

PENERAPAN PENDEKATAN MODIFIKASI UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIFITAS TEKNIK DASAR *DRIBBLE* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS V SDN SIMOMULYO V/102 SURABAYA

Wahyuni

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Dalam pembelajaran penjasorkes di SDN Simomulyo V-102 Surabaya telah melaksanakan pembelajaran *dribble* bola basket namun belum mencapai hasil yang optimal. Pada pembelajaran sebelumnya guru menggunakan model pembelajaran langsung yang memiliki kelemahan, yaitu: guru mendominasi dalam pembelajaran, kurangnya hubungan timbal balik, siswa individualis dan kurang kerjasama. Hal ini terlihat dari penilaian yang sudah dilakukan pada kelas V SDN Simomulyo V-102 Surabaya, terdapat 31 siswa atau 79,49 % mendapat kriteria kurang dan 8 siswa mendapat nilai 70 ke atas atau 20,51% mendapat kriteria baik. Maka penelitian ini menggunakan modifikasi bola basket yang menekankan pembelajaran dalam kelompok dan kerjasama antar anggota kelompok. Proses pembelajaran akan dapat berlangsung dengan efektif dan efisien bila ada sarana dan prasarana yang mendukung ketercapaian proses belajar mengajar di sekolah dalam hal ini adanya modifikasi alat dalam permainan khususnya *dribble* bola basket. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektifitas belajar *dribble* bola basket dengan modifikasi bola pada siswa kelas V SDN Simomulyo V-102 Surabaya. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan penelitian tindakan dalam ruang lingkup kelas yakni penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek dari penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN Simomulyo V-102 Surabaya. Hal ini dikarenakan semua permasalahan yang muncul terdapat dikelas ini. Adapun jumlah seluruh siswa-siswinya berjumlah 39 orang dengan karakteristik jenis kelamin, laki-laki sebanyak 17 orang, sedangkan perempuan sebanyak 22 orang. Hasil penelitian adalah sebagai berikut: Pada siklus 1, berhasil melampaui KKM sebanyak 18 siswa atau 46,15% dikatakan hasil penerapan metode pembelajaran dengan modifikasi bola keret belum tuntas. Pada siklus 2, berhasil melampaui KKM sebanyak 35 siswa atau 89,74%. Adapun rata-rata peningkatan setiap siklus adalah sebagai berikut: studi awal hasilnya sebesar 22,51% dan studi akhir hasilnya 89,74%. Maka peningkatan efektifitas belajar *dribble* bola basket sebelum dan setelah menerima modifikasi bola yaitu sebesar 22.00%.

Kata Kunci: Penelitian Tindakan Kelas (PTK), modifikasi bola, *dribble* bola basket.

Abstract

In sport and art lesson in SDN Simomulyo V-102 Surabaya basketball dribble learning has been taught but optimum result remain low. In previous learning teacher used direct learning model which have some limitations: teacher dominated in learning, lack of feedback, student became individualist and poorly cooperated. It was seen from assessment given to grade V of SDN Simomulyo V-102 Surabaya where 31 students or 79,49% had inadequate criterion and 8 students had score 70 or more or 20.51% had good criterion. Hence this study used basketball modification which emphasizing learning within group and cooperation among group members. Learning process would be run effectively and efficiently if there is tool and instruments to support learning process in school where in this case the existing tool modification in game especially basketball dribble.

This study aimed to identify basketball dribble learning effectiveness with ball modification in student at grade V of SDN Simomulyo V-102 Surabaya. Study conducted by the author was experiment research using action research approach in class scope of class action research (PTK). Subject of research was students at grade V of SDN Simomulyo V-102 Surabaya. It was due to all problems arose were existing in this grade. Number of students was 39 students with 17 male students and 22 female students.

Study result was following: in cycle 1, 18 students or 46,15% were successful to exceed KKM and it was said that implementation of learning method with modification had not been complete. In cycle 2, 35 students or 89,74 were successful to exceed KKM. Improvement mean of every cycle was following:

initial study resulted in 22,5% and final study resulted in 89,74%. Hence improvement of basketball dribble learning effectiveness before and after receiving ball modification was 22.00%.

Keywords: Class Action Research (PTK), ball modification, basketball dribble.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan kelompok mata pelajaran yang diajarkan dari jenjang pendidikan dasar sampai pendidikan menengah atau kejuruan melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani diharapkan dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial).

Model permainan bola basket penting untuk dikembangkan mengingat pendekatan pembelajaran tradisional yang digunakan guru dalam pembelajaran bola basket masih banyak kelemahan dan kurang optimal untuk pengembangan ketiga tujuan aspek pembelajaran terutama *cardiovascular endurance*.

Berdasarkan kenyataan yang ada di lapangan pada umumnya guru masih menggunakan model pembelajaran tradisional, siswa berbaris rapi dan mendengarkan materi yang disampaikan guru kemudian melakukan tugas gerak yang diperintahkan. Dalam penelitian ini tujuan khusus yang telah dikemukakan adalah sebagai berikut :

- a. Sebagai bahan masukan dan informasi yang dibutuhkan oleh guru untuk dapat melaksanakan proses pembelajaran permainan bola basket yang sama sekali tidak memiliki sarana dan prasarana pendukung .
- b. Dapat dijadikan sebagai acuan dan variasi dari kegiatan belajar mengajar permainan bola basket bagi guru yang disekolahnya sudah memiliki sarana dan prasarana yang baik
- c. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh serta mengaplikasikannya dalam praktek.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*Development Appropriate Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntukkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

Minimnya sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang dimiliki sekolah-sekolah, menuntut seorang

guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam memberdayakan dan mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga anak didik akan merasa senang mengikuti pelajaran penjas yang diberikan. Banyak hal-hal sederhana yang dapat dilakukan oleh guru pendidikan jasmani untuk kelancaran jalannya pendidikan jasmani.

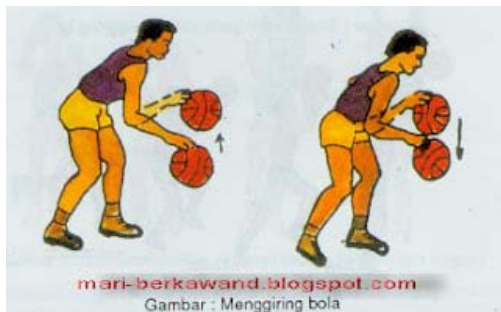
Menurut Aussie (1996), pengembangan modifikasi di Australia dilakukan dengan pertimbangan :

- a) Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa;
- b) Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak;
- c) Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan keterampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa, dan Olahraga yang dimodifikasi menumbuhkan kegembiraan dan kesenangan pada anak-anak dalam situasi kompetitif.

Menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada. Seorang pemain diperbolehkan membawa bola lebih dari satu langkah asal bola dipantulkan ke lantai, baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola harus menggunakan satu tangan. Kegunaan menggiring bola adalah mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan. Cara memegang bola basket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks.

Berdasarkan pengertian *dribble* yang dikemukakan ketiga ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa, *dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan memantul-mantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Hal terpenting dan harus diperhatikan dalam melakukan *dribble* adalah melindungi bola agar bola tidak mudah direbut lawan. Seperti dikemukakan Wissle Hal (2000 : 95) bahwa, "Kemampuan *mendribble* dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan anda. Untuk melindungi bola, jagalah agar

tubuh anda berada diantara bola dan lawan". Dalam melakukan *dribble* tubuh mempunyai peran penting jika tangan yang digunakan *mendribble* lemah, maka tubuh berfungsi untuk melindungi bola. Oleh karena itu, pada saat *mendribble* bola, tubuh harus selalu diantara bola dan lawan. Hal ini dimaksudkan, jika lawan akan merebut bola maka tubuh siap untuk menghalangi lawan.



Gambar 1 Menggiring Bola
(Sumber: <http://mari-berkawand.blogspot.com> diakses 7 Mei 2012)

Dribble dapat dilakukan dengan baik jika menguasai teknik yang baik dan benar. Untuk memperoleh kualitas *dribble* yang baik maka seorang pemain harus memahami dan menguasai teknik *dribble*.

Petunjuk cara melakukan *dribble* tersebut harus dipahami dan dikuasai setiap pemain bola basket agar diperoleh kualitas *dribble* yang baik dan benar. Di dalam pelaksanaannya *dribble* dapat dilakukan dengan *dribble* bola tinggi dan *dribble* bola rendah, Hal ini didasarkan pada kebutuhannya dalam permainan

METODE PENELITIAN

Menurut Moleong penelitian pada hakikatnya merupakan wahana untuk lebih membenarkan kebenaran (Moleong, 2005:4). Penelitian ini termasuk penelitian kualitatif menggunakan metode deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang dilakukan untuk mennggambarkan gejala, fenomena atau peristiwa tertentu. Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan informasi terkait dengan fenomena, kondisi, atau variabel tertentu dan tidak dimaksudkan untuk melakukan pengujian hipotesis. Demikian juga bentuk analisisnya biasanya menggunakan statistik seperti *mean*, *median*, persentase, rasio, dan sebagainya.

Sebuah penelitian haruslah diawali dengan suatu perencanaan yang matang. Rencana merupakan strategi penelitian yang berupa pokok-pokok perencanaan seluruh

penelitian yang tertuang dalam suatu kesatuan naskah secara ringkas, jelas, dan utuh.

Variabel juga dapat digolongkan menjadi variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.

Pelaksanaan tindakan meliputi siapa yang melakukan, kapan, di mana dan bagaimana melakukannya. Rencana pembelajaran yang telah dibuat, dilaksanakan dalam situasi yang aktual. Pada saat yang bersamaan kegiatan ini juga disertai dengan kegiatan observasi dan interpretasi serta diikuti dengan refleksi. dilakukan perekaman data yang meliputi proses dan hasil dari pelaksanaan kegiatan. Tujuan dilakukannya pengamatan adalah untuk mengumpulkan bukti hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi.

Pada bagian refleksi dilakukan analisis data mengenai proses, masalah, dan hambatan yang dijumpai dan dilanjutkan dengan refleksi terhadap dampak pelaksanaan tindakan yang dilaksanakan



Gambar 2 :Model Tindakan Kelas dari Kemmis
(Arikunto: 2008:8)

Dalam pengumpulan dan pengambilan data di lapangan dengan menggunakan metode observasi, peneliti terjun sebagai guru pembimbing dalam penelitian tersebut. Selanjutnya peneliti mengisi lembar observasi dengan membubuhkan tanda cek (*check list*) pada kolom yang disediakan/ disiapkan. Adapun lembar observasi yang disiapkan berupa daftar nama subyek dan faktor-faktor yang hendak diteliti (Hajibuan, 2002; 61-93).

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode kualitatif, pendekatan tersebut digunakan pada saat menganalisis data berdasarkan pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan studi pustaka yang terdapat dalam landasan teori. data yang diperoleh dideskripsikan dengan kalimat. Untuk mempermudah penafsiran terhadap hasil analisis persentase, digunakan klasifikasi persentase berupa penafsiran dengan kalimat kualitatif.

PEMBAHASAN

Tes ini diberikan pada anak sekolah dasar maka bentuk penilaian *psikomotor* dalam penelitian seperti ini disarankan menggunakan instrumen penilaian proses, jadi lebih menilai pada proses teknik melakukan *dribble* dari pada hasil kecepatan dan ketepatan melakukan *dribble* tersebut. Adapun indikator pengamatan dan rekap hasil pengamatan dalam melakukan tes *dribble* dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Indikator Aspek *Psikomotor Dribble* bola basket

No	Indikator Pengamatan	Skor				Pencapaian
		1	2	3	4	
1	Posisi badan saat <i>dribble</i> bola					
2	Perkenaan tangan saat <i>dribble</i>					
3	Pandangan mata saat <i>dribble</i>					

Kegiatan pengamatan selama proses pembelajaran *dribble* dengan dilakukan oleh peneliti sebagai guru dan *observer* atau pengamat yaitu Ibu Retno Wulan Indah,S.Pd selaku guru kelas V.

Tabel 1 Rata-rata Hasil Belajar Siswa Siklus 1

No	Nama	Aspek Yang di nilai			Rata-rata	Ketuntasan	
		Kog	Af	Psī		Tuntas	Belum
1	DN	80	66,70	66,70	71,13	√	
2	AZ	75	58,30	58,30	63,87		√
3	AAP	85	50,00	58,30	64,43		√
4	AD	65	50,00	50,00	55,00		√
5	AAP	80	75,00	75,00	76,67	√	
6	AM	70	75,00	66,70	70,57	√	
7	ARS	80	66,70	66,70	71,13	√	
8	API	85	66,70	58,30	70,00	√	
9	BC	60	50,00	50,00	53,33		√
10	BS	80	66,70	66,70	71,13	√	
11	DJP	75	58,30	58,30	63,87		√
12	DW	65	75,00	75,00	71,67	√	
13	FHM	60	83,30	83,30	75,53	√	
14	FF	75	75,00	75,00	75,00	√	
15	FI	80	66,70	66,70	71,13	√	
16	GCR	85	75,00	75,00	78,33	√	
17	ITAA	75	66,70	66,70	69,47		√
18	IP	75	58,30	58,30	63,87		√
19	IFA	80	66,70	66,70	71,13	√	
20	KZ	75	58,30	58,30	63,87		√
21	MARN	60	66,70	66,70	64,47		√

22	MA	70	50,00	50,00	56,67		√
23	MFAF	85	66,70	75,00	75,57	√	
24	NJA	75	66,70	66,70	69,47		√
25	N	80	58,30	58,30	65,53		√
26	N	60	66,70	66,70	64,47		√
27	NS	75	58,30	58,30	63,87		√
28	PEH	80	66,70	66,70	71,13	√	
29	RA	70	75,00	75,00	73,33	√	
30	RATJ	75	50,00	50,00	58,33		√
31	RAH	80	50,00	50,00	60,00		√
32	SPP	80	58,30	58,30	65,53		√
33	TGS	85	66,70	66,70	72,80	√	
34	WMQ	85	66,70	58,30	70,00	√	
35	WPC	70	66,70	66,70	67,80		√
36	EMS	80	66,70	66,70	71,13	√	
37	HLF	80	66,70	66,70	71,13	√	
38	MSA	85	66,70	75,00	75,57	√	
39	DA	75	66,70	75,00	72,23	√	
Jumlah					2660,16	21	18
Rata-rata					68,21		
(%) Persentase						53,84 %	46,16 %

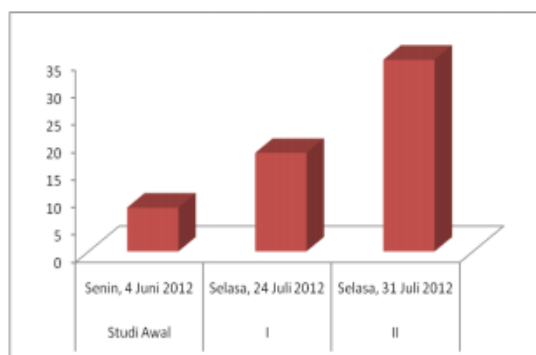
Berdasarkan tabel di atas, siswa yang telah mencapai atau melampaui KKM adalah sebanyak 21 siswa dengan persentase 53,84% Ketuntasan klasikal pembelajaran siklus I belum tercapai karena kurang dari 75,00% siswa yang mencapai KKM. Pada tahap ini, peneliti beserta observer melakukan evaluasi tentang pelaksanaan pembelajaran *dribble* bola basket dengan pendekatan modifikasi bola sehingga siswa lebih termotivasi terhadap pembelajaran yang dilakukan oleh guru selama proses pembelajaran. Pada dasarnya semua kendala dan hambatan telah teratasi dan proses pembelajaran siklus II berjalan lebih baik dari pada pada siklus sebelumnya. Siswa lebih mengerti dengan pembelajaran dengan menggunakan modifikasi bola karet dan lebih termotivasi dalam belajar. Seluruh aspek penilaian hasil belajar siswa telah mencapai target yang telah ditentukan sebelumnya, sehingga penelitian ini dihentikan atau tidak dilanjutkan pada penelitian berikutnya. Sedangkan 4 siswa yang belum mencapai KKM akan diberi remedi oleh guru penjasorkes.

Proses analisis data peningkatan hasil belajar siswa dalam pelaksanaan pembelajaran *dribble* dengan menggunakan modifikasi bola dalam dua siklus dapat disajikan sebagai berikut :

1. Data Hasil Belajar Siswa

Tabel 2 Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Dalam 2 Siklus

Siklus	Hari/Tanggal	Jumlah Ketuntasan	Persentase Ketuntasan	Keterangan
Studi Awal	Senin, 4 Juni 2012	8	20,51%	Belum Tuntas
I	Selasa, 24 Juli 2012	18	46,15%	Belum Tuntas
II	Selasa, 31 Juli 2012	35	89,74%	Tuntas

Persentase Ketuntasan Belajar

Aktivitas siswa pada siklus II telah mengalami peningkatan. Hasil belajar juga memuaskan, hal ini terbukti dengan nilai yang diperoleh siswa melampaui target penelitian yaitu 89,74%, oleh sebab itu, peneliti tidak lagi menemukan kelemahan pada siklus II. Sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa dengan pendekatan modifikasi bola dapat meningkatkan efektifitas siswa dalam belajar *dribble* bola basket.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan penelitian tentang peningkatan efektifitas hasil belajar *dribble* bola basket dengan pendekatan modifikasi bola pada siswa kelas SDN Simomulyo V/ 102 Surabaya, dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi dapat memberikan peningkatan kemampuan *dribble* bola basket siswa sebesar 22,00% dan siswa lebih dapat mengembangkan teknik *dribble* bola lebih baik daripada dengan bola standart yang lebih besar diameter dan lebih berat.

Saran

Dari simpulan di atas maka saran dari pada hasil penelitian antara lain:

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk

meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pelajaran *dribble* bola basket.

2. Untuk peneliti selanjutnya, peneliti yang dilakukan di sekolah dasar disarankan menggunakan instrument penelitian proses, jadi lebih menekankan pada penilaian proses pembelajaran dari pada penilaian ketepatan dan keakuratan melakukan *dribble* bola basket.

Daftar Pustaka

- Arikunto,dkk. 2006 *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*
Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto,dkk. 2010 *Penelitian Tindakan Kelas*.
Jakarta: Bumi Aksara
- Sadikun, Imam. 1992 *Permainan Bola Basket*.
- Tim MGMP Penjasorkes-Kabupaten Gresik 2007 *Bahan Ajar Penjasorkes Untuk Siswa SMP Kelas VII*.
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi Universitas Negeri Surabaya*.
- Kuswajaya, Wihardit. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.
Jakarta : Universitas Terbuka
- Rochiati, Wiriati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.
- Ciptakan imajinasimu www.mari-berkawand.blogspot.com
www.scribd.com/doc/53728995/12/A-Rancangan-Penelitian Diakses tanggal 8 Mei 2012 jam 10.55 WIB