

Usaha Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Melalui Permainan Pada Peserta Didik Kelas XI IPS 1 SMAN 3 Jombang

Almas Bima Gastara Dwika Santono Nagara¹, Sudarso², Jully Supriyadi³

^{1,2} Pendidikan Profesi Guru PraJabatan, Lembaga Pendidikan dan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

³ Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang

Jl. Dokter Sutomo No.75, Jombatan, Kec. Jombang, Kabupaten Jombang, Jawa Timur

Email: almas.nagara1996@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar dribbling bola basket pada peserta didik kelas XI IPS-1 SMA Negeri 3 Jombang tahun ajaran 2022/2023 dengan menggunakan pendekatan gamifikasi. Dalam hal ini penelitian memakai metode yang disebut Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research/ACR) disini memiliki empat tahap yakni perencanaannya, pelaksanaannya, observasinya dan refleksinya di masing-masing siklusnya. Dalam hal ini penelitian dapat dirampungkan dengan waktu dua periode yang nantinya periode pertama sebagai pre test dan dilanjutkan dengan periode kedua yang disebut post test. Dapat dikatakan penelitian ini, peserta didik yang ada di kelas XI IPS 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang tahun pelajaran 2022/2023 yang dimana diikuti dengan jumlah 32 peserta didik. Kabar di dalam yang akan dijelaskan pada penelitian ini diwadahi melalui jalur evaluasi keterampilan beserta keahlian didalam aktifitas bermain bola basket, observasi, beserta ujian tulis. Data yang tercatat mencakup kemampuan, pandangan, dan sikap yang dihasilkan dari pembelajaran bola basket. Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif dan teknik persentase untuk mengidentifikasi tren pengajaran. berdasar analisis yang dilakukan dan pada analisis data dan pembahasan menyimpulkan bahwa Penerapan pendekatan permainan pada ranah fisik pendidikan dapat meningkat yaitu dalam siklus I sebesar 65.62% (21 peserta didik) dan pada siklus II sebesar 81.25% (26 peserta didik) pada prestasi akademik dribbling bola basket peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang. Sesuai dengan apa yang dilakukan penelitian, didapat kesimpulan yakni perlakuan metode permainan berpengaruh positif terhadap prestasi belajar peserta didik kelas XI IPS 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang pada tahun ajaran 2022/2023.

Kata Kunci : dribbling, bola basket, penelitian tindakan kelas, prestasi belajar peserta didik.

ABSTRACT

The purpose of this study was to determine the learning outcomes of dribbling basketball in class XI IPS-1 students at SMA Negeri 3 Jombang in the 2022/2023 academic year using a gamification approach. In this case the research using a method called Classroom Action Research (ACR) here has four stages namely planning, implementation, observation and reflection in each cycle. In this case the research can be completed with two periods of time, the first period as the pre-test and followed by the second period, which is called the post-test. It can be said that in this study, students in class XI Social Studies 1 Jombang

3 State Senior High School for the 2022/2023 academic year were attended by 32 students. The information that will be explained in this study is accommodated through the evaluation of skills and expertise in basketball playing activities, observation, and written exams. The recorded data includes abilities, views, and attitudes resulting from learning basketball. In this study, data analysis was performed using descriptive analysis and percentage techniques to identify teaching trends. based on the analysis carried out and on data analysis and discussion it was concluded that the application of the game approach to the physical realm of education could increase, namely in cycle I by 65.62% (21 students) and in cycle II by 81.25% (26 students) in ball dribbling academic achievement basketball students in class XI IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang. In accordance with what was done in the research, it was concluded that the game method treatment had a positive effect on the learning achievement of students in class XI IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang in the 2022/2023 academic year.

Keywords : dribbling, basketball, classroom action research, student achievement.

PENDAHULUAN

Pendidika jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani, permainan dan/atau olahraga (Wicaksono et al., 2013). Prinsip manajemen pembelajaran pendidikan jasmani adalah agar anak merasa senang, gembira, aktif, antusias, dan semangat. Sayangnya, banyak guru kurang memperhatikan hal ini. Permainan bola besar diantaranya bola basket merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan disetiap jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Menengah Atas (Eliza, 2020). Bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks (Priyono, 2013). Membelajarkan *dribble* bola basket dengan model permainan merupakan strategi dalam pembelajaran (Savitriani, 2019). Menggiring bola basket dilakukan dengan berbagai gerakan memantulkan bola ke lantai (Febrianta, 2014). Untuk pembelajaran yang menyenangkan dan aktif perlu mengadopsi model pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Salah satu strategi pembelajaran yang efektif adalah bermain bola basket dengan menggunakan model permainan (Muhajir, 2004). Namun, guru pendidikan jasmani jarang menerapkannya dalam praktik. Biasanya, guru hanya mengajarkan teknik tembakan bola basket standar tanpa memperhatikan respon peserta didik. Dalam memberi materi, seorang pendidik harus dapat mengarahkan peserta didik untuk dapat melatih berfikir kritis (Adirahma, 2020). Oleh karena itu, guru harus merancang proses pembelajaran yang bermanfaat dan dapat membawa kegembiraan bagi peserta didik, memiliki nilai pendidikan, menarik, menantang, dan dapat meningkatkan kesehatan serta kepercayaan diri peserta didik (Dimiyati & Mudjiono, 2009). Pembelajaran adalah proses yang memiliki tujuan, yaitu mencapai hasil belajar yang diinginkan pada akhir

pembelajaran (Husdarta & Yudha M. Saputra, 2000). Penilaian pembelajaran adalah proses menilai hasil belajar yang dicapai peserta didik berdasarkan kriteria tertentu (Nana Sudjana, 2006).

Pencapaian pembelajaran dapat diketahui saat dilakukan penilaian atau sertifikasi. Evaluasi ini menjadi alat untuk memastikan apakah materi yang diajarkan telah disampaikan dengan baik atau tidak. Evaluasi dilakukan berdasarkan kriteria tertentu yang menentukan tingkat pencapaian peserta didik dalam belajar. Evaluasi proses belajar adalah tindakan untuk mengevaluasi proses belajar-mengajar antara peserta didik dan guru dengan tujuan mencapai tujuan pendidikan (Agus Kristiyanto, 2013). Dalam tinjauan ini, kami menemukan tingkat efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan mengajar atau memperbaiki tingkah laku siswa. Sehingga daripada itu, penilaian hasil dan pembelajaran saling bergantung, karena hasil adalah hasil dari proses. Pendekatan permainan adalah pembelajaran yang diberikan dalam bentuk atau situasi permainan (Wahjoed, 1999). Opini pengajaran melewati metode berbasis permainan ialah melejitkan berfikir logis peserta didik terhadap rancangan permainan dengan menerapkan teknik gerakan yang tepat tergantung pada kendala atau situasi kondisi dalam permainan yang sebenarnya (Beltasar Tarigan, 2001). Pembahasan konteks disini, metode permainan dilakukan untuk mengajarkan keterampilan menggiring bola basket dengan lebih mendalam. Pendekatan yang dilakukan melalui permainan menghasilkan para siswa yang semakin mudah mengerti bahan yang diberikan oleh pendidik karena mereka melakukannya dengan senang dan bahagia.

Game-game yang dapat meningkatkan dribbling bola basket adalah game-game yang memfokuskan pada pengembangan keterampilan dribbling. Game-game tersebut dirancang dengan tingkat kesulitan yang bertahap, dimulai dari level yang sederhana hingga level lebih detail. Strategi sekuensial adalah suatu jenis Model pembelajaran bervariasi dari mode permainan yang mudah hingga episode yang lebih menantang hingga permainan gerak yang nyata (Agus Margono, 2010). Game ini harus memiliki fitur yang meningkatkan sentuhan bola basket (Matheus, 2016). Dalam skenario ini, permainan yang ditawarkan kepada siswa disesuaikan dengan kebutuhan mereka.

Dengan harapan supaya dapat meningkatkan nilai belajar serta hasil pendidikan jasmani dalam menggiring bola basket, di sini peneliti akan melaksanakan penelitiannya di kelas XI IPS 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Melalui Pendekatan Bermain". Berdasarkan hasil

penelitian ini dapat dikembangkan hipotesis bahwa penggunaan strategi permainan dapat meningkatkan hasil belajar teknik dribbling bola basket siswa Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang kelas XI IPS 1.

METODE PENELITIAN

Untuk meningkatkan hasil belajar dribbling bola basket, langkah pertama yang dilakukan adalah mengidentifikasi metode yang digunakan dalam penelitian, dalam hal ini peneliti menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Setiap tindakan dalam satu rancangan disebut dengan satu siklus, yakni : (1) perencanaan tindakan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan interpretasi; (4) analisis dan refleksi untuk perencanaan siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 3 Jombang. Berbagai alat yang menjalani perawatan PTK dibuat sebagai persiapan sebelum PTK dilakukan, yaitu :

1. Sebuah rancangan pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Sebuah daftar asesmen serta daftar pengamatan peserta didik.

Peserta didik yang akan di survei yakni seluruh siswa kelas XI IPS 1 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Jombang tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 32 peserta didik.

Teknik pengumpulan data untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini meliputi:

1. Observasi awal. Dengan menggunakan metode permainan, dilakukan pengamatan untuk mengumpulkan informasi tentang tindakan peserta didik selama mengikuti pelajaran dribbling bola basket. Tujuannya adalah agar dapat menghasilkan data tentang keahlian dribbling permainan bola basket pada peserta didik.
2. Ujian yang menakar sejauh mana kemajuan nilai seorang murid setelah menerima suatu tindakan. Ujian disiapkan dan dilaksanakan untuk mendapatkan informasi hasil keahlian dribbling bola basket peserta didik.

Wawancara dipakai untuk memperoleh informasi tambahan bagi pengajar yang melaksanakan aktivitas belajar-mengajar.

Secara terperinci, metode pengumpulan informasi yang dipakai dalam penelitian ini dapat diuraikan pada tabel di bawah ini :

Tabel. 1. Alat Pengumpulan Data dan Teknik

Jenis	Pengumpulan Data	Butir Test
--------------	-------------------------	-------------------

1	Subjek peserta didik	Hasil tes dribbling bola basket (Produk)	Praktik Test	Tes bakat atau dribbling atau keranjang
2	Subjek peserta didik	Kemampuan untuk melakukan dribel bola basket (proses)	Demonstrasi dan observasi kerja nyata	Bahan pengamatan
3	Subjek peserta didik	Ada aktivitas siswa dalam proses pembelajaran (sikap).	Pengawasan	Bahan pengamatan
4	Subjek peserta didik	Memahami ide bahan pelajaran (pengetahuan)	Uji tercatat	Masalah trik basket

Untuk mengetahui kecenderungan kegiatan pembelajaran, data dari setiap observasi kinerja siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan metode persentase. Studi ini melihat data berikut:

1. Keterampilan dan bakat dribbling bola basket peserta didik dinilai dan ditempatkan ke dalam kelompok nilai tertentu berdasarkan hasil tes dribbling bola basket.
2. Dengan menggunakan lembar observasi peserta didik, amati sikap siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Pemahaman peserta didik terhadap mata pelajaran, khususnya dalam tes menulis bola basket.

Dalam komputasi persentase dihitung menurut rumus (Muhamad Ali, 2013). Sebagai berikut:

Informasi :

$$Dp = \frac{n}{N} \times 100$$

- Dp = Deskriptif persentase
 = hasil yang didapat
 N = Total semua hasil

Data yang akan diurutkan yang akan membuat inferensi. Tabel 2 memuat kategorisasi presentase hasil yang telah diurutkan.

Tabel. 2. Persentase Klasifikasi

Persentase	Klasifikasi	Makna
0 - 20%	Tidak Baik	Dibuang
20,1 - 40%	Kurang Baik	Diperbaiki
40,1 - 70%	Cukup Baik	Digunakan (bersyarat)
70,1 - 90%	Baik	Digunakan
90,1 - 100%	Sangat Baik	Digunakan

Sumber: Muhamad Ali, 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

Temuan studi ini menjelaskan teknik untuk meningkatkan pencapaian akademik dalam permainan bola basket bagi peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang. Penelitian ini diulang tiga kali, menggunakan teknik pembelajaran bola basket, dengan tes awal dan ujian pada setiap siklusnya berbasis permainan. Pengumpulan data dilakukan dengan menguji keterampilan dribbling dan dribbling bola basket, observasi, serta uji tulis selama percobaan.

Menampilkan total nilai pembelajaran dribbling bola basket peserta didik setelah melakukan tindakan di Siklus I. 21 peserta didik mampu menyelesaikan KKM, 65,62% peserta didik (KKM=77). Ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan prestasi belajar dribbling bola basket peserta didik setelah intervensi, meskipun belum mencapai tingkat maksimal. Pada awalnya, cuma 1 ataupun 3,22% peserta didik yang berhasil memenuhi KKM (KKM=77) dalam dribbling bola basket, namun meningkat sebesar 62,04%. Pada Siklus 2, 26 peserta didik atau 81,25% peserta didik berhasil memenuhi KKM (KKM=77). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar mengalami peningkatan dibandingkan dengan kondisi awal dan siklus 1.

Tabel. 3. Persentase Keberhasilan Peserta didik pada Tahap Awal, Siklus Pertama, dan

	Siklus Kedua		
	Kondisi Awal (≤ 30 %)	Siklus I (≥ 50 %)	Siklus II (≥ 70 %)
Tes Hasil Belajar <i>Dribble</i> Bola basket	3.22% (1 peserta didik)	62.05% (20 peserta didik)	16.13% (5 peserta didik)
Nilai Total (Peningkatan)	3.22% (1 peserta didik)	65.62% (21 peserta didik)	81.25% (26 peserta didik)

Persentase ketuntasan pembelajaran bola basket tertera di bagan 3 di atas. Bagan di atas memperlihatkan yakni persentase peserta didik yang berhasil menyelesaikan KKM (KKM = 77) pada awalnya hanya satu peserta didik dengan persentase 3,22%. Rata-rata nilai peserta didik adalah 43,39 dari skor maksimal 65,00. Sementara itu, terdapat 31 peserta didik yang tidak mencapai KKM (KKM = 77), dengan persentase 96,87%. Dalam kondisi awal ini, hasil pengamatan yang diperoleh ialah sebagai berikut:

1. Proses pembelajaran materi dribbling bola basket tergolong tidak efektif.
2. Penerapan model pembelajaran bola basket yang monoton dapat menghambat kemampuan dan keterampilan dribbling peserta didik dalam mata pelajaran bola basket.
3. Pembelajaran materi dribbling bola basket masih menimbulkan kesulitan bagi peserta didik sehingga mengurangi partisipasi dan pencapaian hasil belajar peserta didik, sehingga nilai pendidikan jasmani tidak optimal.

Peningkatan ketuntasan siklus 1 atau jumlah peserta didik yang mencapai standar kelulusan (KKM = 77) terjadi sebesar 20 dari nilai ketuntasan tertinggi 65,00 menjadi presentase 62,05% dan nilai rata-rata 54,28. Pada Siklus I, sebanyak 21 peserta didik tidak mencapai KKM (KKM = 77) dengan presentase 65,62% dan 11 peserta didik dengan presentase 34,37%. Ada beberapa faktor yang memengaruhi ketuntasan peserta didik pada Siklus 1, yaitu:

1. Karena tugas belajar dikemas dalam format permainan, minat belajar peserta didik terlihat dari reaksi senang peserta didik selama mengikuti pembelajaran.

2. Meskipun sebagian peserta didik kurang fokus pada penjelasan guru, peserta didik lainnya memperhatikan dengan baik. Hal ini mempermudah pendidik untuk membagikan materi dan latihan untuk dipahami dan dipelajari peserta didik.
3. Peserta didik merasa antusias saat belajar, ini terlihat dari penampilan dan reaksi mereka selama melakukan tugas belajar.
4. Dalam hal psikomotorik, peserta didik menunjukkan kecakapan yang lebih baik dalam bermain bola basket daripada dalam kegiatan penelitian awal yang masih terbatas.

Faktor-faktor yang berdampak pada ketidakberhasilan peserta didik pada periode pertama:

1. Dapat ditemui murid masih datang terlambat, kurang mengikuti dalam suatu pelajaran pendidik.
2. Keantusiasan yang berlebih dari beberapa murid terkadang mengganggu rekan sekelas, karena mereka selalu ingin mencoba hal baru, sehingga guru harus menyesuaikan situasi di kelas.
3. Karena terlalu asik bermain, beberapa murid kadang lupa menyelesaikan tugas belajar dengan baik dan benar, sehingga guru sering kali memberikan penilaian selain dari pelajaran yang sedang dipelajari.
4. Beberapa murid masih menghadapi kesulitan dalam mengaplikasikan tugas mengajar.

Selain terdapat prestasi yang memengaruhi keunggulan, juga terdapat rintangan atau kekurangan dalam pelaksanaan penelitian yang memengaruhi ketidaklengkapannya mahapeserta didik. Oleh karena itu, Untuk mencapai hasil penelitian yang lebih memuaskan, peneliti berusaha mengisi semua celah yang masih ada. Dengan ini, pembelajaran siklus I harus diteruskan Untuk mencapai hasil penelitian yang lebih memuaskan, peneliti berusaha mengisi semua celah yang masih ada. Kemudian dilakukan penanganan korektif yang lebih banyak yaitu: perbaikan dari kegiatan siklus I sebelumnya, dengan tetap melaksanakan kegiatan yang telah direncanakan, namun lebih ditekankan pada siswa yang belum mencapai keunggulan.

Ketuntasan siklus II dan jumlah siswa yang mencapai KKM (KKM = 77) diperoleh dari hasil perencanaan langkah selanjutnya untuk siklus berikutnya meningkat sebanyak 5 peserta didik dengan nilai rata-rata sebesar 16,13 menjadi 55,79. Dari nilai maksimal 65,00 jumlah siswa yang berhasil menyelesaikan siklus II meningkat menjadi 26 siswa dengan persentase 81,25%, sedangkan jumlah siswa yang tidak lulus KKM (KKM = 77) menurun menjadi 26 siswa yang lulus tes tingkat 81,25% memiliki persentase sebesar

18,75% dengan jumlah 6 peserta didik. Secara keseluruhan hal ini menunjukkan adanya peningkatan pada tindak lanjut siklus II, dimana sikap peserta didik dan skor keterampilan dribbling meningkat, walaupun peringkat pengetahuan siswa turun karena siswa masih bingung dengan pertanyaannya. Dengan bertambahnya pengetahuan peserta didik, proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan.

KESIMPULAN

Berdasar analisis yang dilakukan dan pada analisis data dan pembahasan menyimpulkan bahwa Penerapan pendekatan permainan pada ranah fisik pendidikan dapat meningkat yaitu dalam siklus I sebesar 65.62% (21 peserta didik) dan pada siklus II sebesar 81.25% (26 peserta didik) pada prestasi akademik dribbling bola basket peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 3 Jombang.

DAFTAR PUSTAKA

- Adirahma, A. S. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Bermain Bolabasket Melalui Penerapan Pendekatan Taktis Pada Peserta Didik SMA Di Sukoharjo. 5(5), 72–78.
- Ali, Mohamad. (2013). Penelitian Kependidikan Prosedur & Strategi. Bandung: Angkasa
- Dimiyati & Mudjiono. (2009). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- FIBA. 2008. Peraturan Resmi Bola Basket 2008. Beijing: International Basket Ball Federation.
- Eliza, M. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Passing Permainan Bola Basket Siswa Melalui Penggunaan Metode Bermain Peran (Role Playing). 2(1), 1–5.
- Faruq, Muhammad Muhyi. (2009). Meningkatkan Kebugaran Jasmani melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket. Surabaya: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Febrianta, Y. (2014). Upaya Peningkatan Pembelajaran Permainan Bola Basket Melalui Metode Pendekatan Taktik Pada Siswa Kelas VIII C SMP Negeri 2 Pandak Bantul. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 6(1).
- Hartyani, Z. (2006). Bola Basket untuk Semua. Jakarta: Bidang III PB PERBASU.
- Husdarta & Yudha M. Saputra. (2000). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Kristiyanto, Agus. (2013). Penelitian Tindakan Kelas Penjaskes. Surakarta.
- Margono, Agus. (2010). Permainan Bola Basket. Surakarta: UPT Penerbitan dan Percetakan UNS.
- Matheus. (2016). Peningkatan hasil belajar dribble bola basket dengan metode bermain di SDN 9 Tapang farodah.
- Muhajir. (2004). Pendidikan Jasmani Teori dan Praktek SMA. Jakarta: Erlangga.
- Priyono, I. H. (2013). Upaya Peningkatan Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Bola Basket Melalui Variasi Latihan Dribble Pada Kelas XI IPA III SMA Negeri Jatiroto. *Jurnal Multilateral*. 14(1), 36–43.
- Savitriani, S. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bolabasket Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas XI IPA 2 Puteri SMA Islam.

- Sudjana, Nana. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tarigan, Beltasar. (2001). *Pendekatan Keterampilan Taktis dalam Pembelajaran Bola Basket*. Jakarta: Depdiknas. Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bekerjasama dengan Direktorat Jendral Olahraga.
- Wicaksono, Y. (2013). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Bola Basket melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Teams Games Tournament*. 188–192.
- Wissel, H. (2000). *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran dan Teknik*. Alih Bahasa Bagus Pribadi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.