

Penerapan Metode Demonstrasi Dalam Meningkatkan Perbaikan Hasil Belajar *Dribble* Permainan Bola Basket Pada Proses Pembelajaran Luring Masa Pandemic Covid 19

(Application of the Demonstration Method in Improving the Improvement of Dribble Learning Outcomes in Basketball Games in the Offline Learning Process during the Covid 19 Pandemic Periode)

¹ Andrew Pramana, ² Ibrahim Sembiring

^{1,2}Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna, Jl, Alumunium Raya No. 77 Medan Deli, sembiring.76cece@gmail.com

Received 12 April 2023; Revised 8 May 2023; Accepted 9 May 2023 Available online 20 July 2023

Abstract

This study aims to determine the Improvement of Dribble Learning Outcomes in Basketball Games Through the Application of Demonstration Teaching Style to Grade VI Students of SD Negeri 065007 Sicanang Village Medan Belawan Academic Year 2020/2021. The subjects in this study were class VI students with a total of 35 students, who would be given an action in the form of learning to dribble basketball through the application of the Demonstration teaching style. The method used in this study was Classroom Action Research. To obtain data in research In this study, a learning achievement test was carried out at the end of each cycle in the form of an assessment application of the basic basketball dribble technique. Data analysis was carried out by data reduction and data exposure. The results of the study concluded: (1) From the learning outcomes test in cycle I, there were 23 students (65.7%)) has reached the level of mastery learning while 12 students (34.3%) have not reached the level of mastery of learning. (2) From the cycle II learning outcomes test, data were obtained as many as 31 students (88.6%) who had achieved mastery in learning and 4 students (11.4%) were still incomplete. Based on the results of data analysis, it can be said that the application of a demonstration teaching style can provide an increase in the process of learning to dribble basketball in Class VI students at SD Negeri 065007 Sicanang Village, Medan Belawan, for the 2020/2021 Academic Year.

Keywords: Demonstration Teaching Style, Basketball Dribble

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar *Dribble* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Gaya Mengajar Demonstrasi Pada Siswa Kelas VI SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan Tahun Ajaran 2020/2021. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VI dengan jumlah siswa 35 siswa, yang akan diberikan tindakan berupa pembelajaran *dribble* bola basket melalui penerapan gaya mengajar Demonstrasi. Metode yang dipakai pada penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Untuk memperoleh data dalam penelitian ini dilakukan tes hasil belajar di akhir setiap siklus yang berbentuk aplikasi penilaian teknik dasar *dribble* bola basket. Analisis data dilakukan dengan reduksi data dan paparan data. Hasil penelitian menyimpulkan: (1) dari tes hasil belajar siklus I diperoleh sebanyak 23 orang siswa (65.7%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar sedangkan 12 orang siswa (34.3%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar. (2) Dari tes hasil belajarsiklus II diperoleh data sebanyak 31 orang siswa (88.6%) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajardan 4 orang siswa (11.4%) masih belum tuntas. Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa penerapan gaya mengajar demonstrasi dapat memberikan peningkatan terhadap proses

hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa Kelas VI SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan Tahun Ajaran 2020/2021.

Kata kunci: Gaya Mengajar Demonstrasi , *Dribble* Bola Basket

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayat hidupnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani.

Aktivitas jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Kegiatan itu bukan sembarang aktivitas, atau bukan, pula hanya sekedar berupa gerak badan yang tidak bermakna. Karena itu, kegiatan yang terpilih itu merupakan pengalaman belajar yang memungkinkan berlangsungnya proses belajar. Aneka aktivitas jasmani atau gerak insane itu dimanfaatkan untuk mengembangkan kepribadian anak secara menyeluruh. Karena itu para ahli sepakat bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas jasmani.

Kita ketahui bersama bahwa situasi pandemic covid 19 mengharuskan kita untuk beraktivitas dari rumah termasuk melaksanakan proses pembelajaran secara Luring saat ini. Pembelajaran Luring Masa Covid-19 menuntut guru sebagai tenaga pendidik, tetap dituntut menjalankan pendidikan di sekolah. Pembelajaran diharuskan tetap berlangsung agar pendidikan terjamin. Tugas pokok dan fungsi guru yang melekat tetap akan dilaksanakan, karena guru diharapkan menjalankan pendidikan dan pembelajarannya, maka guru dituntut kreativitasnya sebagai fasilitator dalam pembelajaran

Istilah luring adalah akronim dari 'luar jaringan', terputus dari jaringan komputer. Misalnya belajar melalui buku pegangan siswa atau pertemuan langsung. Adapun jenis kegiatan Luring yakni menonton TVRI sebagai pembelajaran, siswa mengumpulkan karyanya berupa dokumen,, karena kegiatan luring tidak menggunakan jaringan internet dan komputer, melainkan media lainnya. Sistem pembelajaran Luring merupakan sistem pembelajaran yang memerlukan tatap muka. Dalam pendidikan jasmani banyak materi pelajaran yang harus diajarkan termasuk materi permainan bola basket. Bola basket terdiri dari *dribble*, *passing*, *shooting*. Dimana dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran terdapat beberapa indicator untuk bola basket, yaitu melakukan gerakan *dribble* dengan melihat posisi kepala, badan, sikap tangan, dan penguasaan bola.

Berdasarkan observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan, data tentang hasil *dribble* bola basket yang diperoleh pada ternyata masih banyak siswa yang belum bisa melakukan *dribble* dengan maksimal, disebabkan keterbatasan guru dalam mengupayakan keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Pembelajaran yang dilaksanakan selama ini lebih banyak teori. Dalam pelaksanaan praktek guru hanya menyampaikan materi secara verbal sehingga kurang dapat ditangkap oleh siswa secara optimal karena guru tersebut tidak dapat maksimal mencontohkan gerakan *dribble* dengan baik dan benar.

Penyampaian guru dalam menajarkan materi tidak menggunakan cara mengajar yang baik dan kreatif atau bahkan siswa kurang aktif dalam mengikuti pembelajaran yang disampaikan oleh guru yang cenderung diam dan kurang bersemangat. Sehingga dalam hal ini mengakibatkan penguasaan siswa dalam melakukan *dribble* belum maksimal, dimana dari 35 siswa hanya 9 orang siswa atau 25.7% yang tuntas belajar *dribble* sedangkan 26 orang siswa atau sekitar 74.3%

siswa yang belum tuntas. Dari kesalahan atau kesulitan yang dialami siswa tersebut terletak pada pergelangan tangan pada saat persentuhan dengan bola, dimana jari dan pergelangan tangan siswa kaku pada saat melakukan tolakan dengan bola, tidak tepat pada posisi yang seharusnya sehingga siswa kurang paham dalam melakukan *dribble* bola sesuai dengan yang diperhatikan peneliti pada saat observasi.

Kesalahan siswa disebabkan karena beberapa hal seperti: karena sarana yang kurang di sekolah, Dalam suatu proses belajar mengajar, sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu penunjang suatu proses belajar mengajar.

Seorang siswa dalam melakukan aktivitas belajar memerlukan adanya dorongan tertentu agar kegiatan belajarnya dapat menghasilkan prestasi belajar yang sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Untuk dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yang maksimal, tentunya perlu perhatian berbagai faktor yang membangkitkan para siswa untuk belajar dengan efektif, sama halnya seperti pada pembelajaran *dribble* bola basket memerlukan sarana sebagai prosedur untuk pelaksanaan proses pembelajaran, sarana seperti: bola basket yang cukup, lapangan bola basket yang sederhana.

Karena waktu untuk belajar kurang maksimal, untuk mendapatkan sesuatu hasil yang baik haruslah meluangkan waktu yang maksimal, waktu sekolah ialah waktu terjadinya proses belajar mengajar di sekolah, waktu itu dapat pagi hari, siang, atau sore hari. Jika waktu belajar siswa kurang di sekolah maka sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, seperti yang dialami siswa SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan Marelان, akibat sarana yang kurang maka kesempatan siswa untuk belajar terbatas, dimana sarana di sekolah tidak seimbang dengan jumlah siswa, maka karena kurangnya sarana tersebut sehingga siswa banyak yang pasif pada saat pembelajaran, maka mengakibatkan waktu belajar setiap siswa jadi berkurang, maka karena itu untuk mendapatkan hasil belajar yang baik haruslah setiap siswa memiliki waktu yang cukup untuk latihan.

Peneliti tertarik memberikan bentuk pembelajaran dengan menggunakan metode mengajar merupakan salah satu strategi mengajar yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. metode mengajar merupakan cara guru berinteraksi dengan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai. metode mengajar memberikan andil yang sangat besar dalam kegiatan belajar mengajar, karena penggunaan gaya mengajar yang tepat sesuai tentu akan menghasilkan suatu kegiatan belajar mengajar yang efektif dan efisien, dan diharapkan mencapai tujuan sesuai dengan yang ditetapkan. Penggunaan gaya mengajar yang tepat sesuai dengan kondisi dan suasana kelas seta dengan variasi metode mengajar akan meningkatkan metode mengajar

METODE

Desain penelitian yang di gunakan sesuai dengan kaidah-kaidah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yang memiliki beberapa karakteristik diantaranya didasarkan atas masalah yang dihadapi guru dalam pembelajaran, dilakukan secara kolaboratif melalui kerjasama dengan pihak lain, bertujuan memecahkan masalah atau meningkatkan mutu pembelajaran, dilaksanakan dalam rangkaian langkah yang terdiri dari beberapa siklus, yang diteliti adalah tindakan yang dilakukan meliputi efektifitas metode, teknik atau proses pembelajaran (termasuk perencanaan, pelaksanaan dan penilaian).

Variabel terikat yang akan diukur dalam penelitian ini adalah hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa Kelas Kelas VI SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan Tahun Ajaran 2020/2021. Untuk mengukur hasil belajar *dribble* bola basket instrument dalam penelitian ini adalah terbentuk tes

keterampilan proses yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan *dribble* bola basket.

Analisa data yang dilakukan terdiri dari beberapa tahap diantaranya:

1. Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan dan mentransformasikan data yang telah disajikan dalam mentranskrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan atau kekurangan siswa dalam melaksanakan tes dan tindakan apa yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

2. Paparan Data

Dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Untuk mengetahui perkembangan ketuntasan hasil belajar *dribble* bola, di SMK Swadaya Medan, persentase kemampuan siswa dengan rumus.

Untuk mengetahui hasil belajar siswa yang telah diperoleh dari hasil tes belajar dapat digunakan rumus:

$$KKM = \frac{B}{N} \times 100$$

Keterangan:

KKM : Kriterion Ketuntasan Minimum

B : Skor yang diperoleh siswa

N : Skor total (maksimal)

Dengan Kriteria:

$0 \leq KKM < 75$: Siswa belum tuntas belajar

$75 \leq KKM \leq 100$: Siswa sudah tuntas dalam belajar

Sumber : (Sekolah SMK Swadaya Medan Tahun 2015/2016)

Sesuai dengan uraian di atas dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Dan kemudian dapat juga diketahui apakah ketuntasan belajar siswa secara klasikal dapat tercapai, dari persentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$PPK = \frac{\text{Banyak siswa } KKM \geq 75}{\text{Banyak siswa keseluruhan}}$$

Keterangan:

PPK : Presentase Ketuntasan Klasikal

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan jadwal pelajaran di kelas VI yang menjadi subjek penelitian. Berikut ini adalah deskripsi data hasil penelitian yang dimulai dari tes awal, tes siklus I dan tes siklus II. Adapun deskripsi data penelitian yang diperoleh dapat dilihat pada table sebagai berikut:

Tabel.5 Deskripsi Data Penelitian

No	Hasil Tes		Aspek yang dinilai				Jumlah
			Sikap Kepala	Sikap Badan	Sikap Tangan	Sikap Penguasaan Bola	
1	Pre-Test	Σ	68	66	63	70	267
		\bar{X}	1.94	1.89	1.8	2	7.63
2	Siklus I	Σ	85	72	74	79	309
		\bar{X}	2.43	2.06	2.11	2.66	8.82
3	Siklus II	Σ	94	80	82	83	339
		\bar{X}	2.69	2.29	2.34	2.37	9.68

Keterangan: Σ = Jumlah
 \bar{X} = Rata-rata

Dari tabel deskripsi data hasil belajar diatas dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan signifikan mulai dari tes awal, tes siklus I, dan tes siklus II.

Setelah pemberian tindakan pada siklus I sebanyak satu kali pertemuan, siswa diberikan tes hasil belajar I yang kemudian diperoleh sebanyak 23 (65.7%) orang siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 (34.3%) orang siswa lainnya belum mencapai tingkat ketuntasan belajar yang diharapkan. Dengan kesulitan (1) Pada sikap kepala, masih banyak siswa yang kaku dan cenderung lebih melihat ke bola daripada ke sasaran depan, (2) Pada proses perkenaan tangan dengan bola, masih banyak siswa khususnya yang putrid cenderung memukul bola dan tidak melakukan gerakan menekan bola sebagaimana seharusnya, (3) Dan kesalahan yang masih sering dilakukan siswa pada sikap tangan, tangan yang tidak berkontak langsung dengan bola tidak digunakan untuk melindungi bola ketika sedang melakukan dribble.

Kemudian setelah pemberian tindakan pada siklus II sebanyak satu kali pertemuan, siswa kembali diberi tes hasil belajar II yang kemudian diperoleh sebanyak 31 orang siswa (88.57%) telah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 4 orang siswa (11.43) masih belum tuntas.

Dari analisis data yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Demonstrasi siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada pokok bahasan bola basket materi drbble. Dari analisis data juga diketahui bahwa hasil belajar siswa dari tes belajar I masih rendah, maka perlu dilakukannya perbaikan tindakan untuk siklus II. Pada siklus I guru menemukan banyak kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran diantaranya:

KESIMPULAN

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Demonstrasi dalam *dribble* bola basket pada siklus I ini belum sesuai dengan yang diharapkan dan hasil belajar juga masih rendah. Berdasarkan hasil penelitian setelah pemberian tindakan pengajaran melalui penggunaan model pembelajaran Demonstrasi diperoleh pada siklus I dengan tingkat ketuntasan belajar 65.7%.

Pada pembelajaran siklus II dapat dilihat telah terjadi peningkatan aktifitas siswa dari siklus sebelumnya. Dari tes hasil analisis yang dilakukan disimpulkan bahwa terjadi peningkatan kemampuan siswa. Peningkatan ini terjadi setelah diberikannya pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Demonstrasi. Pada tes hasil belajar siklus II diperoleh peningkatan dengan ketuntasan 88.57%.

Dilihat dari hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran dengan menggunakan Demontrasi pada pembelajaran dribble bola basket dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas SD Negeri 065007 Desa Sicanang Medan Belawan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Artikel ini disusun untuk memenuhi sebagian dari persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana pada Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Sekolah Tinggi Olahraga Binaguna Medan. Penulis menyadari bahwa terselesaikannya Artikel ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan dan pengarahan dari berbagai pihak. Untuk itu, penulis menyampaikan terimah kasih. Penulis menyadari bahwa Artikel ini masih jauh dari kesempurnaan karena keterbatasan penulis. Meskipun demikian, penulis berharap semoga Artikel ini bermanfaat bagi penulis khususnya dan pembaca umumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abatin, A., Liskustyawati, H., & Shidiq, A. A. P. (2021). Survey Of Learning Physical Education For Sports And Health In The Covid19 Era At Mts Negeri 1 Boyolali Academic Year 2020-2021. *Phedheral*, 18(1), 10-17.
- Allen, I. E., & Seaman, J. (2016). Online Report Card: Tracking Online Education in the United States . Babson Park, MA: Babson Survey Research Group and Quahog Research Group.
- Arianti, A. (2019). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 12(2), 117–134.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikandi Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). Esensi Penyusunan Materi Pembelajaran Daring. *DeepublishGani*, R. A., & Achmad, I. Z. (2020). Persepsi Siswa Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Tingkat SMA. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 144–154. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i2.1898>
- Hartanti, M. D., Nurhasan, & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Sirkuit Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dribble Dan Shooting Bola Basket. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 1–10. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8614.g6741>.
- Idzhar, A. (2016). Peranan Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Office*, 2(2), 221–228.
- Iftitah, S. L., & Anawaty, M. F. (2020). Peran Orang Tua Dalam Mendampingi Anak Di Rumah Selama Pandemi Covid-19. *JCE (Journal of Childhood Education)*, 4(2), 71 –81. <https://doi.org/10.30736/jce.v4i2.256>.
- Irfan, Z. A., & R Yuda, K. A. (2017). Persepsi Mahasiswa PJKR Pada Matakuliah Pembelajaran Permainan Bola Voli Di Universitas Singaperbangsa Karawang. *Journal Pedagogik Olahraga*, 03(2), 1–13. <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004J>
- Jamaliah, N. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli Melalui Torgamba Kabupaten Labuhan Batu Selatan Model Pbbt

- Dan PbkI Siswa Kelas VIII Smpn 1. Universitas Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjari Banjarmasin, 3(2), 1–8.
- Maksum, Ali. (2008). *Metode Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya
- Munandar, A., & Hartati, S. C. Y. (2016). Perbandingan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas 3 dan kelas 5 di SDN Jatilangkung Mojokerto. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 4(1), 231–235
- Putro, B. N. (2020). Basketball As An Alternative Method To Learn Social Competence. *Gelandang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 4(1), 1- 7.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kualitatif, R&D*. Alfabeta. Bandung
- Suherman, H. dan M. (2020). Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 di Sekolah Dasar. Retrieved from <http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/PJKR/article/view/16186>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2>. Press
- Valentino, R. F., & Iskandar. (2020). Identifikasi Minat Siswa Pada Ekstrakurikuler Sepak Bola. *Jurnal Master Penjas Dan Olahraga*, 1(April), 1–11.
- Wiarso, G. (2016). *Media Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Laksitas.