



UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PENERAPAN GAYA MENGAJAR INKLUSI PADA SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Boby Helmi¹, Devi Catur Winata²

^{1,2} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna
Jl. Alumunium Raya, Sumatera Utara, 20241, Indonesia
sibobhelmi@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Peningkatan Hasil Belajar *Dribble* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa Kelas IX SMP Negeri 25 Medan Tahun Ajaran 2015/2016. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IX dengan jumlah siswa 35 siswa, yang akan di berikan tindakan berupa pembelajaran *dribble* bola basket melalui penerapan gaya mengajar inklusi. 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. Dengan pelaksanaan penelitian tes hasil belajar ini dilaksanakan selama dua minggu atau dua kali pertemuan. 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 belajar siklus II diperoleh data sebanyak 31 orang siswa (88.6%) yang telah mencapai ketuntasan dalam belajar dan 4 orang siswa (11.4%) masih belum tuntas. Berdasarkan hasil analisis data dapat dikatakan bahwa penerapan gaya mengajar inklusi dapat memberikan peningkatan terhadap proses hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 25 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

PENDAHULUAN

Perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) belakangan ini sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan, terutama di negara-negara yang sudah maju. Tingkat ilmu pengetahuan dan teknologi yang dicapai suatu bangsa biasanya dipakai sebagai tolak ukur kemajuan bangsa ini, khususnya teknologi informasi sekarang ini telah memberikan dampak positif dalam aspek kehidupan manusia. Dalam menghadapi tantangan perkembangan teknologi informasi tersebut, bangsa Indonesia perlu memiliki warga yang bermutu atau berkualitas tinggi.

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.

Pada hakikatnya pendidikan adalah suatu proses interaksi yang bersifat manusiawi, upaya untuk menyiapkan peserta didik, upaya untuk peningkatan kualitas hidup, kegiatan yang dilakukan seumur hidup, serta upaya dengan senantiasa menerapkan prinsip-prinsip iptek. Penerapan interaksi yang dimaksud adalah adanya hubungan timbal balik atau komunikasi dua arah.

Pada dasarnya pendidikan adalah laksana eksperimen yang tidak pernah selesai kapanpun, sepanjang ada kehidupan manusia disini. Dikatakan demikian karena pendidikan merupakan bagian dari kebudayaan dan peradaban manusia yang terus berkembang. Hal ini sejalan dengan pembawaan manusia yang memiliki potensi kreatif dan inovatif dalam segala bidang kemampuannya.

Menurut Sukintaka (2004:19) pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan total yang mencoba mencapai tujuan untuk mencoba mengembangkan kebugaran jasmani, mental, sosial, serta emosional bagi masyarakat, dengan wahana aktivitas jasmani. Bahwa pendidikan jasmani merupakan pendidikan lewat aktivitas jasmani untuk mencapai tujuan yang telah dirumuskan dalam ranah psikomotorik, afektif, dan kognitif. Bahwa obyek dasar teori pendidikan jasmani adalah manusia.

Bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang terdapat dalam materi pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Permainan ini merupakan permainan yang sangat populer saat ini di dunia, olahraga ini digemari banyak orang baik pria maupun wanita, baik tua maupun



muda, dan semua kalangan. Olahraga ini digemari khususnya di Amerika Serikat.

Wissel H (2006 : 2) mengatakan “tujuan permainan ini adalah mendapatkan nilai dengan memasukkan bola ke keranjang dan mencegah tim lain melakukan hal serupa”. Bola dapat diberikan hanya dengan operan dengan atau dengan mendriblanya beberapa kali pada lantai tanpa menyentuhnya dengan dua tangan secara bersamaan. Teknik dasar mencakup footwork (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan), dan menangkap, *dribble*, rebound, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. Walaupun pemain dibolehkan pada posisi apapun, posisi yang paling umum pada tim dengan lima pemain adalah: (1) pemain Point Guard (2) pemain Shooting Guard (3) Pemain Small Forward (4) pemain Power Guard (5) pemain Tengah.

a. Lapangan

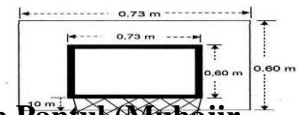


Gambar 1. Lapangan bola basket (Muhajir, 2007 : 17)

Menurut Perbasi dalam peraturan resmi bola basket (2000 : 1) lapangan permainan harus rata, memiliki permukaan keras yang bebas dari gangguan atau halangan dengan ukuran panjang 28 m dan

lebar 5 m yang diukur dari sudut di dalam garis lapangan. Lapangan permainan akan dibatasi dengan garis batas, meliputi garis akhir (pada sisi yang pendek) dan garis samping (pada sisi yang panjang).

b. Papan Pantul



Gambar. 2 Papan Pantul (Muhajir, 2007:17)

Kedua papan pantul dibuat dari kayu keras atau bahan tembus pandang dengan tebal 3 meter sesuai dengan kekerasan kayu. Permukaan rata dan bila tidak tembus pandang, harus berwarna putih dengan lebar 1,80 meter dan tingginya 1,05 meter.

Dribble merupakan bagian yang tak dapat dipisahkan dari bola basket yang penting bagi pemain individu dan tim. Wissel, H (2006 : 95) mengartikan *dribble* sebagai salah satu cara membawa bola. Selanjutnya Nuril (2007 : 17) mendefinisikan “*dribble* adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada”. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Tujuan *dribble* adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan. Dengan memiliki kemampuan *dribble* yang baik, pemain akan lebih leluasa memainkan peranannya di lapangan. Pemain akan lebih mudah mengatur irama permainan, mengarahkan bola ke segala arah, dan melewati pemain lawan guna membangun serangan.

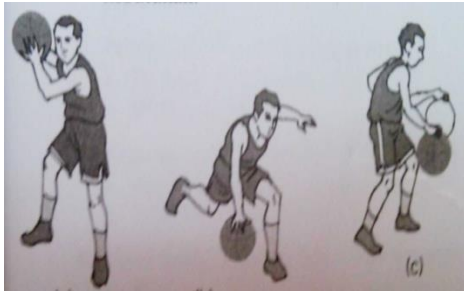
Nuril (2007 : 16) memaparkan cara melakukan *dribbe* sebagai berikut:



1. Pegang bola dengan kedua tangan. Lakukan secara rileks dengan posisi tangan kanan di atas bola dan tangan kiri di bawah bola.
2. Salah satu kaki melangkah ke depan berlawanan dengan tangan yang melakukan giringan, lutut sedikit ditekuk.
3. Badan condong ke depan dan berat badan diantara dua kaki.
4. Bola dipantulkan dengan pandangan mata ke depan
5. Lakukan gerakan sambil berjalan maju mundur atau di tempat.

Berikut gambar pelaksanaan *dribble* oleh

Muhajir:



Gambar 4. Cara melakukan *dribble* (Nuril, 2007)

Mengajar merupakan suatu proses yang sangat kompleks. Guru berperan tidak hanya sekedar menyampaikan informasi kepada siswa saja. Untuk mengoptimalkan hasil belajar siswa maka diperlukan suatu strategi belajar mengajar. Tujuannya ada tetapi juga guru harus berusaha agar siswa mau belajar, karena mengajar sebagai upaya yang disengaja, maka guru terlebih dahulu harus mempersiapkan bahan yang disajikan kepada siswa. Menurut Chaucan dalam (Husdarta dan Saputra 2000:3) mengemukakan bahwa “Mengajar adalah

upaya guru dalam member rangsangan, bimbingan, pengarahan, dan dorongan kepada siswa agar terjadi proses belajar”.

Gaya mengajar inklusi merupakan gaya cakupan dengan memperkenalkan berbagai tingkat tugas. Gaya mengajar inklusi menekankan pada pemberian kebebasan yang lebih luas pada siswa. Kebebasan itu berupa penilaian terhadap kemajuan belajarnya oleh dirinya sendiri. Kemudian atas dasar penilaian itu siswa membuat keputusan sendiri untuk melanjutkan atau mengulang gerakan atau pokok bahasan yang lebih lanjut. Mahendra (2000:94) “gaya mengajar inklusi menampilkan konsep yang berbeda-beda dengan maksud memberikan sukses kepada semua anak, walaupun derajat keberhasilannya berbeda”. Gaya mengajar inklusi bertujuan untuk melibatkan semua siswa, menyesuaikan terhadap perbedaan individu, member kesempatan untuk memulai tugas pada tingkat kemampuan sendiri, memberi kesempatan untuk memulai tugas dengan tugas-tugas yang lebih ringan dan dilanjutkan ke tingkat tugas yang lebih sulit (secara berjenjang) sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi data penelitian, maka penelitian ini didapatkan hasil sebagai berikut:

1. 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.

2. 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 inklusi siswa dapat meningkatkan hasil belajarnya pada pokok bahasan bola basket materi dribble. 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:

1. Masih banyak siswa yang bingung dengan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru, maka pada siklus II guru kembali menjelaskan kembali tujuan pembelajaran dan memberikan pemahaman tentang tugas-tugas yang akan dilakukan siswa. Sehingga siswa diharapkan mampu untuk mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan dengan maksimal agar tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai.

2. Pada sikap kepala, siswa masih cenderung melihat bola dan tidak melihat ke depan dengan kepala tegak dan tetap terangkat seperti seharusnya.

3. Pada proses perkenaan bola dengan tangan, pada siklus II guru menekankan lagi agar ketika melakukan *dribble* bola tidak dipukul tapi ditekan ke bawah. Dan guru memberikan pengulangan lebih banyak untuk materi ini.

4. Dan kesalahan yang sering dilakukan siswa pada sikap tangan, tangan yang tidak berkontak langsung dengan tidak digunakan untuk melindungi bola. Pada siklus II guru lebih memperbanyak lagi proses pengulangan gerakan mendribble dengan menggunakan bola.



Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran inklusi 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 inklusi 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 inklusi. Pada tes hasil belajar siklus II diperoleh peningkatan dengan ketuntasan 88.57%. Dilihat dari hasil ini maka dapat disimpulkan bahwa melalui pembelajaran dengan menggunakan inklusi pada pembelajaran *dribble* bola basket dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 25 Medan Tahun Ajaran 2015/2016.

PENUTUP

Berdasarkan hasil belajar siswa pada siklus I setelah diberikan tes hasil belajar I dapat dilihat bahwa kemampuan awal siswa dalam melakukan teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket masih rendah. Dari 35 orang siswa terdapat 23 orang siswa (65.7%.) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 orang siswa (34.3%) belum mencapai ketuntasan belajar. Pada siklus II dapat dilihat bahwa kemampuan siswa dalam melakukan tes hasil belajar II secara klasikal sudah meningkat. Dari 35 orang siswa terdapat 31 orang siswa

(88.57%) yang telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 orang siswa (11.43%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Dengan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80.69. Berdasarkan hal itu maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan inklusi dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 25 Medan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. (2007). *Permainan Bola Basket*. Surakarta, Era Intermedia.
- Arikunto S. Dkk (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta, Bumi Aksara.
- Daryanto. (2010). *Belajaran Mengajar*. Bandung, Yrama Widya.
- Husdarta dan Saputra (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta
- Ika (2012). *Perencanaan Pembelajaran Penjas*. Medan
- Lautan Rusli. (2000). *Dasar-dasar Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mahendra A (2000). *Bola Tangan*. Jakarta, Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Setara D-III.
- Margono A (2010). *Permainan Bola Basket*. Surakarta, Sebelas Maret University Press
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta, Yudhistira
- Mukholid (2007). *Pendidikan Jasmani. Bandung*: Alfabeta
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket*. Pakar Raya. Humas kinetics.



- Roji.(2007). ***Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan***.Jakarta, Erlangga
- Sagala, Syaiful. (2003). ***Konsep dan Makna Pembelajaran***.Bandung, Alfabeta.
- Sanjaya, Wina.(2008). ***Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran***. Bandung
- Sanjaya, Wina. (2008). ***Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan***.Bandung.
- Soenardi.(2008). ***Dasar, Proses dan Aktivitas Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani***. Jakarta.
- Supandi.(2002). ***Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan***. Jakarta.
- Sutaryo.(2003). ***Pendidikan Jasmani dan Kesehatan***. Jakarta, Yhudistira.
- Wissel H. (2006). ***Bola Basket***. Jakarta, Raja Grafindo Persada.