



PENGARUH PEMBELAJARAN SIRKUIT BERBASIS PENDEKATAN SAINTIFIK TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* DAN *SHOOTING* BOLA BASKET

Manggarani Dwi Hartanti¹, Nurhasan², Abdul Rachman Syam Tuasikal³

^{1,2,3} Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya

E-Mail: manggaranihartanti16070805048@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk membantu meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya materi bola besar, yaitu *dribble* dan *shooting*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Desain atau rancangan dalam penelitian ini menggunakan *matching only design*. Rancangan ini terdapat kelompok kontrol, kelompok eksperimen dengan adanya perlakuan, adanya *pretest-posttest* untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan. Pemilihan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* dengan melakukan undian secara acak. Hasil uji *paired sample t-test* dalam kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh yang signifikan pada variabel *dribble* bola basket memiliki signifikansi 0,034 dan *shooting* bola basket memiliki signifikansi 0,029. Dengan demikian, disimpulkan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran PJOK meningkatkan hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket.

Kata kunci: pembelajaran sirkuit, pendekatan saintifik, *dribble* dan *shooting* bola basket

Abstract

This study aimed to help students improving their learning outcomes in physical, sport, and health education, especially in the big ball sport material, in this case was basketball dribbling and shooting. The method used in this research was experimental research with quantitative approach. The design in this study was matching only design. This design consisted of a control group, an experimental group that was given a treatment, and pretest-posttest to ensure the effectiveness of the given treatment. The sample selection used a cluster random sampling technique in which the samples in each group were drawn randomly. The result of paired sample t-test in the experimental group showed a significant effect on the basketball dribbling variable that the significance value was 0.034 and the significance value of basketball shooting was 0.029. Therefore, it is concluded from this study that the scientific approach-based circuit learning model for physical, sport, and health education improved the outcomes of basketball dribbling and shooting.

Keywords: learning circuit model, scientific approach, basketball dribbling, basketball shooting.



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia, karena melalui pendidikan dapat membantu menentukan arah dan masa depan suatu bangsa. Pendidikan sebagai salah satu bentuk kebutuhan manusia penuh dengan perkembangan dan berlangsung seumur hidup mempunyai peranan penting dalam menyiapkan sumber daya manusia (SDM) yang berkualitas. Dalam konteks ini tujuan pendidikan adalah sebagai penuntun, pembimbing yang positif melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani inilah bentuk rangsangan yang diciptakan untuk mempengaruhi potensi-potensi yang dimiliki peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani disekolah mulai dari jenjang pendidikan usia dini sampai pendidikan menengah. Melalui aktivitas jasmani ini diharapkan tujuan pendidikan meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor dapat terwujud.

(Kristiyandaru, 2010, p.33) menjelaskan bahwa Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional. Pembelajaran PJOK yang diajarkan disekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih dan dilakukan secara sistematis.

(Taib Harun, 2015) menyimpulkan bahwa Pendidikan jasmani juga mempersiapkan siswa untuk memenuhi tuntutan fisik kehidupan sehari-hari melalui beragam aktivitas.

Dari beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani merupakan suatu proses adaptasi pembelajaran mental, sosial, dan emosional melalui aktivitas gerak yang disusun secara sistematis dan bertahap berdasarkan tingkat pertumbuhan serta perkembangan, membentuk kepribadian individu yang berintelektual dan berkepribadian sosial guna menciptakan tujuan pendidikan.

Dalam melaksanakan pembelajaran PJOK peran guru sebagai tenaga pendidik sangatlah penting, guru dituntut untuk mengarahkan

seluruh kemampuannya sebagai tenaga pendidik yang profesional dalam merancang proses belajar mengajar, guru diharapkan mampu mendesain proses belajar mengajar yang kondusif serta menentukan metode yang tepat dalam menyampaikan materi ajarnya yang sesuai dengan karakteristik peserta didik atau karakteristik kelas yang diajar. Maka dari itu, tugas guru sebagai fasilitator sangat penting bagi peserta didik, seperti bagaimana cara meramu metode pembelajaran, memanfaatkan sarana-prasarana dan media pembelajaran yang tersedia.

(Priyono, 2013) menjelaskan bahwa dalam suatu pembelajaran harus menyatukan konsep substansi isi dalam pembelajaran (materi ajar) dengan sikap kesungguhan guru dalam mengajarkan materi ajar. Jika guru mampu memadukan dua hal tersebut maka pembelajaran akan mencapai tujuan. Selain itu, pembelajaran PJOK akan dikatakan berhasil ketika mampu membuat peserta didik mendapatkan kecukupan gerak/ ALT-PE (Mashud, 2018). Gerak yang dimaksud adalah aktifitas gerak peserta didik sesuai dengan kompetensi yang sedang dipelajari.

Permainan bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang sering dijumpai pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) baik ditingkat SMP, SMA maupun SMK termasuk SMA Negeri 1 Tempeh, Kabupaten Lumajang. Hasil observasi dengan salah satu guru PJOK di SMA Negeri 1 Tempeh Kabupaten Lumajang menjelaskan ditemukan beberapa masalah yang muncul pada pembelajaran PJOK materi bola basket khususnya *dribble* dan *shooting* bola basket, yaitu: 1) Peserta didik merasa bosan dengan model pembelajaran konvensional yang berpusat pada guru, 2) Aktivitas gerak peserta didik menurun, 3) Hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM.

Banyak upaya yang dapat digunakan oleh guru untuk menarik perhatian peserta didik dalam proses belajar mengajar salah satu diantaranya dengan memberikan metode atau model pembelajaran. Model pembelajaran aktivitas sirkuit dapat menjadi salah satu alternatif dalam penyampaian materi pada pembelajaran PJOK. Hal ini didukung dari hasil penelitian (Syahrial, 2017) dengan judul

“Penerapan Strategi Pembelajaran *Circuit Learning*; Suatu Upaya Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa” dari hasil analisis data penilaian para ahli materi dan guru PJOK ditarik kesimpulan bahwa dengan memberikan model pembelajaran yang inovatif salah satunya dengan model pembelajaran sirkuit dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Selain model pembelajaran, salah satu faktor yang sangat mendukung untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah minat belajar dan motivasi belajar.

(Putra 2019) menjelaskan bahwa upaya meningkatkan motivasi dengan menggunakan metode pembelajaran apabila dilakukan dengan baik dan benar secara terus-menerus dapat memberikan pengaruh yang positif bagi siswa dalam proses pembelajaran.

Hal ini juga didukung oleh beberapa penelitian satu diantaranya adalah Sehabattin (2012) “*Development of Innovation Strategies for Sport Education and Health*”, adalah sebuah penelitian pengembangan strategi inovasi pada pendidikan olahraga dan kesehatan dimana hasil penelitiannya dapat disimpulkan bahwa dengan strategi pembelajaran yang inovatif dapat menarik perhatian peserta didik dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajarnya.

(Juniardi, 2018) menjelaskan peran seorang guru sangat penting untuk menerapkan pembelajaran yang tepat sehingga dapat menciptakan suasana belajar yang merangsang dan mendorong minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Keterkaitan inovasi dari guru yang memberikan metode dan model pembelajaran terhadap proses belajar peserta didik mempunyai peranan penting untuk membantu meningkatkan hasil belajarnya. Seorang guru pendidikan jasmani harus lebih variatif dalam memberikan materi pembelajaran agar peserta didik tidak merasa jenuh. Memberikan materi pembelajaran dengan berbagai jenis kegiatan salah satunya dengan rancangan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar setiap pelajaran yang dilakukan mampu menarik minat peserta didik supaya senang dan antusias dalam mempraktikanya.

(Nuriawati, 2020) menjelaskan ada tiga rumusan yang perlu diperhatikan dalam

menentukan efektivitas pembelajaran PJOK, yaitu bagaimana guru mengajar?, bagaimana siswa belajar?, dan apa yang telah dicapai oleh siswa setelah belajar? Guru perlu memberikan tindakan untuk menstimulus siswa agar tercipta kesuksesan pada aktivitas belajar yang berpengaruh pada hasil belajarnya.

(Juniardi, 2018) menjelaskan hasil belajar merupakan pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah pengetahuan, sikap, dan keterampilan dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu. Hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku siswa dari kegiatan belajar beberapa aspek yang diubah seperti aspek sikap sosial dan spiritual, aspek pengetahuan, serta aspek keterampilan.

Dalam penelitian ini hasil belajar yang ingin diketahui adalah hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket dengan membuat seperangkat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebuah model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik dan memberikan alat tes keterampilan *dribble* dan *shooting* bola basket, untuk mengetahui perubahan hasil belajar *dribble* dan *shooting* yang dialami peserta didik setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik.

Pembelajaran dengan pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang dirancang secara aktif mengkonstruksi konsep melalui tahapan mengamati, merumuskan masalah, mengumpulkan data, menganalisis data, menarik kesimpulan. (Budiyanto, Waluyo, & Mokhtar, 2016)

Pembelajaran pendekatan saintifik memiliki karakteristik sebagai berikut, yaitu: 1) berpusat pada peserta didik, 2) melibatkan keterampilan poses sains dalam mengkonstruksi konsep, 3) melibatkan proses kognitif yang potensial dalam merangsang perkembangan berpikir tingkat tinggi peserta didik.

(Shobari, 2012) menjelaskan model aktivitas sirkuit merupakan suatu wahana yang menantang anak dengan aktivitas sirkuit pada kompetensi keterampilan, merupakan cara yang sangat baik untuk mendorong dan meningkatkan keterlibatan dalam rentang keterampilan dan aktivitas yang luas. Aktivitas sirkuit adalah

aktivitas yang membagi menjadi berbagai pos yang terpisah.

Kecerdikan dan kreativitas pelatih, pembina, maupun guru pendidikan jasmani akan dapat mendesain suatu sirkuit yang paling cocok untuk cabang-cabang olahraga atau materi pembelajaran PJOK tertentu. Sirkuit pada kompetensi keterampilan merupakan bentuk aktivitas yang dapat dilakukan kapan saja dan untuk cabang olahraga apa saja. Konsep sirkuit bukan merupakan hal yang baru. Pelatih dan guru dapat menggunakan model aktivitas sirkuit ini untuk mengajar dan melatih dengan menyesuaikan karakteristik kelas peserta didik dan materi pembelajaran.

Pada penelitian ini menggunakan model pembelajaran sirkuit dengan pendekatan saintifik didasarkan pada kurikulum 2013 di tingkat sekolah menengah atas (SMA) dimana pendekatan saintifik merupakan proses pembelajaran yang berpusat pada peserta didik.

Kesimpulan dari permasalahan diatas dengan didukung beberapa teori, maka peneliti memberikan sebuah model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik pada salah satu permainan bola besar khususnya bola basket materi *dribble* dan *shooting*.

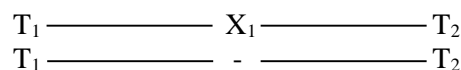
Uraian dari latar belakang tersebut peneliti memberikan pokok permasalahan antara lain: 1) Adakah pengaruh model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket. 2) Seberapa besar keefektifan pengaruh model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket. Dalam rumusan masalah tersebut dapat dirumuskan tujuan dari penelitian ini yaitu menganalisis pengaruh model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik terhadap hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket serta menganalisis seberapa besar keefektifan model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik pada hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*).

(Maksum, 2011, p.65) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen semu merupakan penelitian yang tidak mampu mengontrol atau memanipulasi semua variabel.

Desain atau rancangan dalam penelitian ini adalah *matching only design* dimana terdapat kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dengan adanya perlakuan, serta *pre-test* dan *post-test*. Adapun desain penelitiannya adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian Eksperimen

Gambar diatas memberikan keterangan bahwa (T_1) merupakan *pre-test*, (T_2) merupakan *post-test*, (X_1) merupakan perlakuan dan (-) merupakan tidak memberikan perlakuan

Variabel dalam penelitian ini terdapat satu variabel bebas yaitu model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik dan dua variabel terikat yaitu hasil belajar *dribble* dan hasil belajar *shooting* bola basket.

Target/Subjek Penelitian

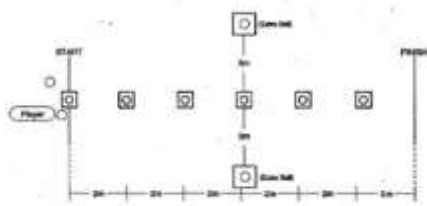
Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas XI IPA dan XI IPS di SMA Negeri 1 Tempeh Kabupaten Lumajang dengan jumlah 9 kelas sedangkan sampel penelitian ini terambil 2 kelas yaitu kelas XI IPS 2 sebagai kelompok eksperimen dengan jumlah 26 siswa dan kelas XI IPS 4 sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 23 siswa. Pengambilan sampel dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik *cluster random sampling* yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian dijadikan *cluster* (Maksum, 2011, p.57)

Cara menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yaitu dengan melakukan undian secara acak yang disaksikan oleh guru dan perwakilan seluruh kelas XI IPA dan IPS sehingga terambil dua kelompok sampel, kemudian diundi secara acak untuk menentukan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

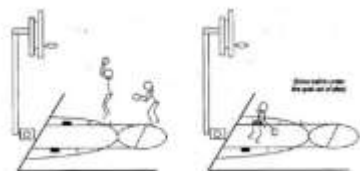
Instrumen pada penelitian ini yaitu mengukur hasil belajar *dribble* dan hasil belajar *shooting* bola basket yang mengacu pada instrumen *Basketball Skill Assesment* dari *Spesial Olympics Ontario, Canada 2019*.

1. BSAT – Dribbling



Gambar 2. Instrumen tes *dribble* bola basket

2. BSAT – Shooting



Gambar 3. Instrumen tes *shooting* bola basket

Setelah memberikan instrumen tes seperti gambar diatas, kemudian hasil tes direkap dengan mengacu pada tabel berikut:

Tabel 2. Kategori penilaian *dribble* bola Basket

Kategori	Waktu
Sangat Baik	10,00 - 11,50 detik
Baik	11,51 - 13,00 detik
Kurang	13,51 - 13,00 detik

Tabel 3. Kategori penilaian *shooting* bola basket

Kategori	Jumlah Shooting
Sangat Baik	5
Baik	3-4
Cukup	1-2
Kurang	0

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini meliputi: 1) Tahap persiapan dengan

mengirimkan surat ijin pengambilan data, menyusun jadwal penelitian, melakukan observasi untuk perkenalan dengan peserta didik yang menjadi sampel penelitian, menjelaskan maksud dan tujuan penelitian. 2) Tahap pelaksanaan, yaitu dengan melakukan *pre-test*, melaksanakan kegiatan perlakuan pada proses pembelajaran selama empat kali pertemuan, dan memberikan *post-test*. 3) Tahap akhir yaitu meminta surat keterangan bukti telah melakukan penelitian.

Teknik analisis data penelitian ini terlebih dahulu dilakukan deskripsi data yang meliputi uji normalitas terhadap data yang berdistribusi normal dan uji homogenitas terhadap data yang berdistribusi homogen dengan rumus sebagai berikut:

$$x^2 = \sum \frac{(fo-fe)^2}{fe}$$

Rumus diatas memberikan keterangan bahwa (x^2) merupakan nilai *chi square*, (fo) merupakan frekuensi yang diperoleh, (fe) merupakan frekuensi yang diharapkan. (Maksum, 2009)

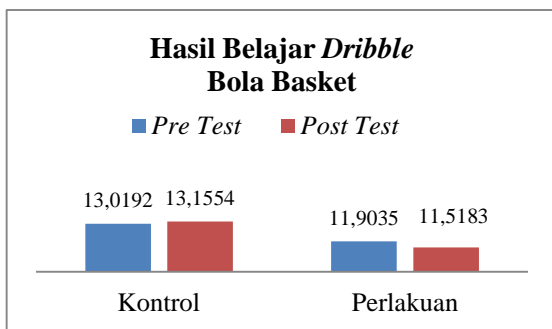
Kemudian dilakukan perhitungan uji beda *paired sample t-test* dan *anova* untuk menarik kesimpulan dengan rumus:

$$T = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Rumus diatas memberikan keterangan bahwa (T) merupakan hasil *test*, (D) merupakan perbedaan setiap pasangan skor, (N) merupakan jumlah sampel. (Maksum, 2009).

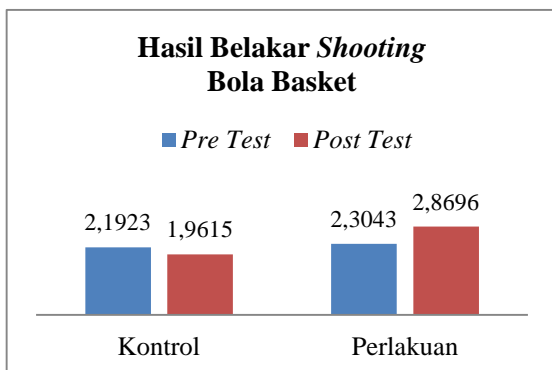
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian yang terdiri dari dua kelompok yaitu kelompok 1 sebagai kelompok eksperimen dengan proses pembelajaran memberikan model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik dan kelompok 2 sebagai kelompok kontrol dengan proses pembelajaran tanpa memberikan sebuah model pembelajaran dijabarkan pada grafik berikut:



Gambar 3. Perubahan pada komponen dribble bola basket.

Kemampuan *dribble* bola basket diukur dengan menggunakan satuan detik. Grafik diatas menunjukkan bahwa pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Perubahan tersebut antara tes kecepatan *dribble* bola basket sebelum dan sesudah melakukan penelitian terletak pada kelompok eksperimen.



Gambar 3. Perubahan pada komponen shooting bola basket.

Kemampuan *shooting* diukur dengan menggunakan parameter tes *shooting freethrow* dengan menggunakan satuan jumlah. Grafik diatas menunjukkan bahwa pada kelompok perlakuan mengalami peningkatan. Perubahan tersebut antara tes sebelum dan sesudah melakukan penelitian terletak pada kelompok eksperimen.

Tabel 4. Hasil sampel paired *t-test* kelompok eksperimen

<i>Paired Samples Test</i>		Sig. (2-tailed)
Kelompok Eksperimen	<i>Pretest-Posttest Dribble</i>	0,034
	<i>Pretest-Posttest Shooting</i>	0,029

Data signifikansi hasil analisis *dribble* bola basket 0,034 atau sig < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Signifikansi data *shooting* bola basket adalah 0,029 atau sig < 0,05 maka terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *shooting* bola basket.

Tabel 5. Hasil *sample paired t-test* kelompok kontrol

<i>Paired Samples Test</i>		Sig. (2-tailed)
Kelompok Kontrol	<i>Pretest- Posttest Dribble</i>	0,072
	<i>Pretest- Posttest Shooting</i>	0,327

Data signifikansi hasil analisis *dribble* bola basket 0,072 atau sig>0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Signifikansi data *shooting* bola basket adalah 0,327 atau sig>0,05 maka tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *shooting* bola basket.

Tabel 6. Perhitungan uji beda antar-kelompok

Variabel	F	Sig
<i>Pretest Dribble</i>	7,232	,010
<i>Posttest Dribble</i>	17,389	,000
<i>Pretest Shooting</i>	,065	,800
<i>Posttest shooting</i>	4,480	,040

Hasil perhitungan uji beda antar kelompok menggunakan *One Way Anova* dapat

disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan memberikan model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik dan kelompok kontrol tanpa perlakuan pada hasil belajar *dribble* dan *shooting* bola basket, karena perhitungan *post-test* hasil belajar *dribble* menunjukkan nilai $\text{sig} < 0,05$ dan *post-test* hasil belajar *shooting* menunjukkan nilai $\text{sig} < 0,05$.

Perbedaan yang signifikan tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti, minat belajar, motivasi belajar, metode maupun model pembelajaran. Hal ini sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh (Hamzah, 2013) menjelaskan bahwa dengan memberikan model pembelajaran yang kreatif dan inovatif menjadi salah satu alternatif untuk menstimulus pikiran peserta didik dalam menarik perhatian dan menciptakan kemauan belajar demi tercapainya tujuan belajar.

Tercapainya tujuan belajar dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik setelah melakukan proses belajar mengajar, proses belajar yang dilakukan lebih sering dan berulang-ulang dapat membantu meningkatkan kualitas berpikir dan bergerak peserta didik.

(Syahrial, 2017) menjelaskan strategi pembelajaran *circuit learning* merupakan strategi pembelajaran yang memaksimalkan pemberdayaan pikiran dan perasaan dengan pola penambahan (*adding*) dan pengulangan (*repetition*). *Adding* dan *repetition* yang dimaksud adalah pada keterampilan gerak peserta didik melakukan aktivitas belajar maupun latihan.

(Sukardi & Suyatmin, 2016) menjelaskan bahwa dengan model aktivitas sirkuit (MAS) dapat meningkatkan frekuensi aktivitas belajar peserta didik, menumbuhkan motivasi serta saling membantu dan saling menghargai kelompok pada pembelajaran pendidikan jasmani. (Mashud, 2020) menambahkan bahwa penerapan metode pembelajaran akan lebih menyenangkan dan memberikan motivasi dan minat yang tinggi ketika guru menambahkan atau mencampur beberapa metode pembelajaran meskipun telah ditentukan metode tertentu yang dipilih. Misalkan penerapan model MAS dikolaborasi dengan metode bermain.

Pembelajaran dengan aktivitas sirkuit dan memasukkan unsur permainan yang menyenangkan.

Secara keseluruhan dari hasil perhitungan setelah diberikan perlakuan berupa model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) selama empat kali pertemuan pada kelompok eksperimen mengalami peningkatan, akan tetapi hasil tersebut tidak dapat dijadikan sebagai acuan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran tersebut akan berpengaruh besar untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Hal ini dikarenakan masih terdapat faktor-faktor lain yang dapat mempengaruhi seperti motivasi belajar, sarana dan prasarana, kondisi sosial ekonomi, kondisi psiko-sosial, dan sebagainya yang dapat mendukung berjalannya proses belajar mengajar.

Seperti yang dikatakan beberapa ahli, salah satu diantaranya (Syah, 2011) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar antara lain faktor internal (faktor dari dalam diri siswa) yaitu keadaan jasmani dan rohani siswa, faktor eksternal (dari luar diri siswa) yaitu kondisi lingkungan disekitar siswa, dan faktor pendekatan belajar (*approach to learning*) yaitu jenis upaya belajar siswa yang meliputi strategi, metode, dan model pembelajaran yang digunakan siswa untuk melakukan proses belajar mengajar.

KESIMPULAN

Simpulan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dengan peningkatan sebesar 33,42%. 2) Terdapat pengaruh terhadap hasil belajar *shooting* bola basket dengan peningkatan sebesar 25%. 3) Hasil perhitungan statistik dari dua variabel menunjukkan bahwa model pembelajaran sirkuit berbasis pendekatan saintifik pengaruhnya lebih besar pada hasil belajar *dribble* bola basket dari pada hasil belajar *shooting* bola basket. Hal ini dikarenakan pada model pembelajaran sirkuit frekuensi melakukan aktivitas gerak *dribble* lebih banyak daripada *shooting*.

SARAN

Berikut beberapa saran dari peneliti setelah mendapatkan hasil yang dilakukan dari penelitian ini: 1) Bagi Peserta didik penelitian ini dapat dijadikan bekal pengalaman bagi agar nantinya mereka dapat mengetahui dan mengembangkan kemauan dan kemampuan belajarnya. Selain itu, dengan adanya penelitian ini akan peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan model pembelajaran yang bervariasi. 2) Kepada guru, penelitian ini dapat menjadi acuan bahwa keterbatasan sarana-prasarana, motivasi belajar yang menurun bukan penghambat peserta didik untuk belajar dan bergerak. Guru diharapkan lebih kreatif dan inovatif mengolah dan menciptakan suasana pembelajaran yang bervariasi sehingga menjadikan peserta didik lebih aktif untuk mengikuti proses belajar mengajar. Semakin baik guru dalam mengelola strategi pembelajaran dapat menarik perhatian peserta didik agar dapat meningkatkan motivasi yang berpengaruh terhadap hasil belajarnya. 3) Kepada peneliti selanjutnya, perlu dilakukan penelitian lebih lanjut dengan memberikan strategi, metode maupun model pembelajaran lain, serta karakteristik kelas yang lebih tinggi dengan alokasi waktu yang lebih panjang agar nantinya diharapkan mendapat hasil yang lebih baik lagi.

Selain itu berhasilnya sebuah penelitian juga didasarkan pada beberapa faktor, banyak hal yang mempengaruhi hasil dari analisis penelitian ini seperti kesungguhan hati, kondisi fisik pemain, sarana dan prasarana tes, dan kesalahan dalam pengambilan data.

(Supian, 2014) menjelaskan Kesungguhan *testee* untuk melakukan tes secara maksimal sangat susah dicegah karena berasal dari dalam diri individu sehingga akan memberikan pengaruh terhadap hasil penelitian. Kondisi fisik juga mempengaruhi hasil penelitian karena akan menghasilkan penampilan yang tidak maksimal. Sarana dan prasarana juga sangat mempengaruhi apabila sarana dan prasarana yang digunakan tidak memadai maka akan membuat penelitian berjalan tidak sesuai dengan prosedur. Kesalahan dalam pengambilan data juga sangat

mempengaruhi karena sebagai pencatat dalam penelitian ini hanyalah manusia yang tidak luput dengan kesalahan karena terjadi dalam waktu yang cepat dan tidak terulang.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiyanto, K., Waluyo, L., & Mokhtar, A. (2016). Implementasi Pendekatan Saintifik dalam Pembelajaran di Pendidikan Dasar di Malang. *Proceeding Biology Education Conference*, 13(1), 46–51.
- Hamzah. (2013). *Model Pembelajaran: Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Juniardi, A. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Lay Up Shoot Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(1), 23–28.
- Kristiyandaru. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa Univesity Press.
- Maksum, A. (2009). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Univesity Press.
- Maksum, A. (2011). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Univesity Press.
- Mashud, M. (2018). Analisis Masalah Guru PJOK Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga*, 17(2), 77–85.
- Mashud, M. (2020). The Learning Effectiveness of Basic Throwing Movement Through Playing Approach. *Ist South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019) The*, 407(Sbicsse 2019), 23–30. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.007>

- Nuriawati, I. (2020). Efektivitas Model Permainan Target Berbasis Goal Pada Pendidikan Jasmani. *Jurnal Multilateral Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 13–22.
- Priyono, I. H. (2013). Upaya Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Bola Basket Melalui Variasi Latihan Dribble Pada Kelas XI IPA III SMA Negeri Jatiroto. *Jurnal Multilateral*, 14(1), 36–43.
- Putra, D. (2019). Upaya Meningkatkan Motivasi Dan Kesegaran Jasmani Melalui Metode Latihan Sirkuit Di SMAN 12 Padang. *Journal Pendidikan Rokania*, 1(1), 1689–1699.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Shobari, I. (2012). Aplikasi Model Pembelajaran Bermain Melalui Aktivitas Sirkuit Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Loncat Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 04 Bejen Karanganyar. *Jurnal Pendidikan Olahraga Kesehatan*, 1–19.
- Sukardi, & Suyatmin. (2016). Penerapan Model Aktivitas Sirkuit Berbasis Pendekatan Saintifik Pada Pembelajaran Penjaskesrek Terhadap Hasil Belajar Dan Motivasi Dalam Permainan Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 3(2), 20–23.
- Supian, A. (2014). Kontribusi Kecepatan Lari dan Kelincahan Terhadap Kecepatan Dribbling Bola Basket pada Pemain Basket Putra SMKN 3 Banjarbaru. *Jurnal Multilateral Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 13(1), 37–53.
- Syah. (2011). *Psikologi Belajar*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Syahrial, S. (2017). Penerapan Strategi Pembelajaran Circuit Learning: Suatu Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 3(2), 285.
<https://doi.org/10.33087/dikdaya.v9i2.151>
- Taib Harun, M. (2015). Effective Classroom Management Skills in Physical Education at Institute of Teacher Education. *Education Journal*, 4(2), 60.
<https://doi.org/10.11648/j.edu.20150402.12>
- Sebahattin, D, et al (2012) Development of Innovation Strategies for Sports Education. *Journal of sport education*. Vol. 46 No 12.