bambang. 2016. Pengaruh Latihan Bola Digantung terhadap Hasil *Shooting* pada Siswa *Ekstrakurikuler* Bola Tangan Kelas VIII SMP N 5 Indralaya Utara. Prosiding Dosen Universitas PGRI Palembang Edisi 19. Jurnal Dosen Universitas PGRI Palembang.
- Mahendra, Agus. 2000. *Bola Tangan*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Sugiyono. 2010. *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.