

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE DALAM
PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI METODE BERMAIN PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI KUPU 02 KECAMATAN DUKUHTURI
KABUPATEN TEGAL TAHUN AJARAN 2011 / 2012**



SKRIPSI

Oleh :

**TARJONO
X 4711236
B 3**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA
Juli 2012**

commit to user

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TARJONO
NIM : X4711236
Tempat Tanggal Lahir : Tegal, 18 Oktober 1966
Alamat : Margadana Rt.02 / XI Kecamatan Margadana
Kota Tegal

Menyatakan bahwa skripsi yang saya tulis merupakan hasil penelitian saya dan tidak menduplikat dari karya siapapun.

Demikian surat pernyataan ini saya buat, apabila dikemudian hari pernyataan saya ini tidak benar saya siap menerima sanksi akademik maupun hukum.

Tegal, Juli 2012

Yang membuat pernyataan,

TARJONO

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE DALAM
PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI METODE BERMAIN PADA
SISWA KELAS V SD NEGERI KUPU 02 KECAMATAN DUKUHTURI
KABUPATEN TEGAL TAHUN AJARAN 2011 / 2012**



Oleh :

**TARJONO
X 4711236**

SKRIPSI

diajukan untuk memenuhi salah satu persyaratan mendapatkan gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Jurusan
Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS SEBELAS MARET
SURAKARTA**

Juli 2012
commit to user

PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta

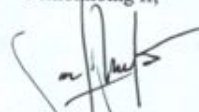
Surakarta, Juli 2012

Pembimbing I,



Drs. Agus Mukholid, M.Pd.
NIP. 19640131 198903 1001

Pembimbing II,



Drs. Sukono, M.Or.
NIP. 19530929 198503 1 002

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta dan diterima untuk memenuhi persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan.

Hari : Senin
Tanggal : 30 Juli 2012

Tim Penguji PTK

Nama Terang

Tanda Tangan

Ketua : Drs. H. Sunardi M.Kes

Sekretaris : Rony Syaifullah, S.Pd, M.Pd

Anggota I : Drs. Agus Mukholid, M.Pd

Anggota II : Drs. Sukeno. M.Or.

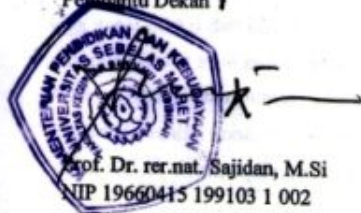
Disahkan oleh

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Sebelas Maret

a.n Dekan

Pembantu Dekan



ABSTRAK

Tarjono. **UPAYA PENINGKATAN KETERAMPILAN DRIBBLE DENGAN METODE BERMAIN SISWA KELAS V SD N KUPU 02 TAHUN AJARAN 201/2012.** Skripsi. Surakarta : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta. Juli. 2012.

Tujuan Penelitian adalah (1) Mengetahui adanya perbedaan keterampilan siswa melakukan dribble bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal dengan menggunakan metode bermain. (2) Untuk mengetahui peningkatan keterampilan dribbling bola basket pada siswa kelas V, SD Negeri Kupu 02 melalui pendekatan bermain.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan metode bermain. Populasi yang digunakan adalah siswa SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal. Dengan menggunakan teknik observasi, maka ditentukan sampel penelitian yaitu siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal yang berjumlah 24 orang siswa.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil analisis yang diperoleh peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 dan ke siklus 2, minat belajar siswa dan hasil belajar pada kondisi awal yang tuntas 11 siswa dengan prosentase sebesar 45,84%, siklus I yang tuntas 19 siswa dengan prosentase sebesar 79,17% dan akhir siklus II yang tuntas 22 siswa dengan prosentase sebesar 91,67%. Dengan demikian diperoleh simpulan bahwa dalam inovasi sarana dan prasarana serta metode bermain dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket, khususnya pada keterampilan dribble pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2011/2012.

Simpulan penelitian ini adalah penerapan metode bermain untuk meningkatkan keterampilan dribble dalam permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal.

Kata kunci : keterampilan dribble, metode bermain

commit to user

MOTTO

- Tiga kunci sukses dalam hidup adalah tekun, mau bekerja keras, tidak kenal putus asa dan mau belajar dari orang lain.
- Kejujuran adalah kunci keberhasilan.



commit to user

HALAMAN PERSEMBAHAN

Kusuntingkan Skripsi ini untuk :

- Bapak Rustam – Ibu Darsih, ayah dan ibuku dalam memori perjalanan sambungan jiwaku.
- Istriku tercinta yang selalu memberikan motivasi dan semangat belajar.
- Anak-anakku tercinta, keberadaaanmu memacuku menyelesaikan skripsi ini.
- FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta tercinta, kampus tempat ku timba aneka ilmu untuk kiprah pada bidang olahraga dan kesehatan yang penuh edukasi.



commit to user

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan Skripsi dimana kegiatan penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Kupu 02, Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Prof. Dr. H. M. Furqon Hidayatullah, M.Pd., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
2. Mulyono, M.M., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta.
3. Drs. Waluyo, S.Pd., M.OR, Ketua Program Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret Surakarta
4. Drs. Agus Mukholid, M.Pd sebagai pembimbing I yang telah memberikan motivasi dan arahan dalam penyusunan Skripsi.
5. Drs. Sukono, M.OR sebagai pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan pengarahan dalam penyusunan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen FKIP JPOK Surakarta yang secara tulus memberikan ilmu dan masukan-masukan kepada penulis.
7. Ibu Rachmawati, S.Pd, Kepala SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal yang telah memberikan izin untuk mengadakan penelitian di sekolah yang dipimpin.
8. Semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini.

Semoga semua yang telah membantu penulis dalam menyusun laporan ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu, mendapat pahala yang berlipat ganda dari Tuhan Yang Maha Esa.

commit to user

Akhirnya peneliti mohon ma'af apabila dalam penyampaian tulisan ini terdapat hal yang tidak berkenan di hati para pembaca, bagaimanapun juga segala kekurangan ada pada diri penyusun. Semoga Skripsi ini dapat memberikan manfaat dan menambah wawasan kepada para pembaca. Peneliti berharap saran dan kritik yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk kesempurnaan Skripsi ini



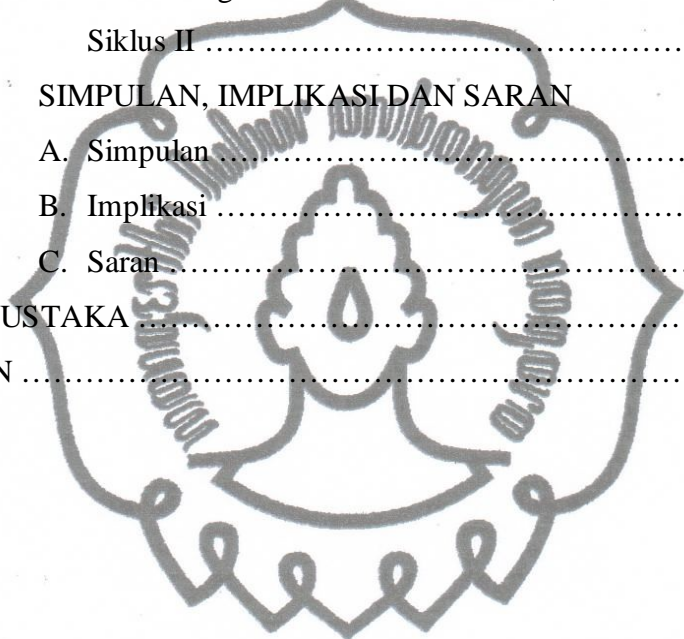
Tegal, Juli 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	i
Halaman Pernyataan	ii
Halaman Pengajuan	iii
Halaman Persetujuan	iv
Halaman Pengesahan	v
Abstrak	vi
Halaman Motto	vii
Halaman Persembahan	viii
Kata Pengantar	ix
Daftar Isi	xi
Daftar Gambar	xiii
Daftar Tabel	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Pembatasan Masalah	2
C. Rumusan Masalah	3
D. Tujuan Penelitian	3
E. Manfaat Penelitian	3
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Pustaka	5
B. Kerangka Berpikir	19
C. Hipotesis Tindakan	22
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	23
B. Subjek Penelitian	23
C. Data dan Sumber Data	24
D. Pengumpulan Data	25
E. Uji Validitas Data	25

	F. Analisis Data	25
	G. Indikator Capaian Penelitian	27
	H. Prosedur Penelitian	28
BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
	A. Deskripsi Pratindakan	34
	B. Deskripsi Hasil Tindakan Siklus.....	37
	C. Perbandingan Hasil Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II	44
BAB V	SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN	
	A. Simpulan	48
	B. Implikasi	48
	C. Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		50
LAMPIRAN		51



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Melakukan Kegiatan Pembelajaran	10



commit to user

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Rincian Kegiatan	23
2.	Alat Pengumpulan Data	25
3.	Indikator Kinerja Penelitian	27
4.	Prosentase Target Pencapaian	32
5.	Kondisi awal kemampuan siswa	36
6.	Hasil Obsevasi kondisi awal siswa	36
7.	Kondisi siklus 1	39
8.	Hasil Obsevasi kondisi siklus 1	40
9.	Kondisi siklus 2	42
10.	Hasil Obsevasi kondisi siklus 2	43
11.	Hasil siswa tuntas dan belum tuntas dari kondisi awal, siklus 1, siklus 2	44
12.	Hasil siswa aktif, sedang dan tidak aktif, kondisi awal, siklus 1, siklus 2 dan prosentase pembelajaran	45



commit to user

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG MASALAH

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga, pendidikan jasmanin merupakan pendidikan secara umum.

Yang menjadi permasalahan diwilayah kecamatan Dukuhturi khususnya dan kabupaten Tegal pada umumnya adalah minimnya sarana dan prasarana olahraga. Dalam forum KKG, atau kelompok kerja guru, selalu dibicarakan bagaimana cara mengatasi persoalan yang menjadi kendala bagi guru-guru penjas tersebut.

Banyak masalah dalam pendidikan jasmani ditanah air kita, kurang profesionalnya tenaga pendidik, sarana dan prasarana olahraga yang kurang memadai, dukungan orang tua siswa yang pasif, kurang kreatif dari sang pengajar, semua itu banyak mempengaruhi hasil belajar siswa. Apabila semua itu bisa terpenuhi dan saling menunjang maka akan tercipta proses pembelajaran yang baik.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti pada anak kelas V SD Negeri Kupu 02 Kec. Dukuhturi, Kab. Tegal, rata-rata masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan bola besar khususnya bola basket, Sebagian besar belum mampu untuk melakukan dribel, lempar tangkap bola apalagi melakukan lempar kearah ring basket. Berdasarkan hasil observasi nilai yang dicapai siswa kelas V SD Negeri Kupu 2, rata-rata nilai kelas menunjukkan 20% siswa dari 24 siswa, yang mendapat nilai sesuai dengan standar KKM yaitu 75. Masih banyak

siswa yang tidak dapat mencapai KKM yaitu 75 itu membuktikan bahwa masih rendahnya penguasaan materi pembelajaran siswa.

Dalam pelaksanaan pembelajaran jasmani pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02, Kec. Dukuhturi, Kab. Tegal ini selama proses pembelajaran siswa kurang aktif dan kurang memberi umpan balik. Hal ini menunjukkan bahwa guru kurang berhasil dalam melaksanakan proses pembelajaran, sehingga harus diupayakan cara pemecahannya. Banyak faktor yang mempengaruhi proses belajar mengajar diantaranya dari dalam diri sendiri, keluarga, lingkungan, guru atau materi dan metode yang digunakan oleh seorang guru.

Terbatasnya media yang digunakan guru juga kurangnya media yang dimiliki SD Negeri Kupu 02 belum mampu membangkitkan semangat dan rasa senang siswa terhadap materi yang diajarkan guru. Keterbatasannya media dan tingginya tingkat kesulitan siswa yang memahami materi agar memaksa guru harus lebih banyak menggunakan metode, agar siswa dapat memahami materi yang diajarkan meskipun hanya dengan dukungan media yang terbatas.

Dari hasil observasi ini, peneliti mencoba agar permainan bola basket lebih mudah dan banyak diminati siswa kelas V dan hasil belajar dasar bola basket lebih meningkat dan disamping memodifikasi ring basket menjadi ember atau ban juga melalui pendekatan bermain yang menyenangkan. Bermain, diharapkan dapat memecahkan masalah yang dihadapi guru dalam proses pembelajaran.

B. PEMBATASAN MASALAH

pembatasan masalah perlu dilakukan untuk mempersempit kajian dan agar efisien. Pembatasan masalah dalam penelitian ini, sebagai berikut:

1. Siswa kelas V SD Negeri Kupu 02, Kec. Dukuhturi, Kab. Tegal belum menguasai dasar-dasar permainan bola basket
2. Minat siswa kelas V terhadap permainan bola basket sangat rendah

3. Efektifitas penerapan media bantu pembelajaran yang dimodifikasi terhadap hasil belajar permainan bola basket.

C. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang masalah dan pembatasan masalah, maka permasalahan yang menjadi pokok penelitian, dapat dirumuskan sebagai berikut :

- Bagaimana upaya meningkatkan keterampilan dribble bola basket menggunakan strategi pembelajaran dengan pendekatan bermain dalam pembelajaran bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal?

D. TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah diatas, dapat disampaikan tujuan penelitian adalah : Untuk meningkatkan keterampilan dribbling bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 melalui pendekatan bermain.

E. MANFAAT PENELITIAN

Setelah penelitian ini selesai, diharapkan mempunyai manfaat sebagai berikut :

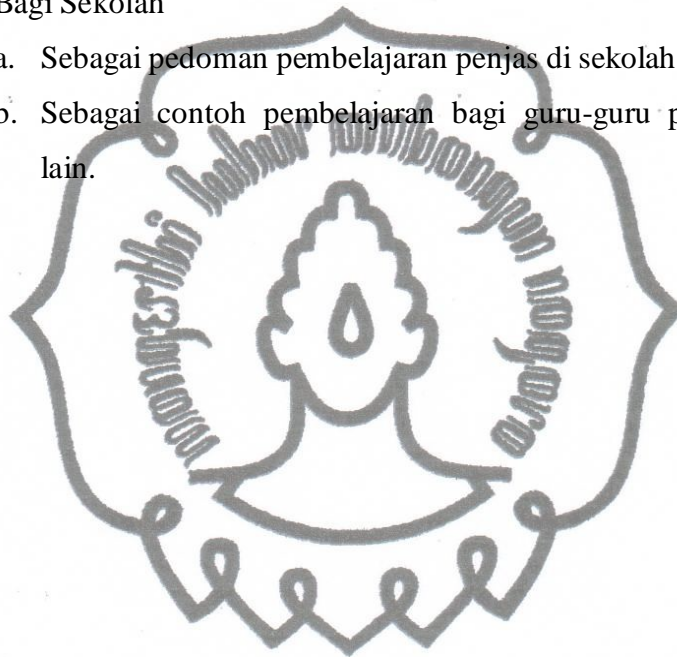
1. Bagi Guru
 - a. Kreatifitas, dalam pembelajaran meningkat.
 - b. Profesionalitas, dalam pembelajaran meningkat.
 - c. Sebagai bahan masukan guru dalam memilih alternatif pembelajaran yang akan dilaksanakan

2. Bagi Siswa

- a. Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan peran aktif siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas serta meningkatkan hasil belajar permainan bola basket.
- b. Dapat meningkatkan minat dan bakat siswa dalam pembelajaran bola basket, sehingga dapat tercapai peningkatan prestasi.

3. Bagi Sekolah

- a. Sebagai pedoman pembelajaran penjas di sekolah yang tersebut.
- b. Sebagai contoh pembelajaran bagi guru-guru penjas di sekolah lain.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket sebenarnya perpaduan antara permainan sepak bola dan permainan bola tangan, sehingga peraturan-peraturan yang digunakan dalam permainan bola basket, juga lebih banyak mengambil dari dua jenis permainan itu. Demikian juga mengenai prinsip-prinsip dalam permainannya sudah barang tentu juga lebih banyak mengambil atau bahkan memang merupakan perpaduan antara sepak bola dan permainan bola tangan. Adapun prinsip-prinsip permainan bola basket sebagai berikut :

a. Permainan Bola Basket adalah Merupakan Permainan Beregu (Tim)

Dalam permainan bola basket banyak melibatkan banyak orang yang merupakan kesatuan sebagai regu atau tim. Selanjutnya agar permainan ini dapat berlangsung, diperlukan regu(tim) lawan. Oleh karena itu permainan bola basket ini merupakan permainan regu (tim) maka seharusnya antara pemain yang satu dengan yang lainnya dalam satu regu itu dapat bekerja sama dengan baik dalam suatu permainan atau pertandingan, dengan tujuan akan mengalahkan lawan bermain.

b. Permainan Bola Basket Menggunakan Bola Sebagai Alat dan Tangan untuk Memainkannya

Dalam permainan bola basket yang menjadi pokok sarana perhatian adalah bola. Untuk itu dalam situasi bermain bola basket, setiap pemain harus dapat memainkan bola dengan baik. Mendribel,

melempar, menangkap bola dengan baik bahkan dapat melempar kearah sarana ring basket sebagai tujuan utama untuk memperoleh poin.

- c. Kalah dan Menang dalam Permainan Bola Basket, Ditentukan dengan Banyaknya Gol yang terjadi (Bola Masuk ke Ring)

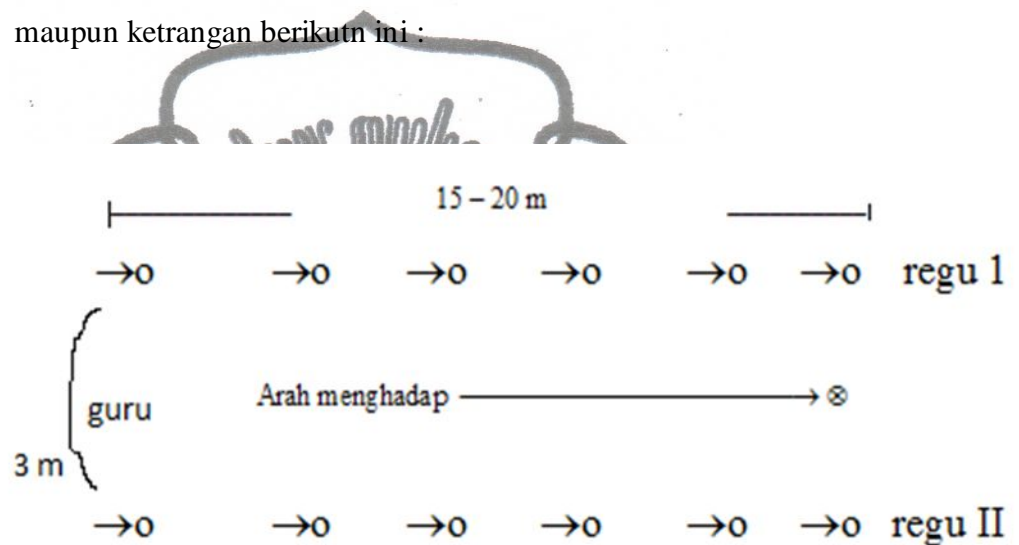
Jika ingin memenangkan suatu pertandingan dalam permainan bola basket suatu regu harus menjaga ringnya sendiri agar tidak terjadi gol dan sebaliknya berusaha untuk mencetak gol ke ring basket lawan sebanyak-banyaknya.

Setelah kita uraikan garis besar dari pada peraturan, prinsip dan permainan bola basket secara sederhana. Itu merupakan langkah awal bagi anak-anak untuk belajar selanjutnya. Demikian pula faktor-faktor pendukung lainnya yang diperlukan didalam permainan bola basket, seperti : lari cepat dengan arah lurus maupun dengan arah yang berbelok-belok atau berganti-gati arah, juga kecepatan beraksi untuk menghindari atau menyerang serta kerja sama antar teman se regu, adalah perlu dilatih atau dibiasakan sejak awal walaupun dalam bentuk yang lain (bermain). Untuk membiasakan hal-hal semacam itu, biasa dilakukan secara bersamaan dalam bentuk permainan anak-anak, misalnya : mengenal bola mengenal lapangan ataupun mengenal peraturan , serta melatih reaksi dan kerja sama, dapat dilakukan dalam bentuk permainan anak-anak.

Tentunya anda masih ingat dan bahkan mungkin juga anda sering mengajarnya kepada anak-anak (murid), yaitu ada bermacam-macam permainan anak-anak baik yang menggunakan alat (bola) maupun yang tidak menggunakan alat. Untuk itu anda dapat memilih beberapa jenis yang mengandung unsur-unsur yang diperlukan, sarana untuk memperkenalkan segala sesuatu yang nantinya diperlukan dalam permainan bola basket. Beberapa diantaranya adalah :

a. Permainan Bola Bergulir

Permainan ini terutama dapat diberikan kepada murid kelas V, sedangkan alat yang digunakan cukup dengan beberapa bola besar. Jika dalam satu kelas jumlah murid terlalu banyak dapat dibagi kedalam beberapa kelompok bermain. Agar jelasnya dapat diikuti gambar maupun keterangan berikut ini :



Keterangan formasi murid

- Murid dalam satu kelas dibagi kedalam beberapa kelompok dalam jumlah yang sama.
- Masing-masing kelompok baris secara berjajar yaitu masing-masing regu berdiri dan menghadap kesatu arah.
- Bola bergulis terus lewat atas kepala hingga pada murid yang paling belakang.
- Murid yang terakhir menerima bola segera lari secepat-cepatnyakedepan dan diberikan kepada guru.
- Regu yang paling cepat memberikan bola pada guru itulah yang menjadi pemenang dalam permainan itu.

Permainan bola bergulir banyak variasinya dalam memberikan bola, bola bisa diberikan lewat samping kanan maupun kiri, bisa diberikan lewat diantara kedua kaki dan juga bisa dilempar lewat atas kepada teman yang belakang siap menangkap bola

b. Permainan Bola Berganti

Keterangan formasi (susunan) murid.

- Murid satu kelas dibagi menjadi beberapa regu sesuai dengan jumlah yang ada.
- Usahakan jumlah regu dengan yang lain sama.
- Masing-masing regu dibariskan secara berbanjar kebelakang dengan anggota regu terdepan menghadap berlawanan arah dengan anggota regu lainnya
- Jarak antara anggota regu $\pm 1,5$ m.
- Jarak antara dua regu yang berlomba ± 2 m.
- Berikan nama regu satu dengan **bola satu** dan regu dua dengan **bola dua**.
- Masing-masing anggota regu terdepan (yang berdiri berlawanan arah dengan anggota lainnya) memegang bola.

Keterangan Pelaksanaan

- Pada aba-aba “YA” anggota regu terdepan (yang membawa bola) segera lari untuk memberikan bola kepada regu berikutnya , kemudian setelah memberika bola itu segera berlari kembali keposisi semula.
- Anggota regu yang menerima bola segera lari keanggota berikutnya
- Setelah anggota terakhir meletakkan bola diatas garis anggota regu terakhir itu segera lari ketempat berdirinya semula dan menyerukan nama regunya “bola satu” dan “bola dua”

c. Teknik Dasar Sederhana Permainan Bola Basket

Seperti anda ketahui dan anda peroleh selama sekolah dulu bahwa unsur-unsur lempar atau mengoper bola, kemudian menangkap bola, juga menggiring bola yang dilakukan dengan cara memantul-mantulkan bola kelantai (dribble) semua merupakan teknik dasar yang ada dalam permainan bola basket. Agar dapat bermain dengan baik seseorang harus mengerti dan benar-benar menguasai teknik-teknik dasar yang ada .

Untuk itu diuraikan sebagai berikut :

1. Lempar Bola

Mengenai lempar tidak asing lagi bagi kita bahkan kita sering melakukannya. Namun pada permainan bola basket yaitu memberikan atau menyajikan atau mengoper bola yang ditujukan kepada teman bermain (seregu) dalam situasi bermain. Didalam memberikan atau mengoper atau menyajikan bola kepada teman seregu itu dilakukan dengan melempar bola yang disertai dengan cara-cara tertentu agar arah bola seperti apa yang diharapkan dan dapat ditangkap dengan baikoleh temen seregu itu.

2. Tangkap Bola

Didalam permainan bola basket, menangkap bola biasa dilakukan dengan dua tangan. Adapun beberapa posisi menangkap bola sesuai dengan arahoperan bola atau datangnya bola, dapat dilakukan dengan teknik seperti yang diuraikan sebagai berikut.

- a. Tangkap melambung di atas kepala.
- b. Tangkap lurus dari depan
- c. Tangkap setinggi antara pinggang dan paha
- d. Tangkap setinggi lutut kebawah

3. Mengikung Bola

Dengan adanya peraturan permainan, yaitu bahwa membawa atau menggiring bola dengan jalan atau lari tidak boleh lebih dari 3 langkah, maka dari bola harus segera dilakukan sebelum sampai pada langkah ke empat. Adapun menggiring bola dapat dilakukan dengan teknik memantulkan bola ditempat, menggiring dengan jalan dan menggiring dengan lari

a. Memantulkan Bola di Tempat

Sikap permulaan : Berdiri kangkang selebar bahu, kaki kiri agak ke depan sedemiki rupa sehingga kedua telapak kaki membentuk sudut kurang lebih 60° dengan posisi telapak kaki kiri lurus ke depan, sementara kedua tangan memegang bola.

Pelaksanaan : Tangan kiri menghantar bola kearah bahu kanan, sesaat sebelum bola mencapai setinggi bahu kanan segera tangan kiri melepaskan bola, selanjutnya diikuti gerakan menekan/memantulkan bola ketanah atau lantai oleh tangan kanan dengan bantuan gerakan pergelangan tangan. Diusahakan titik pantul bola berada disebelah kanan ujung kaki kiri.



Gambar 2.1.memantulkan bola di tempat

Sumber : www.google.com

commit to user

b. Menggiring dengan Jalan

Sikap permulaan : Berdiri kangkang selebar bahu, kedua kaki sejajar dan kedua tangan memegang bola di depan badan sekitar perut atau pinggang agak kesamping kanan.

Pelaksanaan : Setelah sikap permulaan siap, hitungan satu langkahkan kaki kanan kedepan, hitung dua langkahkan kaki kiri, hitungan tiga langkahkan kaki kanan kedepan lagi dan hitungan keempat pantulkan bola dengan kekuatan tangan kanan ketanah atau lantai di depan kaki kanan. Dengan begitu pantulan bola kembali sekitar perut atau pinggang, bola ditangkap dengan kedua tangan lagi, diikuti melangkahkan kaki kanan kedepan.



Gambar 2.2.menggiring bola dengan jalan

Sumber : www.google.com

c. Menggiring dengan Lari

Pada dasarnya menggiring bola dengan lari adalah sama dengan jalan, hanya langkahnya dipercepat dan sekaligus langkahnya juga lebih panjang. Baik dilakukan dengan tangan kanan maupun tangan kiri.



Gambar.2.3. menggiring bola dengan lari

Sumber : www.google.com

2. Pembelajaran

a. Konsep Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses pemerolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan peserta didik. Dengan kata lain pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik. Proses pembelajaran dialami sepanjang hayat seseorang manusia serta dapat berlaku dimanapun dan kapanpun.

Pembelajaran mempunyai pengertian yang mirip dengan belajar walaupun mempunyai konotasi yang berbeda. Dalam konotasi pendidikan, guru mengajar supaya peserta didik dapat belajar dan menguasai isi pelajaran sehingga mencapai suatu obyektif yang ditentukan (aspek kognitif), juga dapat mempengaruhi perubahan sikap (sikap afektif) serta keterampilan (aspek psikomotor) seseorang peserta didik.

Peran guru bukan semata memberikan informasi, melainkan juga mengarahkan dan memberi fasilitas belajar, agar proses belajar lebih memadai dan mudah diterima oleh siswa. Pembelajaran mengandung

arti, setiap kegiatan yang dirancang untuk membantu seseorang mempelajari suatu kemampuan atau nilai yang baru. Proses pembelajaran merupakan seperangkat prinsip-prinsip yang dapat digunakan sebagai pedoman untuk menyusun sebagai kondisi yang dibutuhkan mencapai tujuan pendidikan.

a. Hakikat Pembelajaran

Menurut pasal 1 butir 20 UU No. Tahun 2003 tentang sisdiknas pembelajaran adalah “ proses interaksi peserta didik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar ” jadi kita dapat mengetahui bahwa cirri pembelajaran yaitu inisiasi, fasilitasi, dan peningkatan proses belajar siswa ini menunjukkan bahwa unsure kesengajaan dari pihak di luar individu yang melakukan proses belajar dalam hal ini pendidik secara perorangan atau kolektif dalam suatu system merupakan cirri utama dalam pembelajaran.

Kegiatan mengajar selalu terkait langsung dengan tujuan yang jelas, ini berarti, proses mengajar itu tidak begitu bermakna jika tujuannya tidak jelas, jika tujuan tidak jelas maka isi pengajaran berikut metode mengajar juga tidak mengandung apa-apa. Oleh karena itu, seorang guru harus menyadari benar-benar keterkaitan antara tujuan, pengalaman belajar, metode dan bahkan cara mengukur perubahan atau kemajuan yang dicapai. Untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam proses belajar mengajar, maka seorang guru harus mampu menerapkan cara mengajar cocok untuk mencapai tujuan yang dimaksud.

Mengajar merupakan kegiatan yang dilakukan seseorang yang memiliki pengetahuan dan keterampilan yang lebih dari pada yang diajar, untuk memberikan suatu pengertian, kecakapan, ketangkasan, kegiatan mengajar meliputi pengetahuan, menularkan sikap-sikap kecakapan atau keterampilan yang diatur sesuai dengan lingkungan dan menghubungkannya dengan subjek yang sedang belajar. Kompetensi

yang harus dimiliki oleh seorang guru, ini sesuai dengan yang dikemukakan Nana Sudjana (2005:19) yaitu :

Untuk keperluan analisis tugas guru sebagai pengajar, maka kemampuan guru atau kompetensi guru yang banyak hubungannya dengan usaha meningkatkan proses dan hasil belajar dapat diguyurkan ke dalam empat kemampuan yakni:

1. Merencanakan program belajar mengajar
2. Melaksanakan dan memimpin/mengelola proses belajar mengajar
3. Menilai kemajuan proses belajar mengajar
4. Menguasai bahan pelajaran dalam pengertian menguasai bidang studi atau mata pelajaran yang dipegangnya.

Dalam kegiatan pembelajaran guru bertugas merencanakan program pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, menilai kemajuan pembelajaran dan menguasai materi atau bahan yang diajarkan. Jika seorang guru memiliki kemampuan yang baik sesuai dengan bidang studi yang diajarkan, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Hasil belajar dapat dicapai dengan baik, jika seorang guru mampu melaksanakan tugas diantaranya mengelola proses pengajaran berupa aktivitas merencanakan dan mengordinasikan semua aspek kegiatan. Husdarta dan Yudah M, Saputra (2000:4) mengemukakan bahwa :

Tugas utama guru adalah untuk menciptakan iklim atau atmosfer supaya proses belajar terjadi di kelas ataupun di lapangan. Ciri utamanya terjadinya proses belajar adalah siswa dapat secara aktif ikut terlibat di dalam proses pembelajaran. Para guru harus selalu berupaya agar siswa dimotivasi untuk lebih berperan. Walau demikian guru tetap berfungsi sebagai pengelola proses belajar dan pembelajaran.

Untuk itu seorang guru harus memiliki beberapa kemampuan dalam menyampaikan tugas ajar, agar tujuan pengajaran dapat tercapai. Hal yang terpenting dan harus diperhatikan dalam mengajar

yaitu, guru harus mampu menerapkan metode mengajar yang tepat dan mampu membelajarkan siswa menjadi aktif melaksanakan tugas yang diberikan oleh guru.

b. Prinsip-prinsip Pembelajaran

Belajar suatu keterampilan adalah sangat kompleks, belajar membawa suatu perubahan pada individu yang belajar.

Perubahan akibat dari belajar adalah menyeluruh pada diri siswa untuk mencapai perubahan atau peningkatan pada diri siswa maka dalam proses pembelajaran harus diterapkan prinsip-prinsip pembelajaran yang tepat. Menurut Wina Sanjaya (2006:30) bahwa sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam pengelolaan kegiatan pembelajaran diantaranya:

1. Berpusat pada siswa
2. Belajar dengan melakukan
3. Mengembangkan kemampuan social
4. Mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitroh
5. Mengembangkan keterampilan pemecahan masalah
6. Mengembangkan kreativitas siswa
7. Mengembangkan kemampuan ilmu dan teknologi
8. Menumbuhkan keadaan sebagai Warga Negara yang baik
9. Belajar sepanjang hayat.

Prinsip-prinsip pembelajaran tersebut sangat penting untuk diperhatikan oleh seorang guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran yang didasarkan pada prinsip-prinsip belajar yang benar, maka akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

3. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari kata medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin medius, yang berarti “tengah”, perantara atau pengantar. (Arsyad, 2002). Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai

perantara atau pengantar pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan, atau alat. Sedangkan menurut Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2002, bahwa media jika dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi, yang menyebabkan siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Jadi menurut pengertian ini, guru, teman sebaya, buku tulis, lingkungan sekolah dan luar sekolah, bagi seorang siswa merupakan media.

Pengertian tentang media sebagai salah satu bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan informasi.

Dalam dunia pendidikan, seringkali istilah alat bantu atau media komunikasi digunakan secara bergantian atau sebagai pengganti istilah media pendidikan (pembelajaran). Seperti yang dikemukakan Hamalik (1994) bahwa dengan penggunaan alat bantu berupa media komunikasi, hubungan komunikasi akan dapat berjalan dengan lancar dan dengan hasil yang maksimal.

Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan untuk menyampaikan informasi kepada siswa yang bertujuan memberitahu siswa. Media adalah pembawa pesan yang berasal dari suatu sumber pesan (dapat berupa orang atau benda) kepada penerima pesan itu adalah siswa. Pembawa pesan (media) itu berinteraksi dengan siswa melalui indera mereka. Siswa dirangsang dengan media itu untuk menggunakan inderanya untuk menerima informasi. Kadang-kadang siswa dituntut untuk menggunakan kombinasi dari beberapa indera supaya dapat menerima pesan itu lebih lengkap.

Dalam suatu proses belajar mengajar, pesan yang disalurkan oleh media dari sumber pesan ke penerima pesan itu ialah materi pelajaran. Dengan perkataan lain pesan itu ialah isi pelajaran yang berasal dari kurikulum yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Pesan ini dapat bersifat rumit dan mungkin harus dirancang, dengan cermat supaya dapat

dikomunikasikan dengan baik kepada siswa sehingga adanya media itu mempermudah siswa dalam menerima materi pelajaran yang diajarkan oleh guru.

b. fungsi media pembelajaran

Beberapa fungsi media pembelajaran adalah :

1. Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang lebih efektif.
2. Sebagai salah satu komponen yang tidak berdiri sendiri, tetapi saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan.
3. Penggunaan media harus relevan dengan tujuan dan isi pembelajaran.
4. Fungsi media bukan hiburan, maka penggunaannya tidak diperkenankan sekedar untuk permainan/memancing perhatian siswa saja.
5. Mempercepat proses belajar. Dengan media pembelajaran siswa dapat menangkap tujuan dan bahan ajar lebih mudah dan lebih cepat.
6. Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. Pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga kualitas pembelajaran memiliki nilai tinggi.
7. Media pembelajaran meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir, oleh karena itu dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme.

Mengingat pentingnya media pembelajaran, maka tidak ada dasar untuk tidak menggunakan media pembelajaran, apabila menginginkan proses pembelajaran yang berhasil (Hermawan,

2005, Media dan Proses Pembelajaran dalam Buku Strategi Mengajar, Jakarta, UT,5-1-5-10)

4. Alat Bantu Pembelajaran

a. Pengertian Alat Bantu Pembelajaran

alat bantu merupakan alat-alat yang digunakan oleh pendidik dalam menyampaikan materi pembelajaran. Alat bantu lebih sering disebut alat peraga, karena berfungsi untuk membantu dan mempraktekan sesuatu dalam proses pengajaran.

Jelas pula pengertian atau pengetahuan yang diperoleh. Dengan perkataan lain, alat peraga ini dimaksudkan untuk menggerakkan indera sebanyak mungkin suatu objek sehingga mempermudah persepsi.

Manfaat alat bantu pembelajaran menurut Soekidjo (2003) secara terperinci manfaat alat peraga antara lain sebagai berikut :

1. Menimbulkan minat sasaran pendidikan
2. Mencari sasaran yang lebih banyak
3. Membantu mengatasi hambatan bahasa
4. Merangsang sasaran pendidikan untuk melaksanakan pesan-pesan kesehatan
5. Membantu sasaran pendidikan untuk belajar lebih banyak dan cepat
6. Merangsang sasaran pendidikan untuk meneruskan pesan-pesan yang diterima kepada orang lain.
7. Mempermudah penyampain bahan pendidikan/informasi oleh para pendidik pelaku pendidikan
8. Mempermudah penerimaan informasi oleh sasaran pendidikan

b. Syarat Alat Bantu Pembelajaran Yang Baik

suatu alat pembelajaran dikatakan baik, apabila mempunyai tujuan pendidik untuk mengubah pengetahuan, pengertian, pendapat dan konsep-konsep, mengubah sikap dan persepsi, menanamkan tingkah laku kebiasaan yang baru. Selain itu alat bantu harus efisien dalam penggunaannya, dalam waktu yang singkat dapat mencakup isi yang luas dan tempat yang diperlukan tidak terlalu luas.

Penempatan alat bantu perlu diperhatikan ketepatannya agar dapat diamati dengan baik oleh siswa. Efektif artinya memberikan hasil guna yang tinggi ditinjau dari segi pesannya dan kepentingan siswa yang sedang belajar sedangkan yang dimaksud dengan komunikatif ialah bahwa media tersebut mudah untuk dimengerti maksudnya, sehingga membuat siswa menjadi lebih mudah dalam menerima pembelajaran yang diberikan oleh guru.

B. Kerangka Berpikir

Permasalahan umum dalam pembelajaran penjas adalah kurangnya sarana atau peran aktif siswa dalam kegiatan belajar. Proses pembelajaran yang berlangsung belum mewujudkan adanya partisipasi siswa secara penuh. Siswa berperan sebagai objek pembelajaran, yang hanya mendengarkan dan mengaplikasikan apa yang disampaikan guru. Selain itu proses pembelajaran kurang memancing peran aktif siswa.

Penggunaan model nyata yang dapat diamati dan dipegang secara langsung oleh siswa memungkinkan siswa untuk terlibat secara aktif dalam kegiatan belajar. Model nyata yang dimaksud adalah media pembelajaran. Penggunaan modifikasi pembelajaran memungkinkan siswa lebih banyak melakukan kegiatan seperti melihat, menyentuh, merasakan, melalui modifikasi alat bantu tersebut.

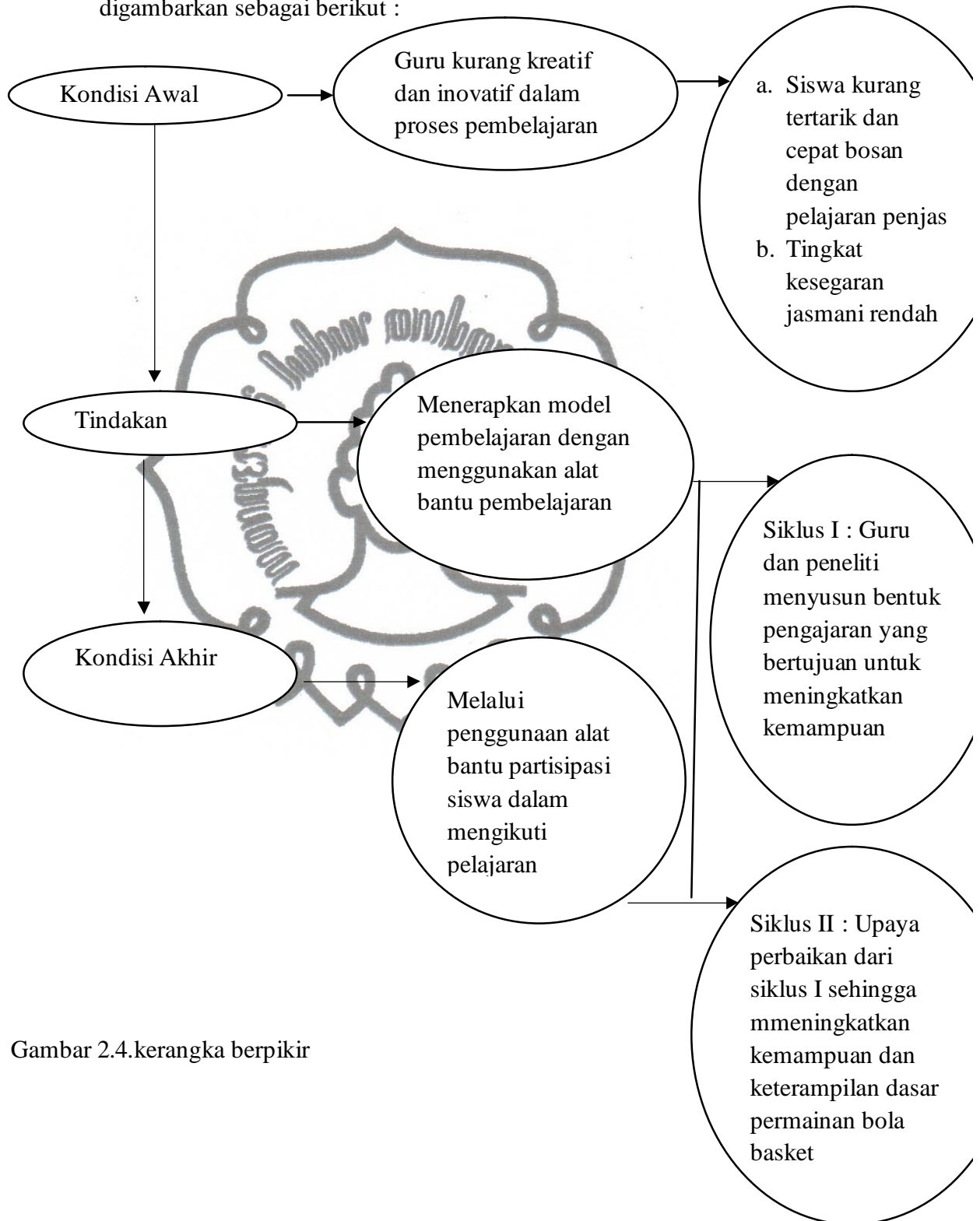
Penggunaan modifikasi dalam pelaksanaan tidaklah tiap siklusnya disesuaikan dengan topik materi yang sedang dipelajari secara garis besar

modifikasi yang digunakan antara lain berupa alat bantu, yaitu ban bekas, lingkaran-lingkaran plastic yang digunakan untuk pembelajaran dalam tehnik dasar-dasar permainan bola basket.

Kurang kreatifnya guru yang dapat mempengaruhi rendahnya hasil belajar siswa antara lain kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani di sekolah dalam membuat dan mengembangkan media pembelajaran sederhana, guru kurang akan model-model pembelajaran, sehingga dalam proses pendidikan jasmani yang dilaksanakan dalam situasi dan kondisi yang monoton, guru hanya menggunakan metode arahan dan penugasan, dan hanya mengejar materi tersebut dapat selesai tepat waktu tanpa memikirkan bagaimana pembelajaran tersebut bermakna dan dapat diaplikasikan oleh siswa dalam kehidupan nyata.

Pemanfaatan alat bantu sederhana, ban bekas dan lingkaran-lingkaran plastic sebagai sarana membantu guru dalam menjelaskan tehnik dasar permainan bola basket pada siswa. Melalui alat bantu sederhana tersebut guru dapat memperlihatkan, dan memberikan penjelasan yang mendetail mengenai dasar permainan bola basket.

Secara sederhana kerangka berpikir dari penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 2.4.kerangka berpikir

C. Hipotesis Tindakan

Melalui kerangka pemikiran yang telah disusun sebelumnya maka dapat dirumuskan hipotesis terhadap penelitian adalah sebagai berikut :

“Penerapan Metode Bermain Dapat Meningkatkan Hasil Belajar Keterampilan Dribble Bola Basket Pada Siswa Kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal Tahun Ajaran 2011/2012.”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan di SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal.

2. Waktu Penelitian

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini direncanakan dari bulan April 2012 sampai dengan selesai .

Tabel 3.1.Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Kegiatan	Tahun 2012			
		April	Mei	Juni	Juli
1	Persiapan	√			
	a. Observasi	√			
	b. Identifikasi Masalah	√			
	c. Penentuan Tindakan	√			
	d. Pengajuan Judul		√		
	e. Pengajuan Ijin Pendidikan	√			
2	Pelaksanaan		√		
	a. Pengumpulan Data Penelitian		√		
3	Penyusunan Laporan			√	
	a. Penulisan Laporan			√	
	b. Ujian Skripsi			√	

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah Siswa Kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi, Kabupaten Tegal dengan jumlah siswa sebanyak 24

anak. Jumlah siswa laki-laki 16 siswa dan siswa perempuan 8 siswa. Letak tempat belajar siswa atau sekolah dekat jalan umum selalu ramai kendaraan. Siswa juga sering terganggu oleh banyaknya nyamuk karena di belakang sekolah terdapat kebun.

Perhatian orang tua terhadap anak-anaknya sangat kurang karena kebanyakan orang tua siswa bekerja di luar kota, mereka ikut kerabat. Hal ini sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

C. Data dan Sumber Data

Sumber data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah sebagai berikut :

1. Data Primer

- a. Data hasil belajar dasar-dasar permainan bola basket diperoleh dari peristiwa yang terjadi selama berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.
 - 1) Data hasil belajar dasar-dasar permainan bola basket
 - 2) Data tentang keaktifan siswa
 - 3) Data tentang keaktifan guru
 - 4) Data tentang penggunaan alat bantu

2. Data Sekunder

- b. Data diperoleh dari guru dan sekolah. Data sekunder dalam penelitian ini terdiri atas :
 - 1) Nilai hasil belajar dasar-dasar permainan bola basket, sebelum menjalani tindakan.
 - 2) RPP, Silabus dan kurikulum.

D. Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini terdiri dari :

1. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hasil belajar tehnik dasar permainan bola basket yang dilakukan siswa.
2. Observasi dipergunakan sebagai tehnik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar.

Tabel 3.2. Alat pengumpulan data yang digunakan penelitian sebagai berikut :

No	Sumber Data	Jenis Data	Tekhnik Pengumpulan	Instrumen
1	siswa	Hasil keterampilan tehnik dasar bola basket	Tes praktek	Tes keterampilan mendribel bola
2	siswa	Kemampuan melakukan rangkaian gerakan lempar tangkap bola	Praktik dan unjuk kerja	Melalui lembar observasi

E. Uji Validitas Data

Validitas adalah ukuran yang menyatakan ketepatan tujuan tes (alat ukur) dan memenuhi persyaratan pembuatan tes. Validitas tes menunjukkan derajat kesesuaian antara tes dan atribut yang akan diukur. Menurut Kirkendall (Ismaryati 2011:14) validitas menggambarkan kemampuan tes dalam mengukur apa yang ingin diukur.

Data yang terkumpul dalam penelitian ini dianalisis dengan triangulasi.

1. Hasil belajar tehnik dasar permainan bola basket dianalisis dengan triangulasi tiga sumber data, yakni data yang diperoleh dari peneliti, observer, dan siswa.
2. Keaktifan siswa, tiga sumber data, yakni data yang diperoleh dari peneliti, observer, dan siswa.
3. Aktivitas guru, tiga sumber data yakni data yang diperoleh dari peneliti, observer, dan siswa.
4. Penggunaan permainan bola bergulir, tiga sumber data yakni data yang diperoleh dari peneliti, observer, dan siswa.
5. Nilai hasil belajar dasar-dasar permainan bola basket sebelum tindakan, divalidasi dengan triangulasi peneliti.
6. RPP, Silabus, Kurikulum divalidasi dengan triangulasi dokumen.

F. Analisis Data

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan tehnik prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran.

1. Hasil keterampilan dasar-dasar permainan bola basket dengan menganalisis nilai rata-rata tes kemudian dikategorikan dalam klasifikasi yang telah ditentukan.
2. Kemampuan melakukan rangkaian gerakan mendribel, lempar tangkap bola dengan menganalisis rangkaian gerakan mendribel, lempar tangkap bola kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.

Sedangkan dalam penelitian ini melalui angka-angka yang diperoleh saat unjuk kerja permainan bola basket. Menurut Iksan Dar (2005:13) yang menyatakan bahwa, "Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus PTK dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan prosentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam kegiatan pembelajaran".

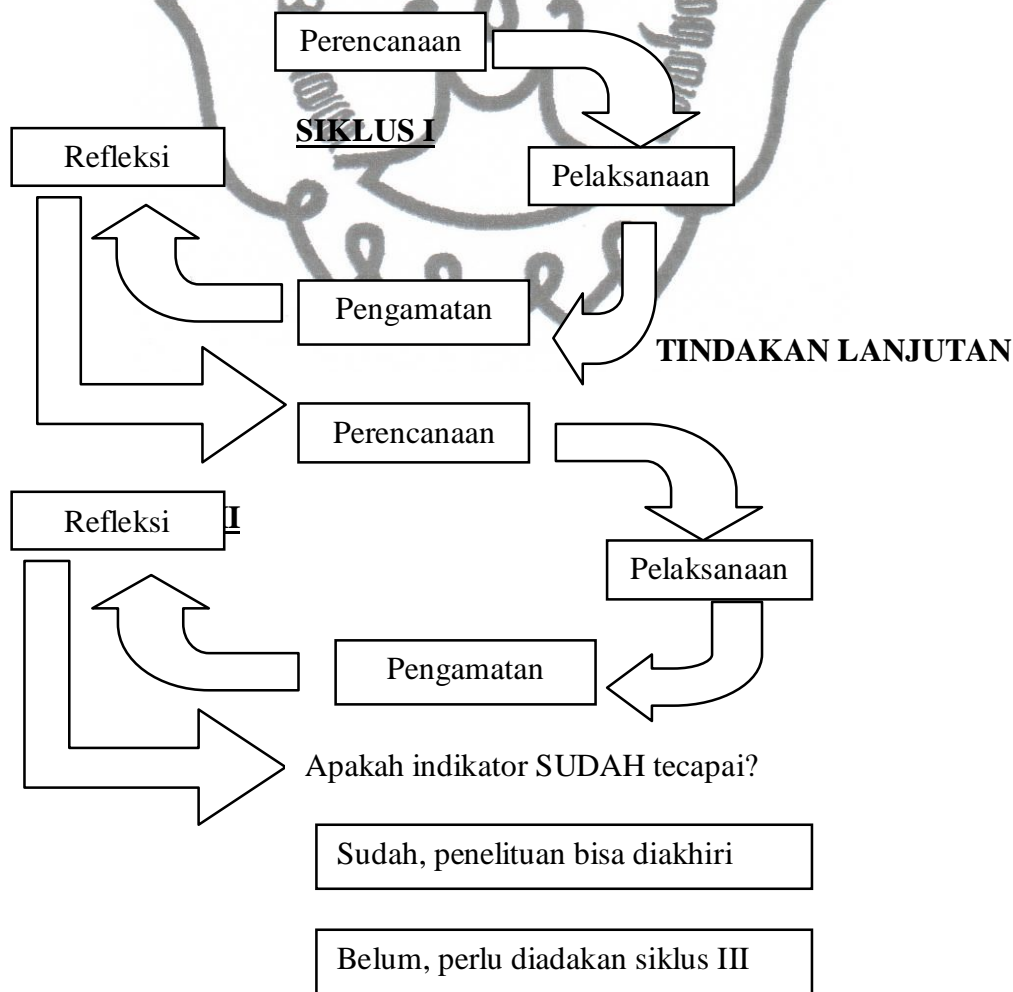
G. Indikator Kinerja Penelitian

Aspek	Presentase Siswa yang diharapkan	Cara mengukur
Minat siswa dalam melakukan gerakan dribble bola basket dengan metode bermain	85%	Diamati saat pembelajaran berlangsung dan dihitung dari jumlah siswa yang memfokuskan perhatiannya pada gerakan dribble bola basket
Keaktifan siswa dalam melakukan gerakan dribble bola basket dengan metode bermain	85%	Diamati saat pembelajaran dan dihitung dari jumlah siswa yang menampakkan keaktifan dalam gerakan dribble bola basket
Kemampuan siswa melakukan gerakan dribble bola basket dengan metode bermain	92%	Diukur dari hasil tes melakukan gerakan dribble bola basket dihitung jumlah siswa yang dapat melakukan dengan benar

H. Prosedur Penelitian

Berdasarkan kepada jenis penelitian sebagaimana dipaparkan sebelumnya, rancangan (desain) PTK yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Menurut Kemmis dan Mc. Taggart (Depdiknas, 2004:2) bahwa pelaksanaan tindakan dalam PTK meliputi empat alur (langkah) , yaitu : a) perencanaan tindakan; b) pelaksanaan tindakan; c) observasi; d) refleksi.

Adapun alur (langkah) pelaksanaan tindakan yang dimaksud dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.1: Alur Penelitian Tindakan Kelas Menurut Kemmis dan Taggart

Langkah pertama menentukan metode yang digunakan dalam penelitian, yaitu metode penelitian tindakan kelas. Langkah selanjutnya menentukan banyaknya tindakan dilakukan dalam siklus. Dalam penelitian tindakan kelas ini, akan dilakukan tindakan-tindakan yang dalam pelaksanaannya berlangsung secara terus menerus dan tindakan akan dilaksanakan dalam siklus yang diberikan pada siswa yang dijadikan subyek penelitian.

Adapun langkah-langkah pelaksanaan PTK secara prosedurnya adalah dilaksanakan secara partisipatif atau kolaboratif (guru, dosen dengan tim lainnya) bekerjasama, mulai dari tahap orientasi dilanjutkan penyusunan rencana tindakan lanjutan pelaksanaan tindakan dalam siklus pertama. Di siklus yang kemudian dilanjutkan pada langkah reflektif-evaluative atas kegiatan yang dilakukan pada siklus pertama, untuk kemudian mempersiapkan rencana modifikasi koreksi atau pembentukan atau penyempurnaan pada siklus kedua dan seterusnya.

Adapun proses atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut Iskandar (2009:67)

1. Mengidentifikasi permasalahan umum.
2. Mengadakan pengecekan di lapangan.
3. Membuat perencanaan umum.
4. Mengembangkan tindakan pertama.
5. Mengobservasi, mengamati, mendiskusikan tindakan pertama.
6. Refleksi, evaluative, dan merevisi atau memodifikasi untuk perbaikan dan peningkatan pada siklus kedua berikutnya.

Untuk memperoleh hasil penelitian seperti yang diharapkan, prosedur penelitian ini meliputi tahap-tahap sebagai berikut :

1. Tahap persiapan survey awal

Kegiatan yang dilakukan dalam hal ini mengobservasi sebuah sekolah yang akan dijadikan tempat penelitian.

2. Tahap seleksi informan, penyiapan instrument dan alat

Pada tahap ini peneliti melakukan persiapan yang meliputi :

- a. Menentukan subjek penelitian
- b. Menyiapkan alat dan instrument penelitian dan evaluasi

3. Tahap pengumpulan data

Tahap ini mengumpulkan data tentang :

- a. Hasil belajar teknik dasar permainan bola basket.
- b. Kepuasan siswa terhadap proses pembelajaran.
- c. Ketepatan rencana pelaksanaan pembelajaran.
- d. Alat bantu pembelajaran.
- e. Pelaksanaan pembelajaran.
- f. Semangat dan keaktifan siswa.

4. Tahap analisis data

Dalam tahap ini analisis yang digunakan penelitian adalah deskriptif kualitatif, teknik analisis tersebut dilakukan karena sebagian besar data yang dikumpulkan berupa uraian deskriptif tentang perkembangan proses pembelajaran yaitu partisipasi siswa dalam pembelajaran pada sub bahasan teknik dasar permainan bola basket.

5. Tahap Penyusunan Laporan

Pada tahap ini peneliti menyusun laporan dari semua kegiatan dari awal survey dengan menganalisis data yang dilakukan pada waktu penelitian.

G. Indikator Capaian Penelitian

Rancangan Siklus I

- a. Tahap Perencanaan *commit to user*

Pada tahap ini peneliti menyusun scenario pembelajaran yang terdiri dari :

1. Peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan siswa dalam pembelajaran penjas kes.
2. Membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada tindakan yang diterapkan dalam PTK, yaitu pembelajaran dribble pada bola basket.
3. Menyusun instrument yang digunakan dalam siklus PTK, penilaian rangkaian teknik dribble bola basket.
4. Menyiapkan media yang diperlukan untuk membantu pembelajaran.
5. Menyusun alat evaluasi pembelajaran.

b. Tahap Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan dengan langkah-langkah kegiatan antara lain :

1. Menjelaskan kegiatan belajar mengajar tentang teknik penguasaan dribble bola basket.
2. Melakukan pemanasan.
3. Membentuk kelompok dalam proses pembelajaran
 - a. Melakukan latihan teknik dasar permainan bola basket. Cara melakukan awalan melalui penerapan alat bantu yang telah disiapkan oleh guru dan peneliti.
 - b. Cara melakukan sikap awal dalam mendribel bola di tempat yang telah disiapkan oleh guru dan peneliti.
 - c. Cara melakukan lempar tangkap bola dengan pembelajaran yang telah disiapkan oleh guru dan peneliti.
 - d. Cara melakukan lempar sasaran melalui penerapan alat bantu yang disiapkan oleh guru dan peneliti.
4. Menarik kesimpulan.
5. Penilaian dilaksanakan selama proses pembelajaran berlangsung.

6. Melakukan pendinginan.

c. Pengamatan Tindakan

Pengamatan dilakukan terhadap :

1. Hasil keterampilan teknik dasar permainan bola basket.

Kemampuan melakukan gerakan mendribel bola. Aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

d. Tahap Evaluasi

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan perbaikan yang dilaksanakan serta criteria dan rencana bagi siklus tindakan berikutnya.

Prosentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian pada table berikut

Tabel 3.3. Prosentase Target Pencapaian

Aspek yang Diukur	Prosentase Target Capaian			Cara Mengukur
	Kondisi Awal	Siklus I	Siklus II	
Hasil keterampilan teknik dasar permainan bola basket	20 %	70 %	80 %	Diamatai saat guru memberikan materi teknik dasar permainan bola basket pada awal pembelajaran

Rancangan Siklus II

1. Perencanaan

- a. Menyusun rencana perbaikan materi.
- b. Memadukan hasil siklus I agar siklus II lebih efektif.
- c. Menyiapkan lembar kerja siswa.
- d. Menyiapkan lembar informasi.

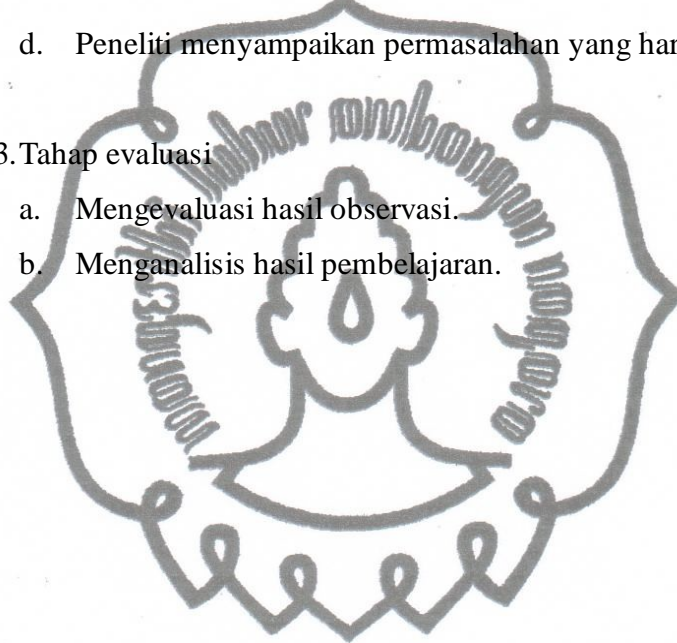
- e. Menyiapkan lembar evaluasi.

2. Pelaksanaan Tindakan

- a. Menjelaskan kompetensi yang akan dicapai.
- b. Melaksanakan pre-test mengenai materi yang telah dipelajari pada siklus I.
- c. Meneliti motivasi siswa.
- d. Peneliti menyampaikan permasalahan yang harus dibahas.

3. Tahap evaluasi

- a. Mengevaluasi hasil observasi.
- b. Menganalisis hasil pembelajaran.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Pratindakan

1. Deskripsi Pembelajaran Dribble Bola Basket

Penelitian tindakan kelas (PTK) dilaksanakan berdasarkan data awal dan tindakan atau siklus, tindakan ini tidak berdasarkan jumlah pertemuan atau tatap muka dalam pembelajaran, tetapi lebih mengutamakan perkembangan dan minat siswa setelah siswa mendapat tindakan, dalam hal ini pembelajaran pendidikan jasmani dengan materi dribbling pada permainan bola basket. Pembelajaran permainan bola basket ini dilaksanakan secara sistematis yang terdiri dari pendahuluan meliputi membariskan siswa, berdo'a, apersepsi, menjelaskan materi dan memimpin pemanasan. Selanjutnya adalah kegiatan inti yang terdiri dari teknik dasar dan bermain. Terakhir adalah penutupan yang berisikan kegiatan membariskan siswa, evaluasi pembelajaran, do'a dan pembubaran.

Penyampaian materi pembelajaran permainan bola basket dengan cara guru menyampaikan atau menjelaskan materi sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran, siswa mendengarkan, memahami dan kemudian mempraktekkan. Koreksi atas kesalahan siswa dilaksanakan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Pemberian materi dilakukan oleh peneliti, kolaborator bertugas sebagai pengamat (*observer*). Temuan-temuan yang diperoleh kemudian diolah dan dibahas dengan deskripsi analisis serta refleksi dari tindakan demi tindakan, selanjutnya dibahas mulai dari **observasi awal, siklus I dan siklus II**. Peneliti melakukan observasi awal untuk mengetahui gambaran awal pembelajaran dribble bola basket kelas V SD Negeri Kupu 02. Tindakan ini dilakukan dalam rangka

commit to user

mencari permasalahan dan cara mengatasi untuk memecahkan permasalahan tersebut.

Kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 dengan jumlah 24 anak yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 8 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan pada hari Kamis, 19 April 2012 jam 07.00 - 08.15 atau (2 x 35 menit) sesuai dengan jadwal pelajaran pendidikan jasmani untuk kelas V.

2. Hasil Observasi Awal Pembelajaran Dribble Bola Basket di SD Negeri Kupu 02 kelas V

Pemaparan hasil observasi awal telah dilakukan pada hari Kamis, 19 April 2012, jam 07.00 – 08.15 WIB sebagai berikut :

1) Tahap Awal Pembelajaran

Tahap ini diawali dengan siswa berbaris 2 bersaf, dilanjutkan Do'a bersama dan pengecekan kehadiran siswa. Setelah itu guru memimpin pemanasan statis dan dinamis bersama-sama siswa. Setelah pemanasan guru menjelaskan tentang dribble bola basket dan melakukan tanya jawab untuk mengetahui pengetahuan siswa tentang dribble bola basket.

2) Tahap Inti Pembelajaran

Setelah mendapat pengarahan dan penjelasan tentang bola basket, siswa melakukan dasar dribble bola basket yaitu dengan memantul-mantulkan bola di lantai yang terlebih dahulu dicontohkan guru melakukan gerakan dribble bola basket.

3) Tahap Akhir Pembelajaran

Setelah selesai inti pembelajaran siswa dikumpulkan untuk koreksi dan evaluasi terhadap materi tentang dribble bola basket dan diakhiri dengan Do'a bersama-sama.

Berdasarkan hasil tes awal kemampuan siswa melakukan rangkaian gerakan dribble bola basket saat observasi awal diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1. Kondisi awal kemampuan siswa melakukan gerakan dribble pada pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal, Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase	Kriteria Ketuntasan
1	95-99			Tuntas
2	90-94	3	12,50%	
3	85-89			
4	80-84	7	29,17%	
5	75-79	1	4,17%	
6	70-74			Tidak Tuntas
7	65-69	11	45,83%	
8	60-64	1	4,17%	
9	55-59	1	4,17%	
10	50-54			
Jumlah		24	100%	45,84% Tuntas

Berdasarkan hasil keterampilan siswa pada kondisi awal melakukan dribble atas dapat diidentifikasi:

Siswa yang sudah mampu melakukan dribble dengan baik sebesar 45,84% sedangkan siswa yang lainnya melakukan dribble tanpa disertai gerakan yang benar dan terkesan asal melakukan gerakan, sebesar 54,16%. Maka disusun sebuah tindakan berikutnya untuk mengoptimalkan ketrampilan pembelajaran permainan bola basket dengan melalui inovasi sarana dan prasarana. Adapun pelaksanaan tindakan akan dilaksanakan dalam siklus 1

Tabel 4.2. Hasil Observasi kondisi awal terhadap siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal selama mengikuti proses pembelajaran permainan bola basket.

Kegiatan Siswa	Jumlah Siswa	Presentase
Aktif	12	50%
Kadang-kadang	8	33,3%
Tidak aktif	4	16,7%
Junlah siswa	24	100%

Berdasarkan hasil observasi siswa pada kondisi awal melakukan dribble dapat diidentifikasi:

Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran dribble pada bola basket dengan baik sebesar 50% sedangkan siswa yang biasa-biasa saja (sedang) 33,3%. Dan yang acuh tak acuh terkesan asal melakukan gerakan, sebesar 16,7%. Maka disusun sebuah tindakan berikutnya untuk mengoptimalkan keaktifan pembelajaran permainan bola basket dengan melalui inovasi sarana dan prasarana. Adapun pelaksanaan tindakan akan dilaksanakan dalam siklus 1

B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Siklus I

a. Deskripsi Pembelajaran Siklus I

Selama pelaksanaan siklus I dilaksanakan hari Selasa, 1 Mei 2012 di SD Negeri Kupu 02 jam 07.00 – 08.15 dengan jumlah siswa 24 anak dengan materi melakukan dribble bola basket dengan bola karet untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi anak melalui bermain bola basket.

1) Tahap Awal Pembelajaran

Siswa berbaris 3 bersaf, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu melakukan apersepsi dan memotivasi siswa. Guru melakukan tes awal dengan tanya jawab tentang macam cara dribble bola basket. Hasilnya, ada beberapa anak yang sudah tahu tentang macam dribble bola basket dan tidak sedikit pula yang belum tahu tentang macam dribble bola basket. Berdasarkan

hasil tanya tersebut guru mendeskripsikan macam dribble bola basket dilanjutkan dengan pemanasan statis dan kekuatan otot tangan dan kaki.

2) Tahap Inti Pembelajaran

Pada tahap inti ini guru menjelaskan tentang macam dribble bola basket dengan memberikan contoh cara mendribble yang baik dan benar. Siswa membentuk 2 kelompok.

Selanjutnya siswa melakukan gerakan dribble tersebut. Dribble yang dilakukan yaitu dribble dengan berjalan dan dribble berlari dengan melewati teman yang sedang berdiri pasif dan dibuat zig-zag. Dribble ini dilakukan pertama-tama dengan jalan dan lari pelan, kemudian dilanjutkan dengan jalan dan lari cepat. Ini dilakukan bergantian antar kelompok.

3) Tahap Akhir Pembelajaran

Tahap yang terakhir dengan pemberian evaluasi dan kesimpulan tentang materi yang telah dilaksanakan serta pemberian penghargaan kepada siswa terhadap hasil pembelajaran. Kemudian ditutup dengan doa sebelum bubar.

b. Analisis

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi dan hasil pembelajaran siswa, terdapat beberapa temuan-temuan sebagai bahan acuan pertimbangan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya. Temuan-temuan yang diperoleh antara lain :

Pada saat melakukan tanya jawab tentang macam dribble ada yang sudah tahu dan tidak sedikit pula yang belum tahu tentang macam dribble. Baru setelah guru menjelaskan macam dribble siswa lebih sedikit tahu tentang macam dribble.

Pada saat melakukan dribble dengan berjalan ataupun berlari siswa masih belum bisa mengontrol arah bola dengan baik. Ini dikarenakan siswa baru belajar dan masih bingung dalam melakukan gerakan dribble tersebut. Pada waktu mendribble melewati teman dengan cara zig-zag masih ada yang bertabrakan dengan teman yang sebagai halang rintangnya. Berdasarkan observasi siklus I ini siswa terlihat antusias dan aktif mengikuti pembelajaran yang diberikan, walaupun masih ada kesalahan pada saat mendribble bola basket. Sedang hasil

observasi yang telah dilakukan terhadap penampilan atau aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dapat dikategorikan “baik”.

Berdasarkan tes kemampuan mendribble bola basket siswa kelas V siklus I dengan metode bermain, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.3. Kondisi siklus 1 kemampuan siswa melakukan gerakan dribble dalam pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaen Tegal, Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase	Kriteria Ketuntasan
1	95-99			Tuntas
2	90-94	4	16,67%	
3	85-89	9	37,5%	
4	80-84			
5	75-79	6	25%	
6	70-74	5	20,83%	Tidak Tuntas
7	65-69			
8	60-64			
9	55-59			
10	50-54			
Jumlah		24	100%	79,17% Tuntas

Berdasarkan hasil keterampilan siswa pada kondisi siklus 1 melakukan dribble dapat diidentifikasi:

Siswa yang sudah mampu melakukan dribble dengan baik sebesar 79,17% sedangkan siswa yang lainnya melakukan dribble tanpa disertai gerakan yang benar dan terkesan asal melakukan gerakan, sebesar 20,83%. Maka disusun sebuah tindakan berikutnya untuk mengoptimalkan ketrampilan pembelajaran

permainan bola basket dengan melalui inovasi sarana dan prasarana. Adapun pelaksanaan tindakan akan dilaksanakan dalam siklus 2

Tabel 4.4. Hasil Observasi kondisi siklus 1 terhadap siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhhuri Kabupaten Tegal selama mengikuti proses pembelajaran permainan bola basket.

Kegiatan Siswa	Jumlah Siswa	Presentase
Aktif	17	70,83%
Kadang-kadang	4	16,67%
Tidak aktif	3	12,50%
Jumlah siswa	24	100%

Berdasarkan hasil observasi siswa pada kondisi siklus 1 melakukan dribble dapat diidentifikasi:

Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran permainan bola basket dengan baik sebesar 70,83% sedangkan siswa yang biasa –biasa saja (sedang) 16,67%. Dan yang tidak aktif atau terkesan asal melakukan gerakan, sebesar 12,50%. Dari hasil tersebut, maka disusun sebuah tindakan berikutnya untuk mengoptimalkan keaktifan pembelajaran permainan bola basket dengan melalui inovasi sarana dan prasarana.

c. Refleksi

Berdasarkan temuan-temuan di atas, peneliti perlu menyusun perencanaan yang lebih baik untuk siklus berikutnya. Maka dalam kegiatan berikutnya peneliti perlu memberikan bimbingan dan arahan agar pembelajaran dribble bola basket melalui metode bermain menjadi lebih baik. Peneliti juga perlu mengkondisikan

siswa agar lebih optimal dalam melakukan gerakan dribble dengan cara pemberian contoh yang lebih jelas.

Untuk tindakan selanjutnya guru akan mengkaji materi dan sarana serta prasarana yang lebih mendukung dalam proses pembelajaran selanjutnya. Serta lebih jelas dalam menjelaskan materi kepada siswa.

2. Siklus II

a. Deskripsi Tindakan Siklus II

Selama pelaksanaan siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu, 26 Mei 2012 di SD Negeri Kupu 02 jam 07.00 – 08.15 dengan jumlah siswa 24 anak dengan materi melakukan dribble bola basket dengan bola karet untuk meningkatkan keterampilan dan motivasi anak melalui bermain bola basket.

1) Tahap Awal Pembelajaran

Siswa bebaris 3 bershaf, berdo'a dan mengecek kehadiran siswa. Setelah itu melakukan apersepsi dan memotivasi siswa. Guru melakukan tes awal mereview tentang macam dribble. Hasilnya, ada beberapa anak yang sudah tahu tentang macam dribble bola basket dan dilanjutkan dengan pemanasan statis dan kekuatan otot tangan dan kaki.

2) Tahap Inti Pembelajaran

Siswa membentuk 2 kelompok yang terdiri dari siswa laki-laki dan perempuan. Siswa melakukan gerakan dribble tersebut. Gerakan dribble yang dilakukan yaitu dribble dengan berjalan dan berlari dengan melewati teman yang sedang berdiri pasif dan dibuat zig-zag. Dribble ini dilakukan pertama-tama dengan jalan dan lari pelan, kemudian dilanjutkan dengan jalan dan lari cepat. Ini dilakukan bergantian antar kelompok.

Kemudian setelah bergantian, teman yangt berdiri pasif menjadi aktif untuk menghalang-halangi teman kelompok lain. Dan memberikan nilai pada

kelompok yang dapat melewati rintangan tersebut. Ini dilakukan untuk melatih sportivitas, disiplin dan kerja sama.

3) Tahap Akhir Pembelajaran

Tahap yang terakhir dengan pemberian evaluasi dan kesimpulan tentang materi yang telah dilaksanakan serta pemberian penghargaan kepada siswa terhadap hasil pembelajaran. Kemudian ditutup dengan do'a sebelum bubar.

b. Analisis

Berdasarkan data yang diperoleh dari lembar observasi dan hasil pembelajaran siswa, terdapat beberapa temuan-temuan sebagai bahan acuan pertimbangan untuk melaksanakan tindakan selanjutnya. Temuan-temuan yang diperoleh antara lain :

Penguasaan materi tentang dribble bola basket semakin bertambah. Terbangunnya suasana yang kondusif, sportifitas, disiplin dan kerja sama yang baik diantara siswa.

Pada melakukan gerakan dribble lebih rileks dan penguasaan bola lebih terkontrol dan stabil. Pada saat melakukan dribble melewati teman dengan zig-zag sudah menampakkan hasil yang bagus. Walau masih ada 2 siswa yang masih kurang dalam penguasaan dalam gerakan dribble bola basket. Sedang hasil observasi yang telah dilakukan terhadap penampilan atau aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran dapat dikategorikan "**sangat baik**".

Tabel 4.5. Kondisi siklus 2 kemampuan siswa melakukan gerakan dribble dalam pembelajaran permainan bola basket pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaen Tegal, Tahun Pelajaran 2011/2012

No	Nilai	Jumlah Siswa	Prosentase	Kriteria Ketuntasan
1	95-99			Tuntas
2	90-94	6	25%	
3	85-89	10	41,67%	

4	80-84	2	8,33%	Tidak Tuntas
5	75-79	4	16,67%	
6	70-74	2	8,33%	
7	65-69			
8	60-64			
9	55-59			
10	50-54			
Jumlah		24	100%	91,67% Tuntas

Berdasarkan hasil ketrampilan siswa pada kondisi siklus 2 melakukan dribble dapat diidentifikasi:

Siswa yang sudah mampu melakukan dribble dengan baik sebesar 91,67% sedangkan siswa yang lainnya melakukan dribble tanpa disertai gerakan yang benar dan terkesan asal melakukan gerakan, sebesar 8,33%.

Tabel 4.6. Hasil Observasi kondisi siklus 2 terhadap siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal selama mengikuti proses pembelajaran permainan bola basket.

Kegiatan Siswa	Jumlah Siswa	Presentase
Aktif	20	83,33%
Kadang-kadang	2	8,33%
Tidak aktif	2	8,33%
Jumlah siswa	24	100%

Berdasarkan hasil observasi siswa pada kondisi siklus 2 melakukan gerakan dribble dapat diidentifikasi:

Siswa yang aktif mengikuti pembelajaran permainan bola basket dengan baik sebesar 83,33% sedangkan siswa yang biasa-biasa saja (sedang) 8,33% serta terdapat siswa yang terlihat masih kurang tidak aktif dalam pembelajaran dengan prosentase sebesar 8,33%.

c. Refleksi

Berdasarkan temuan-temuan selama proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II ini, bahwa siswa dapat melakukan gerakan dribble bola basket dengan baik dan benar. Walau masih ada 2 siswa yang kurang dalam menguasai gerakan dribble bola basket. Di siklus II inilah siswa mengalami kemajuan pesat.

C. Perbandingan Hasil Observasi Awal, Siklus I dan Siklus II

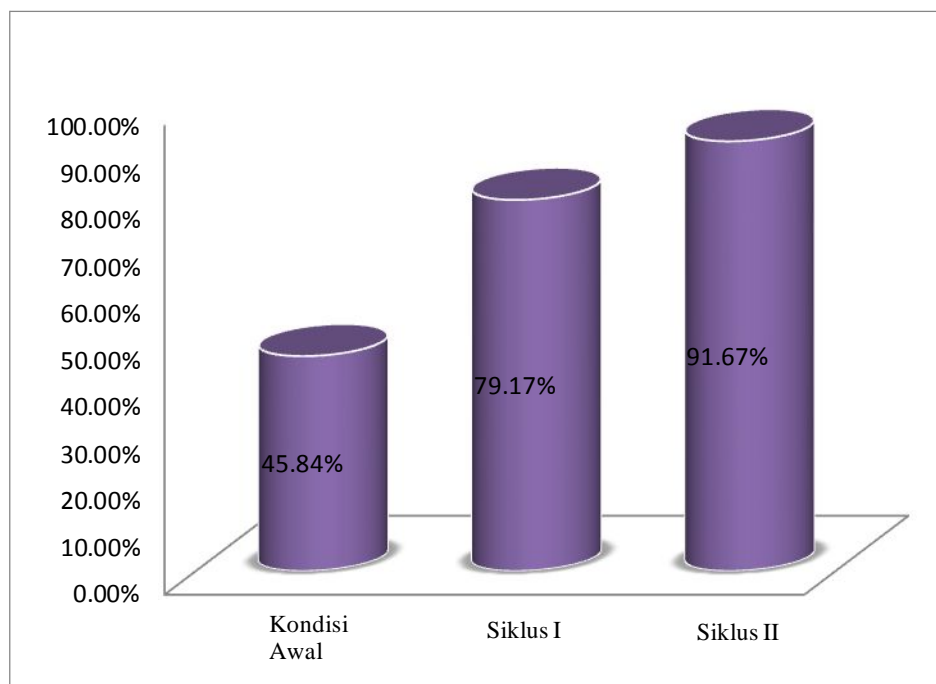
Berdasarkan temuan-temuan yang telah dilaksanakan dari observasi awal, siklus I dan siklus II didapatkan perbandingan sebagai berikut:

Tabel 4.7. Hasil siswa tuntas dan belum tuntas dari kondisi awal, siklus 1, siklus 2 dan prosentase pembelajaran permainan bola basket pada SD Negeri Kupu 02 Tegal tahun pelajaran 2011/2012.

No	Kategori	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Tuntas	11 siswa	19 siswa	22 siswa
2	Prosentase	45,84%	79,17%	91,67%
3	Belum tuntas	13 siswa	5 siswa	2 siswa
4	prosentase	54,16%	20,83%	8,33%

Grafik Pencapaian Ketuntasan Siswa Kelas V SD Negeri Kupu 02

Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2011/2012



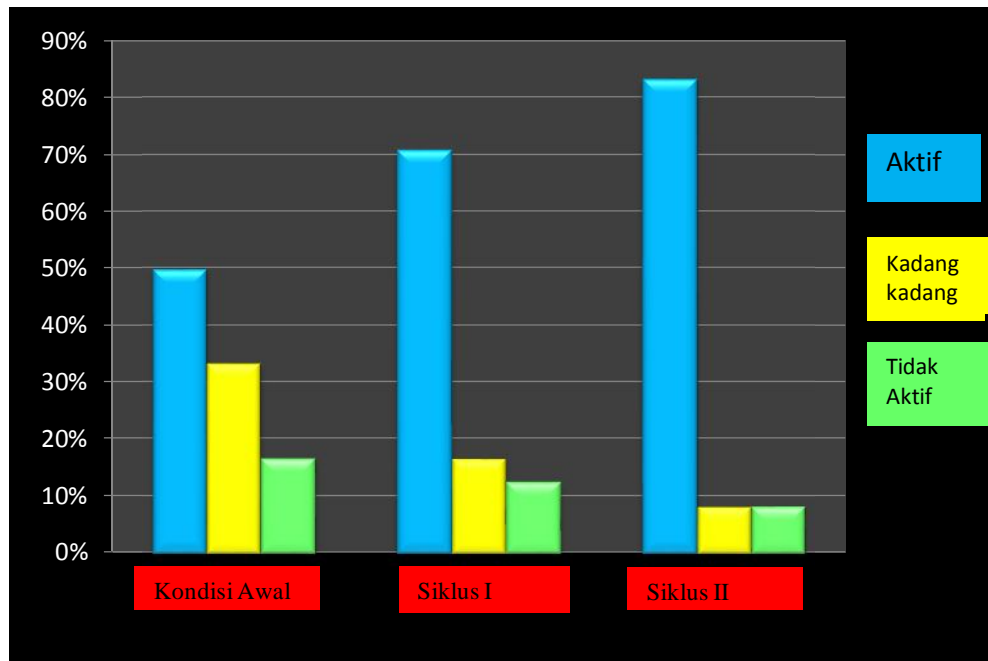
Gambar 4.1. Grafik Pencapaian Ketuntasan Siswa Kelas V SD Negeri Kupu 02

Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2011/2012

Tabel 4.8. Hasil siswa aktif, sedang dan tidak aktif, kondisi awal, siklus 1, siklus 2 dan prosentase pembelajaran permainan bola basket pada SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal tahun pelajaran 2011/2012.

No	Kategori	Kondisi awal	Siklus 1	Siklus 2
1	Akif	12 siswa	17 siswa	20 siswa
2	prosentase	50%	70,83%	83,33%
3	Sedang	8 siswa	4 siswa	2 siswa
4	prosentase	33,3%	16,67%	8,33%
5	Tidak aktif	4 siswa	3 siswa	2 siswa
6	Prosentase	16,70%	12,50%	8,33%

Grafik Keaktifan Siswa Kelas V SD N Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2011/2012



Gambar 4.2. Grafik Keaktifan Siswa Kelas V SD N Kupu 02 Kecamatan Dukuhturi Kabupaten Tegal Tahun 2011/2012

Dalam pelaksanaan siklus1 terdapat kelebihan dan dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan, adapun kelebihan dalam pelaksanaan Siklus1 diantaranya:

(1) siswa merasa tertarik dengan metode baru yang disampaikan oleh penjelasan guru yang inovatif, sehingga siswa mudah melakukan gerakan gerak dasar permainan bola basket yang selama ini dianggap menyulitkan dan menyakitkan

(2) siswa mudah melakukan gerakan teknik dasar permainan bola basket yaitu dribble, sehingga pelaksanaan kegiatan belajar mengajar menjadi terlaksana dengan baik. Situasi kelas lebih tertata, sehingga materi yang diberikan terarah.

Akan tetapi dalam pelaksanaan siklus1 ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan siklus1, adapun kelemahan dan kekurangan dalam pelaksanaan siklus I tersebut adalah:

- (1) mayoritas siswa belum dapat mempraktikkan gerakan dribble yang benar.
- (2) masih ada siswa yang tidak melaksanakan perintah guru,
- (4) siswa masih kurang mampu mencermati contoh pelaksanaan gerakan dribble sehingga siswa belum dapat menunjukkan kualitas gerakan yang optimal.

Berdasarkan hasil pengamatan atau observasi selama pelaksanaan siklus2 berlangsung hasil pekerjaan siswa dapat diidentifikasi telah memenuhi target dengan pencapaian berhasil atau tuntas lebih dari target pencapaian yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan siklus1 terdapat kelebihan yang dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan pada pelaksanaan siklus2, adapun kelebihan pada pelaksanaan siklus2 diantaranya:

- (1) sebagian siswa telah mampu melakukan gerakan dribble dengan baik. Walaupun ada sebagian kecil siswa yang melakukannya kurang benar,
- (2) dengan dibantu oleh kolaborator, proses transfer materi kepada siswa berjalan lancar dan aman. Melalui penguatan pembelajaran dengan memodifikasi sarana dan prasarana siswa lebih tertarik dan senang melakukannya, sehingga siswa aktif dalam pembelajaran.

Akan tetapi dalam pelaksanaan siklus2 ini masih terdapat kelemahan sehingga membuat kekurangan dalam pelaksanaan siklus2, adapun kelemahan atau kekurangan dalam pelaksanaan siklus2 tersebut adalah masih ada siswa yang kurang serius sehingga kegiatan pembelajaran kurang maksimal dilaksanakan, terutama siswa bercanda dan menggoda teman yang sedang mengikuti pembelajaran.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada bab 4. Hasil analisis yang diperoleh peningkatan dari kondisi awal ke siklus 1 dan ke siklus 2, minat belajar siswa dan hasil belajar pada kondisi awal yang tuntas 11 siswa dengan prosentase sebesar 45,84%, siklus I yang tuntas 19 siswa dengan prosentase sebesar 79,17% dan akhir siklus II yang tuntas 22 siswa dengan prosentase sebesar 91,67%. Dengan demikian diperoleh simpulan bahwa dalam inovasi sarana dan prasarana serta metode bermain dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket, khususnya pada keterampilan dribble pada siswa kelas V SD Negeri Kupu 02 Kecamatan Dukuhhuri Kabupaten Tegaltahun pelajaran 2011/2012.

B. Implikasi

Dalam penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta sarana dan prasarana pembelajaran yang digunakan.

Kemampuan guru dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, mengelola kelas, metode yang digunakan dalam proses pembelajaran, serta teknik yang digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Faktor dari siswa yaitu, minat dan motivasi dalam mengikuti proses pembelajaran, ketersediaan sarana dan prasarana pembelajaran yang menarik dapat membantu siswa dalam mengikuti pembelajaran, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal.

Dalam penelitian ini juga memberikan deskripsi yang jelas bahwa, dengan penggunaan inovasi sarana dan prasarana serta metode yang tepat (metode bermain) dapat membantu meningkatkan minat dalam mengikuti pembelajaran permainan bola basket dengan penekanan pada keterampilan melakukan

dribblebaik proses maupun hasil, sehingga dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan model pembelajaran ini.

C. Saran

Berdasarkan hasil dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, dengan menggunakan inovasi sarana dan prasarana serta metode bermain pada pembelajaran permainan bola basket, khususnya keterampilan melakukan dribble, Peneliti memberikan saran kepada :

1. Bagi guru mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, dapat menggunakan sebagai salah satu cara dalam melaksanakan proses pembelajaran yang inovatif, khususnya yang berkaitan dengan peningkatan minat belajar siswa yang efektif, aktif, menarik dan menyenangkan, sehingga menghapus persepsi siswa mengenai pembelajaran pendidikan jasmani yang pada awalnya membosankan menjadi pembelajaran yang menyenangkan.
2. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam membuat model inovasi pembelajaran yang baru, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
3. Guru hendaknya lebih kreatif dalam menerapkan metode inovasi untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar Pendidikan Jasmani

Daftar Pustaka

Arsyad. 2002. *Pengertian Media*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.

Hamalik. 1994. *Pendidikan dengan Media*. Jakarta : PT. Prestasi Pustakarya.

Hermawan. 2005. *Strategi Mengajar*. Jakarta : PT. Erlangga.

Husdarta., M, Yudah, & Saputra. 2000. *Pendidikan Keguruan*. Jakarta : PT Prestasi Pustakarya.

Indramunawar.blogspot.com/2009/.../pengertian-belajar.html diakses 24 mei 2012

Sanjaya, W. 2006. *Prinsip Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar, Badan Standarr Nasional Pendidikan (BNSP),2006.

Soekidjo.2003. *Manfaat Media dalam Pembelajaran*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

