



MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BOLA BASKET MELALUI PERMAINAN RANGKAIAN 3 POS PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 14 MULYOHARJO KECAMATAN PEMALANG KABUPATEN PEMALANG TAHUN PELAJARAN 2012/2013

Andy Budiarto✉

Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Agustus 2013
Disetujui Agustus 2013
Dipublikasikan Februari
2014

Keywords:

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi bola basket melalui pendekatan bermain. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo pada semester II tahun pelajaran 2012/2013. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data pada penelitian ini adalah lembar pengamatan, angket, dan tes unjuk kerja siswa. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran bola basket dengan pendekatan bermain dapat menjadikan pembelajaran yang dilakukan lebih aktif, siswa antusias mengikuti pembelajaran dan kelihatan senang dalam melakukan tugas gerak yang diberikan guru sehingga keterampilan gerak siswa dan penguasaan materi bola basket meningkat dari pra siklus prosentase siswa yang nilainya mencapai KKM sebanyak 63,16% atau 12 anak dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 19 siswa, pada tindakan siklus pertama prosentase siswa yang nilainya mencapai KKM menjadi 73,68% atau sebanyak 14 siswa dan 89,47% atau sebanyak 17 siswa pada tindakan siklus kedua.

Abstract

This study aims to improve the quality of physical education learning materials mainly through approaches playing basketball. The research was conducted in the learning process, research is often called action research (classroom Action Research), an act in this study were divided into three cycles and implemented in three meetings, in each cycle shows the learning process of physical development with basketball material. The subjects were fifth grade students of SD Negeri 14 mulyoharjo in the second semester of academic year 2012/2013. The instrument used for data collection in this study was the observation sheets, questionnaires, and student test performance. Analysis of the data used in this study is a descriptive analysis. The results showed that the implementation of learning to play basketball with the approach can make their lessons more active, enthusiastic students participating in learning and seemed happy to perform a given task motion so that the teacher and the student movement skill mastery basketball increase of the percentage of students who pre-cycle value KKM achieve as much as 63.16% or 12 children out of the total number of students by 19 students, the first cycle measures the percentage of students that reached KKM be 73.68% or as many as 14 students and 89.47% or as many as 17 students in the second cycle of action.

© 2013 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung F1 Lantai 3 FIK Unnes
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229
E-mail: fik.unnes.ac.id

ISSN 2252-6773

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sedang mengalami transisi dari kurikulum berbasis olahraga menjadi kurikulum berbasis kegiatan jasmani. Olahraga untuk anak-anak menjadi lebih focus dalam memberikan pengalaman kompetitif yang positif dan mendorong keberhasilan semua anak didik, yang pada gilirannya akan meningkatkan motivasi peserta didik, orangtua, kepala sekolah dan guru dapat mengenal apa yang selalu diinginkan peserta didik saat mengikuti pendidikan jasmani.

Dalam proses pembelajaran penjas, seorang guru penjas dituntut untuk kreatif, inovatif, efektif, dan menyenangkan dalam menyampaikan materi, untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi, modifikasi, permainan dan media dalam pembelajaran karena sesuai dengan karakteristik usia mereka yang cenderung masih suka bermain.

Terkait dengan materi pembelajaran, khususnya dalam bentuk permainan dan olahraga, banyak sekali jenis-jenis permainan yang harus diajarkan kepada siswa, salah satunya adalah permainan yang termasuk kedalam permainan bola besar, yaitu permainan bola basket.

Sedangkan ketrampilan dasar bermain bola basket didominasi oleh ketrampilan melempar dan menangkap serta menggiring bola. Bagi sebagian besar siswa SD Negeri 14 Mulyoharjo, ketrampilan dasar tersebut masih kurang dikuasai. Salah satu penyebabnya adalah kurang mendukungnya kreatifitas seorang guru penjas dalam menerapkan materi tersebut dalam bentuk pendekatan permainan.

Dengan sifat yang demikian, sebaiknya pelajaran pendidikan jasmani dilaksanakan sehingga motivasi peserta didik akan selalu ada. Lain halnya apabila pembelajaran dilaksanakan tanpa unsur permainan sama sekali maka peserta didik akan cepat bosan dan lelah sehingga tujuan pembelajaran sulit untuk dicapai.

Berdasarkan uraian di atas maka dipandang perlu untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan mengambil judul "

Meningkatkan Hasil Belajar Bola Basket Melalui Permainan Rangkaian Tiga Pos Pada Siswa Kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013".

Penulis merumuskan masalah yang berdasarkan dari latar belakang, identifikasi dan pembatasan masalah tersebut diatas, maka diajukan rumusan masalah sebagai berikut :

" Apakah melalui permainan rangkaian tiga pos dapat meningkatkan hasil belajar bola basket pada siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Tahun Pelajaran 2012/2013?".

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dan ketuntasan belajar bola basket pada siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013 melalui 3 tahapan, prasiklus, siklus I dan siklus II dengan menerapkan permainan rangkaian tiga pos .

Sejalan dengan rumusan masalah di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa penelitian ini bertujuan untuk : Meningkatkan kreatifitas guru penjas dalam menerapkan berbagai macam permainan dalam rangka untuk meningkat hasil belajar siswa Sekolah Dasar.

Dalam penelitian ini, diharapkan mempunyai manfaat yang baik, baik bagi penulis, siswa, sekolah maupun bagi pembaca. Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut :

- a. Secara Teoritis
 1. Hasil penelitian ini diharapkan untuk dapat menambah pengetahuan kepada guru penjaskes dan peserta didik bahwa pendidikan jasmani itu tidak hanya berlatih fisik tetapi juga social emosi peserta didik melalui sebuah permainan.
 2. Sebagai dasar untuk penelitian selanjutnya.
- b. Secara Praktis
 1. Manfaat bagi guru
Meningkatkan kreatifitas seorang guru penjaskes dalam rangka untuk

menerapkan model pembelajaran PAIKEM.

2. Manfaat bagi siswa

Terciptanya suasana pembelajaran yang membuat siswa senang dan tertarik terhadap materi permainan bola basket karena menerapkan permainan yang memasukkan teknik dasar permainan bola basket.

3. Manfaat bagi sekolah

Hasil penelitian ini bagi sekolah diharapkan untuk sebagai masukan agar lebih memperhatikan penerapan permainan yang digunakan karena berpengaruh pada hasil belajar siswa dan untuk meningkatkan mutu prestasi belajar siswa Sekolah Dasar.

4. Manfaat bagi perpustakaan sekolah

Sebagai arsip yang nantinya akan berguna untuk para guru dan peserta didik sehingga dapat menambah pengetahuan mereka tentang seluk beluk pendidikan jasmani.

Adapun sumber pemecahan masalah dari rumusan masalah diatas adalah bagaimana menciptakan pembelajaran bola basket yang menyenangkan agar siswa termotivasi, lebih aktif, sehingga hasil belajar bola basket meningkat. Tidak hanya siswa, gurupun dituntut lebih aktif dan kreatif agar pembelajaran menarik.

Untuk dapat mengemas pembelajaran seperti diatas, maka dalam pembelajaran bola basket guru menggunakan pendekatan permainan rangkaian 3 pos. Gerakan ini sangat sesuai untuk melatih teknik dasar bola basket yaitu dribble, passing dan shooting. Oleh sebab itu, permainan rangkaian 3 pos sangat sesuai untuk melatih siswa dalam meningkatkan kemampuan teknik dasar bola basket.

METODE PENELITIAN

Waktu pelaksanaan penelitian selama dua bulan, yaitu mulai bulan April sampai dengan bulan Mei 2013. Penelitian Tindakan

Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam dua siklus untuk melihat peningkatan kemampuan bermain teknik dasar bola basket dalam mengikuti pembelajaran bola basket melalui media permainan rangkaian tiga pos. Setiap siklus satu kali pertemuan dengan waktu setiap pertemuan 2 x 35 menit. Waktu pelaksanaan tindakan dari pra siklus, siklus I dan Siklus II.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. Dengan diadakan penelitian ini hasilnya sebagai umpan balik bagi guru dalam kegiatan pembelajaran, menggunakan subyek siswa kelas 5 SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang tahun pelajaran 2012/2013, dengan jumlah 19 siswa terdiri dari 8 anak laki-laki dan 11 anak perempuan.

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, peneliti menggunakan data kualitatif yaitu data yang berupa informasi berbentuk kalimat yang memberikan gambaran tentang tingkat pemahaman siswa terhadap suatu mata pelajaran (kognitif), pandangan atau sikap siswa terhadap metode belajar yang baru ketika mengikuti pelajaran (afektif), perhatian, antusias dalam belajar, kepercayaan diri, motifasi belajar dan sejenisnya, dapat dinilai secara kualitatif (Suharsimi Arikunto, Suhardjono dan Supardi.2009:131).

Menentukan keberhasilan hasil belajar penjas didasarkan pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditentukan sebelumnya. Secara klasikal keberhasilan hasil belajar dikatakan berhasil minimal mencapai 75 % dari jumlah siswa mencapai nilai sama dengan atau lebih besar dari KKM yang telah ditentukan yaitu 75 pada kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang.

Berdasarkan prosentase target capaian diatas, menetapkan target penilaian dari 3 aspek penilaian yaitu berdasarkan penilaian aktifitas siswa, aktifitas guru dan hasil belajar bola basket dengan melalui 3 tahapan kegiatan penilaian yaitu prasiklus (data awal), siklus I dan siklus II. Pada tahap pra siklus untuk aktifitas siswa, peneliti menargetkan 60% siswa tuntas, siklus I

70% dan siklus II 85%. Sementara pada aktifitas guru tahap pra siklus, peneliti menargetkan 60% keberhasilan dalam proses pembelajaran, siklus I 70% dan siklus II 85%. Sedangkan pada hasil belajar bola basket yang diambil dari 3 penilaian (afektif, kognitif dan psikomotorik) peneliti menargetkan pada prasiklus 60% siswa berhasil/tuntas, siklus I 70% dan 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam penelitian tindakan kelas ini, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan berbagai data pra siklus (data awal) untuk mengetahui keadaan nyata yang ada di lapangan sebelum peneliti mengumpulkan data siklus I dan siklus II. Sebelum melakukan pelaksanaan tindakan maka peneliti dan kolaborator melakukan pengambilan data awal (pra siklus) penelitian. Ini dimaksudkan untuk mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi permainan bola basket siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012 / 2013. Adapun Deskripsi data yang diambil adalah hasil belajar permainan bola basket siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang Tahun Pelajaran 2012 / 2013.

Pelaksanaan tindakan kelas pada siklus I dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 April 2013 Tahap pelaksanaan dilakukan dengan melaksanakan skenario pembelajaran yang telah direncanakan dengan menerapkan sebuah permainan. Berdasarkan pada kondisi awal, siswa menunjukkan hasil belajar yang cukup bagus dengan prosentase siswa yang tuntas 73,69% dan siswa yang belum tuntas 26,31% siswa.

Berdasarkan dari hasil analisis dan refleksi pada siklus pertama, maka perencanaan tindakan pada siklus II tanggal 15 Mei 2013

Dari hasil tes pada siklus II menunjukkan bahwa hasil belajar bermain bola basket yang dilakukan oleh siswa meningkat dari 63,16% pada kondisi awal menjadi 73,69% pada akhir siklus I dan meningkat menjadi 89,47% pada akhir siklus II.

Dari kondisi awal prosentase siswa yang nilainya mencapai KKM sebanyak 63,16% atau 12 anak dari jumlah keseluruhan siswa sebanyak 19 siswa, pada tindakan siklus pertama prosentase siswa yang nilainya mencapai KKM menjadi 73,68% atau sebanyak 14 siswa dan 89,47% atau sebanyak 17 siswa pada tindakan siklus kedua.

Dengan hasil yang mengacu pada tabel tersebut maka dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan pendekatan permainan memberikan banyak manfaat dan pencerahan dalam metode pembelajaran teknik dasar dan bermain bola basket pada siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo dan lebih menantang siswa untuk melakukan latihan bermain bola basket pada kegiatan belajar mengajar yang dilakukan.

SIMPULAN DAN SARAN

Pembelajaran melalui penerapan permainan, dapat meningkatkan hasil belajar Bola Basket melalui pendekatan permainan Rangkaian 3 Pos pada siswa kelas V SD Negeri 14 Mulyoharjo Kecamatan Pemalang Kabupaten Pemalang. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. hasil belajar lompat jauh melalui pendekatan permainan lompat katak , pada pra siklus kategori tuntas adalah 60 % dengan jumlah siswa yang tuntas 15 siswa, kategori tidak tuntas adalah 40 % dengan jumlah siswa tidak tuntas 10 siswa. Siklus I dalam kategori tuntas adalah 72 % jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa, kategori tidak tuntas adalah 28 % dengan jumlah siswa tidak tuntas 7 siswa. Sedangkan ada siklus II terjadi peningkatan prosentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 88 % sedangkan siswa yang tuntas 22 siswa, kategori tidak tuntas adalah 12 % dengan jumlah siswa tidak tuntas 3 siswa.

Berdasarkan temuan penelitian sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut :

a. Dalam setiap pembelajaran Penjas disarankan bagi pelaksana pendidikan untuk

melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan strategi yang sesuai dengan karakter siswa dan lingkungannya, juga disarankan menggunakan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan kemampuan siswa dan melibatkan siswa di dalamnya. Setiap pembelajaran diusahakan menggunakan media yang sesuai dan media penunjang lainnya untuk membuktikan konsep-konsep pembelajaran agar siswa memahami konsep-konsep tersebut secara optimal.

b. Guru hendaknya lebih kreatif dalam menerapkan konsep-konsep yang akan disampaikan kepada peserta didik dengan menerapkannya kedalam sebuah permainan, sehingga peserta didik mudah memahami konsep-konsep tersebut dan tidak ada kejenuhan pada peserta didik dalam proses KBM yang sedang berlangsung.

Daftar Pustaka

- Ade Mardiana dkk. 2009. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Agus Mahendra. 2008. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Asep Herry. 2011. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka
- A. Sarumpaet, dkk. 1992. *Permainan Besar*. Jakarta: Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependudukan
- Dedy Sumiyarsono. 2002. *Ketrampilan Bola Basket*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- DEPDIKNAS. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- . 2002. *Pengembangan Media Pengajaran Penjaskes*. Jakarta: Balai Pustaka
- Herman Subarjah. 2008. *Permainan Kecil di Sekolah Dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Imam Sodikun, 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependudukan

- Nurhasan. 2009. *Penilaian Pembelajaran Penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Oliver Jon. 2009. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Jakarta: Pakar raya
- Suharsimi Arikunto. 1998. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rienaka Cipta
- Teddy Setiakusyawan. 2012. *Meningkatkan Gerak Dasar Over Head Pass Dalam Bola Basket Melalui Modifikasi Bola Pada Anak Kelas IV SDN IV Cisalak Kecamatan Cisarua Kabupaten Sumedang*. UPI Kampus Sumedang
- [Http:// pajarnur.blogspot.com](http://pajarnur.blogspot.com) //2009/7/1, Kamis
21 Maret 2013:14.00

