



**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN PERATURAN
DOUBLE DRIBBLE PADA MATER PELAJARAN BOLA BASKET
MELALUI METODE PERMAINAN MODIFIKASI DI KELAS VIIB
SMP NEGERI 02 KABAWETAN KABUPATEN KEPAHANG
TAHUN AJARAN 2013/2014**

SKRIPSI

OLEH :

JAYA SAPUTRA

NPM : 1313912009

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan pada Program Sarjana Kependidikan Bagi Guru Dalam
Jabatan Penjaskes FKIP Universitas Bengkulu**

**PROGRAM SARJANA KEPENDIDIKAN BAGI GURU DALAM JABATAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BENGKULU**

2014

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN PERATURAN *DOUBLE DRIBBLE* PADA MATERI PELAJARAN BOLA BASKET MELALUI METODE PERMAINAN MODIFIKASI DI KELAS VIIB SMP NEGERI 2 KABAWETAN KABUPATEN KEPAHANG TAHUN AJARAN 2013/2014

OLEH :

JAYA SAPUTRA
NPM: 1313912009

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar pemahaman peraturan double dribble pada materi pelajaran bola basket melalui metode permainan modifikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus dimana setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu, perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Kabawetan Kabupaten Kepahiang yang berjumlah 35 orang siswa yang terdiri dari 18 orang siswa laki-laki, 17 orang siswa perempuan dan seorang guru pendidikan jasmani dan kesehatan. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa serta tabel hasil tes pemahaman peraturan double dribble siswa. Tehnik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa serta melakukan tes praktik terhadap pemahaman peraturan double dribble siswa. Hasil yang diperoleh pada penelitian ini terdiri dari hasil observasi aktivitas guru siklus I dengan rata-rata nilai sebesar 3,33 dalam katagori penilaian cukup pada siklus II meningkat menjadi rata-rata nilai 3,89 dalam katagori penilaian baik, hasil observasi aktivitas siswa siklus I rata-rata nilai 3,11 dalam katagori penilaian cukup meningkat pada siklus II menjadi 3,89 dalam katagori penilaian baik, hasil tes pemahaman siswa terhadap peraturan double dribble pada siklus I rata-rata jumlah pelanggaran double dribble yang dilakukan seluruh siswa sebanyak 7,2 kali menurun di siklus II menjadi 2,8 kali, dari hasil-hasil yang diperoleh tersebut disimpulkan dengan penerapan metode permainan modifikasi dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan peningkatan pemahaman siswa terhadap peraturan double dribble dalam permainan bola basket siswa kelas VIIB SMP Negeri 2 Kabawetan Kabupaten Kepahiang.

Kata Kunci : *Double Dribble*, Permainan Modifikasi

PERNYATAAN

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PEMAHAMAN PERATURAN *DOUBLE DRIBBLE* PADA MATERI PELAJARAN BOLA BASKET MELALUI METODE PERMAINAN MODIFIKASI DI KELAS VIIB SMP NEGERI 02 KABAWETAN KABUPATEN KEPAHANG TAHUN AJARAN 2013/2014** ini beserta isinya adalah benar-benar karya saya sendiri, dan saya tidak melakukan penjiplakan atau mengutip dengan cara tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku dalam masyarakat keilmuan. Apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar saya bersedia menerima hukuman atau sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Demikianlah pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bengkulu, ... Januari 2014

JAYA SAPUTRA
NPM: 1313912009

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

❖ Motto :

- ❖ Bekerjalah dengan rencana,berfikirilah dengan logika,dan bicaralah dengan data dan fakta.
- ❖ Jangan pernah sia-siakan waktumu untuk mencintai hal-hal yang tidak penting,karena itu cintailah apa yang seharusnya kamu cintai.
- ❖ Selalu optimis ketika kesempatan datang.

❖ Persembahan

Bismillahirrahmanirohim.....

Puji syukur kepada allah SWT skripsi ini dapat terselesaikan dan dengan rasa bangga dan sukacita, maka rasa bahagia tak terhingga yang kurasakan ini tak lupa ku persembahkan bagi mereka yang memotifasiku:

- ❖ Kedua orang tuaku (Tahjudin dan Salama) dan mertuaku (Bidi, S.Pd dan Nurlainun Dalimunteh, A.Ma.Pd) yang telah mendoakan dan memotifasiku selama ini.
- ❖ Istriku tercinta (Gusti Herawati, S.Pd) dan Anakku tercinta (Aulia Khalisa Raya) yang hingga saat ini telah mendukung baik moril, spiritual maupun material untuk pendidikanku selama ini.
- ❖ Ayuk dan kakak iparku (Tri dan Yudi) dan keponakanku (Ronald) dan adik-adikku (Lina, Sella, Azwar ,Veri da Icha) serta seluruh keluarga besarku (Nek nang (Alm),Nek no, wak, Mamak, cik, mamang, Bibik, dang, wo, seluruh Sepupuku, dll) yang selalu memberi semangat.

KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan Puji Syukur Kehadirat Allah SWT karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian ini dengan judul “meningkatkan hasil belajar pemahaman peraturan *double dribble* pada materi pelajaran bola basket melalui metode pembelajaran permainan modifikasi di kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang Tahun Ajaran 2013/2014”.

Tujuan penulisan ini untuk melengkapi persyaratan guna mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan kerja sama antara Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu dengan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Lampung.

Dalam penulisan skripsi ini tentunya masih banyak kekurangan, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan.

Penulisan proposal penelitian ini dapat terwujud atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankan penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Dr. Rahmat Nur Sasongko, M.Pd. selaku dekan FKIP Universitas Bengkulu.
2. Dr. I Wayan Dharmayana, M.Pd. selaku Ketua Program Studi PSKGJ Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Fakultas Keguruan dan Ilmu pendidikan Universitas Bengkulu.

3. Drs. Syafrial, M. Kes selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dalam memberikan arahan dan bantuan serta motivasi kepada penulis.
4. Drs. Amrul Bahar, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah membimbing dengan sabar dalam memberikan arahan dan bantuan serta motivasi kepada penulis.
5. Dra. Marsenani selaku pengelola Program Studi PSKGJ FKIP UNIB/UNILA Kabupaten Rejang Lebong.
6. Seluruh Dosen Pengajar PSKGJ Penjaskes FKIP UNIB
7. Darmawan, M.Pd. Selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang (Observer)
8. Raden Mascik, S.Pd Selaku teman sejawat (Observer)
9. Seluruh teman-teman seperjuangan pada program penyetaraan S-1 Penjaskes PSKGJ FKIP Universitas Bengkulu daerah Rejang Lebong yang telah memberikan dorongan semangat kepada penulis.

Akhirnya, penulis doakan semoga kebaikan yang diberikan kepada penulis mendapat imbalan dari Allah SWT.

Bengkulu, Januari 2014

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN DOSEN PENGUJI.....	iii
ABSTRAK.....	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah	10
D. Rumusan Masalah.....	11
E. Tujuan Penelitian	11
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Acuan Teori Area Dan Fokus yang di Teliti.....	14
1. Metode Pembelajaran.....	14
2. Hasil Belajar.....	17
3. Bola Basket.....	19

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif.....	33
1. Permainan.....	33
2. Modifikasi.....	39
3. Karakteristik Permainan Modifikasi	42
4. Penelitian Tindakan Kelas (PTK).....	43
C. Hasil Penelitian Yang Relevan	48
D. Kerangka Berpikir.....	49
E. Hipotesis Tindakan.....	50

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian.....	51
B. Subjek Penelitian.....	51
C. Tempat Dan Waktu Penelitian.....	51
D. Prosedur Penelitian.....	52
E. Instrumen Penelitian.....	59
F. Teknik Pengumpulan Data	59
G. Teknik Analisis Data.....	61
H. Indikator Keberhasilan Penelitian.....	64

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil.....	65
B. Pembahasan.....	82

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan.....	86
B. Saran.....	87

DAFTAR PUSTAKA.....	88
---------------------	----

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa.....	62
Tabel IV.1 Perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	70
Tabel IV.2 Perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I.....	71
Tabel IV.3 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa.....	71
Tabel IV.4 Perhitungan Hasil Tes Pemahaman Peraturan <i>Double Dribble</i> Siswa Pada Siklus I.....	72
Tabel IV.5 Perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Guru Siklus II.....	77
Tabel IV.6 Perhitungan Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II.....	77
Tabel IV.7 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa.....	78
Tabel IV.2 Perhitungan Hasil Tes Pemahaman Peraturan <i>Double Dribble</i> Siswa Pada Siklus II.....	79
Tabel IV.3 Perbandingan Perhitungan Hasil Tes Pemahaman Siswa Terhadap Peraturan <i>Double Dribble</i> siklus I dan Siklus II.....	84

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Teknik Passing Bola Basket.....	20
Gambar II.2 Menggiring Bola Basket.....	22
Gambar II.3 Teknik Menembak Bola Permainan Bola Basket.....	24
Gambar II.4 Lapangan Bola Basket.....	25
Gambar II.5 Bola Basket.....	27
Gambar III.1 Tahapan PTK.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran I : Format Lembar Observasi aktivitas guru
- Lampiran II : Format Lembar observasi Aktivitas Siswa
- Lampiran III : Format Lembar Perbandingan Hasil Tes Siswa
- Lampiran IV : RPP I
- Lampiran V : Hasil Observasi aktivitas guru Siklus I
- Lampiran VI : Hasil Observasi aktivitas siswa Siklus I
- Lampiran VII : Hasil Tes Pemahaman Peraturan *Doble Dribble* Siswa
Siklus I
- Lampiran VIII : RPP II
- Lampiran IX : Hasil Observasi aktivitas guru Siklus II
- Lampiran X : Hasil Observasi aktivitas siswa Siklus II
- Lampiran XI : Hasil Tes Pemahaman Praturan Double Dribble Siswa
Siklus II
- Lampiran XII : Perbandingan Hasil tes Pemahaman Peraturan
Double Dribble Siklus I dan Siklus II
- Lampiran XIII : Foto-foto
- Lampiran XIV : Surat Keterangan Melaksanakan Penelitian
- Lampiran XV : Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kurikulum pendidikan selalu mengalami perubahan dan perkembangan sesuai dengan perkembangan teknologi yang semakin maju. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor manusia yang selalu ingin maju dan berkembang. Manusia mempunyai potensi dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi sehingga dapat meningkatkan kualitas bangsanya. Semua itu dapat tercapai apabila didukung oleh berbagai pihak baik dari swasta maupun pemerintah. Pendidikan adalah suatu usaha menumbuh kembangkan potensi sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran. Pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kualitas suatu bangsa. Pendidikan bukanlah sesuatu yang bersifat statis melainkan sesuatu yang bersifat dinamis sehingga selalu menuntut adanya perbaikan yang dilangsungkan terus menerus. "Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses mengubah tingkah laku anak didik menjadi manusia dewasa yang mampu hidup mandiri dan sebagai anggota masyarakat dalam lingkungan alam sekitar dimana individu itu berada" (Wina Sanjaya, 2009:5)

Menurut John Dewey dalam Suherman dan Mahendra (2001 : 1) mengatakan "seorang pendidik yang mempunyai andil besar dalam dunia

pendidikan, mendefinisikan pendidikan sebagai penataan ulang atau rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami dalam kehidupan individu sehingga segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Definisi ini mengandung arti bahwa pendidikan seseorang terdiri dari segala sesuatu yang ia lakukan, dari mulai lahir sampai mati, berbuat atau mengerjakan sesuatu, sehingga seseorang belajar dengan cara melakukan segala aktivitas pendidikan yang dapat terjadi di kelas, perpustakaan, tempat bermain, perjalanan atau di rumah.

Pendidikan jasmani adalah disiplin akademik yang bersifat interdisiplin pengembangannya sangat tergantung dari ilmu yang menyangga (psikologi, kesehatan filsafat, pendidikan, pengajaran dan sebagainya). Untuk dapat mengembangkan pendidikan jasmani sebagai disiplin ilmu, prasyarat mutlak yang harus dilaksanakan adalah insan akademik pendidikan jasmani untuk mengeksplorasi ilmu-ilmu penyangga, karena tanpa menguasai ilmu penyangga pendidikan jasmani akan semakin jauh tertinggal, karena pengembangan konsep dan teori ilmu penyangganya maju dengan pesat. Ilmu pengajaran merupakan salah satu penyangga pendidikan jasmani, baik teoritis maupun praktis. Pendidikan jasmani tidak akan berkembang tanpa mengikuti perkembangan ilmu pengajaran. Demikian juga ilmu pengajaran tidak akan berkembang tanpa mengikuti perkembangan teori belajar (Nasution, 2000 : 16).

Pendidikan jasmani menitikberatkan proses pendidikan kepada

aktifitas jasmani yang memanfaatkan mekanisme gerak atau motorik. Gerak tersebut digunakan sebagai alat untuk mencapai keserasian tindakan yaitu perkembangan jasmani, mental dan rohani, emosional dan sosialnya. Kenyataan yang ada aspek jasmani atau fisik masih sangat dominan dan merupakan hal yang terpenting yang diperhatikan di lapangan ataupun pada proses belajar mengajar di sekolah. Guru pendidikan jasmani biasanya dalam setiap kegiatan pembelajaran selalu mengakhiri dengan evaluasi terhadap keberhasilan anak didik dalam menyerap apa-apa yang telah dipelajari. Kondisi seperti inilah yang dapat menyebabkan kekeliruan salah satu unsur dalam permainan, misalnya yang dinilai adalah hasil dari prestasi siswa bukan proses bagaimana siswa dapat melakukan kegiatan dalam proses pembelajaran, (Lutan Rusli, 2001: 21).

Pada dasarnya program pendidikan jasmani memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain antara lain psikomotor, afektif dan kognitif. Namun demikian, ada satu dan keunikan dari program pendidikan jasmani yang dimiliki oleh program pendidikan lainnya, yaitu dalam hal pengembangan domain psikomotor, yang biasanya dikaitkan dengan tujuan mengembangkan kebugaran jasmani siswa dan pencapaian keterampilan geraknya, disamping itu pendidikan jasmani tetap memiliki kesanggupan untuk meningkatkan aspek-aspek yang berada dalam domain afektif dan kognitif. Konsekuensi dari adanya pembiasaan olahraga di sekolah

adalah terlibatnya guru-guru pendidikan jasmani sebagai pemilih bibit dan juga pelatih ekstrakurikuler, sehingga para guru pendidikan jasmani dapat secara tepat merancang dan menyediakan pengalaman belajar yang sesuai dengan kemampuan anak dalam ketiga domain di atas. Sasaran yang ditekankan pada tahapan ini antara lain pembinaan mental terutama disiplin dan minat/perhatian terhadap cabang-cabang olahraga. Untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani, ada beberapa faktor pendukung yang diperlukan antara lain faktor guru sebagai penyampai informasi, siswa sebagai penerima informasi, sarana prasarana dan juga metode atau cara untuk menyampaikan informasi. Metode yang dipilih dan diperkirakan harus cocok digunakan dalam proses pembelajaran teori atau praktek keterampilan, semata-mata untuk meningkatkan efektivitas dan efisien proses. “Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif apabila perubahan perilaku yang terjadi pada siswa setidaknya-tidaknya mencapai tingkat optimal (Nasution 2000 : 18)”

Permainan bola basket di sekolah menengah pertama merupakan salah satu media dalam pendidikan jasmani untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik (psikomotor), pengetahuan dan penalaran (kognitif) serta penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial). Permainan bola basket memang kurang populer di masyarakat, kalah dengan cabang-cabang olahraga yang lebih merakyat seperti sepak bola, bola voli dan lainnya. Itu semua dikarenakan

beberapa faktor diantaranya minimnya klub-klub bola basket dan pembinaannya, juga dipengaruhi oleh faktor fasilitas yang membutuhkan dana dan tempat yang memenuhi syarat. Berbeda dengan permainan sepak bola dan bola voli yang di mana ada tanah kosong, di situ dapat digunakan untuk bermain. “Di dalam pelajaran sekolahpun materi bola basket hanya diminati beberapa siswa yang memang sudah mempunyai rasa senang atau hobi dalam bermain bola basket (Hoedaya, Danu 2001 : 56)”

Penguasaan keterampilan bermain bola basket pada siswa di SMP Negeri 02 Kabawetan sampai saat ini belum mencapai hasil yang memuaskan dikarenakan dalam pembelajaran materi yang digunakan belum sepenuhnya tuntas dikarenakan kurang efektifnya metode pembelajaran yang diberikan. Dalam materi bola basket masih banyak siswa cenderung pasif dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Mayoritas siswa SMP Negeri 02 Kabawetan kurang begitu senang dengan permainan bola basket, ini dibuktikan dengan fakta yang ada yaitu dari hasil evaluasi belajar yang masih rendah dan hasil pengamatan dilapangan yang membuktikan jarang sekali siswa menggunakan waktu luangnya memanfaatkan lapangan untuk bermain bola basket. Hasil pengamatan guru pendidikan jasmani menemukan kendala-kendala yang menjadi pemicu rendahnya hasil belajar bola basket di SMP Negeri 02 Kabawetan antara lain metode pembelajaran yang kurang menyasar pada materi yang diterapkan, kurangnya pengetahuan dan

pemahaman siswa terhadap peraturan permainan bola basket salah satunya peraturan *double dribble* yang menyebabkan siswa menjadi bingung dan bosan. Siswa kurang tertarik dengan pembelajaran yang monoton sehingga siswa tidak konsentrasi pada materi yang diberikan. Jadi banyak siswa terutama siswa putri merasa malas untuk bermain bola basket dengan alasan banyak hal, anggapan tidak mengetahui peraturan dalam permainan terutama peraturan *double dribble* dan susah mempelajari teknik bermain merupakan alasan yang paling menonjol di dalam benak dan pikiran siswa.

Kemonotonan guru dalam menggunakan metode pembelajaran secara konvensional sangat berpengaruh terhadap respon siswa. Maka dari hasil pengamatan tersebut di atas diharapkan guru pendidikan jasmani berupaya menemukan jalan keluar untuk mengatasi permasalahan tersebut dengan mencari metode pembelajaran yang tepat sehingga pembelajaran menjadi menarik dan memberikan ruang bagi siswa untuk berkeaktifan dan terlibat secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang dilakukan oleh guru dalam praktek pembelajaran pendidikan jasmani umumnya dan permainan bola basket khususnya, cenderung berpusat pada guru, dimana para siswa melakukan latihan fisik atau latihan keterampilan dasar berdasarkan perintah dari guru. Latihan-latihan tersebut hampir tidak pernah dilakukan oleh siswa karena inisiatif sendiri. Masih banyak guru-guru pendidikan jasmani ketika mengajar mempergunakan pendekatan atau

metode konvensional yang paling disenangi dalam pelaksanaan proses pembelajaran secara konvensional sering mengabaikan tugas-tugas ajar dan tidak sesuai dengan taraf perkembangan anak.

Pemilihan metode pembelajaran yang tepat sangat berhubungan dengan situasi belajar. Pertimbangan penggunaan metode pembelajaran tertentu harus memperhatikan dalam kondisi bagaimana dan di mana proses pembelajaran tersebut dilaksanakan. Kondisi belajar juga berhubungan dengan karakteristik dari materi pelajaran. Dengan demikian karakteristik dari materi pelajaran juga harus dipertimbangkan dalam memilih metode pembelajaran. Jadi untuk mengatasi masalah pembelajaran tersebut dan untuk meningkatkan prestasi keterampilan dan pemahaman terhadap peraturan permainan bola basket, maka guru perlu melakukan tindakan kelas yang memiliki tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas praktek pembelajaran dan pemahaman terhadap peraturan permainan secara berkesinambungan sehingga meningkatkan mutu hasil pembelajaran serta meningkatkan efisiensi pengelolaan pembelajaran, (Suherman dan Mahendra, 2001 : 52).

Metode yang digunakan untuk mengatasi masalah pembelajaran bola basket tersebut adalah metode pembelajaran permainan modifikasi dengan alasan metode tersebut yang lebih banyak dipelajari dan dianggap lebih praktis oleh guru pendidikan jasmani. Metode pembelajaran permainan modifikasi merupakan metode pembelajaran yang sangat baik untuk dapat

menarik minat dan konsentrasi siswa terhadap suatu materi pelajaran. Metode pembelajaran permainan modifikasi ini merupakan cara didalam proses tercapainya sebuah pembelajaran yang dicapai para pelatih atau guru di dalam istilah umum metode merupakan sebuah modifikasi, stimulasi dari suatu kenyataan yang disusun dari elemen yang khusus dari sejumlah fenomena yang dapat diawasi dan diselidiki oleh seseorang. Jadi dapat disimpulkan melalui Metode pembelajaran permainan modifikasi guru berusaha untuk mengarahkan dan mengorganisir pembelajaran sesuai dengan tujuannya. Metode pembelajaran keterampilan dan pemahaman peraturan permainan bola basket dengan menggunakan permainan modifikasi dapat mengembangkan pemahaman terhadap peraturan *double dribble* dan keterampilan bermain bola basket dan “Dalam setiap permainan modifikasi selalu menarik minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar dalam pelajaran pendidikan jasmani (Sukintaka, 2004:29)”

Dengan menggunakan metode pembelajaran permainan modifikasi diharapkan dapat memperbaiki kelemahan metode konvensional dan tidak tersisakan lagi, karena bagian-bagian dari metode konvensional tersebut diintegrasikan ke dalam bagian permainan modifikasi, sehingga akhirnya siswa tiba pada keutuhan gerak dan pemahaman terhadap peraturan-peraturan permainan secara terencana. Disamping diberi pembelajaran dengan menggunakan metode permainan modifikasi siswa juga diberi

pemahaman dan motivasi agar dapat mengembangkan penalarannya untuk berpikir maju yang bertujuan meningkatkan penampilan siswa dalam pemahaman terhadap peraturan dan keterampilan bola basket secara tepat dan efisien dan dalam kesempatan itu pula keterampilan kognitif dan motorik juga ikut berkembang. Jadi dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan Metode pembelajaran permainan modifikasi pada keterampilan bola basket diharapkan guru dapat memberikan beberapa penilaian dalam satu kegiatan pembelajaran. Dan diharapkan pula siswa menjadi aktif dalam melakukan kegiatan pembelajaran bola basket dan semakin menyenangi permainan tersebut.

Peneliti memiliki pandangan bahwa penerapan metode permainan modifikasi dalam pembelajaran bola basket harus tepat, yaitu dengan penelitian tindakan kelas (PTK). Dengan penelitian tindakan kelas guru akan dapat mengetahui secara jelas masalah-masalah yang ada di kelasnya, dan bagaimana cara mengatasi masalah itu. Di samping itu juga guru dapat memperbaiki praktek-praktek pembelajaran dan penilaian sehingga lebih efektif. Berangkat dari keinginan peneliti untuk memberikan perbaikan terhadap hasil pembelajaran pendidikan jasmani pada materi bola basket tentang pemahaman peraturan permainan basket, terkhusus peraturan Double Dribble inilah peneliti melakukan penelitian tindakan kelas di kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan.

B. Identifikasi Masalah

Peraturan dasar permainan bola basket diantaranya adalah Peraturan *Double Dribble*. Bagi sebagian besar siswa di kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang pemahaman Peraturan *Double Dribble* masih belum menguasai. Ini terlihat saat siswa belajar materi bola basket kebanyakan siswa melakukan pelanggaran terhadap Peraturan *Double Dribble* terutama pada saat menguasai bola sehingga mengakibatkan kurangnya minat siswa dalam proses pembelajaran yang berakibat pula pada hasil belajar siswa pada materi bola basket. Pelanggaran terhadap peraturan *Double Dribble* diduga oleh sebab tertentu yaitu kurangnya pemahaman siswa terhadap peraturan *Double Dribble*, adapun kurangnya pemahaman siswa terhadap peraturan *Double Dribble* diduga disebabkan beberapa faktor yaitu :

1. Kurang tepatnya metode pembelajaran yang di gunakan dalam proses pembelajaran.
2. Banyaknya siswa yang belum pernah mendapatkan pembelajaran materi pelajaran permainan bola basket di jenjang pendidikan sebelumnya.
3. Kebiasaan yang dilakukan secara otodidak nampaknya membuat siswa banyak melakukan kesalahan dan sulit “diluruskan” dengan metode yang benar salah satunya pelanggaran peraturan *double dribble*.

C. Batasan Masalah

Penelitian ini di batasi pada permasalahan “Meningkatkan hasil belajar pemahaman peraturan *double dribble* pada materi pelajaran bola basket melalui metode pembelajaran permainan modifikasi di kelas VIIB SMP Negeri 2 Kabawetan Kabupaten kepahiang Tahun Ajaran 2013/2014”

D. Rumusan Masalah

Bertitik tolak pada uraian di atas, peneliti ingin mengetahui pelaksanaan strategi pembelajaran dalam permainan bola basket. Maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

“Apakah dengan menggunakan metode pembelajaran permainan modifikasi akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan hasil belajar pemahaman peraturan *double dribble* pada materi pelajaran permainan bola basket pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang ? ”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah di atas, dapat disampaikan tujuan penelitian, yaitu :

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dan pemahaman peraturan *double dribble* pada materi pelajaran permainan bola basket pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang melalui metode pembelajaran permainan modifikasi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah untuk menambah dan mengembangkan wawasan ilmu pengetahuan serta lebih mendukung teori- teori yang telah ada, yang berhubungan dengan masalah yang sedang diteliti khususnya tentang pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani khususnya materi bola basket.

2. Manfaat Praktis

a. Manfaat bagi penulis sendiri sebagai mahasiswa diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan dan menjadi tugas akhir dalam menyelesaikan proses pendidikan pada jenjang Sarjana Strata Satu (S-I).

b. Manfaat bagi guru

- 1) Guru memiliki pengetahuan dan keterampilan menganalisis masalah yang muncul di kelas.
- 2) Guru memiliki variasi dalam strategi dan proses pembelajaran.
- 3) Guru memahami perbedaan individu siswa.
- 4) Guru mendapatkan pengetahuan dan wawasan dalam menentukan model pembelajaran.
- 5) Guru mampu melakukan penelitian tindakan kelas.

c. Manfaat bagi siswa

- 1) Siswa timbul keberanian untuk mengembangkan daya kreasi.
- 2) Siswa berkembang kemampuan daya pikirnya.
- 3) Tumbuh kompetensi antar siswa.

- 4) Siswa termotivasi untuk belajar keterampilan secara lebih baik.
- 5) Siswa terdorong untuk aktif dan kreatif dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan bermain bola basket.

d. Manfaat bagi sekolah

- 1) Penelitian tindakan kelas bermanfaat dalam usaha meningkatkan kualitas pembelajaran yang merupakan kunci terdapatnya kualitas sekolah. Jika kualitas pembelajaran meningkat diharapkan prestasi siswa juga meningkat yang merupakan indikator tercapainya kualitas sekolah.
- 2) Penelitian tindakan kelas bermanfaat mengangkat citra lembaga pendidikan yang kreatif dan inovatif.
- 3) Sebagai masukan dan dapat dikembangkan dalam pembelajaran pada mata pelajaran yang lain.

e. Manfaat bagi pengembang profesi Bagi guru pengembang profesi, metode pembelajaran olahraga khususnya cabang olahraga permainan bola basket, hasil penelitian diharapkan dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian lebih lanjut, khususnya dalam mendisain strategi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan di SMP.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Acuan Teori Area dan Fokus yang di Teliti

1. Metode Pembelajaran

Metode merupakan langkah operasional dari strategi pembelajaran yang dipilih dalam mencapai tujuan belajar, sehingga bagi sumber belajar dalam menggunakan suatu metode pembelajaran harus disesuaikan dengan jenis strategi yang digunakan. Ketepatan penggunaan suatu metode akan menunjukkan fungsionalnya strategi dalam kegiatan pembelajaran.

Istilah metode dapat digunakan dalam berbagai bidang kehidupan, sebab secara umum menurut kamus Purwadarminta (1976), metode adalah cara yang telah teratur dan terfikir baik-baik untuk mencapai sesuatu maksud. Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, metode adalah cara kerja yang bersistem untuk memudahkan pelaksanaan suatu kegiatan guna mencapai tujuan yang ditentukan. Metode berasal dari kata *method* (Inggris), artinya melalui, melewati, jalan atau cara untuk memperoleh sesuatu.

Berdasarkan pengertian tersebut di atas jelas bahwa pengertian Metode pada prinsipnya sama yaitu merupakan suatu cara dalam rangka

pencapaian tujuan, dalam hal ini dapat menyangkut dalam kehidupan ekonomi, sosial, politik, maupun keagamaan. Unsur–unsur metode dapat mencakup prosedur, sistimatik, logis, terencana dan aktivitas untuk mencapai tujuan. Adapun metode dalam pembahasan ini yaitu metode yang digunakan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dapat diartikan sebagai setiap upaya yang sistimatik dan disengaja untuk menciptakan kondisi-kondisi agar kegiatan pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut tidak dapat lepas dari interaksi antara sumber belajar dengan warga belajar, sehingga untuk melaksanakan interaksi tersebut diperlukan berbagai cara dalam pelaksanaannya. Interaksi dalam pembelajaran tersebut dapat diciptakan interaksi satu arah, dua arah atau banyak arah. Untuk masing-masing jenis interaksi tersebut maka jelas diperlukan berbagai metode yang tepat sehingga tujuan akhir dari pembelajaran tersebut dapat tercapai.

Metode dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai cara untuk menyampaikan materi saja, sebab sumber belajar dalam kegiatan pembelajaran mempunyai tugas cakupan yang luas yaitu disamping sebagai penyampai informasi juga mempunyai tugas untuk mengelola kegiatan pembelajaran sehingga warga belajar dapat belajar untuk mencapai tujuan belajar secara tepat. Jadi, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan

pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut maka kedudukan metode dalam pembelajaran mempunyai ruang lingkup sebagai cara dalam:

- a. Pemberian dorongan, yaitu cara yang digunakan sumber belajar dalam rangka memberikan dorongan kepada warga belajar untuk terus mau belajar
- b. Pengungkap tumbuhnya minat belajar, yaitu cara dalam menumbuhkan rangsangan untuk tumbuhnya minat belajar warga belajar yang didasarkan pada kebutuhannya.
- c. Penyampaian bahan belajar, yaitu cara yang digunakan sumber belajar dalam menyampaikan bahan dalam kegiatan pembelajaran.
- d. Pencipta iklim belajar yang kondusif, yaitu cara untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi warga belajar untuk belajar
- e. Tenaga untuk melahirkan kreativitas, yaitu cara untuk menumbuhkan kreativitas warga belajar sesuai dengan potensi yang dimilikinya.
- f. Pendorong untuk penilaian diri dalam proses dan hasil belajar, yaitu cara untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran.
- g. Pendorong dalam melengkapi kelemahan hasil belajar, cara untuk mencari pemecahan masalah yang dihadapi dalam kegiatan pembelajaran.

Strategi pembelajaran sifatnya masih konseptual dan untuk mengimplementasikannya digunakan berbagai metode pembelajaran tertentu. Dengan kata lain, strategi merupakan “a *plan of operation achieving something*” sedangkan metode adalah “a *way in achieving something*” (Wina Senjaya (2008)). Jadi, Metode Pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengimplementasikan strategi pembelajaran, diantaranya: (1) ceramah; (2) demonstrasi; (3) diskusi; (4) simulasi; (5) laboratorium; (6) pengalaman lapangan; (7) brainstorming; (8) debat, (9) simposium, dan sebagainya.

2. Hasil Belajar

Proses belajar didahului dengan adanya perubahan, dengan kata lain tidak ada tujuan pengajaran yang dicapai sebelum siswa menjadi berbeda dalam beberapa hal antara sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran (Agus Suprijono, 2011:5). Proses belajar mengajar di kelompok mempunyai tujuan yang bersifat transaksional, artinya diketahui secara jelas oleh guru dan siswa. Tujuan tercapai jika siswa memperoleh hasil belajar seperti yang diharapkan di dalam proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan gambaran tingkat penguasaan siswa terhadap sasaran belajar pada topik bahasan yang dipelajari, kemudian diukur dengan berdasarkan jumlah skor

jawaban benar pada soal yang disusun sesuai dengan sasaran belajar. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2009:22).

Menurut Bloom dalam Sudjana (2009: 22-32) mengklasifikasikan hasil belajar menjadi tiga ranah. Ketiga ranah tersebut adalah:

- a. Ranah kognitif adalah ranah yang membahas tentang intelektual siswa sehingga ranah ini mencakup pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi.
- b. Ranah afektif adalah ranah yang membahas tentang sikap, nilai-nilai dan apresiasi siswa. Ranah afektif mencakup tentang sikap penerimaan, merespon, menghargai, mengorganisasi, dan karakterisasi nilai.
- c. Ranah psikomotorik adalah suatu ranah yang mencakup keterampilan siswa. Ranah psikomotorik adalah ranah yang mencakup persepsi, kesiapan, meniru, membiasakan, menyesuaikan, dan menciptakan.

Beberapa teori di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah mengalami atau mengikuti aktivitas atau kegiatan belajar. Dalam kegiatan belajar mengajar sebagian besar peranan guru menentukan hasil belajar siswa dengan kata lain kemampuan guru dalam mengelola kegiatan belajar mengajar

menentukan keberhasilan kegiatan belajar mengajar. Hal ini dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menjadi tolak ukur keberhasilan dalam belajar. Dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil aspek kognitif karena hanya melihat pengaruh kognitif saja tanpa melihat pengaruh, selain itu karena sudah pasti jika menggunakan model Cooperative Learning otomatis aktifitas dan kegiatan anak (psikomotor) mengalami perubahan.

3. Bola Basket

a. Pengertian Bola Basket

Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri atas lima orang pemain. (Muhajir,2007:11). Tujuannya adalah setiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang/basket lawan untuk menghasilkan angka sebanyak-banyaknya dalam waktu yang ditentukan. Bola dimainkan oleh tangan dengan cara didorong, dilempar, digiring dan digelindingkan ke segala arah dalam permainan sesuai dengan peraturan yang ditentukan.

Permainan bola basket diciptakan oleh *Dr. James A. Naismith* pada tahun 1891 dari Amerika Serikat. Atas desakan dari *Dr. Luther Halsey Gulick* seorang sekretaris nasional YMCA (*Young Men Christian Association*) bagian pendidikan jasmani dari *Springfield College* di *Massachusetts*, Amerika Serikat untuk membuat permainan baru dengan syarat dapat dimainkan di dalam gedung, mudah dipelajari dan menarik. Pada mulanya *Dr. James A. Naismith* menggunakan keranjang buah persik sebagai

sasaran untuk melemparkan atau memasukkan bola. Dari asal keranjang buah persik inilah berawal nama "*Basketball*" yang sekarang terkenal di seluruh dunia. Pada tahun 1924 bola basket didemonstrasikan dalam olimpiade di Perancis. Pada tanggal 12 Juni 1932 atas prakarsa *Dr. Elmer Beny*, direktur sekolah olahraga di Jenewa, Argentina, Cekoslowakia, Yunani, Italia, Portugal, Rumania dan Swiss untuk pertama kalinya berlangsung kongres bola basket di Jenewa, Swiss. Dalam konferensi tersebut terbentuk *Federation International De Basket Ball Amateur* (FIBA) dengan *Leon Bouffard* sebagai presidennya dan *William Jones* sebagai sekretaris jenderalanya. (Muhajir, 2007 : 12-13)

Bola basket masuk ke Indonesia dibawa oleh para perantau dari Cina. Pada PON I di Surakarta tahun 1948 bola basket telah masuk dalam acara pertandingan. Pada tahun 1951, *Maladi* selaku sekretaris komite olimpiade Indonesia menunjuk *Tonny When* dan *Wim Latumeten* untuk mengorganisir perbolabasketan Indonesia. Pada tanggal 23 Oktober 1951 berdirilah *Persatuan Basketball Indonesia* (PERBASI) dengan *Tonny When* sebagai ketua dan *Wim Latumeten* sebagai sekretaris. Pada tahun 1953, PERBASI diterima sebagai anggota FIBA dan tahun 1955 perpanjangan PERBASI diubah menjadi *Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia*. Dan permainan bola basket berkembang pesat dan banyak sekali peminatnya dengan banyaknya klub-klub dan kompetisi baik lokal maupun internasional. (Muhajir, 2007 : 12-13)

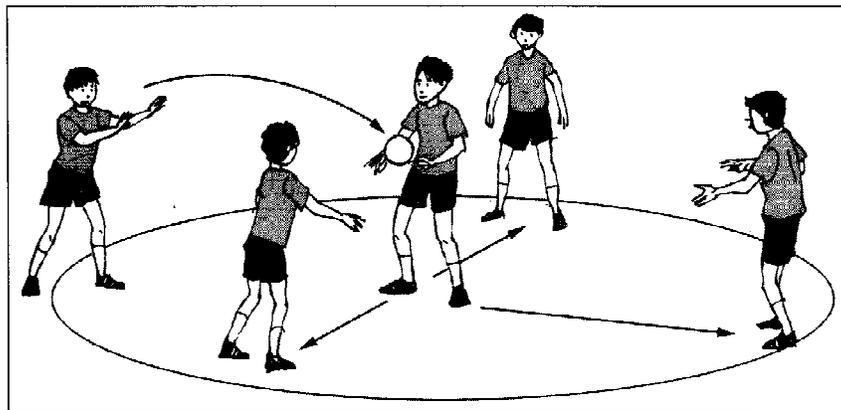
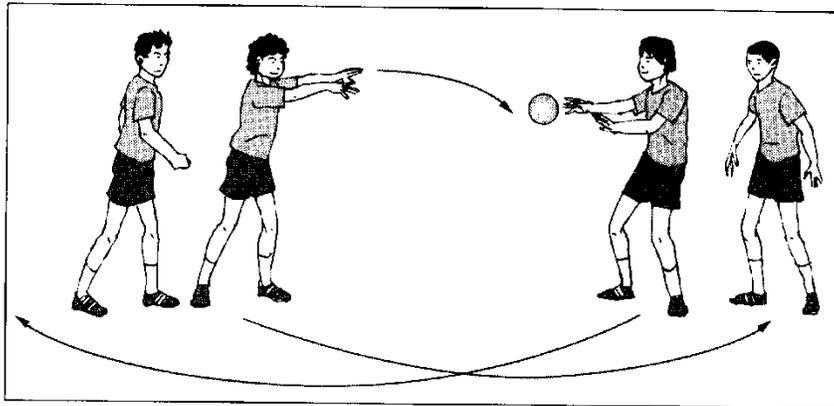
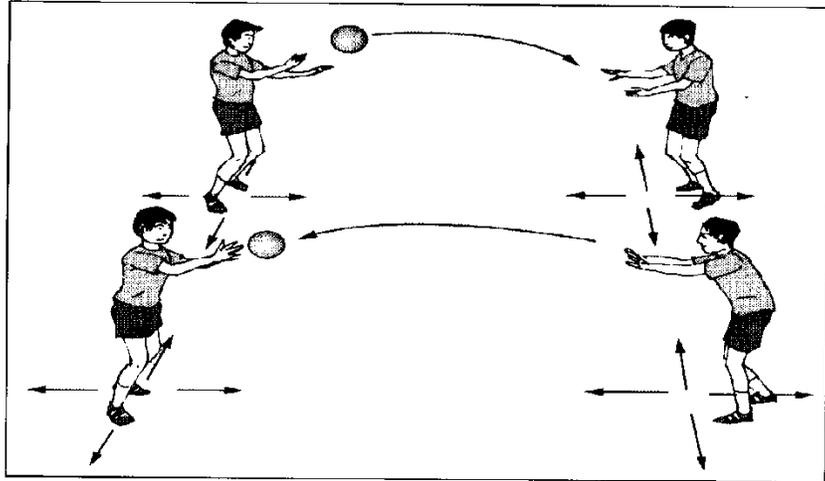
b. Keterampilan Dasar Permainan Bola Basket

1) Operan (*Passing Ball*)

Operan adalah teknik melempar dan menangkap bola basket yang dilakukan dengan berbagai cara dengan menggunakan kedua tangan. Pada umumnya operan dapat dilakukan dengan cepat, keras, tetapi tidak liar, sehingga dapat dikuasai oleh teman yang akan menerimanya, (Muhajir, 2007 : 14). Lebih lanjut Muhajir (2007 : 14) menjelaskan operan dapat dilakukan secara lunak, tetapi akan tergantung pada situasi keseluruhan, yaitu kedudukan situasi teman, timing dan taktik yang digunakan.

Untuk dapat melakukan operan dengan baik dalam berbagai situasi harus menguasai bermacam-macam teknik dasar melempar dan menangkap bola dengan baik. Gerak dasar dalam bola basket dapat dibedakan menjadi beberapa teknik operan antara lain : (a) Passig (operan) dengan dua tangan yang terdiri dari : (1) Operan tolakan dada (*the two handed chest pass*), (2) Operan atas kepala (*the over head pass*), (3) Operan pantulan (*the bounce pass*), dan (4) Operan ayunan bawah (*the under hand pass*). (b) Passing dengan satu tangan yang terdiri dari : (1) Operan samping (*the side arm pass*), (2) Operan lambung (*the lobb pass*), (3) Operan kaitan (*the hook*

pass), dan (4) Operan lompat (*the jump pass*).

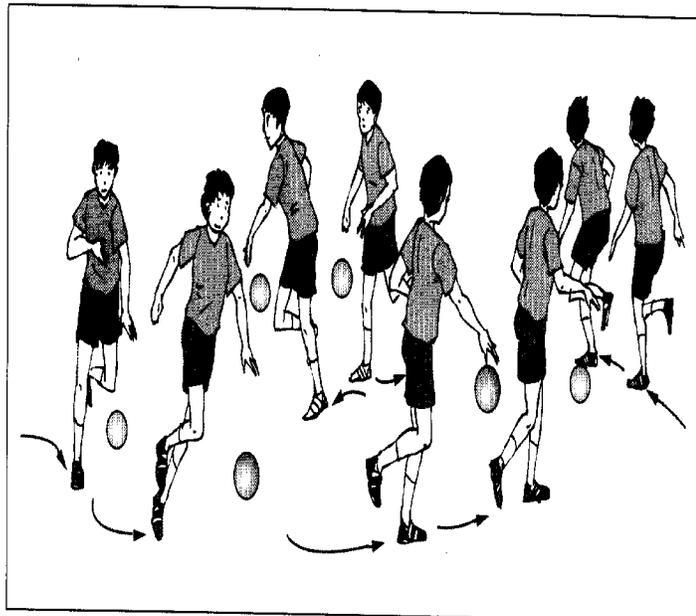
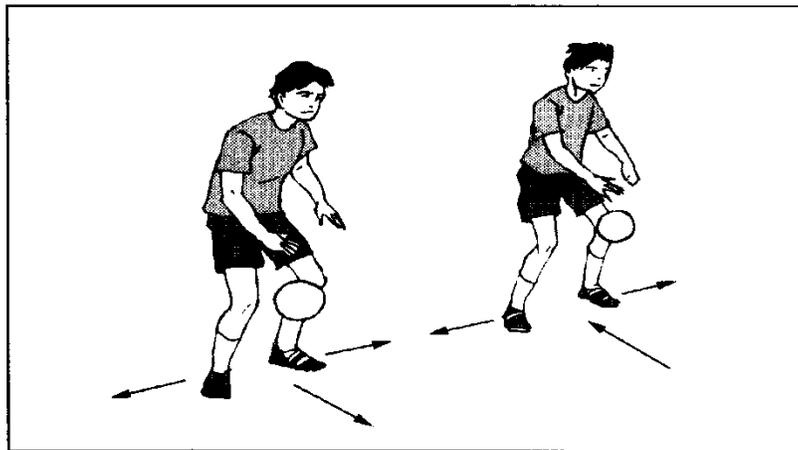


Gambar II. 1 Teknik passing bola basket
(Roji, 2007 : 35-36)

2) Menggiring Bola (*Dribbling Ball*)

Menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan oleh peraturan untuk membawa lari bola ke segala arah. Seorang pemain boleh membawa bola lebih dari satu langkah, asal bola sambil dipantulkan baik dengan berjalan maupun berlari. Menggiring bola merupakan suatu usaha untuk membawa bola menuju ke depan/lapangan lawan (Muhajir, 2007 : 15).

Dribbling atau menggiring bola dapat dilakukan dengan dengan sikap berhenti, berjalan dan lari. Sedang cara pelaksanaannya dapat di kerjakan dengan tangan kanan atau kiri, tinggi atau rendah. Gerakannya dapat dilakukan dengan cara : (a) Sikap kaki kuda-kuda, lutut sedikit ditekuk, (b) Badan sedikit condong ke depan, (c) Gerakan tangan ke atas dan ke bawah dengan sumber gerak siku, (d) Bola bergerak ke atas, telapak tangan memantulkan bola dengan cara mengikuti bola ke atas, dan (e) Mata selalu melihat ke depan atau kepada lawan.

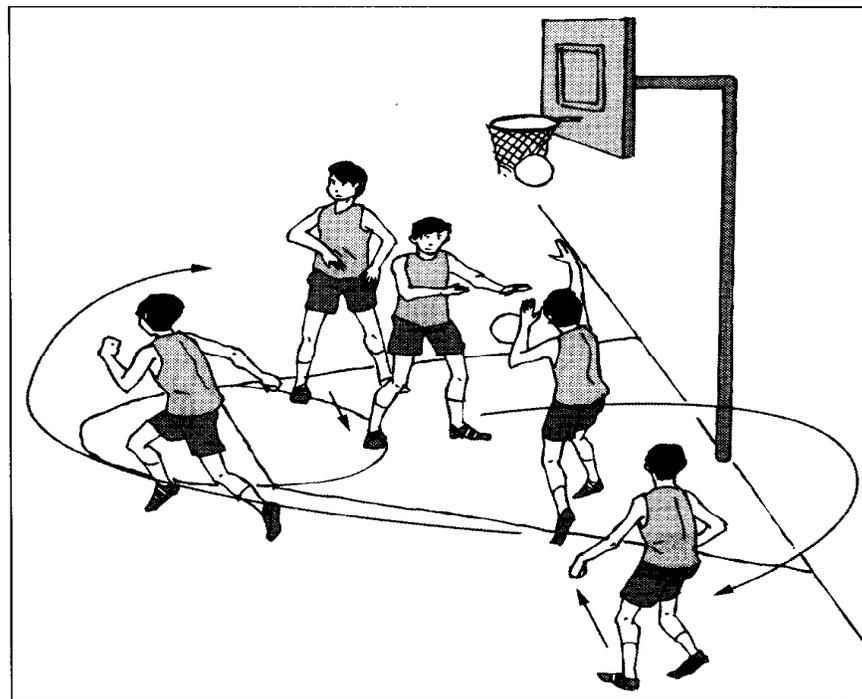


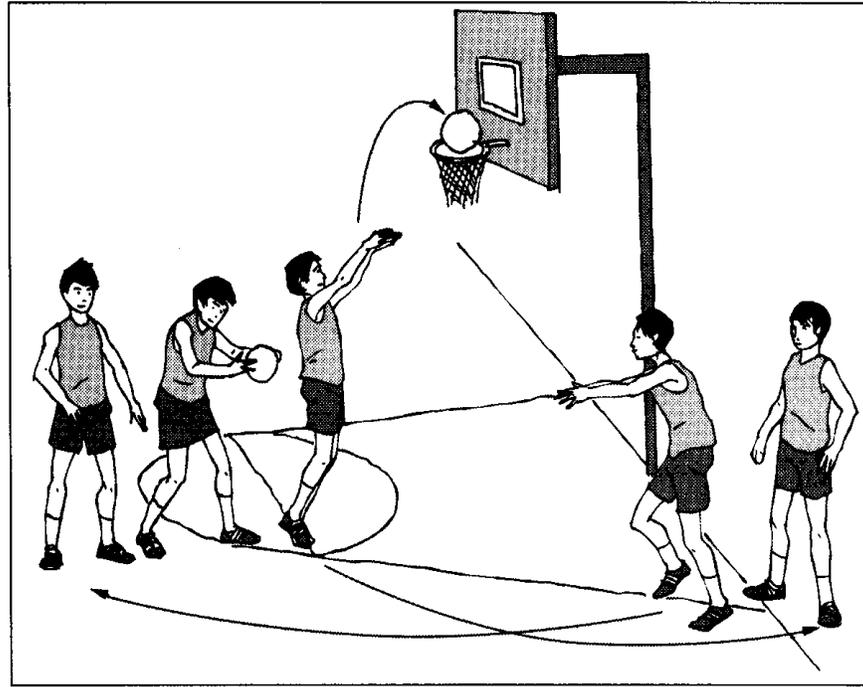
Gambar II.2 Menggiring bola basket
(Roji, 2007 : 37)

3) Menembakkan Bola (*Shooting Ball*)

Shooting ball adalah teknik menembakkan bola ke dalam ring basket yang dapat dilakukan dengan cara diam di tempat atau gerakan melompat dengan jarak tertentu. Keberhasilan regu dalam permainan

selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak. Muhajir (2007 :126) menjelaskan bentuk-bentuk teknik gerakan menembak dalam permainan bola basket antara lain : (1) tembakan satu tangan di atas kepala, (2) tembakan *lay-up*, (3) menangkap bola dilanjutkan menembak (*lay-up*), (4) tembakan meloncat dengan dua tangan (*jump shot*) dan (5) tembakan kaitan.





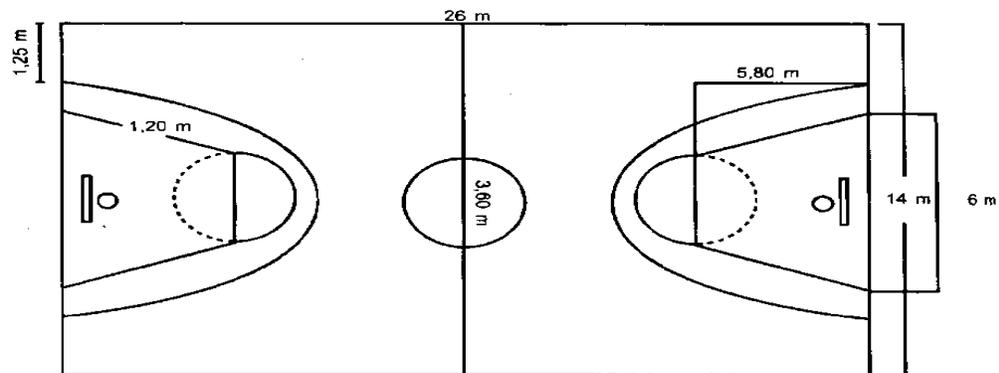
Gambar II.3 Teknik menembakkan bola permainan bola basket
(Roji, 2007 : 40)

c. Perlengkapan Permainan Bola Basket

1) Lapangan.

Permainan bola basket dilakukan di atas lapangan keras persegi panjang bebas dari segala rintangan, dengan ketentuan : (a) Panjang 28 m, lebar 15 m diukur dari bagian sebelah dalam garis batas lapangan dan bila di dalam ruangan tingginya sekurang-kurangnya 7 meter dan hendaknya mendapat penerangan yang cukup merata. Lapangan harus ditandai dengan garis batas yang jelas berjarak 2 meter dari rintangan yang ada disekeliling lapangan. Garis-garis batas tersebut dibuat sejelas-jelasnya dengan tebal 5 cm, (b) Garis lingkaran tengah berjari-jari 1,80 meter, tepat berada

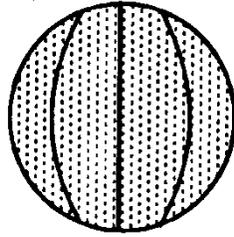
ditengah-tengah lapangan dan diukur dari titik pusat sampai sebelah luar garis lingkaran, (c) Garis tengah dibuat sejajar dengan garis akhir, menghubungkan kedua titik tengah garis samping dan tiap ujungnya melewati garis pinggir sejauh 15 cm, dan (d) Garis lengkung atau daerah tembakan lapangan bernilai 3 angka dengan jari-jari 6,35 meter dengan titik pusat tepat berada tegak lurus di bawah titik tengah keranjang. Titik tengah dengan garis berjarak 1,575 meter dan kedua ujung garis lengkung sepanjang 1,575 meter pula.



Gambar II . 4 Lapangan Bola Basket
(Muhajir, 2007 : 12)

2) Bola

Bola yang dipakai harus bundar, terdiri dari bola dalam yang terbuat dari karet dan bola luar yang terbuat dari bahan kulit atau kulit imitasi. Bola luar berwarna satu atau kotak-kotak warna dua. Lingkaran bola 68 – 71 cm. Bola harus dipompa keras pada awal pertandingan beratnya antara 425 – 475 gram.



Gambar II.5 Bola basket
(Muhajir, 2007 : 11)

d. Peraturan

Sebuah pertandingan pada hakekatnya diatur dan dikendalikan oleh suatu peraturan. Dalam olahraga bolabasket, salah satu peraturan pengendali tersebut disusun dan diterbitkan oleh FIBA (*Federation Internationale de Basketball*), khususnya oleh Komisi Teknis (*Technical Commission*), dan disebut *Official Basketball Rules*. *Rules* tersebut bukanlah satu-satunya peraturan permainan bolabasket yang ada di dunia internasional tetapi merupakan peraturan yang paling banyak digunakan di sejumlah negara, termasuk di Indonesia.

Dalam perkembangannya, *Official Basketball Rules* telah mengalami beberapa kali revisi. Perubahan tersebut tidak lain untuk memberikan jawaban pada sistem olahraga modern yang menuntut suatu permainan yang atraktif, dinamis, dan progresif sehingga dapat menarik banyak peminat.

Peraturan permainan bolabasket diciptakan dengan tujuan dan semangat untuk memberikan kesempatan berkompetisi yang adil dan

seimbang bagi kedua belah pihak yang bertanding. Peraturan permainan merupakan sebuah perangkat yang mendefinisikan tingkat keleluasaan (dan juga batasan) kepada semua personel yang terlibat di dalamnya. Karenanya, seorang pemain wajib mengerti dan memahami peraturan permainan dengan baik. Mengapa? Tidak lain agar ia mampu mengintegrasikan pemahaman tersebut ke dalam permainan yang akan ia mainkan. Sebagai contoh, tidak mungkin seorang pemain pada waktu bermain saat dia menguasai bola dia memantulkan bola dengan menggunakan kedua belah tangan secara bersamaan (karena pemain tersebut akan terkena pelanggaran *double*). Contoh lainnya, para pemain harus mengusahakan agar bola dapat melewati *center line* dalam waktu kurang dari 8 detik (jika tidak tim akan terkena pelanggaran 8 detik), dan demikian seterusnya.

Selain hal tersebut di atas, pemahaman yang mendalam tentang peraturan permainan pun akan sangat membantu pemain dalam situasi pertandingan (*game situation*). Tentu saja, para Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan harus membagikan pengetahuannya ini kepada para siswa yang ia ajar sehingga mereka mengerti hal-hal apa saja yang boleh mereka lakukan dan hal-hal apa saja yang tidak boleh pada saat bermain bola basket.

Faktanya, banyak siswa yang tingkat pemahamannya terhadap

peraturan permainan kurang baik. Hal ini dapat disebabkan oleh banyak faktor seperti kurangnya edukasi yang dilakukan oleh badan yang berwenang, tidak tersedianya bahan-bahan pendukung, ketiadaan lembaga yang khusus membidangi hal ini, dan lain sebagainya. Namun seorang Guru yang baik tentu tidak akan mudah menyerah terhadap tantangan ini, karena saat seseorang memutuskan untuk menjadi Guru maka mulai saat itu juga ia harus siap untuk menghadapi banyak kendala dan hambatan yang menghadang dalam jalan menuju keberhasilan.

Setelah menyadari pentingnya pemahaman peraturan permainan, diharapkan para siswa mau berusaha lebih keras untuk belajar mendalaminya dan tidak ragu untuk berdiskusi, bertanya, mengemukakan pendapat, dan saling membantu demi peningkatan pengetahuan tentang peraturan dan kemajuan olahraga bolabasket itu sendiri.

1) Peraturan Permainan Bola Basket

Awal permainan ditandai dengan pertandingan dimulai jika kedua regu sudah siap di lapangan. Pertandingan resmi dimulai saat wasit dengan memegang bola, melangkah ke lingkaran tengah untuk melaksanakan bola loncat dan pertandingan di mulai dengan bola loncat di lingkaran tengah. Kedudukan bola yaitu bola berada dalam permainan pada saat bola dilepaskan dari tangan wasit. Pada saat lemparan bebas, wasit memberikan bola kepada pemain yang akan melaksanakan lemparan bebas dan pada saat throw-in dari luar garis bebas bola berada di tangan pemain yang akan

melaksanakan throw- in (lemparan ke dalam).

Bola menjadi mati apabila terjadi gol atau lemparan bebas yang sah, wasit meniup peluitnya ketika bola ada dalam permainan, dan secara jelas bahwa bola tidak akan masuk ke jaring pada saat melakukan tembakan bebas. Cara memainkan bola antara lain bola dimainkan dengan dua tangan, mengontrol bola dengan berbagai cara yaitu melempar, menangkap, memantulkan dan menggiring bola, apabila bola ditendang atau ditinju dengan sengaja maka disebut dengan pelanggaran, dan menyentuh bola dengan kaki tanpa sengaja bukan merupakan pelanggaran.

Penilaian dalam permainan adalah perolehan angka terjadi pada saat bola hidup masuk keranjang dari atas, gol yang terjadi di lapangan diberi nilai untuk regunya yang sedang melakukan serangan ke jaring sebagai berikut : (1) gol dari lemparan bebas dihitung 1 angka, (2) gol dari lapangan dihitung 2 angka, (3) gol yang dibuat dari daerah 3 angka dihitung 3 angka, dan (4) angka dapat diperoleh sebanyak-banyaknya dalam waktu yang ditentukan.

2) Perwasitan Permainan Bola basket

Pertandingan bola basket dipimpin oleh dua orang wasit yang mempunyai tugas sebagai berikut : (1) Memimpin jalannya pertandingan, (2) Melaksanakan bola loncat pada setiap permulaan babak, (3) Memeriksa dan mengesahkan semua perlengkapan alat pertandingan, (4) Menetapkan jam permainan yang resmi, (5) Melarang pemain menggunakan alat-alat yang

membahayakan, (6) Mengesahkan atau tidak mengesahkan gol, dan (7) Berhak menghentikan pertandingan setiap saat.

Pedoman dalam mewasiti yaitu setiap terjadi pelanggaran, wasit meniup peluit sambil mengangkat tangan dan telapak tangan terbuka, bila terjadi lemparan ke dalam, wasit yang terdekat harus mengacungkan tangan ke atas dengan telapak tangan terbuka, wasit harus selalu mengingat kedudukan dan posisinya sebagai wasit pemandu dan wasit penyerta, dan wasit harus selalu bergerak untuk memperoleh tempat dalam mengamati bola dengan tepat dan memelihara konsentrasi.

e. Peraturan *Double Dribble*

Pemain di kenakan peraturan *Double Dribble* dalam permainan bola basket apabila pemain melakukan hal-hal sebagai berikut:

- 1) Jika seorang pemain berhenti mendribel kemudian menderibel lagi.
- 2) Seorang pemain mendribel bola dengan menggunakan kedua tangan secara bersamaan
- 3) Pemain yang sedang mendribel bola menghentikan sejenak bola diatas salah satu tangan atau kedua tangan kemudian mendribel lagi.
- 4) Pemain yang telah melakukan dribel kemudian berhenti dalam keadaan memegang bola di atas salah satu tangan atau kedua tangan kemudian melompat dan pada saat dia kembali mendarat di lapangan bola tetap dalam penguasaan.

5) Pemain yang telah melakukan dribel kemudian menghentikan bola diatas salah satu tangan atau memegang bola dengan kedua tangan kemudian melempar bola dan menangkapnya lagi sebelum bola tersebut menyentuh ring atau pemain lain.

6) Pemain memantulkan bola melewati atas bahu kemudian memantulkannya kembali sebelum bola memantul kembali ke lantai.

Pelanggaran terhadap peraturan *Double Driblle* yang telah di jelaskan pada poin-poin diatas akan mengakibatkan bola mati dan wasit akan memberikan hak kepada regu lawan untuk melakukan lemparan kedalam (PERBASI, 2010).

B. Acuan Teori Rancangan-Rancangan Alternatif

1. Permainan

Pemahaman perihal pengertian permainan akan mengilhami Anda untuk mengerti bahan ajar yang akan disampaikan. Istilah permainan sebenarnya tidak mengacu pada tipe permainan tetapi pada pensekatan pembelajaran yang digunakan. Teori bermain membahas tentang aktivitas jasmani anak yang dilakukan dengan rasa senang, sederhana serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian dengan rasa senang, serta kaitan bermain sebagai wahana pencapaian tujuan pendidikan (Sukintaka, 1992). Selanjutnya dalam buku yang sama dilanjutkan bermain merupakan kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, sungguh-

sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan.

Dari dua definisi di atas dapat dijadikan sebagai dasar bahwa permainan adalah sesuatu yang dimainkan untuk bermain yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan. Permainan dibagi atas dua yaitu permainan untuk bermain (play) dan permainan untuk bertanding (game). Permainan dalam bentuk bermain dilakukan guna mengisi waktu luang dan bersifat hiburan yang pada umumnya dilakukan anak-anak, Suherman, dkk. Pendekatan permainan digunakan sebagai dasar untuk merancang sebuah kurikulum yang disebut dengan model kurikulum permainan. Secara teoritis model ini berpijak pada teori perkembangan Jean Piaget, model pembelajaran konstruktif dan praktik pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan (*Developmentally Appropriate Practice*) anak usia dini yang dikeluarkan oleh NAEYC.

Makna bermain dalam pendidikan adalah sebagai berikut:

- a. Bermain merupakan aktivitas yang dilakukan dengan suka rela atas dasar rasa senang.
- b. Bermain dengan rasa senang, menumbuhkan aktivitas yang dilakukan secara spontan.
- c. Bermain dengan rasa senang, untuk memperoleh kesenangan, menimbulkan kesadaran agar bermain dengan baik perlu berlatih,

kadang-kadang memerlukan kerjasama dengan teman, menghormati lawan, mengetahui kemampuan teman, patuh pada peraturan, dan mengetahui kemampuan dirinya sendiri.

Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987) mengutarakan bahwa pertumbuhan, perkembangan dan belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi:

a. Ranah Kognitif

Kemampuan berpikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan) kemampuan memahami (*perceptual ability*) menyadari gerak, dan penguatan akademik.

b. Ranah Psikomotor

Pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.

c. Ranah Afektif

Rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan dirinya (mengaktualisasi diri), menghargai sendiri, dan ada konsep diri, Sukintaka (1992).

Menurut komite kebijakan laboratorium perkembangan anak, seperti yang dikutip Caron dan Allen (1985), pengoptimalan perkembangan anak yang ingin dicapai melalui permainan ini secara terperinci meliputi :

1) Nilai diri dan percaya diri.

2) Kepercayaan, tanggungjawab dan kepedulian terhadap sesama.

- 3) Hubungan interpersonal dan keterampilan berkomunikasi yang efektif.
- 4) Kemampuan untuk berpikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri.
- 5) Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya.
- 6) Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya.
- 7) Pemerolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah.
- 8) Rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi.

Permainan dapat membentuk percaya diri. Ini dimaksudkan dengan bermain dapat meningkatkan kemampuan untuk tampil di depan umum. Setiap permainan selalu melibatkan lebih dari satu orang, dengan demikian anak akan dikondisikan untuk mau tampil. Dengan tampilnya anak dihadapan teman sebaya merupakan suatu kondisi yang baik untuk menumbuhkan sikap memiliki harga diri yang pada akhirnya percaya diri akan terpupuk dengan tidak sengaja. Kesempatan untuk membentuk team (menjadi kapten) adalah contoh yang baik dimana anak mempunyai hak untuk memutuskan membuat team seperti yang dia mau. Pada waktu anak ditunjuk dan harus maju ke depan atau mengajukan diri sebagai pembentuk team merupakan pengalaman pemupukan kepercayaan diri.

Kepercayaan tanggung jawab, dan keterampilan berkomunikasi yang

efektif. Dengan menjadi anggota dalam satu team anak dalam sebuah permainan yang kompetitif memerlukan kemampuan untuk bekerjasama dengan anak-anak yang lain. Apabila anak mampu berkoordinasi dengan satu team untuk bekerjasama dan melaksanakan setiap hal yang telah disepakati secara langsung merupakan bentuk latihan tanggung jawab dan memelihara keterampilan berkomunikasi. Komunikasi ini dapat dilakukan secara verbal ataupun non verbal.

Kemampuan untuk berpikir/bersikap secara mandiri dan mengembangkan kontrol diri. Hal ini mengacu pada kemampuan kognitif dan emosional. Dalam setiap permainan pasti ada yang diistilahkan sebagai team yang kuat ataupun lemah, dan pada akhirnya akan menghasilkan team yang menang dan kalah. Dalam permainan yang telah dilaksanakan, anak belajar untuk menerima dirinya dalam team yang kuat ataupun lemah dan akhirnya belajar memahami nilai menang dan kalah. Efek dari memahami nilai menang dan kalah adalah kemampuan untuk mengekspresikan dengan benar bagaimana jika menang dan bagaimana jika kalah. Hal yang sedikit berat adalah belajar mengendalikan diri atas keadaan sebagai team yang kalah.

Keterampilan untuk mengemukakan gagasan dan perasaannya. Hal ini tidak jauh berbeda dengan pembahasan sebelumnya bahwa kemampuan untuk mengungkapkan gagasan dan perasaan diperlukan kepercayaan diri

dan kemampuan untuk mengontrol diri. Dapat dibayangkan dalam keadaan team yang kalah dalam sebuah permainan, pada waktu anak-anak menentukan strategi, dalam keadaan suhu tubuh panas diharuskan untuk berpikir dan mengusulkan pendapatnya sementara setiap anak pasti memiliki pendapat, sementara belum dapat dipastikan bahwa pendapatnya akan dipakai oleh team. Dalam sebuah permainan kejadian ini akan terjadi begitu cepat dan anak akan mempunyai pengalaman yang sungguh berharga di masa kehidupan mendatang.

Pemahaman dan pengelolaan informasi tentang lingkungan fisik dan sosialnya. Anak secara insting akan mengetahui keadaan fisiknya ataupun fisik lingkungan dan sosial. Dengan melihat lingkungan ini dan kemampuan imajinasi yang dimiliki anak dapat membuat ataupun menciptakan permainan yang cocok dengan apa yang dilihat dan dirasakan. Seperti di lingkungan yang banyak lumpur, anak akan bermain dengan lumpur, di tanah yang lapang akan banyak bermain berlari, di tempat yang banyak tempat bersembunyi akan bermain petak umpet dan lain sebagainya.

Perolehan dan penggunaan keterampilan untuk memecahkan masalah. Bermain memiliki transfer pembelajaran dari keterampilan yang telah diperoleh. Sebagai contoh dalam permainan petak umpet anak akan memiliki keterampilan untuk waspada dan teliti dalam mencari teman yang

bersembunyi. Transfer belajar keterampilan itu dapat dimunculkan dalam bidang lain seperti belajar ilmu yang memerlukan ketelitian ataupun kecermatan.

Rasa ingin tahu tentang dunia sekitarnya dan rasa nyaman dalam belajar dan bereksplorasi. Sikap alami anak-anak adalah rasa ingin tahu yang besar. Seringkali rasa ingin tahu ini ditindas oleh orang dewasa dengan gampang karena kesal dengan pertanyaan yang menurut orang dewasa tidak masuk akal atau terlalu mudah. Atau keingintahuan anak soal ketinggian di atas pohon dengan memanjat dilarang oleh orang dewasa dengan alasan keamanan dan keselamatan.

Permainan akan mengasah kemampuan anak terutama dalam menumbuhkan optimisme dan aktualisasi diri. Pendekatan ini juga akan mengasah anak untuk menciptakan gagasan dalam lingkungan yang sportif dan menjelajahi dinamika kreativitas dalam lingkungan yang aman dan menyenangkan baginya.

Dari pembahasan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan belajar yang dilakukan dengan suasana senang dengan cara-cara tertentu untuk mendapatkan sesuatu. Bermain yang dilakukan dapat dengan bereksplorasi, meniru ataupun diajarkan. Eksplorasi dapat dilakukan dengan panca indra ataupun bertanya. Bermain merupakan sarana pendidikan yang disadari dan tidak disadari. Bermain menjadikan

anak berkembang baik secara pribadi ataupun sebagai makhluk sosial.

2. Modifikasi

a. Pengertian modifikasi

Modifikasi adalah menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara menurunkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Yoyo Bahagia, Ucup Yusuf, Adang Suherman. 2000: 41).

b. Prinsip Pengembangan Modifikasi

Modifikasi adalah salah satu usaha para guru agar pembelajaran mencerminkan kreatifitas, termasuk didalamnya "*body scaling*" atau penyesuaian dengan ukuran bentuk tubuh siswa yang sedang belajar. Aspek inilah yang harus dijadikan prinsip utama dalam modifikasi pembelajaran penjas, termasuk pembelajaran atletik.

Cara-cara guru memodifikasi pembelajaran agar tercermin dari aktifitas pembelajaran yang diberikan guru dari mulai awal hingga akhir pelajaran. Beberapa aspek analisa modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang:

1) Tujuan

2) Karakteristik materi

3) Kondisi lingkungan dan

4) Evaluasinya (Yoyo Bahagia, *dkk.* 2000: 41)

c. Tujuan Modifikasi

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan dengan tujuan pembelajaran dari mulai tujuan yang paling rendah sampai tujuan yang paling tinggi. Modifikasi tujuan materi ini dapat dilakukan dengan cara membagi tujuan materi ke dalam tiga komponen, yakni:

1) Tujuan Perluasan

Tujuan perluasan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efisiensi dan efektifitas. Misalnya: siswa mengetahui dan dapat memberikan contoh-contoh pelanggaran peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket. Dalam contoh ini, tujuan pembelajaran lebih menekankan agar siswa dapat mengetahui esensi peraturan *double dribble*, dalam kasus ini kemampuan bermain tidak terlalu dipermasalahkan apakah permainan itu sudah dilakukan secara efektif dan efisien atau belum. Yang penting siswa dapat mengetahui esensi jenis-jenis pelanggaran peraturan *double dribble* dalam nomor permainan bola basket.

2) Tujuan Penghalusan

Tujuan penghalusan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerak secara efisien. Misalnya: siswa mengetahui dan melakukan gerak untuk tidak melakukan pelanggaran terhadap peraturan *double dribble*. Dalam contoh ini, tujuan tidak lagi pada level agar siswa dapat mengetahui peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket (misalnya: siswa sudah terbiasa secara otomatis tidak melakukan pelanggaran terhadap peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket) melalui peragaan.

3) Tujuan Penerapan

Tujuan penerapan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan tentang efektif tidaknya gerakan yang dilakukan melalui pengenalan kriteria- kriteria tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan siswa.

3. Karakteristik Permainan Modifikasi

Berdasarkan teori tentang Permainan dan Modifikasi yang di ungkapkan oleh para Ahli di atas, maka penulis merancang sebuah Permainan modifikasi yang di terapkan pada proses pembelajaran bola basket untuk meningkatkan hasil belajar pemahaman peraturan *Double Dribble*.

Permainan modifikasi ini menggunakan fasilitas antara lain lapangan

bola basket, bola basket dan gawang kecil dengan ukuran lebar 3 Meter dan tinggi 2 Meter.

Untuk peraturan dalam permainan ini tidak jauh berbeda dengan permainan bola basket yang sebenarnya, jumlah pemain dalam satu tim terdiri dari lima orang pemain, yang bertujuan untuk mendapatkan poin dengan cara memasukan bola ke gawang lawan sebanyak banyaknya dan mempertahankan gawang sendiri agar tidak kemasukan bola selama waktu yang telah di tetapkan sebelum permainan di mulai, keterampilan dasar yang di gunakan sama dengan keterampilan dasar permainan bola basket (operan, menggiring bola, menembak bola), (muhajir,2007 : 14). Yang di modifikasi dari permainan modifikasi ini dari permainan basket sebenarnya yaitu pada cara mendapatkan poin atau nilai, dalam permainan basket mendapatkan poin dengan memasukan bola ke ring lawan sedangkan dalam permainan modifikasi ini untuk mendapatkan poin pemain memasukan bola ke gawang lawan, setiap pemain memasukan bola ke gawang lawan maka Timnya mendapatkan satu poin. Selain itu juga ada modifikasi pada fasilitas, yaitu pada permainan basket menggunakan fasilitas ring sedangkan pada permainan ini menggunakan gawang yang berukuran Lebar 3 Meter dan Tinggi 2 Meter sebagai sasaran memasukan bola untuk mendapatkan poin.

Dalam pelaksanaan permainan ini Guru menjadi wasit, apabila ada pemain yang melakukan pelanggaran *double dribble* maka wasit meniup peluit serta langsung menjelaskan secara singkat kepada seluruh siswa yang

sedang menjadi pemain maupun yang tidak bermain bahwa hal yang dilakukan salah pemain itu adalah pelanggaran peraturan *double dribble*, kemudian pelanggaran *double dribble* yang dilakukan oleh setiap siswa di catat dan di hitung oleh siswa yang telah di tentukan yang belum mendapatkan giliran bermain.

4. Penelitian Tindakan Kelas (PTK)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian tindakan yang dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelasnya. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) berfokus pada kelas atau proses pembelajaran yang terjadi di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) harus tertuju atau mengenai hal-hal yang terjadi di dalam kelas. Penelitian Tindakan Kelas (*Class Action Research*) adalah sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. (Suharsimi Arikunto : 2008:2). Suharsimi Arikunto (2008 :2-3) menjelaskan "ada tiga kata yang membentuk pengertian tersebut, ada tiga pengertian yang dapat diterangkan.

- a. Penelitan – menunjuk pada suatu kegiatan mencermati suatu objek dengan menggunakan cara dan aturan metodologi tertentu untuk memperoleh data atau informasi yang bermanfaat dalam meningkatkan mutu suatu hal yang menarik minat dan penting bagi peneliti.
- b. Tindakan – menunjuk pada sesuatu gerak kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Dalam penelitian berbentuk rangkaian siklus kegiatan siswa.

c. Kelas – dalam hal ini tidak terikat pada pengertian ruang kelas, tetapi dalam pengertian yang lebih spesifik. Seperti yang sudah lama dikenal dalam bidang pendidikan dan pengajaran, yang dimaksud dengan istilah kelas adalah sekelompok siswa yang dalam waktu yang sama, menerima pelajaran yang sama dari guru yang sama pula”.

Supardi (2008 : 105-106) mengemukakan beberapa hal yang perlu dipahami tentang penelitian tindakan kelas.

- a. PTK adalah suatu pendekatan untuk meningkatkan pendidikan dengan melakukan perubahan ke arah perbaikan terhadap hasil pendidikan dan pembelajaran.
- b. PTK adalah partisipatori, melibatkan orang yang melakukan kegiatan untuk meningkatkan praktiknya sendiri.
- c. PTK dikembangkan melalui suatu *self-reflective spiral; a spiral of cycles of planning, action, observing, reflecting, the re-planning*.
- d. PTK adalah kolaboratif, melibatkan partisipan bersama-sama bergabung untuk mengkaji praktik pembelajaran dan mengembangkan pemahaman tentang makna tindakan.
- e. PTK menumbuhkan kesadaran diri mereka yang berpartisipasi dan berkolaborasi dalam seluruh tahapan PTK.
- f. PTK adalah proses belajar yang sistematis, dalam proses tersebut menggunakan kecerdasan kritis membangun komitmen melakukan tindakan.

- g. PTK memerlukan orang untuk membangun teori tentang praktik mereka (guru)
- h. PTK memerlukan gagasan dan asumsi ke dalam praktik untuk mengkaji secara sistematis bukti yang menantanginya (memberikan hipotesis tindakan).
- i. PTK memungkinkan kita untuk memberikan rasional justifikasi tentang pekerjaan kita terhadap orang lain dan membuat orang menjadi kritis dalam analisis.

Menurut Suharjono (2008 : 62) mengemukakan "ciri khusus PTK adalah adanya tindakan (*action*) yang nyata. Tindakan itu dilakukan pada situasi alami (bukan dalam laboratorium) dan ditujukan untuk memecahkan permasalahan praktis. Tindakan tersebut merupakan sesuatu kegiatan yang sengaja dilakukan dengan tujuan tertentu. Pada penelitian tindakan, kegiatan tersebut dilakukan dalam rangkaian siklus kegiatan". Selanjutnya Suharjono (2008 : 63) mengatakan pula "Salah satu ciri khas PTK adalah adanya kolaborasi (kerja sama) antara praktisi (guru, kepala sekolah, siswa, dan lain- lain) dan peneliti (dosen, widyaiswara) dalam pemahaman, kesepakatan tentang permasalahan, pengambilan keputusan yang akhirnya melahirkan kesamaan tindakan (*action*)".

Menurut Sarwiji Suwandi (2008 : 12-13) mengatakan "Banyak cara yang dapat dilakukan guru untuk mengatasi atau memecahkan

permasalahan pembelajaran di kelas. Salah satu cara yang dipandang efektif adalah guru melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Dikatakan demikian karena selama melaksanakan PTK guru tidak meninggalkan tugas utamanya (mengajar) dan bahkan dengan PTK itulah kegiatan pembelajaran yang dilakukan guru akan makin berhasil guna". Selanjutnya Sarwiji Suwandi juga mengemukakan "jika ada guru yang memiliki komitmen untuk senantiasa memperbaiki sistem serta meningkatkan kinerja dalam rangka memperbaiki atau meningkatkan mutu proses dan hasil pembelajaran, guru tersebut dapat melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*)'. (2008:13)

Adapun manfaat yang dapat diperoleh guru dalam pendekatan PTK adalah guru dapat melakukan inovasi penilaian; guru dapat meningkatkan kemampuan reflektifnya dan mampu memecahkan persoalan penilaian yang muncul di kelasnya; dan dapat mengembangkan penilaian secara berkala, komprehensif (menyeluruh) dan berkesinambungan.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaboratif antara guru dan pihak-pihak lain yang bertujuan untuk meningkatkan kinerja guru serta hasil belajar siswa dan berusaha mengungkapkan penyebab dari berbagai permasalahan pembelajaran yang dihadapi, misalnya kesulitan siswa dalam memahami pokok-pokok bahasan tertentu serta memberikan solusi berupa tindakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran tersebut.

Jadi dapat disimpulkan tujuan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah untuk memperbaiki proses dan hasil belajar sekelompok peserta didik. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang bersifat reflektif. Kegiatan penelitian diawali oleh permasalahan nyata yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran kemudian direfleksikan alternatif pemecah masalahnya dan ditindaklanjuti dengan tindakan-tindakan nyata yang terencana dan terukur. Hal ini kemudian dijadikan dasar kajian untuk mengatasi masalah tersebut. Dalam proses pelaksanaan rencana telah disusun, kemudian dilakukan suatu observasi dan evaluasi yang dipakai sebagai masukan untuk melakukan refleksi atas apa yang terjadi pada tahap pelaksanaan. Hasil dari proses refleksi ini kemudian melandasi upaya perbaikan dan penyempurnaan rencana tindakan berikutnya. Tahapan-tahapan di atas dilakukan berulang-ulang dan berkesinambungan sampai suatu kualitas keberhasilan tertentu dapat tercapai.

C. Hasil Penelitian yang Relevan

1) Penelitian yang dilakukan oleh Novi Purwati (2011) dengan judul "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Pass Bawah Bola Voli Melalui Permainan Dua Bola Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Banjarnegara Tahun Ajaran 2010/2011" Pada penelitian ini diterapkan permainan modifikasi dari permainan bola voli, modifikasi dilakukan pada peraturan permainan saja sedangkan tehnik dasar sama dengan permainan bola voli sebenarnya. Dengan penerapan permainan

modifikasi ini peneliti berhasil meningkatkan hasil belajar pass bawah bola voli pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Bawang Kecamatan Bawang Kabupaten Bajarnegara Tahun Ajaran 2010/2011.

2) Penelitian yang dilakukan oleh Zaqiyah Dwi Imtikhani (2010) dengan judul “Penguasaan Tehnik Lempar Cakram Dalam Pembelajaran Penjasorkes Melalui Penggunaan Modifikasi Alat Pada Siswa Kelas XI IPS 2 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010” Dalam penelitian ini diterapkan modifikasi alat dalam prose pembelajaran, dengan modifikasi alat ini peneliti berhasil meningkatkan penguasaan tehnik dasar lempar cakram pada siswa kelas IX IPS 2 SMA Negeri 3 Surakarta Tahun Ajaran 2009/2010.

D. Kerangka Berpikir

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar pemahaman peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket di perlukan adanya penerapan metode pembelajaran yang tepat, yaitu metode pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik sehingga siswa dapat memahami peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket dengan lebih baik pula. Berkaitan dengan hal di atas penulis tertarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa terhadap pemahaman peraturan dalam permainan bola basket melalui penerapan metode pembelajaran permainan modifikasi.

Metode pembelajaran permainan modifikasi ini memiliki tujuan menganalisa sekaligus mengembangkan materi pembelajaran dengan cara

merunungkannya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial untuk memperlancar siswa dalam proses belajar. Cara ini dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan siswa dari yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari tingkat yang tadinya lebih rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih tinggi (Bahagia dkk, 2000: 41). Disamping itu, metode pembelajaran permainan modifikasi ini dapat dibarengi dengan motivasi dan pemahaman siswa yang menekankan kemampuan memecahkan masalah, meningkatkan daya kreativitas, dan keterampilan motorik dalam keterampilan bola basket.

E. Hipotesis Tindakan

Dengan penerapan metode pembelajaran permainan modifikasi akan dapat meningkatkan hasil belajar pemahaman perturan *double dribble* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (*class room action research*) yaitu suatu action research yang di lakukan dikelas (Wardani, 2006), h.13) Menurut L,R.Gay dikutip oleh Manurung bahwa penelitian tindakan adalah satu bentuk penelitian yang bertujuan untuk memecahkan berbagai masalah praktis melalui penerapan metode ilmiah (Rosman Hartiny Sam, 2010, hal.59). Pada prinsipnya bahwa dilaksanakan penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk melakukan perbaikan dan juga untuk Peningkatan suatu pelayanan profesional guru dalam melaksanakan suatu proses pembelajaran di ruang kelas.

B. Subjek penelitian

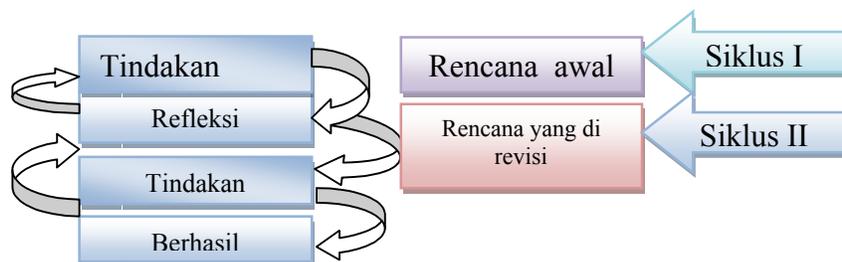
Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang. Pada Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang dengan jumlah siswa 35 orang, terdiri dari 18 orang siswa laki-laki, 17 orang siswa perempuan, dan seorang Guru Penjaskes.

C. Tempat dan waktu penelitian

1. Tempat penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas VIIB SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang.
2. Waktu pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilakukan selama 2 bulan mulai dari bulan Desember 2013 sampai bulan Januari 2014.

D. Prosedur Penelitian

Penelitian dilakukan 2 siklus, setiap satu siklus memuat langkah-langkah perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Kesemua tahapan itu dilakukan setelah melakukan observasi awal untuk memperoleh gambaran mengenai karakteristik pengetahuan siswa dalam memahami peraturan *Double dribble* dalam permainan bola basket.



Gambar III.1 tahapan PTK

1. Perencanaan

Pada tahap pertama ialah membuat perencanaan dan program pembelajaran sebagai pedoman melaksanakan penelitian ini .

2. Pelaksanaan

Pelaksanaan adalah diimplementasikannya rencana yang telah dibuat.

3. Observasi

Observasi ini dilakukan untuk mengumpulkan data-data secara langsung untuk mengamati kegiatan dan keadaan anak.

4. Refleksi

Selanjutnya bila hasil latihan yang diberikan telah didapat, maka dilakukan tindakan selanjutnya, apakah yang selanjutnya akan dilakukan, apakah akan dilanjutkan pada siklus selanjutnya dan apa saja yang sekiranya akan dipersiapkan untuk pelaksanaan selanjutnya.

Perencanaan tindakan dengan langkah-langkah sebagai berikut: 1. Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan permainan modifikasi dalam pembelajaran peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket. 2. Membuat lembar observasi yaitu untuk mencatat semua kejadian yang muncul selama proses pembelajaran.

Pelaksanaan tindakan ini yaitu: menerapkan permainan modifikasi dalam pembelajaran peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket yang telah dirancang dalam satuan pengajaran (skenario pembelajaran) dan mengajar

langsung di lapangan sekaligus melakukan pengamatan terhadap seluruh siswa yang belajar. Proses pengamatan harus didasari dengan sadar, kritis, sistematis, dan objektif, setelah pembelajaran berakhir, mencatat segala bentuk kegiatan, kejadian, kendala-kendala yang muncul selama pembelajaran berlangsung ke dalam lembar observasi yang telah disiapkan.

Pelaksanaan observasi, peneliti dibantu oleh observer (guru penjas lainnya). Objek yang diamati adalah seluruh aktivitas siswa selama pembelajaran dilaksanakan, baik berupa perubahan yang bersifat individu maupun secara klasikal. Berdasarkan data yang terkumpul dilakukanlah analisis, kemudian melakukan refleksi atau perbaikan terhadap rencana dan tindakan berikutnya, secara terperinci melalui prosedur penelitian ini dijelaskan sebagai berikut :

1. Siklus I

a. Tahap perencanaan

Dalam perencanaan Membuat rencana pelaksanaan pengajaran (RPP) pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan pokok bahasan permainan bolabasket dalam memahami peraturan *Double dribble*, khususnya pada jenis-jenis gerakan yang dapat di kenakan perturan *Double dribble* dalam permainan bola basket.

- 1) Membuat rencana pembelajaran dengan menerapkan metode pembelajaran permainan modifikasi yang terdiri dari tiga tahap pertama, persiapan I dilakukan untuk menentukan kesepakatan tentang peraturan

dan konsekuensi dalam pembelajaran sebagai titik awal komitmen, tanggung jawab siswa dengan guru dalam pembelajaran. Kedua, persiapan II dilakukan untuk pembagian kelompok dan penataan ruangan kelas. Ketiga, pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran)

- 2) Menyiapkan alat yang berkaitan dengan penggunaan metode pembelajaran permainan modifikasi.
- 3) Menyiapkan porum dalam setiap kelompok
- 4) Menyiapkan lembar observasi yaitu untuk guru dan lembar untuk siswa
- 5) Menyusun instrument penilaian
- 6) Menyiapkan alat dan bahan yaitu buku yang berkaitan materi tentang peraturan *Double Dribble* pada permainan bola basket

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan pembelajaran pada siklus I ini sesuai dengan skenario pembelajaran menggunakan metode pembelajaran permainan modifikasi. yang telah disiapkan dengan tiga tahap yaitu:

- 1) Tahap awal, guru mengatur siswa menjadi barisan yang sesuai dengan suasana yang diinginkan guru dan siswa berdoa sebelum belajar, absensi, apersepsi dengan memberikan pertanyaan motivasi (siapa yang suka melakukan dan pernah belajar permainan bola basket), melakukan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti.
- 2) Tahap inti, Guru memberikan materi bola basket yang meliputi : (1) pengertian bola basket, (2) perlengkapan bola basket, (3) lapangan

pertandingan, (4) keterampilan dasar bola basket (*dribble, passing, shooting*), untuk keterampilan dasar dilakukan pembelajaran dengan metode demonstrasi, praktik dan tes unjuk kerja (5) peraturan-perturan dalam permainan bola basket (salah satunya peraturan *Double dribble*) Materi tersebut disampaikan dengan menggunakan ceramah, (6) Setelah materi diberikan dengan ceramah di depan siswa, guru memberi contoh-contoh gerakan yang dapat di kenakan pelanggaran peraturan *Double dribble* (7) Setelah selesai menyampaikan materi guru memberikan tugas kepada siswa untuk melakukan permainan modifikasi dengan peraturan dan keterampilan dasar permainan bola basket secara berkelompok, selama permainan guru menjadi wasit dan menghentikan permainan sejenak setiap ada siswa yang melakukan pelanggaran peraturan *double dribble*, dan memberikan penjelasan kepada seluruh siswa tentang apa yang telah salah satu siswa tersebut lakukan merupakan salah satu pelanggaran peraturan *double dribble* serta memberikan sanksi terhadap siswa yang telah melakukan pelanggaran peraturan *double dribble*, dan melakukan penilaian pemahaman peraturan *double dribble* secara individu dengan mencatat berapa kali pelanggaran perturan *double* dilakukan oleh setiap siswa selama permainan dengan bantuan siswa yang belum mendapatkan giliran bermain, dengan demikian siswa yang belum mendapatkan giliran bermain akan tetap aktif dalam proses pembelajaran dengan menjadi pencatat jumlah pelanggaran *Double*

Dribble yang dilakukan oleh siswa yang sedang bermain. Jumlah pelanggaran peraturan *Double Dribble* yang dilakukan oleh seluruh siswa selama permainan akan di gunakan oleh Guru untuk Mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket.

- 3) Tahap penutup, menyimpulkan materi pembelajaran, guru memberikan penguatan berupa pujian, tepuk tangan pada siswa yang tidak pernah atau paling sedikit melakukan pelanggaran peraturan *double dribble* dalam permainan modifikasi dengan peraturan dan kemampuan dasar permainan bola basket yang sudah di lakukan oleh para siswa.

c. Tahap Observasi

Untuk mengetahui hasil tindakan kelas, diperlukan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, pengamatan mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai yang direncanakan. Pengamatan pada tindakan selama pembelajaran berlangsung diperlukan untuk memberikan *cek list* pada lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang telah disediakan oleh peneliti. Observasi dilakukan oleh dua orang pengamatan yakni kepala sekolah SMP Negeri 02 Kabawetan Kabupaten Kepahiang dan teman sejawat dengan panduan observasi guru dan siswa yang sudah disiapkan sebelumnya oleh peneliti. Peneliti juga mengamati

selama proses pembelajaran yang berlangsung yang dibuat dalam bentuk catatan lapangan.

d. Tahap Refleksi

Setelah dilakukan perencanaan, tindakan, pengamatan peneliti mengadakan refleksi dari tindakan-tindakan yang sudah dilaksanakan atau sudah dilakukan. Refleksi dilakukan dengan menganalisis hasil tindakan seberapa jauh tingkat perubahan perilaku siswa sebelum dan sesudah dilakukan tindakan. Tahap ini dilakukan analisis terhadap hasil observasi. Dari data perolehan data yang sudah diperoleh selama proses pembelajaran yang dilakukan melalui siklus pertama (I) yang sudah dikumpulkan, dianalisis dan disamping itu dipelajari, kemudian dilaksanakan lagi karena untuk melihat kembali atau yang sering disebut dengan melakukan refleksi untuk melihat berbagai kekurangan yang ada, dan disamping sekaligus mengkaji apa yang telah ada dan belum terjadi, dan langkah yang diperlukan yakni untuk melakukan perbaikan.

2. Siklus II

Dalam siklus II dilakukan dengan melihat hasil evaluasi yang dilakukan pada siklus I. Jika hasil evaluasi menunjukkan hasil pembelajaran masih belum mencapai target, perlu adanya refleksi apakah ada kelemahan metode dalam proses pembelajaran pada siklus I yang diterapkan oleh guru berkaitan penguasaan guru terhadap metode permainan modifikasi. Jika dalam siklus I ditemui bahwa guru masih kurang

menguasai metode permainan modifikasi, maka pada siklus II dilakukan penyempurnaan model tersebut dalam proses pembelajaran. Hal ini dilakukan dengan cara pengamatan yang dilakukan secara simultan bersama selama proses pembelajaran.

Perlakuan siklus II hampir sama dengan perlakuan pada siklus I, yang ditekankan adalah penyempurnaan metode pembelajaran dan kendala-kendala yang ada pada guru berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus I.

E. Instrumen Penelitian

1) Lembar observasi guru dan siswa

Lembar observasi guru dan siswa berguna untuk mengetahui Untuk mengetahui hasil tindakan kelas, diperlukan lembar observasi kegiatan guru dan lembar observasi kegiatan siswa selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus I, pengamatan mengamati jalannya kegiatan untuk melihat apakah tindakan-tindakan tersebut sesuai yang direncanakan. Pengamatan pada tindakan selama pembelajaran berlangsung diperlukan untuk memberikan *cek list* pada lembar observasi guru dan lembar observasi siswa yang telah disediakan oleh peneliti.

2) Lembar Perbandingan Jumlah Pelanggaran *Double Dribble*

Lembar perbandingan pelanggaran peraturan *double dribble* ini

disediakan oleh peneliti, yang berguna untuk mencatat jumlah pelanggaran peraturan *double dribble* yang dilakukan oleh setiap peserta didik pada saat melakukan tes penguasaan peraturan *double dribble* yang dilakukan pada saat siswa melakukan permainan modifikasi, dan lembar perbandingan ini digunakan untuk mengukur tingkat pemahaman peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket antara setiap siklus.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data berupa tes berupa data kuantitatif dan non tes berupa data kualitatif. Teknik tes digunakan untuk mendapatkan skor/nilai keterampilan dasar bola basket yang dihasilkan oleh siswa, baik pada siklus I, maupun siklus II. Teknik non tes dengan menggunakan observasi, jurnal siswa dan wawancara. Observasi dilakukan terhadap perilaku guru saat melaksanakan kegiatan pembelajaran. Data yang lain diperoleh melalui catatan harian (jurnal siswa) dan wawancara dengan guru dan beberapa siswa yang menonjol tentang pelaksanaan pembelajaran dan segala hal yang melatar belakangnya.

1. Tes

Secara harfiah, Tes berasal dari bahasa prancis kuno: *testum* dengan arti piring untuk menyisikan logam-logam mulia, maksudnya dengan menggunakan alat berupa piring itu akan dapat diperoleh jenis-jenis logam mulia yang nilainya sangat tinggi. Dalam bahasa inggris ditulis dengan *test*, yang dalam bahasa Indonesia diterjemahkan tes adalah ujian atau percobaan

(Anas Sudjono, 2002 ,h.106.). Yang dimaksud tes diatas dapat peneliti simpulkan bahwa lembar tes digunakan untuk belajar, siswa yang diberikan. Pada setiap siswa yakni setiap akhir tindakan.

Tes yang dilakukan berupa praktik langsung dari materi yang dibahas pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan tentang materi peraturan *Double Dribble* pada permainan bola basket yang telah ditentukan pada siklus 1 dan siklus II. Tes penguasaan peraturan double dribble ini dilakukan pada saat siswa melakukan permainan modifikasi, dengan cara menghitung jumlah pelanggaran peraturan double dribble yang dilakukan setiap siswa dengan bantuan siswa yang belum mendapat giliran bermain.

2. Observasi

Alat pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat gejala-gejala yang diselidiki. Dalam pengertian lain dikatakan “observasi disebut juga dengan pengamatan, meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu obyek dengan menggunakan seluruh alat indera” Arikunto , (2002: h.206), dalam penelitian ini peneliti melakukan observasi terhadap aktivitas guru dan aktivitas siswa melalui lembar observasi dengan bantuan dua orang teman sejawat.

G. Teknik analisis data

Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis, maka penulis mengadakan analisis data. Dan menurut pendapat Usman Analisis Kualitatif dimana merupakan suatu proses pengumpulan data berbarengan dengan

analisis data. Kadang-kadang kedua kegiatan tersebut berjalan berbarengan dan dilanjutkan dengan analisis terakhir setelah pengumpulan data. (Zainal Aqib dkk, *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB, Dan TK*, (Bandung, Yrama Widya, 2008), h. 40.)

1. Teknik Analisis Data Hasil Pengamatan.

Data observasi yang diperoleh untuk merefleksi tindakan yang telah dilakukan dan diolah secara deskriptif dengan menghitung. (Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*, (Winarni, 2011.66-68.)

Sedangkan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran, peneliti membuat lembar observasi yang diisi oleh kepala sekolah untuk lembar aktivitas guru dan teman sejawat untuk lembar aktivitas siswa, hasil pengamatan tersebut dijadikan sebagai acuan penilaian tingkat penguasaan dan penerapan metode belajar yang dilakukan guru dan tingkat keaktifan siswa selama proses pembelajaran.

Skor Rata-rata :

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Skor rata-rata

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah Seluruh aktivitas (18 Aktivitas)

Tabel III.1 Klasifikasi Penilaian Aktivitas Guru dan Siswa

Rata – rata Skor	Klasifikasi penilaian
1,00 – 1,49	Kurang Sekali
1,50 – 2,49	Kurang
2,50 – 3,49	Cukup
3,50 – 4,49	Baik
4,50 – 5,00	Baik Sekali

2. Analisis Data Hasil Belajar

Analisis data merupakan pengolahan dan interpretasi data sehingga dapat ditarik suatu kesimpulan dari hasil penelitian. Data analisis meliputi perubahan yang terjadi ada siswa saat pembelajaran maupun sesudah pembelajaran dengan cara mengelompokkan data. Data tes dilakukan dengan menggunakan rata-rata nilai.(Husaini Usman, *Metodelogi Penelitian Sosial*, Jakarta: PT Bumi Aksara, 2005, h. 43.)

Untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap peraturan *double dribble*, peneliti menyiapkan tabel perbandingan pelanggaran peraturan *double dribble* yang dilakukan setiap siswa selama melakukan permainan modifikasi dari setiap siklus. Indikator penilaiannya adalah Semakin sedikit pelanggaran peraturan *double dribble* yang dilakukan siswa dalam setiap siklus berarti semakin baik pemahaman siswa terhadap peraturan *double dribble* dalam permainan bola basket.

Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar pada siklus I dan II serta perbedaan Rata-rata jumlah pelanggaran double dribble yang dilakukan seluruh siswa, ini menggunakan suatu rumus yang sudah ditentukan yakni dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

Nilai rata-rata kelas

$$X = \frac{\sum x}{N}$$

Keterangan :

X = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$ = Jumlah Skor

N = Jumlah siswa

H. Indikator Penelitian

Penelitian ini di katakan berhasil apabila nilai siklus II lebih baik dari pada nilai siklus I.