



Hasil Belajar Dribble Melalui Metode Bermain Pada Permainan Bola Basket

Dribble Learning Outcomes in Basketball Through Playing Methods in Basketball

Adi Sasono Dohmi¹, Ella H. Tumuloto ², dan Sulasikin Sahdi Kadir ³

¹Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

²Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

³Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Gorontalo, Gorontalo, Indonesia

Received: 05 Desember 2024; Accepted 20 Maret 2024; Published 20 Maret 2024



ABSTRAK

Rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : Berdasarkan uraian dan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah : Apakah melalui metode bermain dapat meningkatkan keterampilan bola basket pada permainan bola basket kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo ?, Mengacu pada masalah yang telah dirumuskan maka tujuan penelitian ini adalah melalui metode bermain dapat meningkatkan keterampilan dribble pada permainan bola basket kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo. Berdasarkan data yang telah diperoleh pada penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode bermain dalam tahap pembelajaran bola basket di mata pelajaran Penjasorkes yang dilaksanakan dengan satu siklus, ternyata keterampilan siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Digambarkan pada tahap observasi awal hasil belajar dribble pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo meningkat pada aspek koognitif dari 39 pada kondisi awal menjadi 72 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 83 pada akhir siklus II.pada aspek afektif dari 26,66 pada kondisi awal menjadi 78,74. pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,14 pada akhir siklus II.dan pada aspek psikomotor dari 45,55 pada kondisi awal menjadi 73,32 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,21 pada akhir siklus II. Dengan demikian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran mempunyai pengaruh dalam peningkatan hasil belajar dribble pada pembelajaran bola basket.

Kata Kunci: hasil belajar, *dribble*, permainan bola basket, metode bermain.

ABSTRACT

In accordance with the previous description and background, the problem formulation in this research was: Can playing method improve basketball learning outcomes in class VIII-B at SMP Negeri 3 Gorontalo? In reference to the problem that has been formulated, the research aimed to improve dribble learning outcomes in basketball in class VIII-B at SMP Negeri 3 Gorontalo. Based on the data obtained in this classroom action research using the playing method in the basketball learning in the Physical Education subject which was carried out in one cycle, the student learning outcomes improved significantly. The result was elaborated in the initial observation stage where the dribble learning outcomes in class VIII-B students at SMP Negeri 3 Gorontalo improved in the cognitive aspect from 39 in the initial condition to 72 at the end of cycle. In addition, it then continued to cycle II and improved to 83 at the end of cycle II. Subsequently, the affective aspect was 26.66 in the initial condition which improved to 78.74 at the end of cycle I then continued to cycle II and improved to 82.14 at the end of cycle II. Lastly, the psychomotor aspect improved from 45.55 in the initial condition to 73.32 at the end of cycle I then continued to cycle II and improved to 82.21 at the end of cycle II. Thus, this result proves that using the playing method in learning has improved dribble learning outcomes in basketball learning.

Keywords: learning outcomes, dribble, basketball game, playing method

*Corresponding Author

Email: sutrisnor2102@gmail.com

Copyright © 2024 Adi Sasono Dohmi, Ella H. Tumuloto, dan Sulasikin Sahdi Kadir

How to Cite: Adi Sasono Dohmi. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Melalui Metode Bermain Pada Permainan Bola Basket Kelas Viii-B SMP Negeri 3 Gorontalo. *JAS: Jambura Arena Sports*, 1(1), 39-47.



PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu bagian terpenting dan wajib di ajarkan secara formal pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan yang besar dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya. Fungsi utama olahraga adalah untuk menyehatkan badan dan memastikan organ tubuh masih sehat.

Salah satu cabang olahraga yang diajarkan pada tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah bola basket. Permainan ini dimainkan dua tim beranggotakan masing-masing tim lima pemain yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak- banyaknya. Permainan bola basket memiliki beberapa teknik dasar yaitu dribbling, shooting, passing, rebound, dan juga pivot. Kecepatan, kelincahan, daya tahan, kelincahan, kelentukan, power, keseimbangan, koordinasi, ketepatan, dan juga reaksi merupakan suatu bagian yang tidak dipisahkan begitu saja dari permainan bola basket ini. Pada permainan bola basket ini di mainkan sebanyak 4 babak dengan waktu yang dimiliki setiap babak adalah 10 menit (4×10 menit) dengan waktu jeda istirahat 10 menit.

Metode bermain juga dapat meningkatkan suatu hasil belajar, Dengan cara memodifikasi suatu model latihan atau model permainan yang sederhana menjadi lebih bagus dan sangat mudah dipahami oleh pemula. Tes *dribble* juga dapat menggunakan penilaian menurut beberapa indikator gerakan keterampilan dasar *mendribble*. Maka dari itu tes *dribble* tidak harus dengan perhitungan waktu atau tidak harus dengan menggunakan *dribble* dengan lari.

Fungsi bermain dalam sasaran sebagai alat pendidikan salah satunya adalah sasaran jasmani dimana sasaran jasmani tersebut mencakup beberapa komponen antara lain: 1) Pertumbuhan dan perkembangan anak, aktivitas bermain pada anak yang dilakukan dengan proses pendidikan jasmani akan sangat penting dalam masa pertumbuhan anak. Gerak bagi mereka berarti berlatih yang mungkin sekali tanpa disadari, dasar gerak akan menjadi lebih baik karena meningkatkan kekuatan otot, kelentukan, daya tahan otot setempat, dan daya tahan kardiovaskular yang makin menjadi baik. 2) Kemampuan gerak, kemampuan gerak dalam berolahraga biasanya juga akan memberikan pengaruh kepada gerak dan sikap dalam kehidupan sehari-hari. Kemampuan gerak ini akan didasari pada gerak yang baik. Dan dasar yang baik itu akan dicapai bila organ-organ tubuh dapat berfungsi sangat baik. 3) Kebugaran jasmani, anak yang dapat dengan terus menerus dalam waktu yang lama bermain, akan mempunyai kemungkinan besar untuk dapat dikembangkan dasar geraknya, kemampuan geraknya.

Berdasarkan uraian di atas, masih banyak siswa yang belum menguasai keterampilan teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket, maka peneliti tertarik untuk melakukan suatu penelitian dengan judul "Meningkatkan hasil belajar *dribble* melalui metode bermain pada permainan bola basket kelas VIII-B di SMP Negeri 3 Gorontalo"

Pengertian *Dribble*

Menurut Jon Oliver, 2007: 49 (Desy Ikko Wahyuningsih dkk 2020). *Dribble* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama memperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket.

Menurut Dzaki al-hadi (2020). *Dribble* adalah suatu gerakan mengiring bola untuk melewati lawan agar bisa mencetak angka keranjang lawan dan *dribble* merupakan bagian

yang sangat penting dari bolabasket karena *dribble* merupakan inti dari permainan bolabasket karena apabila seorang tidak bisa *dribble* maka seorang tersebut akan susah mencetak angka banyak cara-cara pembelajaran yang banyak digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar *dribble* bolabasket. Akan tetapi dalam kenyataan masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar *dribble* bolabasket. Salah satu teknik dasar bolabasket yang sangat penting adalah teknik dasar *dribble* maka dari itu siswa harus menguasai teknik dasar *dribbling* dengan baik.

Dribble adalah salah satu teknik dasar yang sangat penting bagi setiap pemain, yang melibatkan aktifitas fisik, karena tujuan utama permainan bola basket mencetak poin sebanyak mungkin maka *dribble* adalah teknik yang penting di kuasai.

Hakekat Bola Basket

Bola basket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang yang dimana tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola kedalam ring atau membuat poin, dimana bola dioper (*passing*), digiring (*dribble*) atau dipantulkan kesegala arah sesuai dengan peraturan Kurniawan, 2011 (Adika Fatahilah 2019).

Menurut Imam Sodikun yang dikutip oleh Hapsari, 2013 (Edy Gunawan 2019) Pada permainan bola basket, untuk mendapatkan gerakan efektif dan efisien perlu didasarkan pada penguasaan keterampilan Bermain yang baik. Keterampilan Bermain dalam permainan bola basket dapat dibagi menjadi enam, yaitu : teknik melempar dan menangkap, teknik menggiring bola, teknik menembak, teknik gerakan berporos, teknik tembakan lay up, dan merayah.

Bola basket adalah permainan bola besar yang sangat populer di dunia yang penggemarnya berasal dari berbagai kalangan, permainan bola basket sendiri di mainkan dua regu yang masing-masing regu beranggotakan lima orang yang di mana tiap regu saling bertanding memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang yang dilakukan dengan cara teknik melempar dan menangkap, teknik menggiring bola, teknik menembak, teknik gerakan berporos, teknik tembakan lay up, dan merayah.

Hakikat Metode Bermain

Menurut Astuti:2017 (G. A. Gianusha dan Supriyadi 2019) metode bermain juga dapat meningkatkan suatu keterampilan teknik. Dengan cara memodifikasi suatu model latihan atau model permainan yang sederhana menjadi lebih bagus dan sangat mudah dipahami oleh pemula. Tes *dribble* juga dapat menggunakan penilaian menurut beberapa indikator gerakan keterampilan dasar mendribble.

Metode bermain adalah suatu metode yang mudah diterapkan pada peserta didik karena dapat meningkatkan keterampilan, dan melalui metode bermain melatih agar bertanggungjawab.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas berasal dari istilah bahasa inggris Classroom Action Research, yang berarti penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Secara lebih luas penelitian tindakan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu atau pemecahan masalah pada sekelompok subyek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakannya, untuk kemudian diberikan tindakan lanjutan yang bersifat penyempurnaan tindakan atau penyesuaian dengan kondisi dan situasi sehingga diperoleh hasil yang lebih baik. Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aprizan, dkk (2020:4) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang berangkat dari refleksi

diri guru, siswa maupun kepala sekolah atas kesadaran bahwa ada masalah dalam proses pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan kelas adalah suatu bentuk inkuiri (penyelidikan) yang dilakukan melalui refleksi guru, peserta yang terlibat dalam situasi yang terjadi yaitu guru, murid, kepala sekolah serta dilakukan pada latar Pendidikan untuk memperbaiki dasar pemikiran dan kepantasan dari praktik Pendidikan.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 8 Gorontalo yang berjumlah 31 orang siswa dan penelitian ini dilakukan di luar kelas SMP Negeri 8 Kota Gorontalo. Lokasi lokasi penelitian diperlukan untuk proyek ini. Pemilihan tempat dilakukan berdasarkan pertimbangan penelitian karena nyaman bagi peneliti dari segi waktu, biaya, dan jarak. Berdasarkan pertimbangan tersebut maka penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 8 Gorontalo.

Variabel penelitian tindakan kelas yang akan dilakukan mencakup variabel input, variable proses, variable output. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam bentuk 2 siklus pembelajaran berdasarkan materi yang telah ditentukan, pada siklus pertama peneliti menerapkan metode bermain dalam proses pembelajaran. Rancangan penelitian ini berupa prosedur kerja dalam suatu penelitian tindakan kelas yang ditempuh secara bertahap. Tahapan tindakan kelas ini meliputi: 1) Tahap Persiapan: Adapun hal-hal yang dilakukan pada tahap persiapan ini adalah (1) Mempersiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran materi bola basket, (2) Mempersiapkan materi bola basket yang akan digunakan, (3) Mempersiapkan lembar pengamatan guru, (4) Mempersiapkan lembar pengamatan siswa, (5) Mempersiapkan lembar penilaian hasil kemampuan siswa melakukan dribble pada permainan bola basket. (6) Mempersiapkan jadwal pelaksanaan penelitian, (7) Mempersiapkan lembar kerja siswa, alat evaluasi, dan fasilitas. 2) Tahap Pelaksanaan: Tindakan dalam meningkatkan hasil belajar *dribble* melalui metode bermain pada permainan bola basket maka guru melaksanakan proses pembelajaran berdasarkan persiapan pelaksanaan pembelajaran yang sudah direncanakan. 3) Pemantauan dan Evaluasi: Pemantauan dan Evaluasi dilaksanakan selama proses pelaksanaan tindakan melalui pengamatan dengan menggunakan: (1) Lembar Pengamatan Guru, (2) Lembar pengamatan siswa, dan (3) Lembar penilaian kemampuan pukulan dribble pada permainan bola basket. 3) Analisa dan Refleksi: Pelaksanaan kegiatan refleksi bertujuan untuk membahas hal-hal yang terjadi pada pelaksanaan tindakan, dan menyusun rekomendasi penelitian sebagai bahan acuan dalam pelaksanaannya. Apabila hasil refleksi menetapkan bahwa pelaksanaan tindakan sebelumnya tidak berhasil, maka pada kegiatan refleksi peneliti akan membahas poin-poin untuk direkomendasikan pada pelaksanaan tindakan selanjutnya. Secara operasional pelaksanaan tindakan selanjutnya merupakan konsekuensi logis untuk menyempurnakan pelaksanaan tindakan Sebelumnya. Lailu (2019:25).

Dalam penelitian, penulis mendapatkan data dari beberapa sumber, yang dapat dibagi atas: 1) Data primer, merupakan data utama dalam penelitian, yang meliputi persiapan, implementasi, dan evaluasi. 2) Data sekunder, ialah data yang diperoleh secara tertulis melalui buku-buku referensi berupa pengertian dan teori-teori yang ada hubungannya dengan permasalahan yang sedang diteliti.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi, yang akan diuraikan sebagai berikut :

Teknik Observasi: Observasi akan dilakukan pada siswa VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo dengan aspek yang akan diobservasi adalah kemampuan siswa dalam melakukan gerakan dribble.

Dokumentasi: Teknik pengumpulan data yang dilakukan peneliti pada saat penelitian berdasarkan dokumentasi visual bukti sebagai bukti fisik pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar yang sedang berlangsung disekolah tersebut dimulai dari observasi sampai pelaksanaan tindakan kelas.

HASIL

Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data awal penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada permainan bola basket materi *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo. Adapun data deskripsi data yang diambil adalah hasil belajar *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo

Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa belum menunjukkan hasil belajar *dribble* untuk keseluruhan siswa berada pada kategori “kurang”. Hal ini dibuktikan dengan rangkuman deskriptif pada tabel 4.1, keterampilan *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa keseluruhan siswa atau jumlah siswa 20 orang belum menunjukkan hasil yang baik dengan persentase ketuntasan belajar 80% memperoleh nilai sesuai dengan KKM yaitu 75. Untuk memperjelas hasil pada table berikut ini disajikan data skor hasil belajar *dribble* pada permainan bola basket melalui metode bermain pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo dalam bentuk diagram sebagai berikut.

Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang “kurang”. Maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran materi *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo, melalui metode Bermain Pelaksanaan tindakan akan dilakukan ke siklus selanjutnya apabila pada tindakan siklus 1 belum mencapai criteria yang diharapkan. Adapun tahapan siklus terdiri dari; (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan (3) Observasi dan Interpretasi (4) Analisis Dan Refleksi.

Siklus I

Pembelajaran melalui metode Bermain dapat memberikan semangat pada pembelajaran keterampilan *dribble*. Hal ini dapat diamati dari sikap siswa yang tak kenal menyerah pada saat melakukan tes dan selalu ingin mengulangi gerakan langkahnya ketika hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan

Hal ini dibuktikan dari hasil rangkuman deskriptif data siklus I yang diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang baik

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan kali ini adalah sebagai berikut :

1) Keberhasilan guru/siswa

Berdasarkan pada siklus I, siswa menunjukkan hasil belajar *dribble* yang baik. Berdasarkan pada table diatas, rangkuman deskriptif data hasil belajar *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP N 3 Gorontalo setelah diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa sudah menunjukkan hasil belajar yang baik. Hasil siklus I pada aspek kognitif siswa yang memperoleh hasil belajar pada kategori pada kategori “Cukup” dengan rentang nilai 56-70 berjumlah 8 siswa atau 40%. kemudian pada kategori “Baik” dengan rentang nilai 71-80 berjumlah 12 siswa atau 60% dengan rata-rata keseluruhan 72 Aspek afektif diperoleh hasil belajar pada kategori “Cukup” berjumlah 3 siswa atau 15%. dan pada kategori “Baik”

berjumlah 17 siswa atau 85%. dengan keseluruhan rata-rata yang di dapat 78,74. Aspek psikomotor pada hasil ini diperoleh kategori “Cukup” berjumlah 12 orang atau 60%. kategori “Baik” berjumlah 8 siswa atau 40%. pada dengan keseluruhan rata-rata yang diperoleh yaitu 73,32. Melalui rangkuman deskriptif data siklus I yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang sudah baik akan tetapi belum memuaskan bagi peneliti. Maka disusun sebuah tindakan siklus II untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dribblel depan pada siswa kelas VIII-B SMP N 3 Gorontalo melalui metode bermain.

2) Kendala yang dihadapi Guru/Siswa

- a) Kendala demi kendala bisa diatasi sedikit demi sedikit meskipun masih perlu peningkatan dan pengembangan.
- b) Demi tercapainya hasil yang maksimal pendekatan internal pada setiap individu siswa masih sangat berperan terhadap semangat siswa.

3) Rencana Perbaikan

Berdasarkan hasil analisis dalam pembelajaran siklus I, maka perlu ada perbaikan-perbaikan pada siklus berikutnya, antara lain adalah:

- a) Mempersiapkan siswa secara fisik dengan mengimbau siswa supaya tidak melakukan gerakan yang menguras tenaga sebelum latihan, misalnya bermain kejar-kejaran dengan temannya dan bercanda sendiri.
- b) Melakukan pendekatan internal lebih intensif pada siswa yang dirasa masih kurang berhasil.

Siklus II

Pembelajaran melalui metode Bermain dapat memberikan semangat pada pembelajaran keterampilan dribble. Hal ini dapat diamati dari sikap siswa yang tak kenal menyerah pada saat melakukan tes dan selalu ingin mengulangi gerakan langkahnya ketika hasilnya belum memenuhi target yang diharapkan

Hal ini dibuktikan dari hasil rangkuman deskriptif data siklus II yang diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan pembelajaran yang baik.

Adapun keberhasilan dan kegagalan yang terjadi pada pertemuan kali ini adalah sebagai berikut :

Berdasarkan pada tabel hasil rekapitulasi siklus II di atas, siswa menunjukkan hasil belajar *dribble* yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil berdasarkan pada tabel diatas, rangkuman deskriptif data hasil belajar *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP N 3 Gorontalo diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas siswa sudah menunjukkan hasil yang sangat baik dengan persentase ketuntasan belajar 100% Siklus II Aspek kognitif siswa memperoleh hasil belajar dengan keterangan “Sangat Baik” yakni pada rentang nilai 86-100 berjumlah 3 siswa atau 15%. pada keterangan “baik” dengan rentang nilai 71-80 berjumlah 17 siswa atau 85% dengan rata-rata keseluruhan 83. Aspek afektif diperoleh hasil belajar pada keterangan “Baik” berjumlah 20 siswa atau 100%. dengan keseluruhan rata-rata yang di dapat 82,14. Aspek psikomotor pada hasil ini diperoleh keterangan “Baik” berjumlah 18 siswa atau 90%. dan pada pada keterangan “Cukup” berjumlah 2 siswa atau 10%. dengan keseluruhan rata-rata yang diperoleh yaitu 82,21. Melalui rangkuman deskriptif data siklus II yang telah diperoleh tersebut masing-masing aspek menunjukkan kriteria keberhasilan hasil belajar yang memuaskan.

Kendala yang dihadapi Siswa: Kendala demi kendala dapat diatasi. Demi tercapainya hasil yang maksimal pendekatan internal serta pendampingan pada setiap individu siswa tetap berperan terhadap semangat siswa.

Adapun keberhasilan yang diperoleh pada siklus II adalah sebagai berikut :
Keberhasilan Siswa: Dari hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar pada keterampilan *dribble* depan siswa mengalami peningkatan. Perbandingan hasil belajar pada observasi awal, akhir siklus I dan akhir siklus II disajikan dalam bentuk table sebagai berikut

Tabel 1 Perbandingan data hasil belajar keterampilan *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP N 3 Gorontalo

Rentang Nilai	Keterangan	Data Awal			Siklus I			Siklus II		
		K	A	P	K	A	P	K	A	P
86-100	Sangat baik	0%	0%	0%	0%	0%	0%	15%	0%	0%
71-85	Baik	0%	0%	5%	60%	85%	40%	85%	100%	90%
56-70	Cukup	0%	100%	95%	40%	15%	60%	0%	0%	10%
0-55	Kurang	100%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%	0%
Rata-rata		39	26,66	45,55	72	78,74	73,32	83	82,14	82,21

Sumber penelitian :Dohmi, Adi Sasono. Agustus 2023

- a) Metode bermain memberikan banyak pencerahan serta pemecahan masalah yang dihadapi siswa dalam melakukan keterampilan teknik dasar *dribble* pada materi bola basket.
- b) Berdasarkan pengamatan dari peneliti yang berkolaborasi dengan teman sejawat dapat disimpulkan bahwa tahap hasil belajar *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP N 3 Gorontalo berjalan dengan baik. Dengan demikian tidak perlu mengadakan perbaikan dan perancangan ulang pada siklus berikutnya sebab secara klasikal telah didapati ketuntas pada aspek yang diteliti.

PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah diperoleh pada penelitian tindakan kelas dengan penerapan metode bermain sebagai metode pembelajaran dalam tahap keterampilan *dribble* pada mata pelajaran Penjasorkes yang dilaksanakan dengan satu siklus, ternyata keberanian siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Digambarkan pada tahap observasi awal ketuntasan hasil belajar *dribble* pada siswa kelas VIII-B SMP N 3 Gorontalo meningkat pada aspek kognitif dari 39 pada kondisi awal menjadi 72 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 83 pada akhir siklus II. pada aspek afektif dari 26,66 pada kondisi awal menjadi 78,74. pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,14 pada akhir siklus II. dan pada aspek psikomotor dari 45,55 pada kondisi awal menjadi 73,32 pada akhir siklus I kemudian dilanjutkan ke siklus II dan meningkat menjadi 82,21 pada akhir siklus II. Dengan demikian ini membuktikan bahwa dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran mempunyai pengaruh dalam peningkatan hasil belajar *dribble* pada pembelajaran bola basket.

Berdasarkan hasil diatas dapat dikatakan penerapan dengan menggunakan metode bermain pada materi bola basket khususnya teknik dasar *dribble* bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes.

SMP N 3 Gorontalo banyak siswa yang cukup potensial, tetapi hal ini dipengaruhi oleh faktor yang dialami siswa pada proses pembelajaran. Salah satu penyebab karena mereka merasa tidak percaya diri pada kemampuannya sendiri. Artinya banyak siswa yang gagal dalam proses belajar mengajar bukan dikarenakan tidak memiliki kemampuan, melainkan karena rendahnya kepercayaan diri pada potensi yang dimilikinya. Perlu ditegaskan lagi bahwa pikiran positif akan mampu membentuk dan memperkuat karakter kepribadian siswa. Makanya bagi siswa yang selalu berpikir positif akan terbentuk lebih matang. Dan tidak perlu merasa khawatir dan ragu akan kemampuan yang siswa miliki saat ini.

Hal yang penting adalah siswa harus membangun kebiasaan agar selalu berpikir positif dengan melihat kemampuan dan potensi yang ada dalam diri siswa, serta percaya bahwa siswa akan mampu melakukan hal-hal yang hebat. Diantara siswa-siswa yang telah meraih cita-cita besarnya menjadi terkenal sampai sekarang, jangan disangka bahwa siswa tersebut tidak memiliki kelemahan. Siswa adalah orang memanfaatkan kelemahan, dan kekurangan dirinya menjadi kekuatan.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat dikemukakan bahwa dengan menggunakan metode bermain dalam pembelajaran memberikan peran dan motivasi belajar yang sangat besar terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama dalam pembelajaran teknik dasar dribble depan pada materi bola basket..

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi Dan Interpretasi, dan (4) Analisis dan Refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada pembahasan sebelumnya, diperoleh simpulan bahwa: Pembelajaran melalui metode bermain, dapat meningkatkan teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII-B SMP Negeri 3 Gorontalo. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II. pada aspek kognitif siklus I meningkat menjadi 72 dengan jumlah siswa 20 orang. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 83. Aspek afektif siklus I meningkat menjadi 78,74 dengan jumlah siswa 20 orang. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 82,14. pada aspek psikomotor siklus I meningkat menjadi 73,32 dengan jumlah siswa 20 orang. Pada siklus II terjadi peningkatan hasil belajar siswa sebesar 82,21.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan ini mengucapkan syukur Alhamdulillah akhirnya terselesaikan penelitian ini dengan bantuan dari semua pihak Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan motivasi dan kasih sayang kepada saya. Kepala dosen pembimbing dan penguji yang telah membimbing saya dalam menyelesaikan penelitian ini. Kepada teman-teman saya yang dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu-persatu.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-hadi, Dzaki., 2020. *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Crossover Dribbling Pada Permainan Bola Basket Dengan Menggunakan Metode Bermain Pada Siswa Kelas Xi Mia 3 Man 1 Pekanbaru*. Vol.7.
- Aprizan., Ikhsan Maulana Putra., Sundahry. 2020. *Penelitian Tindakan kelas*. Penerbit Lakeisha.

-
- Fatahilah, Adika. 2019. *Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribble Pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket*. Vol. 1
- Gianusha, G A., Supriyadi. 2019. *Metode Bermain Untuk Meningkatkan Keterampilan Dribble Bola basket*. Indonesia Performance Journal IPJ 3 (2). ISSN 2597-3624.
- Gunawan, Edi. 2019. *Motivasi Bermain Bola Basket Siswa SMA Negri 12 Makasar*. Vol.2.
- Lailu, Siti, (2019). *Meningkatkan Kemampuan Menulis Puisi Melalui Pendekatan Contextual Teaching And Learning(Ctl) Pada Siswa Kelas V Sdn 3*.
- Wahyuningsi, Desi Ikko., Danang Endarto Dietro., Agung Probo Ismoko. 2020. *Pengembangan Model Pembelajaran Teknik Dasar Bola Basket Untuk Siswa SMP/MTs*.