PEMBELAJARAN *DRIBBLE* MENGGUNAKAN VERIASI BOLA TERHADAP HASIL *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN BOLABASKET PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 8 KOTA KEDIRI TAHUN 2015

ARTIKEL SKRIPSI

Diajuakan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan PENJASKESREK

Oleh :

DIFI MIDIAN RAHMAD .S

11.1.01.09.0132

PROGRAM STUDI PENJASKESREK

FAKULTAS KEGURUANG DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2015

Skripsi oleh :

DIFI MIDIAN RAHMAD S.

NPM : 11.1.01.09.0132

Judul :

PEMBELAJARAN *DRIBBLE* MENGGUNAKAN VARIASI BOLA TERHADAP HASIL DRIBBLE DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA KELAS X NEGERI 8 KOTA KEDIRI TAHUN 2015

Telah disetujui untuk diajukan Kepada
Panitia Ujian/Sidang Skripsi jurusan PENJASKESREK
FKIP UNP Kediri

Tanggal :14 juli 2015

Menyetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs Sugito, M.Pd	Ruruh Andayani Bekti, M.Pd
NIDN. 4086001	**NIDN. 0725018205**

Skripsi Oleh :

DIFI MIDIAN RAHMAD S.

NPM : 11.1.01.09.0132

Judul

PEMBELAJARAN *DRIBBLE* MENGGUNAKAN VARIASI BOLA TERHADAP HASIL DRIBBLE DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA KELAS X NEGERI 8 KOTA KEDIRI TAHUN 2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PENJASKESREK FKIP UNP Kediri
Pada Tanggal :19 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Drs.Setya Ady Sancaya, M.Pd .....
2. Penguji I : Ruruh Andayani Bekti, M.Pd .....
3. Penguji II : Drs Sugito, M.Pd .....

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.Hj. SRI PANCA SETYAWATI, M.Pd
NIDN. 0716046202

PEMBELAJARAN *DRIBBLE* MENGGUNAKAN VERIASI BOLA TERHADAP HASIL *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN BOLABASKET PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 8 KOTA KEDIRI TAHUN 2015

Difi Midian Rahmad .S
NPM: 11.1.01.09.0132
FKIP – Penjaskesrek
Email: Difi.midianrahmats@gmail.com
PUSPODARI, M.Pd [1] dan Drs. SUGITO, M.Pd [2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Pendidikan jasmani harus diutamakan mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Model pembelajaran seringkali dirasa monoton, tidak ada kreativitas. Sebagai contoh pada pembelajaran bolabasket, dalam pembelajaran masih menggunakan bola yang sebenarnya. Padahal tidak semua anak dapat melakukan gerakan yang efisien dengan menggunakan bola yang terlalu berat untuk melakukan dribble, passing, dan shooting. Hal tersebut membuat anak cenderung menjadi malas bergerak.

Rumusan masalah dalam peneltian ini adalah "Bagaimana penerapan pembelajaran penjas melalui pendekatan variasi bola dalam dribble bolabasket untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X SMA Negeri 8 kota Kediri?"

Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research). Prosedur penelitian tindakan kelas meliputi tahap perencanaan (planning), tahap pelaksanaan (action), tahap observasi (observation), dan tahap refleksi (reflecting). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara melakukan pengamatan, kuesioner, lembar tes praktik, dan RPP. Analisis data yang digunakan adalah kuantitatif dan deskriptif kualitatif.

Ketuntasan belajar klasikal yang harus dicapai pada mata pelajaran Penjas di SMA Negeri 8 kota Kediri yaitu 85%. Nilai rata-rata kelas pada siklus pertama ranah afeksi mencapai 87,29% (sangat baik), kognitif mencapai 70,69% (baik), psikomotor mencapai 86,07% (sangat baik), psikomotor mencapai 80% (baik), ketuntasan belajar klasikalnya mencapai 85,71% (tercapai). Peningkatan hasil belajar siswa setelah diadakan siklus pertama (gain) sebesar 0,4 dengan kriteria sedang, sedangkan hasil belajar siswa setelah diadakan siklus kedua (gain) sebesar 0,7 dengan kriteria sedang.

Bagi guru Penjas untuk memanfaatkan penelitian ini diharapkan memperhatikan kondisi lapangan yang memenuhi standarisasi karena pada penelitian ini menggunakan lapangan yang memenuhi standarisasi karena pada penelitian ini menggunakan lapangan yang tidak standar misalnya lapangan yang berpasir dan berlubang, sehingga sebagian besar peserta didik masih mengalami ketidaknyamanan dan kurang maksimal dalam melakukan dribble meskipun teknik dasar yang sudah diajarkan sudah mampu mereka praktikkan dengan baik dan benar.

Kata Kunci : Pembelajaran, Penjas, Bolabasket, Dribble, Variasi

II. LATAR BELAKANG

Olahraga adalah setiap kegiatan fisik yang mengandung sifat permainan dan berisi perjuangan dengan diri sendiri maupun dengan orang lain, atau konfrontasi dengan unsur-unsur alam (Adang Suherman, 2000 : 25). Olahraga adalah salah satu bentuk dari upaya peningkatan kualitas manusia Indonesia yang diarahkan pada pembentukan watak dan kepribadian, disiplin dan sportivitas yang tinggi, serta peningkatan prestasi yang dapat membangkitkan rasa kebanggaan nasional. Kegiatan olahraga mencakup berbagai macam cabang seperti atletik, permainan olahraga air, dan olahraga beladiri. Olahraga permainan yang dilakukan dalam proses pendidikan salah satunya adalah olahraga Bolabasket.

Bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim dengan 5 pemain per tim. Tujuannya adalah mendapatkan nilai (skor) dengan memasukkan bola sebanyak mungkin kekeranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa. Bola dapat diberikan hanya dengan passing dengan tangan atau dribble. Teknik dasar mencakup footwork (gerakan kaki), shooting (menembak), passing (operan) dan menangkap, dribble (memantulkan bola), rebound, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan (Wissel, H., 2000: 02).

Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan ansional. Pendidikan jasmani tidak terfokus pada aspek motorik saja namun terdapat aspek kognitif (pengetahuan) dan afektif (sikap). Pendidikan jasmani sangat penting mengingat mempunyai tujuan yang penting dalam pengembangan pembelajaran. Sebagian besar siswa beranggapan bahwa mata pelajaran pendidikan jasmani kurang penting. Anggapan tersebut muncul dikarenakan siswa belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Hal tersebut disebabkan karena masih kurangnya kreatifitas guru dalam mengajar, namun disisi lain juga dapat disebabkan karena terbatasnya kelengkapan sarana dan prasarana di sekolah sebagai contoh lapangan yang kurang luas dan peralatan yang kurang memadai. Guru yang kurang kreatif akan menimbulkan model pembelajaran yang monoton. Siswa akan merasa bosan dan tidak antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagai contoh salah satu permainan dalam bolabasket banyak teknik dasar yang harus dilakukan, seperti shooting, passing dan dribble. Kebanyakan guru dalam proses pembelajarannya masih menggunakan bola yang sebenarnya yaitu menggunakan bola ukuran 7. Bola yang berat dan besar akan membuat anak kesulitan untuk bergerak. Dan menurut pengamatan anak yang sudah

mencoba melakukan namun selalu gagal karena kesulitan dengan bola yang berat dan besar mereka akan down dan tidak mau melakukannya lagi. Sehingga anak akan menjadi malas mencoba. Oleh sebab itu guru harus dapat memvariasi alat pembelajaran agar pembelajarannya tidak monoton dan tidak membuat anak menjadi bosan dan malas mencoba.

Dari permasalahan yang sering dihadapi guru penjas dan peneliti pada saat melakukan Praktek Pengalaman Lapangan (PPL) dalam menyampaikan materi teknik dribble, siswa merasa tidak nyaman pada saat menggunakan bola. Bola yang berat dan besar menjadikan siswa kurang bisa melakukan gerakan yang efektif. Di SMA Negeri 8 Kota Kediri belum pernah diadakan metode pembelajaran dengan menggunakan variasi bola. Sehingga peneliti tertarik melakukan penelitian tindakan kelas (PTK) pada siswa kelas X SMA Negeri 8 Kota Kediri dengan judul "Pembelajaran Dribble Menggunakan Variasi Bola Terhadap Hasil Dribble Dalam Permainan Bolabasket Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 8 Kota Kediri Tahun 2015.

II. METODE

Subjek Penelitian Tidakan Kelas (PTK) ini di kelas X IA (Ilmu Alam) 3 dengan jumlah 35 siswa dengan komposisi perempuan 18 orang dan laki-laki 17 orang. Peneliti memilih kelas X IA 3 sebagai subjek penelitian dengan berdasarkan pada kurang berhasilnya pembelajaran dribble dalam cabang olahraga bolabasket dan hasil pengamatan yang peneliti lakukan menunjukkan bahwa siswa kurang termotivasi dalam belajar dribble.

Objek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah kemampuan melakukan dribble dalam pembelajaran bolabasket siswa kelas X IA 3 SMA Negeri 8 Kota Kediri.

Observasi adalah cara pengumpulan data dengan mengadakan pengamatan. Observasi dilakukan untuk mengetahui pembelajaran dribble bolabasket selain itu juga pengamatan pada sarana dan prasarana maupun metode yang digunakan dalam pembelajaran pada siswa kelas X IA 3 (Ilmu Alam) 3 SMA Negeri 8 Kota Kediri.

Teknik komunikasi adalah teknik pengumpulan data melalui kontak atau hubungan pribadi antara pengumpul data dengan sumber data, antara lain: Wawancara, kuesioner atau angket. Wawancara tersebut dilakukan dengan guru penjas kelas X.

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

a) Lembar Pengamatan,
b) Kuesioner,
c) Lembar tes praktik,
d) RPP.

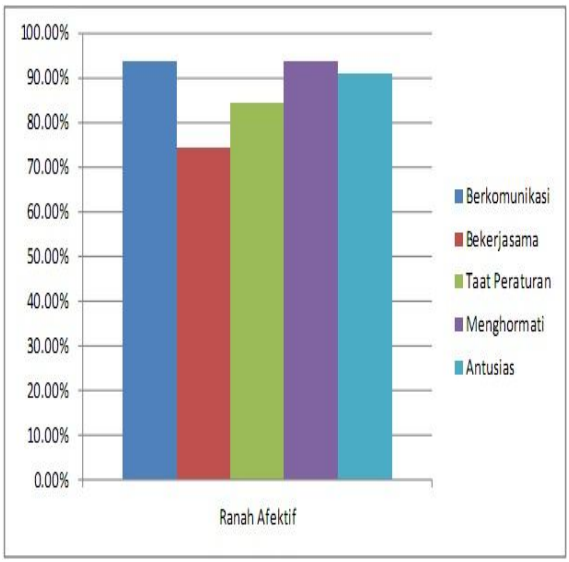
Analisis data merupakan proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategoro dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang didasarkan oleh data. Dalam penelitian ini menggunakan teknik analisa kuantitatif dan deskriptif kuantitatif.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

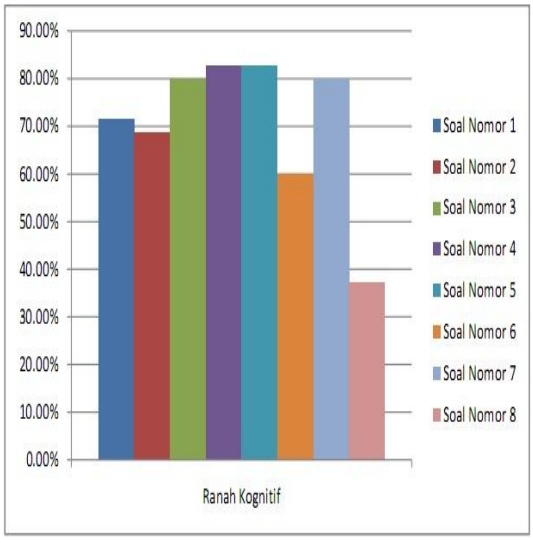
Hasil

Adapun hasil yang dicapai pada siklus I terdiri dari hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor terhadap pembelajaran dapat disajikan sebagai berikut ini :

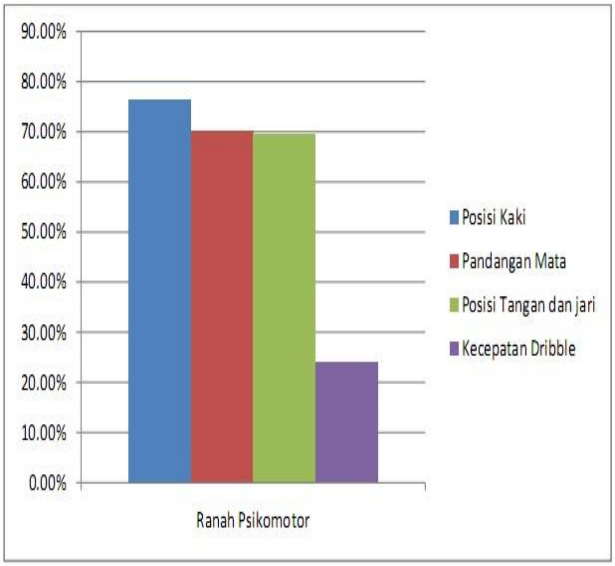
Grafik 1. Hasil Pengamatan ranah afeksi siklus I



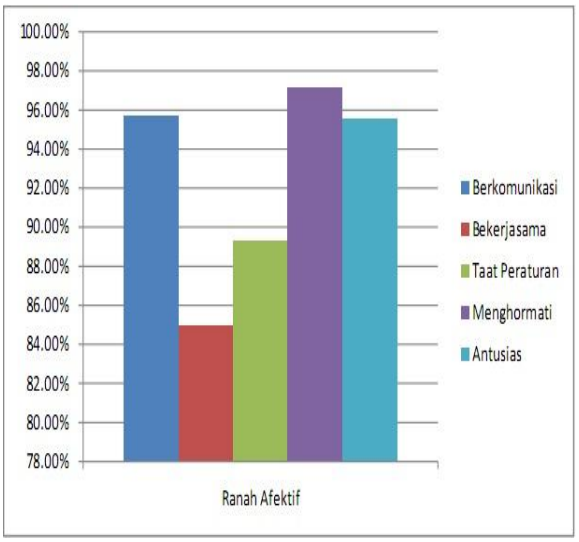
Grafik 2. Hasil Pengamatan ranah kognitif siklus I



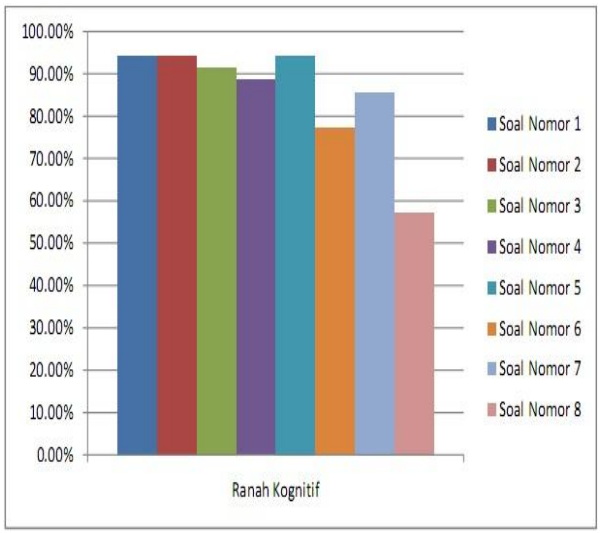
Grafik 3. Hasil Pengamatan ranah psikomotor siklus I



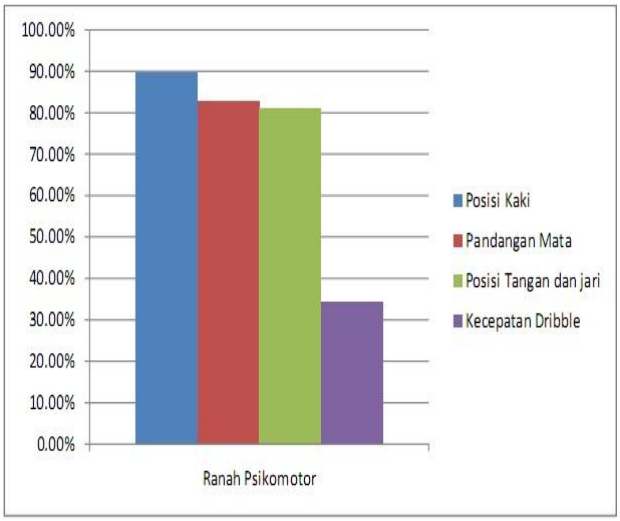
Grafik 4. Hasil pengamatan ranah afeksi siklus II



Grafik 5. Hasil pengamatan ranah kognitif siklus II

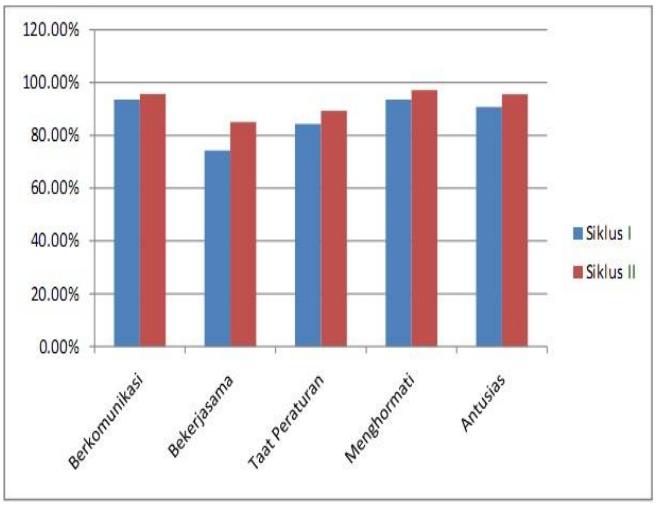


Grafik 6. Hasil pengamatan ranah psikomotor siklus II

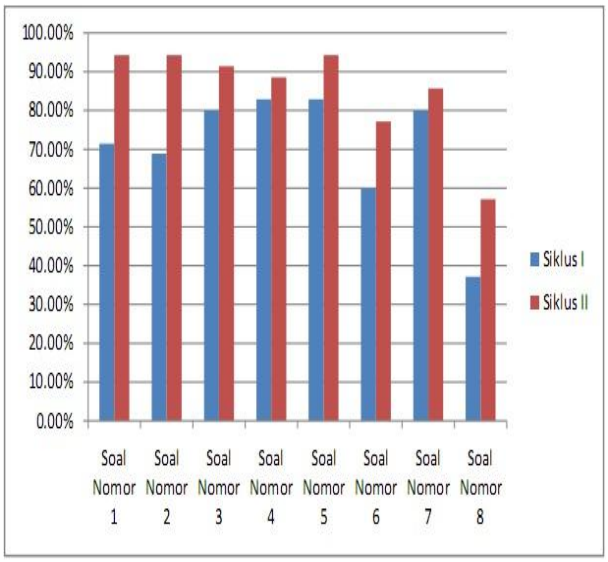


Pembahasan

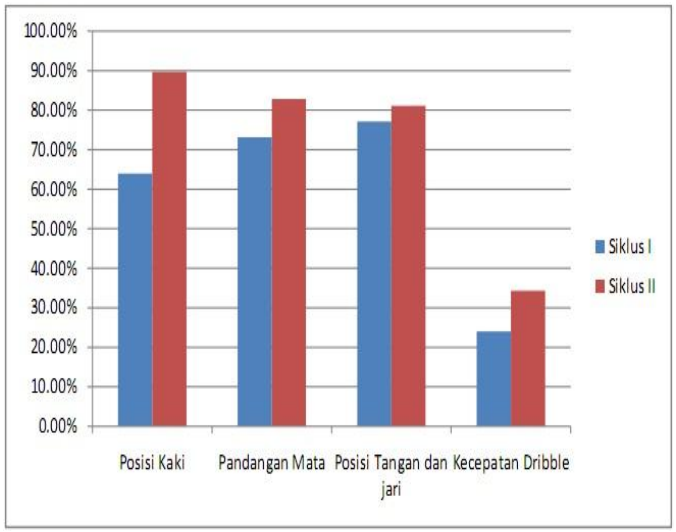
Grafik 7. Peningkatan Ranah Afektif Siklus I dan Siklus II



Grafik 8. Peningkatan Ranah Kognitif Siklus I dan Siklus II



Grafik 9. Peningkatan Ranah Psikomotor Siklus I dan Siklus II



Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi pada setiap siklus, maka penulis dapat menarik kesimpulan dan mengemukakan saran sebagai berikut :

1. Aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas melalui pendekatan variasi bola dalam dribble zig-zag pada siklus pertama mencapai tingkat pencapaian 87,29%, sedangkan pada siklus kedua mencapai 92,57%. Ini berarti ada kenaikan sebesar 5,28%.
2. Kemampuan praktik siswa dalam pembelajaran dribble zig-zag dengan pendekatan variasi bola pada siklus mencapai 72%. Ini berarti ada kenaikan sebesar 11,86%.
3. Pemahaman siswa dalam pembelajaran dribble zig-zag dengan pendekatan variasi bola pada siklus pertama mencapai 70,71%, sedangkan pada siklus kedua mencapai 86,07%. Ini berarti ada kenaikan sebesar 15,36%.
4. Peningkatan hasil belajar dilihat dari ketuntasan klasikal dari data awal yang diperoleh siklus I, dan siklus II selalu ada peningkatan, yaitu :

a. Data awal = 31%
b. Siklus I = 57,14% (meningkat sebanyak 27,14% = 0,4 dengan kriteria sedang)
c. Siklus II = 85,71% (meningkat sebanyak 28,57% = 0,7 dengan kriteria sedang)

5. Dari hasil data yang diperoleh melalui lembar pengamatan siswa, kuesioner, dan lembar tes praktik, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan sudah mencapai ketuntasan klasikal, sebesar 85,71%.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdul Kadir Ateng. 1992. *Asas dan Landasan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Rekreasi*.Jakarta : DEPDIKBUD.

Imam Sodikun. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta : DEPDIKBUD Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Hartyani, Zsolt. 1994. *Basketball for Everyone*. Fourth Edition. Geneva, Switzerland;FIBA.

Andang Suherman. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta : DEPDIKBUD.

Max Darsono, dkk. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Semarang : CV. IKIP Semarang Press.

Wissel, Hall. 2000. *Basket Ball Step to Succes*. Amerika : Raja Grafindo.

Suharsimi Arikunto. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara

Nuril Ahmadi. 2007. *Panduan Olahraga Bola Voli*. Surakarta : Era Pustaka Utama.

Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar Bolabasket*. Bandung : Pakar Raya.

Tim Penyusun. (2007). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Cetakan . Jakarta : Balai Pustaka.

Amri Muttaqiin. 2008. *Pengaruh Latihan Menggiring Crossover Terhadap Peningkatan Kecepatan Menggiring Bola Dalam Permainan Bolabasket Siswa Putri SMA N 11 Yogyakarta*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga.

Danny Kosasih. 2008. *Fundamental Basketball,First Step To Win*. Semarang : Karangturi Media, Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi.

Siti Nurrochmah, Supriayadi dan I Nengah Sudjana. 2009. *Pengembangan Instrumen Tes Bolabasket Bagi Pemula*. Jakarta : Asisten Deputi IPTEK.

Mulyasa. 2010. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

PB. PERBASI. 2010. *Peraturan Resmi Bola Basket*. Jakarta : Perbasi.

Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta.

Olahraga, Deputi Peningkatan Prestasi dan IPTEK Olahraga, Kemenpora.R.I.Mulyasa. 2011. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.

Zainal Aqib, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : Yrama Widya.