



PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN PADA *DRIBBLING* BOLA BASKET SISWA KELAS VII SMP

Ade Evriansyah Lubis¹, Ramadan², Pratiwi Lestari³

^{1,2,3} Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna
Jl. Alumunium Raya, Medan, Sumatera Utara, 20241, Indonesia
lubisadee@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket pada siswa kelas VII SMP Swasta All-Ikhwan Medan, melalui pendekatan bermain. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklus terdiri atas perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Sumber data dalam penelitian ini berupa tes kepada para siswa yang berbentuk aplikasi teknik dasar *dribbling* bola basket. Teknik pengumpulan data dengan penilaian hasil belajar *dribbling* bola basket. Teknik analisis data yang digunakan secara deskriptif berdasarkan pada analisis kualitatif dengan prosentase. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui pendekatan bermain, dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket, diperoleh peningkatan yang signifikan dari siklus I dan siklus II dari hasil analisis data yang dilakukan.

Kata Kunci: *Dribbling*, Bola Basket, Pendekatan Bermain

PENDAHULUAN

Kinerja guru dalam proses belajar-mengajar merupakan salah satu bagian yang terpenting dalam mendukung terciptanya proses pembelajaran yang efektif terutama dalam membangun sikap disiplin dan mutu belajar para peserta didik. Namun, manakala guru gagal meminimalkan perilaku menyimpang yang dilakukan oleh siswa, sering kali membuat guru menjadi enggan untuk kembali menyelesaikan segala bentuk permasalahan tersebut untuk kembali menuju pada keadaan yang seharusnya. Hal ini tentunya harus sebisa mungkin dihindari oleh setiap tenaga pendidik. Oleh karena itu, guru

dinyatakan berdedikasi tinggi, apabila mampu menghadapi dan menyelesaikan setiap problematika kesiswaan yang terjadi di lingkungan sekolah, untuk menciptakan suasana belajar-mengajar yang baik dan benar.

Selain guru, faktor sarana dan prasarana yang tersedia di lingkungan sekolah juga memegang peranan yang tak kalah penting. Sarana dan prasarana dalam bidang pendidikan jasmani tentu akan sangat mendukung terlaksananya proses pembelajaran yang menyeluruh dan berkesinambungan. Walaupun tidak jarang ditemukan kasus dimana ketika sarana dan prasarana telah dilengkapi, muncul masalah lain, yakni kurangnya sumber daya manusia



(guru) yang menguasai penggunaan sarana dan prasarana secara profesional. Berbagai contoh kasus tersebut tentu akan membuat terganggunya kegiatan belajar-mengajar yang pada akhirnya akan mempengaruhi hasil belajar siswa secara keseluruhan.

Secara garis besar, tentu banyak hal yang mempengaruhi terciptanya suasana belajar-mengajar yang kondusif, dimulai dari kemampuan para tenaga pendidik (guru) hingga ketersediaan sarana dan prasarana yang mumpuni. Jika faktor-faktor tersebut telah terpenuhi, maka proses pembelajaran pun tentu akan berjalan dengan baik pula, yang pada akhirnya akan menciptakan suasana belajar-mengajar yang lebih variatif untuk merangsang minat para peserta didik dalam melaksanakan berbagai bentuk kegiatan dalam pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga.

Jika membahas mengenai proses pembelajaran di lingkungan sekolah, tentu akan menilik berbagai hal tentang materi yang terdapat dalam komposisi mata pelajaran pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga. Selain diisi oleh berbagai jenis olahraga permainan, baik bola besar maupun bola kecil. Kegiatan dalam pendidikan jasmani, kesehatan, dan olahraga di lingkungan sekola juga diisi oleh beberapa nomor dalam cabang olahraga atletik antara lain, lari jarak pendek, lari estafet, lempar lembing, lempar cakram, lompat tinggi, dan tolak peluru.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan Tahun Ajaran 2015/2016 yang secara khusus belum mempunyai kemampuan dalam menguasai teknik dasar *dribbling* bola basket. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan untuk mempraktekkan teknik dasar dalam *dribbling* bola basket. Berbagai masalah terlihat dalam pelaksanaan setiap tahapan (fase) dalam *dribbling* bola basket, dan setiap siswa menunjukkan kesalahan gerak yang sangat beragam, baik dalam fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase *follow through*. Selain itu, tingkat kreativitas guru dalam pembelajaran *dribbling* bola basket juga masih terbilang rendah. Dimana guru masih menerapkan jenis pembelajaran yang monoton atau tidak variatif. Padahal begitu banyak jenis gaya mengajar dan pendekatan untuk pembelajaran *dribbling* bola basket. Hal tersebut menyebabkan siswa merasa jenuh, yang notabeneanya merupakan kelompok usia yang berada pada fase anak-anak menuju fase remaja. Dimana pada masa tersebut, seorang anak menyukai aktivitas yang bersifat kompetitif atau menunjukkan proses persaingan dengan individu lainnya.

Selain itu, juga diperoleh informasi lainnya mengenai profil SMP Swasta Al-Ikhwan Medan. SMP Swasta Al-Ikhwan Medan merupakan salah satu sekolah yang berada di kecamatan Medan Deli yang terdiri dari 3 kelas, yakni kelas VII, VIII,



dan IX. Selain itu, Yayasan Al-Ihwan Medan juga di isi oleh unit lain, yakni SD yang terdiri dari 6 kelas. Lingkungan sekolah memiliki sebuah ruang terbuka yang terletak di tengah gedung sekolah yang sering digunakan sebagai tempat pelaksanaan upacara bendera yang rutin dilakukan setiap hari senin maupun hari-hari besar kenegaraan lainnya. Di area lapangan yang memiliki luas kurang lebih 150 m² tersebut juga terdapat 2 (dua) ring basket yang terletak di masing-masing sudut lebar lapangan. Dasar (lantai) lapangan terbuat dari bahan semen (kasar) yang dibentuk dengan permukaan yang rata. Lapangan tersebut merupakan lapangan serbaguna yang sering digunakan dalam pembelajaran penjasorkes. Namun, mengingat ukuran lapangan yang terbatas, beberapa proses pembelajaran penjasorkes harus dimodifikasi oleh pihak guru agar proses belajar-mengajar tetap dapat berlangsung. Pada umumnya, modifikasi tersebut hanya berorientasi pada pengurangan ukuran lapangan menjadi lebih kecil dari ukuran yang sebenarnya, mengingat kondisi luas lapangan yang kurang memadai. Tak hanya lapangan yang terbatas, jumlah peralatan olahraga juga terbilang minim. Pihak sekolah hanya memiliki beberapa bola basket, bola futsal, dan *cones*. Oleh karena itu, siswa cenderung lebih sering memperoleh pembelajaran olahraga permainan daripada cabang olahraga lainnya yang terdapat dalam komposisi mata pelajaran dalam

setahun karena keterbatasan peralatan yang dimiliki oleh pihak sekolah.

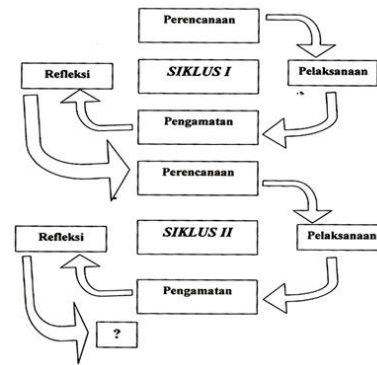
Berdasarkan hasil tes awal yang dilakukan dalam proses observasi, dengan menggunakan penilaian portofolio (instrumen) *dribbling* bola basket yang mengacu pada sumber referensi tertentu diperoleh Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) *dribbling* bola basket siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan sebesar 33% dengan perincian dimana hanya 8 siswa yang dinyatakan tuntas, sedangkan 16 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas. Dengan kata lain, berdasarkan standar ketentuan Presentase Ketuntasan Klasikal yakni sebesar 80%, maka dapat disimpulkan bahwa siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan belum memenuhi tingkat ketuntasan dalam proses pembelajaran *dribbling* bola basket.

Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah pendekatan yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan. Adapun pendekatan yang diberikan pada siswa yakni, berupa pendekatan bermain yang dimodifikasi sedemikian rupa hingga menyerupai aktivitas *dribbling* bola basket yang sebenarnya. Permainan tersebut terdiri dari 3 (tiga) jenis, yakni permainan menggiring bola, permainan menggiring dan mengumpan bola, serta permainan menggiring dan menembak bola. Permainan ini merujuk pada aktivitas kompetitif, dimana permainan dilakukan oleh beberapa kelompok (*regu*) yang dibagi

rata berdasarkan jumlah siswa di kelas. Permainan berisi berbagai bentuk keuntungan bagi kelompok pemenang dan hukuman bagi kelompok yang mengalami kekalahan. Berbagai menu permainan dianggap mampu mempengaruhi pemahaman siswa terhadap pembelajaran *dribbling* bola basket. Dengan demikian, peneliti merasa perlu untuk menanggulangi masalah yang ada pada siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan Tahun Ajaran 2015/2016 dengan melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui pendekatan bermain untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket tersebut.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Swasta Al-Ikhwan Medan pada bulan Mei 2016 Tahun Ajaran 2015/2016. Subjek penelitian ini merupakan seluruh siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan Tahun Ajaran 2015/2016 yang berjumlah 24 siswa yang terdiri dari 17 laki-laki dan 7 perempuan. Secara garis besar, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini, yakni untuk meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket melalui pendekatan bermain. Setiap tindakan untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang dengan menggunakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahapan, yakni perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Setiap pertemuan dilaksanakan dengan durasi waktu 2 x 40 menit.



Gambar: Desain Penelitian

Sumber: Kristiyanto (2010)

Perolehan dari skor total siswa dalam melakukan tes unsur gerak yang dinilai dari kebenaran dan ketepatan dalam melakukan setiap gerakan *dribbling* bola basket. Adapun indikator yang akan dinilai, yakni fase persiapan, fase pelaksanaan, dan fase *follow through*.

Berdasarkan jenis data yang akan dikumpulkan, maka analisis data penelitian dilakukan dalam beberapa kualifikasi, yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif digunakan pada hasil observasi, sedangkan data kuantitatif digunakan pada hasil belajar *dribbling* bola basket pada setiap siklus tindakan yang dilakukan. Penarikan kesimpulan berdasarkan hasil pengolahan serta interpretasi data kualitatif yang ditandai dengan perubahan yang terjadi pada siswa. Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK ini dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan teknik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran. Analisis data yang



dilakukan terdiri dari beberapa tahap, antara lain:

- Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan, dan menransformasikan data yang telah disajikan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan atau kekurangan siswa dalam pelaksanaan tes dan tindakan dalam proses penelitian.

- Paparan Data

Pada proses ini, data yang diperoleh dari hasil belajar siswa dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan, sebagai berikut:

$$KKM = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Total}} \times 100$$

KKM: Kriteria Ketuntasan Minimal

Kriteria;

≥ 70 = Tuntas

≤ 69 = Tidak Tuntas

Sumber: Depdiknas (2008)

Dari uraian di atas, dapat diketahui siswa yang belum tuntas dalam belajar dan siswa yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya juga dapat diketahui ketuntasan belajar siswa secara klasikal yang dilihat dari presentase siswa yang sudah tuntas dalam belajar berdasarkan rumus sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{Jumlah siswa yang sudah tuntas}}{\text{Jumlah siswa keseluruhan}} \times 100$$

PKK: Persentase Ketuntasan Klasikal

Kriteria;

Siswa dikatakan sudah tuntas, jika $KKM \geq 70$, Sedangkan suatu kelas dikatakan sudah tuntas, jika $PKK \geq 80\%$.

Sumber: Aqib (2007)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian ini dilaksanakan di lapangan SMP Swasta Al-Ihkwan Medan. Sebelum penelitian dilakukan, terlebih dahulu peneliti melakukan observasi yang bertujuan untuk mengidentifikasi masalah yang ada di lapangan. Adapun tes yang diberikan berupa tes hasil belajar untuk mengukur tingkat kemampuan *dribbling* bola basket setiap siswa.

Berdasarkan deskripsi data awal tersebut, dapat disimpulkan bahwa kemampuan siswa dalam *dribbling* bola basket belum mencapai KKM yang ditentukan. Dari 24 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini, ternyata hanya 8 siswa (33%) yang memenuhi ketuntasan belajar, sedangkan 16 siswa (67%) lainnya belum memenuhi ketuntasan belajar *dribbling* bola basket.

Pembahasan

Pada proses observasi awal yang dilakukan diperoleh berbagai informasi mengenai fakta yang ada di lapangan. Dimulai dari bagaimana hasil belajar siswa hingga gaya mengajar atau pendekatan apakah yang paling tepat digunakan. Proses observasi awal dilakukan dengan



menggunakan tes hasil belajar yang disusun berdasarkan kajian teori yang dituangkan dalam proposal skripsi. Tes hasil belajar merujuk pada proses gerak yang dilakukan berdasarkan sumber referensi yang valid. Proses penilaian tes hasil belajar dilakukan oleh guru yang diawasi oleh peneliti dan bantuan kolaborator. Penilaian hasil belajar dilakukan pada setiap siswa juga digunakan pada siklus I dan siklus II.

Dalam proses observasi awal ditemukan beberapa kesulitan yang dialami siswa dalam proses pelaksanaan tes hasil belajar. Dimana siswa sangat kesulitan mempraktekkan setiap tahapan gerak dalam pembelajaran *dribbling* bola basket. Selain itu, berdasarkan hasil observasi juga diperoleh informasi bahwa siswa kurang antusias dalam pelaksanaan pembelajaran di lapangan. Dimana siswa terlihat tidak melakukan pembelajaran gerak *dribbling* bola basket dengan baik. Oleh karena itu, berdasarkan hasil telaah referensi dan masukan dari para pembimbing, diperoleh solusi penanganan masalah peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket melalui pendekatan bermain.

Pendekatan bermain dianggap tepat untuk menanggulangi masalah hasil belajar *dribbling* bola basket siswa. Karena pendekatan bermain berisi berbagai aktivitas kompetitif dimana setiap kelompok (regu) akan diganjar keuntungan apabila menang dalam sebuah permainan, dan diganjar hukuman apabila kalah dalam sebuah permainan. Adapun komposisi

permainan terdiri dari berbagai aktivitas permainan yang mengarah pada pembelajaran *dribbling* bola basket. Permainan berisi gerak sederhana yang mudah dipahami oleh siswa karena disusun berdasarkan karakteristik rata-rata usia siswa SMP. Dimana pada usia tersebut, siswa sangat menyukai aktivitas yang memiliki aroma persaingan tertentu.

Pada siklus I, selain menyiapkan RPP, peneliti beserta guru juga menyiapkan berbagai sarana dan prasarana yang akan digunakan dalam proses penelitian. Adapun beberapa hal menyangkut persiapan juga sedikit mengalami kendala dimana terdapat keterbatasan lapangan dan peralatan yang digunakan. Oleh karena itu, dilakukan proses modifikasi sederhana berupa penyesuaian terhadap lapangan dan peralatan yang dimiliki oleh sekolah.

Selanjutnya, proses pendekatan bermain dilakukan berdasarkan aturan yang telah ditentukan. Siswa dibagi dalam 2 kelompok sama rata. Kemudian guru memimpin permainan hingga batas waktu tertentu. Selama proses permainan, peneliti memperhatikan setiap detail proses permainan. Peneliti juga melakukan pengamatan terhadap kegiatan guru dalam memimpin permainan yang dilakukan oleh para siswa. Dari proses permainan, siswa terlihat antusias melakukan setiap tahap permainan. Walaupun masih terdapat sedikit kesalahan, dimana beberapa siswa masih kurang mengerti terhadap aturan proses permainan. Oleh karena itu, guru



memegang peranan yang sangat penting dalam memimpin para siswa selama proses permainan.

Kemudian pada proses pelaksanaan tes hasil belajar, guru juga memegang peranan penting dalam proses penilaian. Pada proses tes hasil belajar *dribbling* bola basket, diperoleh hasil yang signifikan dimana beberapa siswa memperoleh peningkatan hasil belajar. Selain itu, dari tes hasil belajar juga diperoleh data dimana pada tahapan pelaksanaan, rata-rata siswa memperoleh nilai yang kurang baik. Sedangkan pada tahap persiapan dan tahap *follow through* rata-rata siswa memperoleh nilai yang cukup baik. Berdasarkan hal tersebut dapat ditarik kesimpulan untuk menyiasati solusi yang akan diambil pada siklus berikutnya, mengingat pada siklus I kriteria ketuntasan secara klasikal belum terpenuhi.

Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tes pada siklus I, guru beserta peneliti melakukan diskusi guna merancang siklus II. Adapun hasil refleksi berupa peningkatan intensitas permainan terutama pada tahap pelaksanaan gerak *dribbling* bola basket. Pada siklus II, guru dituntut lebih jeli dalam proses pelaksanaan *dribbling* dalam permainan. Apabila terjadi kesalahan gerak pada bagian tersebut, guru memberikan konsekuensi pada regu yang melakukan. Konsekuensi tersebut dapat berupa pengulangan proses permainan maupun berupa hukuman tertentu.

Tidak jauh berbeda dengan siklus I, pada siklus II juga dilakukan berbagai persiapan yang dibutuhkan dalam proses penelitian. Pada tes hasil belajar siklus II sebagian besar siswa mengalami peningkatan nilai yang signifikan. Selain itu, pada proses penilaian tahap pelaksanaan, sebagian besar siswa juga mengalami peningkatan. Walaupun demikian, beberapa siswa masih belum juga mengalami perubahan yang berarti. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya faktor keterbatasan bakat maupun faktor kebermanian siswa terhadap bola basket. Selain itu, juga diperoleh data dimana secara khusus kriteria ketuntasan secara klasikal siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan sudah terpenuhi. Oleh karena itu, penelitian ini dapat dihentikan atau dengan kata lain siklus berikutnya tidak perlu dilaksanakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket melalui pendekatan bermain pada siswa kelas VII SMP Swasta Al-Ikhwan Medan Tahun Ajaran 2015/2016. Adapun hasil yang diperoleh dari observasi awal yakni 8 siswa dinyatakan tuntas (33%) sedangkan 16 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas (67%). Pada siklus I diperoleh hasil dimana 15 siswa dinyatakan tuntas (62%) sedangkan 9 siswa lainnya



dinyatakan tidak tuntas (38%). Dan pada siklus II diperoleh hasil dimana 20 siswa dinyatakan tuntas (83%) sedangkan 4 siswa lainnya dinyatakan tidak tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Amber, V. (2012). *Petunjuk untuk pelatih dan pemain bolabasket*. Bandung: Pionir Jaya.
- Arikunto, S., Suhardjono., & Supardi. (2010). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Sinar Grafika Offset.
- Ashtana, V. (2009). *Know all about games and sports*. Delhi: Holiday Book Store.
- Aqib, Z. (2007). *Penelitian tindakan kelas untuk guru*. Bandung: Yrama Widya.
- Cole, B., & Panariello, R. (2016). *Basketball anatomy*. Illinois: Human Kinetics Inc.
- Dahar, R. W. (2006). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2003). *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Djamarah., & Zain. (2005). *Strategi belajar mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Faruq, M. M. (2009). *Meningkatkan kebugaran jasmani melalui permainan & olahraga bola basket*. Surabaya: PT. Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Giriwijoyo, S., & Sidik, D. Z. (2013). *Ilmu faal (fisiologi) olahraga*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hamalik, O. (2005). *Perencanaan pengajaran berdasarkan pendekatan sistem*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kusantanti, D. (2004). *Metode pengajaran di taman kanak-kanak*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Labreque, E. (2009). *Basketball: inovatation in sports*. Michigan: Cherry Lake Publishing.
- Lumintuarso, R. (2013). *Pembinaan multilateral bagi atlet pemula*. Yogyakarta: UNY Press.
- Lutan, R. (2000). *Strategi belajar mengajar penjas*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Mardiana, A., Purwadi., & Satya, W. I. (2011). *Pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mutohir., & Samsudin. (2008). *Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sd/mi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Nurkencana, W. (1986). *Evaluasi pendidikan*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Oliver, J. (2009). *Dasar-dasar bola basket*. Bandung: Pakar Raya.
- Prusak, K. A. (2007). *Permainan bola basket*. Yogyakarta: Cipta Aji Parama.
- Slameto. (2003). *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wissel, H. (20112). *Basketball: step to success*. Illinois: Human Kinetics Inc.