

Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery Learning* Terhadap Hasil Belajar Gerak Dribbling Basket di SMPN 1 Kembangbahu Kelas VIII

Ali Sufi

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

ARTICLE INFO

Article history:

Received: July 07, 2023

Accepted: July 10, 2023

Available online: July 28, 2023

Keywords:

discovery learning learning model, results of learning basketball dribbling motion.



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

ABSTRACT

In learning that uses the discovery learning learning model, students are given the opportunity to participate actively in building the knowledge they will acquire. The discovery learning learning model provides opportunities for students to participate actively in building the knowledge they will acquire in learning to dribble basketball. Student activity directs learning to a learning process that is student-centered, active, fun, and allows information to occur between students, between students and teachers, and between students and the environment. The aims of this study were 1) to find out whether there was an effect of the discovery learning model on basketball dribbling motion skills at class VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu. 2) To find out how much influence the discovery learning model has on the basketball dribbling motion skills at SMP Negeri 1 Kembangbahu class VIII.

Based on the results of the research that the researchers have done, it can be

concluded that there is an effect of using the discovery learning learning model on the basketball dribbling skills at SMP Negeri 1 Kembangbahu Class VIII. This is evidenced by the t count obtained at 3.694. As for the t table with 30 respondents and a significance level of 0.05 is 1.697. From these data it shows that the t count is greater than the t table.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan usaha pendidikan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan, serta sebagai bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan, Lebih lanjut (Nugraha, 2015) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani merupakan usaha yang bertujuan untuk mengembangkan kawasan organik, neuromuskular, intelektual, dan sosial. Peranan pendidikan jasmani sangat penting yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis. Pengalaman belajar seharusnya diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis, serta membentuk pola hidup sehat dan bugar.

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang di kelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Lebih lanjut dijelaskannya bahwa dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan kebugaran atau gerakan insani, kemudian disusun secara sistematis dengan kegiatan belajar-mengajar untuk kebutuhan pertumbuhan, mental sosial dan perkembangan kebugaran (Dylan Trotsek, 2017).

Kebugaran merupakan faktor yang penting untuk melakukan gerak tubuh. Kekuatan tubuh diperlukan di dalam melakukan gerakan-gerakan yang memerlukan tenaga yang prima. Misalnya untuk melakukan aktivitas bermain yang membutuhkan fisik diperlukan kekuatan otot-otot lengan, tangan, bahu dan kaki. Untuk bisa berlari, melompat, melompat dan menendang dengan baik diperlukan kekuatan otot-otot kaki. Kemampuan dalam melakukan gerakan yang pernah dilakukan penting dalam melakukan aktivitas bermain (Sudiana, 2014).

Aktivitas bermain pada anak dalam proses pendidikan jasmani akan sangat penting dalam masa pertumbuhan anak, dasar gerak akan menjadi lebih baik karena meningkatnya kekuatan otot, kelentukan dan daya tahan tubuh. Seperti yang telah dikemukakan oleh (Erfayliana, 2016) bahwa pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan (secara umum) yang berlangsung melalui aktivitas yang melibatkan mekanisme gerak tubuh manusia dan menghasilkan pola-pola perilaku pada individu yang bersangkutan.

Di dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang diajarkan sekolah, meliputi berbagai jenis permainan olahraga. Permainan olahraga yang ada dalam pembelajaran tersebut meliputi permainan bola besar, permainan bola kecil, atletik, olahraga beladiri, senam lantai, senam ritmik serta aktivitas renang. Salah satu permainan bola besar yang diajarkan kepada siswa ditingkat SMP adalah permainan bola basket.

Bola basket adalah olahraga yang dimainkan secara beregu, terdiri atas dua tim yang beranggotakan lima orang pemain tiap timnya. Olahraga ini bisa dimainkan di ruangan tertutup maupun terbuka (Irham, 2015) menjelaskan ada tiga jenis posisi dalam permainan basket, yaitu : 1) Forward, pemain yang melakukan penyerangan untuk mencetak poin, 2) Defense, pemain yang memiliki tugas menjaga daerah pertahanan agar lawan sulit memasukkan bola, dan 3) Playmaker, pemain yang bertugas mengatur serangan dan strategi yang dimainkan oleh rekan-rekan setimnya. Permainan bola basket merupakan salah olahraga yang paling digemari oleh penduduk Amerika Serikat dan hampir seluruh dunia menggemari bola basket tak terkecuali Indonesia.

Keterampilan bermain bola basket ada dua macam, yaitu keterampilan dasar dengan bola dan keterampilan dasar tanpa bola. Keterampilan dasar tanpa bola dalam bermain bola basket meliputi: berlari mengubah arah, melompat dan meloncat, dan gerak tipu badan. Muhajir (2015:25) menyatakan bahwa keterampilan dasar dengan bola meliputi: Keterampilan menggiring bola/membawa bola (Dribbling), Keterampilan mengumpan (Passing), Keterampilan Pivot/teknik berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki pada saat pemain tersebut menguasai bola, Keterampilan memasukkan bola (Shooting), Keterampilan Rebound Salah satu keterampilan dengan bola dengan cara menerima bola dari pantulan ring basket baik dari bola sendiri maupun dari kawan atau lawan.

Dalam menyusun program pembelajaran, perlu dilakukan dengan menggunakan metode yang sedemikian rupa agar anak tetap bersemangat. Metode pembelajaran yang tepat untuk anak SMP yaitu pembelajaran dengan bermain, karena anak-anak memiliki kesukaan pada permainan sehingga anak merasa senang sekaligus belajar. Guru berperan memanfaatkan sifat kesenangan anak terhadap suatu permainan yang diwujudkan dalam pembelajaran bola basket. Hal ini akan menjadi suatu usaha keras seorang guru dalam membuat variasi dalam setiap pembelajaran, guru harus menemukan bentuk pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik anak yang dihadapinya. Apabila guru melakukan pembelajaran secara monoton, hal ini menyebabkan siswa akan mengalami kejenuhan dalam pembelajaran sehingga siswa tidak bersemangat dalam melaksanakan.

Berdasarkan observasi dan hasil wawancara pada guru mata pelajaran Pendidikan jasmani di sekolah tersebut bahwa gerak dribble yang dilakukan siswa khususnya kelas VIII masih belum menampilkan gerakan yang benar dan sesuai. Kondisi tersebut dipengaruhi karena selama ini pelajaran hanya dilakukan menggunakan metode monoton. Hal ini mengakibatkan kurangnya pemahaman siswa dalam praktik, karena dalam menggunakan metode monoton menyebabkan siswa merasa bosan dan pembelajarannya terkesan kaku dan kurang variasi sehingga minat dan motivasi siswa berkurang.

Pembelajaran di sekolah juga ditekankan pembelajaran yang berpusat pada siswa. Untuk itulah penggunaan discovery learning perlu untuk dilakukan pada siswa SMP Negeri 1 Kembangbahu. Pembelajaran discovery learning menonjolkan dimensi pengamatan, penalaran, penemuan, pengabsahan, dan penjelasan mengenai suatu kebenaran. Pembelajaran ini memberi

kesempatan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan observasi, bertanya, menalar, dan mengkomunikasikan pengetahuan yang diperoleh dari proses pembelajaran. Pada pembelajaran yang berpendekatan scientific, siswa dibimbing secara bertahap untuk mengorganisasikan dan melakukan penelitian. Pembelajaran melalui pendekatan scientific approach meliputi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif yang dapat membentuk siswa yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

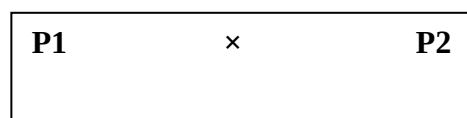
Discovery learning ialah suatu cara mengajar yang melibatkan siswa melalui saling tukar pendapat, berdiskusi, seminar, membaca sendiri, agar anak dapat belajar secara sendiri, (Nurdin, 2013). Siswa akan aktif menemukan sendiri konsep-konsep dalam pembelajaran dengan pengarahan secukupnya dari guru. Proses ini dapat dilakukan dengan berbagai cara, diantaranya dengan melakukan kegiatan praktikum di laboratorium. Hal ini sependapat yang disampaikan oleh Kolb (1984), bahwa pengetahuan secara terus-menerus diperoleh dari pengalaman dan pengujian oleh individu. Pembelajaran discovery learning dapat memunculkan proses pembelajaran yang lebih bermakna sehingga tertanam dengan baik dalam pengetahuan yang diperoleh siswa (Hermanto & Winaryati, 2018).

Berdasarkan masalah diatas agar siswa tidak jenuh maka, peneliti merasa tertarik dan meneliti secara ilmiah tentang “Pengaruh Model Pembelajaran discovery learning Terhadap Hasil Belajar gerak dribbling basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu Kelas VIII” sebagai judul skripsi. Alasan peneliti memilih hasil belajar gerak dribbling basket adalah dalam permainan bolabasket, hasil belajar gerak dribbling sangat dibutuhkan sekali dalam menunjang permainan untuk mencapai sasaran atau target ring lawan. Selain itu juga alasan dalam memilih model pembelajaran discovery learning dalam penelitian ini adalah dalam penerapan model pembelajaran discovery learning ini siswa akan terlibat aktif dalam pembelajaran bola basket tersebut.

METODE

Jenis penelitian dalam penyusunan skripsi ini adalah deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif adalah metode penelitian yang berusaha menggambarkan objek atau subyek yang diteliti secara objektif, dan bertujuan menggambarkan fakta secara sistematis dan karakteristik objek serta frekuensi yang diteliti secara tepat menurut (Zellatifanny & Mudjiyanto, 2018) sedangkan Penelitian deskriptif kuantitatif merupakan teknik yang digunakan untuk pengujian, pengukuran, dan hipotesis berdasarkan perhitungan matematika dan statistik (Kurniasari, 2022).

Desain penelitian yang digunakan yaitu menggunakan desain One Group Pretest-posttest Design. Di dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Desain ini memiliki kelebihan dilakukannya pretest dan posttest sehingga nantinya dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2018).



Keterangan :

P1= *Pretest* (test awal sebelum penelitian)

× = *Treatment* (Perlakuan)

P2= *Posttest* (test akhir sesudah perlakuan)

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 1 Kembangbahu kelas VIII, dengan alamat JL. Raya Kembangbahu No.6, Sukorejo, Kec. Kembangbahu, Kabupaten Lamongan, Jawa Timur 62282.

Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Maksum, 2018). Pada penelitian ini peneliti menggunakan populasi dari peserta didik kelas VII A – F yang berjumlah 178 peserta didik dari sekolah SMP Negeri 1 Kembangbahu. Sampel merupakan dari populasi dimana data dalam penelitian akan dikumpulkan dengan metode tertentu setelah itu diamati dan dianalisa dengan teknik tertentu. (Rohmah, 2018). Sampel pada penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu dengan menggunakan teknik cluster random sampling yang nantinya dipilih bukanlah individu melainkan kelompok atau area yang disebut dengan cluster.

HASIL DAN PENELITIAN

1. Penilaian Observasi

Penilaian observasi berdasarkan pengamatan sikap dan perilaku peserta didik sehari-hari, baik terkait dalam proses pembelajaran maupun secara umum. Pengamatan langsung dilakukan oleh guru. Berikut contoh instrumen penilaian sikap

Tabel .1 Penilaian Observasi

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
1	AW	75	75	50	75	275	68,75	B
2	AM	75	75	50	75	275	68,75	B
3	AR	75	50	75	75	275	68,75	B
4	AR	75	75	75	50	275	68,75	B
5	AWS	75	75	50	75	275	68,75	B
6	AR	75	50	75	75	275	68,75	B
7	AF	50	75	75	75	275	68,75	B
8	BTA	75	75	75	50	275	68,75	B
9	DPA	50	75	75	75	275	68,75	B
10	DMP	75	75	50	75	275	68,75	B
11	DA	75	50	75	75	275	68,75	B
12	DRPP	75	75	75	50	275	68,75	B
13	IYP	75	50	50	75	250	62,5	B
14	IDK	50	75	75	75	275	68,75	B
15	MA	75	75	75	50	275	68,75	B
16	MRPE	75	75	75	75	300	75	B
17	MRR	75	75	50	75	275	68,75	B
18	MRG	75	75	50	75	275	68,75	B
19	MIM	50	75	50	75	250	62,5	B
20	MR	75	75	50	75	275	68,75	B
21	MRAP	75	50	75	75	275	68,75	B
22	MS	50	75	75	75	275	68,75	B
23	NH	75	75	50	75	275	68,75	B
24	RBS	75	75	75	75	300	75	B
25	RSK	75	75	75	50	275	68,75	B

No	Nama Siswa	Aspek Perilaku yang Dinilai				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		BS	JJ	TJ	DS			
26	RAA	50	75	50	75	250	62,5	B
27	SAIM	75	75	50	75	275	68,75	B
28	VL	75	75	75	50	275	68,75	B
29	WSR	75	50	50	75	250	62,5	B
30	ZAM	75	75	75	75	300	75	B

Keterangan :

- BS : Bekerja Sama
- JJ : Jujur
- TJ : Tanggun Jawab
- DS : Disiplin

Catatan :

1. Aspek perilaku dinilai dengan kriteria:

- 100 = Sangat Baik
- 75 = Baik
- 50 = Cukup
- 25 = Kurang

2. Skor maksimal = jumlah sikap yang dinilai dikalikan jumlah kriteria = $100 \times 4 = 400$

3. Skor sikap = jumlah skor dibagi jumlah sikap yang dinilai = $275 : 4 = 68,75$

4. Kode nilai / predikat :

- 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
- 50,01 – 75,00 = Baik (B)
- 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
- 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa 100 % menunjukkan perilaku baik. Hal ini dibuktikan dari 30 siswa skor sikap 75 ada 3 anak, 62,5 ada 4 anak, dan 68,75 ada 23 anak.

1) Penilaian Diri

Seiring dengan bergesernya pusat pembelajaran dari guru kepada peserta didik, maka peserta didik diberikan kesempatan untuk menilai kemampuan dirinya sendiri. Namun agar penilaian tetap bersifat objektif, maka guru hendaknya menjelaskan terlebih dahulu tujuan dari penilaian diri ini, menentukan kompetensi yang akan dinilai, kemudian menentukan kriteria penilaian yang akan digunakan, dan merumuskan format penilaiannya. Jadi, singkatnya format penilaiannya disiapkan oleh guru terlebih dahulu. Berikut ini adalah menunjukkan hasil penilaian diri yang telah dilaksanakan penelitian di SMP Negeri Kembangbahu. Berikut ini instrument penilaian diri:

Tabel 2 Instrumen Penilaian Diri

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
1	Selama diskusi, saya ikut serta mengusulkan ide/gagasan.					
2	Ketika kami berdiskusi, setiap anggota mendapatkan kesempatan untuk berbicara.					

No	Pernyataan	Ya	Tidak	Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
3	Saya ikut serta dalam membuat kesimpulan hasil diskusi kelompok.					
4	Saya menghargai setiap masukan dari anggota kelompok					

Catatan :

1. Skor penilaian Ya = 100 dan Tidak = 50
2. Skor maksimal = jumlah pernyataan dikalikan jumlah kriteria = $4 \times 100 = 400$
3. Skor sikap = (jumlah skor dibagi skor maksimal dikali 100) = $(250 : 400) \times 100 = 62,50$
4. Kode nilai / predikat :
 - 75,01 – 100,00 = Sangat Baik (SB)
 - 50,01 – 75,00 = Baik (B)
 - 25,01 – 50,00 = Cukup (C)
 - 00,00 – 25,00 = Kurang (K)

Tabel 3 Penilaian Diri

No	Nama Siswa	Pernyataan				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		1	2	3	4			
1	AW	100	100	50	100	350	87,5	B
2	AM	100	50	50	100	300	75	B
3	AR	100	100	100	50	350	87,5	B
4	AR	50	100	100	100	350	87,5	B
5	AWS	100	100	100	50	350	87,5	B
6	AR	100	50	50	100	300	75	B
7	AF	50	100	100	50	300	75	B
8	BTA	100	100	50	100	350	87,5	B
9	DPA	100	50	100	100	350	87,5	B
10	DMP	50	100	100	100	350	87,5	B
11	DA	100	50	50	100	300	75	B
12	DRPP	100	100	50	100	350	87,5	B
13	IYP	100	50	100	100	350	87,5	B
14	IDK	50	100	100	100	350	87,5	B
15	MA	100	50	50	100	300	75	B
16	MRPE	100	50	50	100	300	75	B
17	MRR	100	50	50	100	300	75	B
18	MRG	100	50	50	100	300	75	B
19	MIM	100	50	100	100	350	87,5	B
20	MR	50	100	100	100	350	87,5	B
21	MRAP	100	100	100	50	350	87,5	B
22	MS	100	100	50	100	350	87,5	B
23	NH	100	50	100	100	350	87,5	B

No	Nama Siswa	Pernyataan				Jumlah Skor	Skor Sikap	Kode Nilai
		1	2	3	4			
24	RBS	50	100	100	100	350	87,5	B
25	RSK	100	100	50	100	350	87,5	B
26	RAA	100	50	100	100	350	87,5	B
27	SAIM	50	100	100	100	350	87,5	B
28	VL	100	100	100	50	350	87,5	B
29	WSR	100	100	50	100	350	87,5	B
30	ZAM	100	50	100	100	350	87,5	B

Dari tabel diatas, menunjukkan bahwa 100 % menunjukan perilaku baik. Hal ini dibuktikan dari 30 siswa skor sikap 75 ada 8 anak dan 87,5 ada 22 anak.

1. Deskripsi Data Penelitian

Dari hasil pengambilan data penelitian pretest yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu menunjukkan:

Tabel 4 Data Pre Test Pengetahuan

No.	Nama	Soal Ke-					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	AW	2	1	3	2	1	9
2	AM	1	2	2	3	2	10
3	AR	2	2	2	3	1	10
4	AR	1	2	2	3	2	10
5	AWS	2	2	2	2	1	9
6	AR	1	2	2	3	2	10
7	AF	1	1	2	1	1	6
8	BTA	2	2	1	2	1	8
9	DPA	2	1	2	1	2	8
10	DMP	3	1	1	1	1	7
11	DA	3	2	2	3	2	12
12	DRPP	1	1	1	2	2	7
13	IYP	1	1	2	3	1	8
14	IDK	2	2	2	2	2	10
15	MA	3	1	1	3	2	10
16	MRPE	2	1	2	2	2	9
17	MRR	1	2	1	2	2	8
18	MRG	1	2	2	3	2	10
19	MIM	3	1	2	2	2	10
20	MR	3	2	2	2	2	11
21	MRAP	3	2	2	2	1	10
22	MS	3	1	2	3	2	11
23	NH	1	2	1	3	2	9
24	RBS	1	2	1	2	2	8
25	RSK	2	1	2	3	2	10
26	RAA	1	2	2	2	1	8
27	SAIM	3	1	2	3	1	10

No.	Nama	Soal Ke-					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
28	VL	2	2	1	3	2	10
29	WSR	1	1	1	2	2	7
30	ZAM	1	2	1	1	1	6

Tabel 5 Data Pre Test Keterampilan

No	Nama	L/ P	Langkah-Langkah Gerakan												Jumla h Skor
			Awalan				Tengah				Akhiran				
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	AW	L				X			X					X	4
2	AM	L			X				X				X		5
3	AR	L				X				X				X	3
4	AR	P			X				X				X		6
5	AWS	L				X				X				X	3
6	AR	P			X				X				X		6
7	AF	L		X						X				X	5
8	BTA	L				X				X			X		4
9	DPA	P			X				X					X	5
10	DMP	P				X			X				X		4
11	DA	L			X					X				X	4
12	DRPP	L				X				X				X	3
13	IYP	L				X			X					X	4
14	IDK	P			X					X			X		5

No	Nama	L/ P	Langkah-Langkah Gerakan												Jumla h Skor
			Awalan				Tengah				Akhiran				
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
15	MA	P				X				X				X	3
16	MRPE	L				X			X					X	4
17	MRR	L			X					X			X		5
18	MRG	L				X				X			X		5
19	MIM	L			X					X			X		5
20	MR	L				X			X					X	4
21	MRAP	L				X				X				X	3
22	MS	L			X					X				X	4
23	NH	P				X				X				X	3

No	Nama	L/ P	Langkah-Langkah Gerakan												Jumla h Skor
			Awalan				Tengah				Akhiran				
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
24	RBS	L			X				X				X		6
25	RSK	P				X				X				X	3
26	RAA	L			X				X			X			6
27	SALM	P				X			X					X	4
28	VL	P			X				X			X			5
29	WSR	P				X				X			X		5
30	ZAM	L				X				X				X	3

Adapun untuk dari hasil pengambilan data penelitian posttest yang telah dilakukan pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kembangbahu menunjukkan:

Tabel 6 Data PostTest Pengetahuan

No.	Nama	Soal Ke-					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
1	AW	2	2	2	3	3	12
2	AM	2	2	2	3	4	13
3	AR	3	2	2	2	4	13
4	AR	2	2	2	4	4	14
5	AWS	4	2	2	4	3	15
6	AR	4	2	4	3	3	16
7	AF	2	4	3	2	4	15
8	BTA	3	2	4	4	4	17
9	DPA	4	2	4	3	3	16
10	DMP	3	3	2	2	4	14
11	DA	3	2	3	2	3	13
12	DRPP	2	4	2	3	3	14
13	IYP	3	2	3	4	4	16
14	IDK	4	2	3	3	4	16
15	MA	4	2	4	4	4	18
16	MRPE	2	3	3	2	4	14
17	MRR	3	2	4	4	3	16
18	MRG	4	3	3	3	2	15
19	MIM	4	2	2	3	2	13
20	MR	3	2	3	4	2	14
21	MRAP	2	3	3	3	3	14
22	MS	2	4	4	2	3	15
23	NH	4	3	3	4	4	18
24	RBS	4	2	4	3	2	15
25	RSK	4	3	3	2	3	15
26	RAA	3	3	2	3	2	13

No.	Nama	Soal Ke-					Jumlah Skor
		1	2	3	4	5	
27	SAIM	4	4	2	3	2	15
28	VL	3	3	3	2	3	14
29	WSR	3	3	4	4	4	18
30	ZAM	3	4	2	3	4	16

Tabel 7 Data PostTest Keterampilan

No	Nama	L/ P	Langkah-Langkah Gerakan												Jumla h Skor
			Awalan				Tengah				Akhiran				
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	AW	L		X				X					X		8
2	AM	L			X		X					X			9
3	AR	L			X				X				X		6
4	AR	P		X				X					X		8
5	AWS	L			X				X				X		6
6	AR	P		X					X			X			8
7	AF	L		X					X			X			8
8	BTA	L		X				X					X		8
9	DPA	P		X					X			X			8
10	DMP	P			X			X					X		7
11	DA	L		X				X				X			9
12	DRPP	L			X				X				X		6
13	IYP	L			X				X				X		6
14	IDK	P			X			X					X		7
15	MA	P			X				X				X		6
16	MRPE	L			X				X				X		6
17	MRR	L			X				X				X		6
18	MRG	L				X				X			X		5
19	MIM	L			X					X			X		5
20	MR	L				X			X				X		5
21	MRAP	L				X			X					X	5
22	MS	L			X					X			X		5
23	NH	P				X		X						X	5
24	RBS	L			X				X				X		6
25	RSK	P				X				X			X		4
26	RAA	L			X					X			X		6
27	SAIM	P				X			X				X		5
28	VL	P			X				X				X		6
29	WSR	P				X				X			X		5

No	Nama	L/ P	Langkah-Langkah Gerakan												Jumlah Skor
			Awalan				Tengah				Akhiran				
			4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
30	ZAM	L				X			X					X	4

Hasil tes pengetahuan pretest - posttest dan hasil tes keterampilan pretest - posttest hasil belajar gerak dribbling basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu kelas VIII.

Tabel 8 Hasil tes pengetahuan pretest - posttest dan hasil tes keterampilan pretest - posttest

Hasil Belajar	Variabel	N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
<i>Pengetahuan</i>	<i>Pre-test</i>	30	9,0333	2,240	1,49674	6	12
	<i>Post-test</i>	30	14,9000	2,507	1,58332	12	18
<i>Keterampilan</i>	<i>Pre-test</i>	30	4,3000	1,045	1,0221	3	6
	<i>Post-test</i>	30	6,2667	1,995	1,4125	4	9

Berdasarkan tabel 4.5 maka dapat diketahui hasil tes pengetahuan *pretest* – *posttest* dan hasil tes keterampilan *pretest* - *posttest* hasil belajar gerak *dribbling* basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu kelas VIII, yaitu sebagai berikut :

- Data *pretest* hasil belajar pengetahuan memiliki nilai mean 9,0333, nilai varian sebesar 2,240, nilai standar deviasi 1,49674, nilai minimal 6 dan nilai maksimal sebesar 12.
- Data *posttest* hasil belajar pengetahuan memiliki nilai mean 14,9000, nilai varian sebesar 2,507, nilai standar deviasi 1,58332, nilai minimal 12 dan nilai maksimal sebesar 18.
- Data *pretest* hasil belajar keterampilan memiliki nilai mean 4,3000, nilai varian sebesar 1,045, nilai standar deviasi 1,0221, nilai minimal 3 dan nilai maksimal sebesar 6.
- Data *posttest* hasil belajar keterampilan memiliki nilai mean 6,2667, nilai varian sebesar 1,995, nilai standar deviasi 1,4125, nilai minimal 4 dan nilai maksimal sebesar 9.

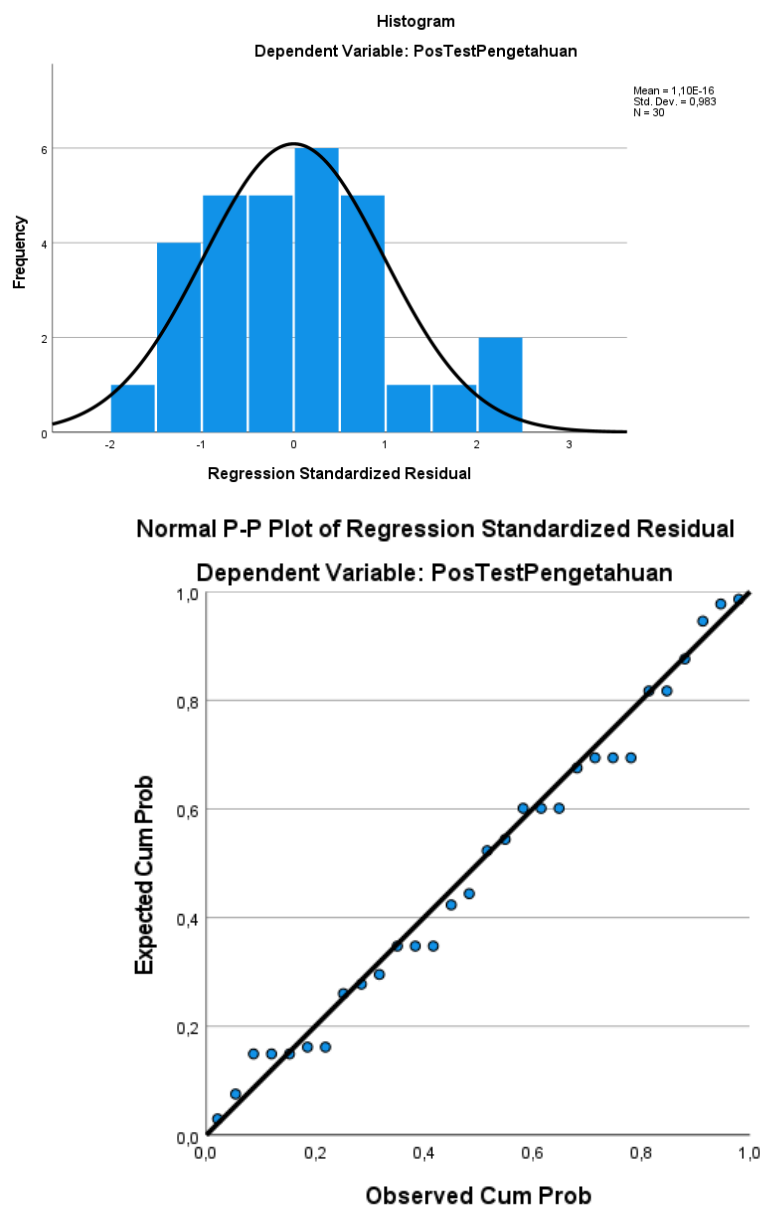
2. Uji Normalitas Nilai Pre Test dan Post Test

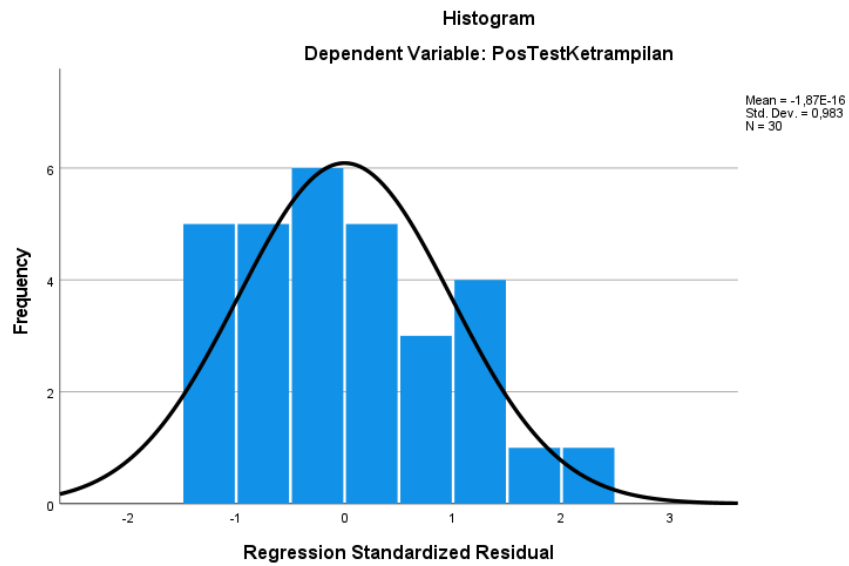
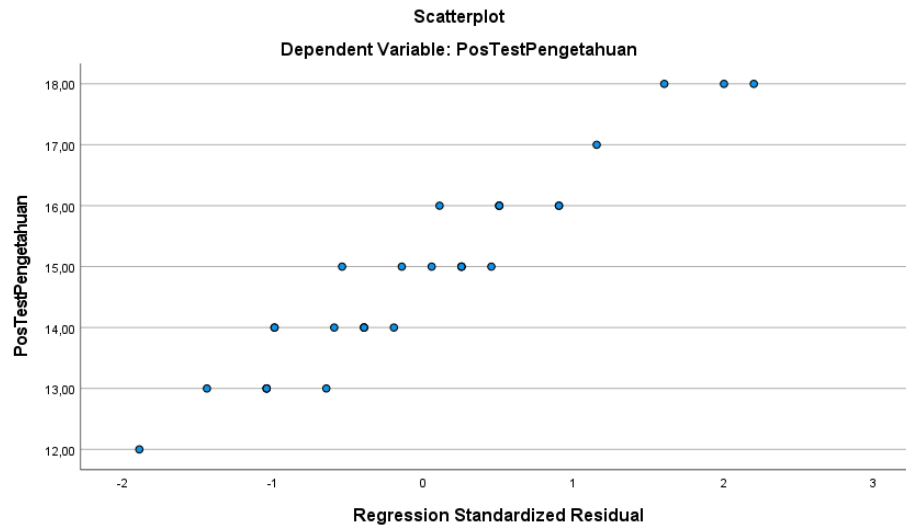
Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah populasi data berdistribusi normal atau tidak. Uji ini dilakukan sebagai persyaratan pertama dalam menentukan uji hipotesis yang akan dilakukan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode Kolmogorov – Smirnov sebagai uji normalitas. Didalam uji normalitas memiliki ketentuan jika hasil signifikan yang didapat $> 0,05$ maka data yang didapat dinyatakan bersifat normal. Sebaliknya jika signifikan $< 0,05$ maka data yang didapat bersifat tidak normal. Analisis data menggunakan metode bantuan aplikasi spss versi 27 pada hasil penelitian yang telah dilakukan.

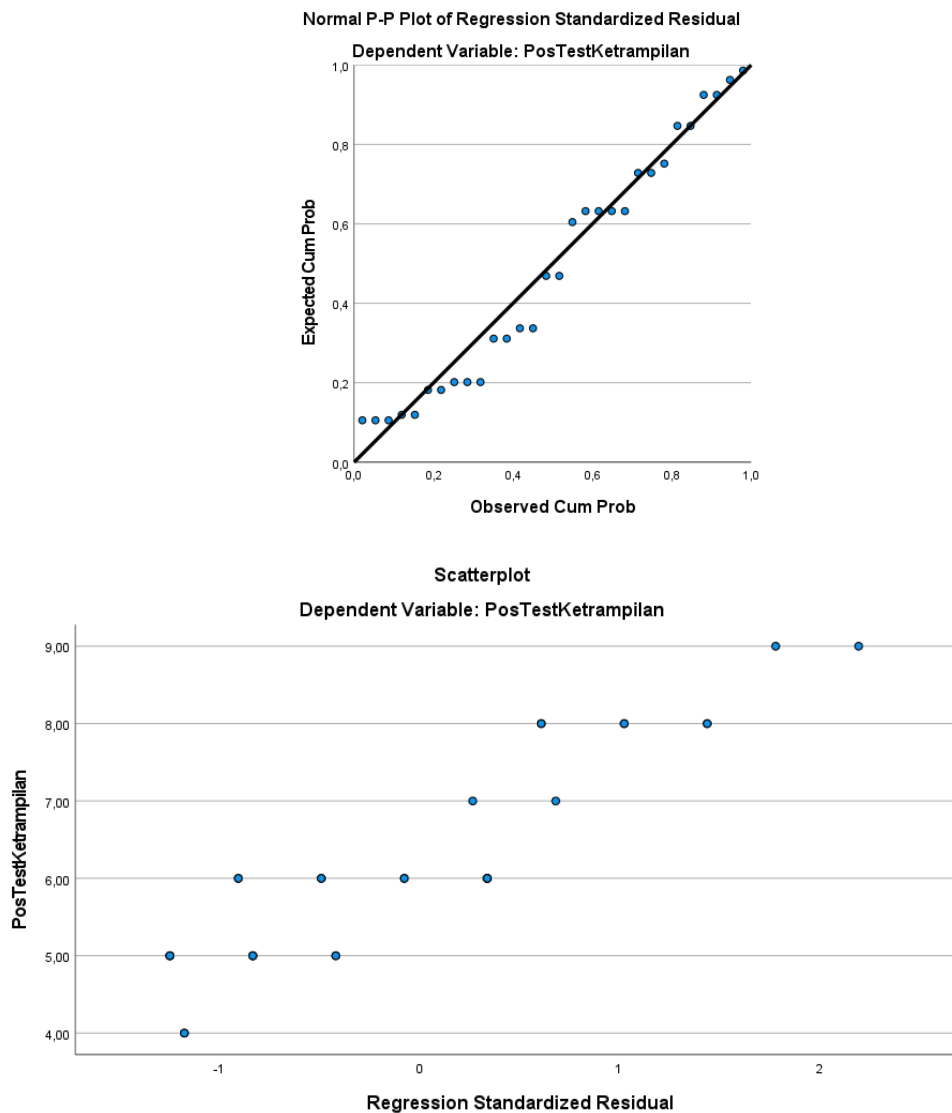
Tabel 4.9 Hasil Uji Normalitas

Variabel	Tes	Statistic	Sig.	Hasil
Pengetahuan	Pre-Test	0,241	0,001	Normal
	Post-Test	0,148	0,090	Normal
Keterampilan	Pre-Test	0,187	0,009	Normal
	Post-Test	0,242	0,001	Normal

Dari tabel 6 diatas dapat dipaparkan nilai perhitungan (*Kolmogorov-Smirnov*) dan signifikan dari data *Pretest* dan *Posttest* hasil belajar pengetahuan dan keterampilan. Data yang terdapat pada variabel pengetahuan dan keterampilan dengan hasil pretest dan posttest yang memiliki data yang bersifat normal. Kedua data dengan dikatakan normal karena melebihi ketentuan 0,05. Hasil uji normalitas dapat dilihat gambar pertama dibawah ini:







Dari hasil gambar di atas menunjukkan kurva membentuk gambar lonceng yang seimbang sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

3. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini berdasarkan data yang telah didapat uji beda rata-rata menggunakan uji analisis parametrik dan non-parametrik. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka digunakan perhitungan analisis dengan uji parametrik yaitu uji *paired sample t-test* untuk data yang bersifat normal.

Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar gerak dribbling basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu kelas VIII, maka dilakukan pengujian hipotesis dengan menggunakan uji t. Uji t dilakukan dengan menggunakan bantuan program spss versi 27, kemudian apabila nilai t hitung lebih kecil dari t tabel, maka H_a ditolak, jika t hitung lebih besar dari t table. maka H_a diterima. Hasil perhitungan uji t diperoleh sebagai berikut:

Tabel 10 Hasil Uji t

Variabel	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan %	T test	Sig.
Pengetahuan	Pre-test	9,0333	5,8667	64,95%	5,118	0.005
	Post-test	14,9000				

Keterampilan	Pre-test	4,3000	1,9667	45,74%	3,694	0.005
	Post-test	6,2667				

Berdasarkan dari tabel 4.7 tersebut maka dapat dijelaskan sebagai berikut : variabel pengetahuan mengalami peningkatan sebesar 64,95% dimana memiliki rata nilai pre-test 9,0333 dan post-test 14,9000 yang berarti memiliki selisih 5,8667. Sedangkan variabel keterampilan mengalami peningkatan sebesar 45,74% dimana memiliki rata nilai pre- test 4,3000 dan post-test 6,2667 yang berarti memiliki selisih 1,9667.

Dari hasil olah data spss versi 27, diperoleh t hitung pengetahuan sebesar 5,118 dan t hitung keterampilan sebesar 3,694. Adapun untuk t table dengan responden sebanyak 30 dan taraf signifikansi 0.05 adalah 1,697. Dari data tersebut menunjukkan t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel. Maka H_0 diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* Terhadap nilai pengetahuan dan Keterampilan gerak *dribbling* basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu Kelas VIII.

Proses belajar mengajar merupakan interaksi yang dilakukan antara guru dengan peserta didik dalam suatu pembelajaran untuk mewujudkan suatu tujuan yang telah ditetapkan. Seorang guru harus pandai memilih model pembelajaran yang akan digunakan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Sehingga akan terjadi proses belajar mengajar yang optimal.

Model pembelajaran dapat dipahami sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga akan tercipta kondisi belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien, diantaranya model pembelajaran *discovery learning*.

Dengan menggunakan model pembelajaran *discovery learning* diharapkan peserta didik dapat termotivasi dalam belajar *dribbling* bolabasket, peserta didik lebih semangat melakukan kegiatan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dalam proses pembelajaran seorang guru (pendidik) mempunyai tugas untuk mendorong, membimbing dan memberikan fasilitas belajar bagi para peserta didiknya untuk mencapai tujuan. Maka dengan demikian peranan guru (pendidik) lebih luas dan lebih mengarah kepada peningkatan hasil belajar para peserta didik, khusus nya dalam pembelajaran *dribbling* bola basket.

Dari penelitian ini, diperoleh t hitung pengetahuan sebesar 5,118 dan t hitung keterampilan sebesar 3,694. Adapun untuk t table dengan responden sebanyak 30 dan taraf signifikansi 0.05 adalah 1,697. Dari data tersebut menunjukkan t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel. Maka H_0 diterima, jadi dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* Terhadap nilai pengetahuan dan Keterampilan gerak *dribbling* basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu Kelas VIII.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan olah data yang telah peneliti lakukan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: terdapat pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* Terhadap Hasil Belajar gerak *dribbling* basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu Kelas VIII dan terdapat presentasi peningkatan pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* Terhadap Hasil Belajar gerak *dribbling* basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu Kelas VIII . Hal ini dibuktikan dengan t hitung diperoleh sebesar 3,694. Adapun untuk t tabel dengan responden sebanyak 30 dan taraf signifikansi 0.05 adalah 1,697. Dari data tersebut menunjukkan t hitung lebih besar dibandingkan dengan t tabel. Penulis mencoba memberikan beberapa saran yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* Terhadap Hasil Belajar gerak *dribbling* basket di SMP Negeri 1 Kembangbahu Kelas

VIII, yaitu: (1) Bagi guru, diharapkan agar lebih sering lagi dalam penggunaan Model Pembelajaran *discovery learning* ketika proses pembelajaran gerak *dribbling* basket. (2) Bagi peserta didik, diharapkan dapat lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran gerak *dribbling* basket.

REFERENSI

- Anyafulude, J. C. (2013). Effects of Problem-Based and Discovery-Based Instructional Strategies on Students' Academic Achievement in Chemistry. *Journal of Educational and Social Research*, 3(6), 105–112. <https://doi.org/10.5901/jesr.2013.v3n6p105>
- Dylan Trotsek. (2017). Hakikat Pendidikan Jasmani. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 110(9), 1689–1699.
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145–158. <http://www.ejournal.radenintan.ac.id/index.php/terampil/article/view/1334/1061>
- Fitri, M. (2015). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap hasil belajar siswa pada materi pokok suhu dan kalor. *INPAFI (Inovasi Pembelajaran Fisika)*, 3(2).
- Gunarso, A. (2012). *Pengertian Prestasi Belajar Menurut Beberapa Ahli (artikel)*. 1–6.
- Hermanto, B., & Winaryati, E. (2018). Penerapan Model *Discovery Learning* dengan Variasi Team Quiz sebagai Upaya Peningkatan Aktivitas dan Prestasi Belajar Kimia pada Materi Struktur Atom. *PROSIDING SEMINAR NASIONAL & INTERNASIONAL*, 1(1).
- Irham, M. (2015). *Pengaruh Latihan Permainan Bola Basket Mini Satu Ring Meningkatkan Keterampilan Bermain Siswa Dalam Permainan Bola Basket*. 19–20. <file:///C:/Users/Ahmad Khoiri/Downloads/1326-121-3322-1-10-20190123.pdf>
- Khoeron, N. 2017. B. P. B. J. : A. (2017). *Buku Pintar Basket*.
- Kurniasari, D. (2022). Ragam Teknik Analisis Data Deskriptif Kualitatif vs Kuantitatif. *Dqlab.Id*, 1–7. [https://dqlab.id/ragam-teknik-analisis-data-deskriptif-kualitatif-vs-kuantitatif#:~:text=1.-,Apa Itu Analisis Deskriptif%3F,bentuk yang lebih mudah dipahami.](https://dqlab.id/ragam-teknik-analisis-data-deskriptif-kualitatif-vs-kuantitatif#:~:text=1.-,Apa%20Itu%20Analisis%20Deskriptif%3F,bentuk%20yang%20lebih%20mudah%20dipahami.)
- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). Pengaruh Motivasi Belajar dan Disiplin Belajar terhadap Prestasi Belajar Matematika Siswa. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia*, 0(0), 745–751.
- lpmpriau.kemdikbud.go.id. (2021). Bentuk-Bentuk Motivasi Di Sekolah dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar. *Lpmpriau.Kemdikbud.Go.Id*, 1–6. <https://lpmpriau.kemdikbud.go.id/bentuk-bentuk-motivasi-di-sekolah-dan-faktor-faktor-yang-mempengaruhi-motivasi-belajar/>
- Maksum. (2018). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Jawa Barat: CV Jejak, 298.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Nurdin, M. (2013). Pengaruh Metode *Discovery Learning* untuk Meningkatkan Representasi Matematis dan Percaya Diri Siswa. *Jurnal Pendidikan Universitas Garut*, 09(01), 9–22.
- Nurrohmi, Y., Utaya, S., & Utomo, D. H. (2017). Pengaruh model pembelajaran *discovery learning* terhadap kemampuan berpikir kritis mahasiswa. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 2(10), 1308–1314.
- Pauran, D. C., Waworuntu, J., & Takaredase, A. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran *Discovery* Terhadap Hasil Belajar Di Smk. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 1(2), 139–150. <https://doi.org/10.53682/edutik.v1i2.1173>
- Rohmah, M. Q. (2018). Pengaruh Latihan Chest Press Resistance Band Dan Push Up Terhadap Kekuatan Otot Lengan Mahasiswa Universitas Negeri Surabaya. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(4), 1–16. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-prestasi-olahraga/article/view/26211>

- Ryan, Cooper, & Tauer. (2013). 済無No Title No Title No Title. *Paper Knowledge . Toward a Media History of Documents*, 2020(4), 12–26.
- Sadirman. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 10–35.
- Sampoerna University. (2022). Teknik Pengumpulan Data: Arti, Proses, dan Jenis Data. *Sampoernauniversity.Ac.Id*, 1–17. <https://www.sampoernauniversity.ac.id/id/teknik-pengumpulan-data-arti-proses-dan-jenis-data/#:~:text=Pengertian Teknik Pengumpulan Data&text=Jadi%2C secara singkat%2C teknik pengumpulan,valid dan sesuai dengan kenyataan.>
- Samsudin, S. (2022). Pengaruh Kelincahan dan Kekuatan Otot Lengan terhadap Kemampuan Menggiring Bola dalam permainan bola basket Pada siswa Ekstrakurikuler SMP Negeri 3 Belo. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 12(1), 11–16.
- Sarnoto, A. Z. (2020). Kecerdasan Emosional dan Prestasi Belajar. *Pengantar Studi Psikologi Belajar*, 3(4), 61–70.
- Shell, A. (2016). 済無No Title No Title No Title. 1–23.
- Sudiana, I. K. (2014). Peran Kebugaran Jasmani bagi Tubuh. *Seminar Nasional FMIPA UNDIKSHA IV*, 389–398. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/semnasmipa/article/download/10507/6718>
- Wiradihardja, S., & Syarifudin, S. (2017). *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMA Kelas X*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.
- Zellatifanny, C. M., & Mudjiyanto, B. (2018). Tipe Penelitian Deskripsi Dalam Ilmu Komunikasi. *Diakom : Jurnal Media Dan Komunikasi*, 1(2), 83–90. <https://doi.org/10.17933/diakom.v1i2.20>