

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARA YANG DIMODIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN EFEKTIVITAS BELAJAR
DRIBBLE BOLA BASKET SISWA SMP**

Wawan, Victor G. Simanjuntak, Kaswari
Penjaskesrek, FKIP Universitas Tanjungpura Pontianak
Email : Wasata55@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi terhadap pembelajaran *dribble* bola basket siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif, dengan bentuk penelitian tindakan kelas. Populasi diambil dari rombongan belajar kelas VII, dengan jumlah 276. Sampel yang digunakan dalam penelitian berjumlah 31 siswa. Instrumen pengumpulan data dengan menggunakan lembar observasi. Data instrumen diperoleh melalui: 1) tes unjuk kerja. 2) Observasi digunakan untuk aktivitas siswa dan guru. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 22,6% pada *Pre test* menjadi 74,2% pada siklus 1 dan 100% pada siklus 2, hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi terhadap ketuntasan belajar tercapai di atas kriteria yang disyaratkan. Sedangkan Motivasi belajar siswa dari 47,2% menjadi 82,84%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan bahwa ada peningkatan pembelajaran *dribble* bola basket melalui penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi pada siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Kata Kunci : Efektivitas Belajar, *Dribble* bola basket

Abstract: The purpose of this study is to determine the effectiveness of the use of instructional media that modified to *dribble* a basketball instructional at the junior high school student of the class VII G at SMP Negeri 2 Sungai Raya. The method used in this study is a descriptive research method in form of classroom action research. The population is taken from students of grade VII with the total number of 276 students. There are 31 students as the sample of the study. The observation sheet is used as the instrument for collecting data. The data is gathered from 1) Performance test, 2) observation to see teacher and students activity. Based on the data analysis shows that the mastery learning improve from 22,7% in pre test to 74,2% in cycle 1, and 100% in cycle 2. This result indicates that the application of the modified learning media can achieve the mastery learning above the criteria standard. Meanwhile, students motivation improve from 47,2% to 82,8%. Based on the data, it shows that there is improvement on student learning of *dribble* basketball by the application of the modified learning media at students of SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

Keywords: Learning effectiveness, *dribble* basketball

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani dan kesehatan, stabilitas emosional, berfikir kritis melalui aktivitas jasmani dan olah raga, dan guru merupakan komponen didalamnya. Untuk itu guru wajib memiliki kualifikasi akademik, kompetensi, sertifikat pendidik, sehat jasmani dan rohani, serta memiliki kemampuan untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional (UU.RINo.14 . 2005, :7).Hal ini terlihat dari visi Departemen Pendidikan Nasional yang berhasrat pada tahun 2025 menghasilkan” Insan Indonesia Cerdas Dan Kompetitif, Insan Kamil-Insan Paripurna ” yang meliputi : 1 Cerdas Spiritual yaitu olah hati / kalbu, 2. Cerdas Emosional dan Sosial yaitu olah rasa, 3 Cerdas intelektual yaitu olah pikir, 4 Cerdas Kinestetis yaitu olah raga(Sanusi, Diknas: 2010).

Salah satu masalah utama dalam dunia pendidikan jasmani di indonesia sampai sekarang adalah belum efektifnya pendidikan jasmani di sekolah-sekolah yaitu cerdas kinestetis. Berbagai upaya telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan nasional khususnya pendidikan dasar dan menengah pada setiap jenjang, antara lain melalui berbagai latihan dan peningkatan kompetensi guru, pengadaan alat pembelajaran, perbaikan sarana dan prasarana pendidikan dan peningkatan mutu manajemen sekolah, namun berbagai indikator mewujudkan bahwa mutu pendidikan masih belum meningkat secara signifikan (Diknas, 2003:3-4).

Guru merupakan salah satu kunci keberhasilan pendidikan yang bermuara kepada peningkatan dan penjamin mutu pendidikan nasional. Namun, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa masih adanya guru-guru yang belum memiliki kompetensi yang sesuai dengan standar pendidikan nasional. Kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah, sementara guru sebagai ujung tombak pendidikan semakin berkurang, baik dari segi kualitas maupun kuantitas (Victor G. Simanjuntak, 2013: 1).

Bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak-banyaknya. Untuk dapat bermain bola basket dengan baik terlebih dahulu kita harus memahami bagaimana cara bermain bola basket dengan benar, mengetahui peraturan permainan dan menguasai berbagai teknik / keterampilan dasar permainan ini. Keterampilan teknik dasar permainan bola basket yang perlu dipelajari secara umum

Dalam permainan bola basket bola boleh dilempar, didorong, digiring, atau dipukul dengan tangan terbuka ke segala arah penjuru lapangan. Olahraga bola basket juga memiliki karaktersosial tertentu dengan corak permainan yang banyak mengandung unsur “pura-pura, menipu, dan muslihat”. Ini dapat terlihat dari tindakan para pemain yang sarat dengan usaha untuk mengelabui lawannya dengan berbagai gerak pura-pura yang dilakukan dengan menggunakan hampir setiap bagian tubuhnya. Contohnya dengan tipuan untuk mengoceh lawan yang dilakukan dengan menggerakkan mata, kepala, bahu, kedua tangan dan lengan, pinggang, kedua kaki dan tungkai, gerakan pura-pura mendribbel, menembak dan mengoper.Salah satu teknik dasar yang harus dikuasai siswa adalah *dribble*.*Dribble* bola basket merupakan hal yang baru bagi siswa kelas VII SMP, karena pada tingkat Sekolah Dasar mereka belum mendapatkan materi bola basket

khususnya *dribble* bola basket, disamping itu sarana dan prasarana yang belum tersedia hampir di setiap sekolah dasar baik di perkotaan apalagi di pelosok-pelosok daerah. Dengan demikian permainan bola basket sulit untuk berkembang.

Salah satu inovasi yang menarik dalam perubahan paradigma pendidikan adalah dengan diterapkannya model-model pembelajaran yang mengembangkan dan menggali pengetahuan dan keterampilan peserta didik secara konkrit dan mandiri. Untuk itu para guru hendaknya dapat menerapkan proses pembelajaran yang lebih variatif, inovatif dan konstruktif dalam merekonstruksi wawasan pengetahuan keterampilan, dan implementasinya, sehingga peserta didik dapat meningkatkan aktivitas dan kreativitasnya (Kaswari, 2013:2)

Untuk menunjang proses pembelajaran yang aktif, kreatif, inovatif dan menyenangkan, perlu suatu media pembelajaran yang merangsang anak untuk berinteraksi, Media pembelajaran secara umum adalah alat bantu proses belajar mengajar. Segala sesuatu yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perhatian dan kemampuan atau keterampilan belajar sehingga dapat mendorong terjadinya proses kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Menurut Gerlach dan Ely (dalam H.Wina Sanjaya,2010) secara umum media itu meliputi orang, bahan, peralatan, atau kegiatan yang menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa memperoleh pengetahuan, ketrampilan, dan sikap.

Berdasarkan paparan di atas menyimpulkan bahwa memodifikasi komponen penjas kes sangat diperlukan sekali dalam proses pembelajaran penjas kes, apalagi pada jenjang SMP yang masih dalam tahap pengenalan bola basket khususnya. Modifikasi adalah suatu perubahan dari suatu yang ada menjadi hal baru. Modifikasi merupakan salah satu alternatif dalam kegiatan pembelajaran penjas kes. Modifikasi bisa dilakukan pada materi-materi bola besar.

Menurut Aussie(dalam H. Kaswari,2013:3) mengembangkan modifikasi di Australia dengan pertimbangan: 1.Anak-anak belum memiliki kematangan fisik dan emosional seperti orang dewasa, 2. Berolahraga dengan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi akan mengurangi cedera pada anak, 3.Olahraga yang dimodifikasi akan mampu mengembangkan ketrampilan anak lebih cepat dibanding dengan peralatan standar untuk orang dewasa salah satu caranya dengan memodifikasi bola basket dengan bola voli.

SMP Negeri 2 Sungai Raya memiliki siswa yang kuantitasnya banyak tentu harus didukung oleh kualitas yang seimbang. Apalagi SMPN 2 sungai raya merupakan sekolah penyangga dan termasuk pada SMP favorit di kabupaten Kubu Raya, selain berbatasan dengan kota Pontianak, dan termasuk sekolah yang berada di Ibukota kabupaten.

Berdasarkan hasil pengalaman dan observasi selama peneliti melaksanakan Kegiatan belajar mengajar di kelas VII G SMPNEGERI 2 Sungai Raya abupaten Kubu Raya, siswa- siswi di kelas tersebut masih banyak mengalami kesulitan dalam melakukan teknik dasar *dribble* bola basket. Hal ini didasari siswa-siswi tersebut belum berani dan mampu melakukan *dribble* bola basket, siswa belum pernah mempraktekan gerak dasar *dribble* bola basket di tingkat sekolah dasar, postur tubuh yang belum mampu mengimbangi gerakan bola basket, kemampuan telapak tangan yang masih kecil dan belum terlalu kuat untuk memegang bola basket. Oleh karena itu diperlukan solusi pembelajaran yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan efektifitas pembelajaran.

Dipilihnya Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, karena peneliti bertugas di sekolah tersebut, dari segi psikologis memiliki ikatan batin yang kuat antara pendidik dan peserta didik, berdasarkan pengalaman peneliti bahwa siswa-siswa mempunyai minat yang sangat besar dalam bidang olahraga, khususnya dalam cabang olahraga bola basket yang didukung juga dengan adanya sarana dan prasarana olahraga bola basket termasuk Ektrakurikuler. Hanya saja mereka rata-rata kurang menguasai teknik-teknik dasar bola basket, apalagi khususnya kelas VII. Peneliti berharap dengan adanya penelitian tentang penggunaan media pembelajaran yang dimodifikasi, maka siswa dapat melakukan teknik dasar permainan bola basket dengan baik khususnya teknik dasar *dribble* (menggiring bola).

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui Efektivitas penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi pada pembelajaran *dribble* bola basket siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

METODE

Menentukan jenis metode penelitian sangat berpengaruh dalam menentukan keseluruhan instrumen penelitian. Menurut Sumanto. Musfiqan (2012: 14) menyatakan bahwa metode penelitian merupakan langkah dan cara dalam mencari, merumuskan, menggali data, menganalisis, membahas dan menyimpulkan masalah dalam penelitian. Penelitian Deskriptif adalah suatu penelitian yang diupayakan untuk mengamati, membahas, dan menyimpulkan masalah dalam penelitian permasalahan secara sistematis dan akurat mengenai fakta dan sifat objek tertentu. Penelitian deskriptif ditujukan untuk memaparkan, menggambarkan dan memetakan fakta-fakta berdasarkan cara pandang atau kerangka berpikir tertentu. Metode ini berusaha menggambarkan dan menginterpretasi apa yang ada atau mengenai kondisi atau hubungan yang ada, pendapat yang sedang berkembang, proses yang berlangsung, akibat atau efek yang terjadi atau kecenderungan yang tengah berkembang. Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti dalam hal ini menggunakan penelitian metode deskriptif kualitatif, karena metode ini sangat tepat digunakan untuk menggambarkan kondisi faktual penyelenggaraan pendidikan.

Dengan dipergunakannya metode deskriptif dalam penelitian ini, maka perlu dipilih bentuk penelitian yang akan digunakan. Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena bermaksud ingin memperbaiki proses pembelajaran dan membandingkan hasil *pre test*, siklus 1 dan siklus 2 siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya tahun ajaran 2013 / 2014.

Adapun prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas menurut Iskandar (dalam H. M. Furqon Hidayatullah, 2010:67) yaitu: 1) Mengidentifikasi permasalahan umum. 2) Mengadakan pengecekan di lapangan. 3) Membuat perencanaan Umum. 4) Mengembangkan tindakan pertama. 5) Mengobservasi, mengamati, mendiskusikan tindakan pertama. 6) Refleksi, evaluatif, dan memodifikasi untuk perbaikan dan peningkatan pada siklus kedua berikutnya.

Pemilihan bentuk penelitian ini didasarkan pada pertimbangan tertentu antara lain disesuaikan dengan masalah, tujuan dan jenis tindakan yang hendak diteliti, di samping itu agar mendapatkan informasi yang objektif mengenai penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa putra kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Suharsimi Arikunto(2010:173)menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus.

Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII G, semester pertama SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya Tahun ajaran 2013 / 2014. Sumber data dalam penelitian Tindakan Kelas ini adalah sebagai berikut: 1.Guru sebagai peneliti dan 2 kolaborator, untuk melihat proses tingkat keberhasilan penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi terhadap kemampuan dribble bola basket di SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya, 2. Siswa sebagai sumber data untuk mendapatkan data tentang proses belajar dan keaktifan siswa dalam pembelajaran *dribble* bola basket melalui penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi pada kelas VII SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya.

Adapun dibawah ini tabel mengenai tehnik dan pengumpulan data sebagai berikut :

Tabel 1

Teknik dan Pengumpulan Data.

NO	Sumber data	Jenis data	Teknik pengumpulan	Instrument
1	Siswa <i>dribble</i> bola basketkerja	Hasil keterampilan observasi	Tes unjuk	Melalui lembar
2	Siswa	Aktivitas pada saat Proses pembelajaran <i>Dribble</i> bola basket	Praktek dan unjuk kerja	Melalui lembar observasi
3	Guru	Pelaksanaan kegiatan proses belajar mengajar	Praktek dan unjuk kerja	Melalui lembar observasi

Rancangan Siklus 1

Tahap perencanaan terdiri dari: 1) tim peneliti melakukan analisis kurikulum untuk mengetahui kompetensi dasar yang akan disampaikan kepada siswa tentang materi bola basket khususnya *dribble* (menggiring bola). 2) membuat rencana pembelajaran dengan mengacu pada PTK.3) penyusunan instrument yang berguna dalam siklus untuk penelitian tindakan kelas.4) menyiapkan media bantu yang digunakan untuk pembelajaran.5) menyusun alat evaluasi pembelajaran.

Tahap pelaksanaan terdiri dari :1) menjelaskan kegiatan belajar mengajar *dribble* bola basket.2) melakukan pemanasan, yang berguna untuk menghindari cedera otot ketikakegiatan berlangsung.3) membentuk kelompok dalam proses pembelajaran.4) melakukan latihan teknik dasar *dribble* bola basket.5) menarik kesimpulan.6) penilaian dilakukan pada saat dan selama proses kegiatan belajar mengajar berlangsung.7) melakukan pendinginan, berfungsi untuk menurunkan suhu tubuh setelah melakukan aktivitas kegiatan belajar mengajar

Pengamatan tindakan (Observasi) pengamatan dilakukan terhadap : 1) Hasil keterampilan *dribble* bola basket. 2) Kemampuan melakukan rangkaian gerakan keterampilan *dribble* bola basket. 3) Aktivitas siswa selama kegiatan proses pembelajaran berlangsung pada materi *dribble* bola basket. Penilaian dilakukan

dengan dua kategori Psikomotor dan afektif.

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

Rancangan Siklus II

Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah di capai pada siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran pendidikan jasmani. Adapun tahapannya adalah :

Tahap perencanaan terdiri dari: 1).Mempersiapkan dan membuat perencanaan tentang segala hal yang dilakukan dari hasil siklus kesatu. 2).Mengkaji dan menganalisis proses pembelajaran serta merencanakan desain yang sesuai dengan model pembelajaran yang akan digunakan dalam siklus kedua.

Tahap pelaksanaan

Pelaksanaan siklus kedua sejalan dengan proses pembelajaran penjaskes terdiri tiga tahapan yaitu : 1) Pemanasan dan peregangan modifikasi. 2) Latihan *dribble* bola basket dengan metode pemberian tugas dengan menggunakan bola yang dimodifikasi dengan membentuk kelompok kelompok. 3) Pendinginan (*colling down*).

Tahap Pengamatan tindakan

Pada pemantauan dilakukan selama proses penelitian berlangsung dengan sasaran utama adalah untuk melihat proses kegiatan belajar mengajar berlangsung dengan menggunakan peralatan dan peraturan yang dimodifikasi.

Tahap Refleksi.

Refleksi dilakukan pada akhir siklus kedua. Hasil yang didapat pada tahap pengamatan dikumpulkan dan dianalisis (*pos test*). Dengan demikian peneliti dapat melihat sejauhmana aksi dan reaksi siswaterhadap proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi pada siklus pertama dan siklus kedua

Penyusunan Laporan Penelitian

Pada tahap penyusunan laporan penelitian, peneliti melakukan analisis data dari mulai *pre test*, siklus 1 dan siklus 2 dan melakukan perhitungan dengan menggunakan rumus persentase dari Depdikbud (1994:17) untuk melihat peningkatan pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya seperti tercantum dibawah ini:

Jumlah siswa Tuntas

$$KB = \frac{\text{Jumlah siswa Tuntas}}{\text{N Siswa}} \times 100\%$$

Keterangan :

KB : **Ketuntasan Belajar**
Pose rate : **Jumlah siswa Yang Tuntas**
N Siswa : **Jumlah Keseluruhan Siswa**

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil yang diperoleh siswa berdasarkan pengamatan peneliti dan kolaborator pada pembelajaran *dribble* bola basket menggunakan bola asli pada *pre test* di peroleh data sebagai berikut :

Tabel 2
Presentase (%) Ketuntasan *dribble* bola basket pada *Pre Test*

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase ketuntasan	Keterangan
1	5,0	5	16,12 %	Tidak Tuntas
2	5,3	3	9,68 %	Tidak Tuntas
3	6,0	6	19,35 %	Tidak Tuntas
4	6,3	4	12,90 %	Tidak Tuntas
5	7,0	6	22,58 %	Tidak Tuntas
6	8,0	2	6,45 %	Tuntas
7	8,3	4	12,90 %	Tuntas
8	9,0	1	3,22 %	Tuntas
9	9,3	-	-	-
Jumlah	202,6 31	100 %		-
Rata-rata	6,54			

Dari Hasil pengamatan kolaborator yang dilakukan terhadap kegiatan *dribble* bola basket dengan bola asli sebelum kegiatan pembelajaran masuk ke siklus 1 terlihat pada tabel 4.1 di atas tercantum ada 24 siswa yang belum tuntas atau sekitar 77,4 % siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) ,sedangkan siswa yang tuntas dengan penghitungan sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \text{KB} &= \frac{\text{Jumlah siswa Tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\% \\ &= \frac{7}{31} \times 100\% \\ &= 22.6\% \end{aligned}$$

Maka siswa yang tuntas hanya baru mencapai 22,6%, Dengan rata-rata hasil belajar siswa hanya 6,54 dengan nilai KKM untuk pembelajaran penjaskes yaitu 7,5. Berarti diperlukan suatu tindakan untuk perbaikan pada pembelajaran *dribble* bola basket. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator terlihat bahwa masih banyak siswa yang belum mengenal *dribble* bola basket, ini terlihat dari banyaknya siswa yang melakukan kesalahan-kesalahan terutama pada saat perkenaan bola pada tangan, pada saat dorongan bola kebawah , sumber gerakan untuk

mendorong bola, posisi kaki tidak ditekuk, posisi badan yang tidak docondongkan dan tumpuan berat badan tidak pada kaki depan.

Setelah melihat hasil belajar siswa yang diperoleh pada *pre test* kemudian dibuat perencanaan berupa suatu program tindakan, observasi dan refleksi. Pada proses refleksi digunakan untuk mengetahui kekurangan-kekurangan dan perbaikan baik penerapan metode, penerapan strategi, pemberian materi, dan pemanfaatan media pembelajaran, apabila kekurangan dan perbaikan program teridentifikasi, maka hasil perbaikan tersebut direncanakan pada penyusunan tahap berikutnya.

Pre test bertujuan untuk mengetahui secara awal tingkat penguasaan teknik dasar pada *dribble* bola basket terutama untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat penguasaan siswa dalam melakukan *dribble*.

Siklus 1

Berdasarkan hasil refleksi pada kegiatan *pre test* yang telah dilakukan antara peneliti dan kolaborator maka merancang kegiatan pembelajaran untuk siklus 1. Adapun kegiatan tersebut antara lain : 1) Perencanaan Tindakan. Dalam perencanaan tindakan ini kolaborator dan peneliti menyusun rancangan pelaksanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar kompetensi dasar yang sesuai dengan media pembelajaran yang dimodifikasi yaitu bola basket diganti dengan bola voli. 2) Pelaksanaan Tindakan. Pelaksanaan tindakan dilakukan berdasarkan perencanaan sebelumnya, 3) Pengamatan Tindakan. Pada saat berlangsungnya proses pembelajaran *dribble* bola basket 2 kolaborator mengamati kegiatan sambil melakukan proses penilaian baik psikomotor maupun penilaian afektif. Pada Pertemuan ini hampir sebagian besar siswa memahami konsep gerakan *dribble* bola basket namun sebagian lagi masih perlu perbaikan terutama pada gerakan mendorong bola dan sumber gerakan mendorong. Pada hasil pengamatan yang dilakukan terhadap kegiatan proses belajar *dribble* bola basket pada siklus 1 terlihat masih ada 8 siswa atau 25% yang belum tuntas mencapai nilai KKM yaitu 7,5. Dengan nilai rata-rata 6,54 hal ini terlihat pada tabel berikut di bawah ini :

Tabel 3
Presentase (%) Ketuntasan *dribble* bola basket pada siklus 1

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase ketuntasan	Keterangan
1	6,3	2	6,45 %	Tidak Tuntas
2	7,0	1	3,23 %	Tidak Tuntas
3	7,3	5	16,13 %	Tidak Tuntas
4	8,0	2	6,45 %	Tuntas
5	8,3	10	32,26 %	Tuntas
6	8,6	1	3,23 %	Tuntas
7	9,0	2	6,45 %	Tuntas
8	9,3	7	22,58 %	Tuntas
9	9,6	1	3,23 %	Tuntas
Jumlah	256,4	31	100 %	-
Rata-rata	6,54			

Sedangkan yang tuntas dengan penghitungan sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 KB &= \frac{\text{Jumlah siswa Tuntas}}{\text{Jumlah keseluruhan siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{23}{31} \times 100\% \\
 &= 74,2\%
 \end{aligned}$$

Dengan demikian bahwa siswa yang tuntas baru mencapai 74,2% pada siklus 1. 4)Refleksi. Hasil pengamatan yang telah dilakukan didiskusikan antara peneliti dan 2 kolaborator untuk mengevaluasi hasil kegiatan proses belajar mengajar pada siklus 1 . berdasarkan evaluasi tersebut masih ada sebagian siswa yang belum tuntas, adapun permasalahan yang harus diperbaiki pada siklus 2 antara lain: a) Ada sebagian siswa yang belum memahami cara gerakan mendorong bola kebawah dan sumber gerakan mendorong pada gerakan *dribble* bola basket. b) Perlunya penambahan media pembelajaran yang dimodifikasi.c)Masih adanya siswa yang kurang serius dalam mengikuti pembelajaran..

Dengan demikian peneliti menerapkan pembelajaran lanjutan ke siklus 2 dengan menggunakan media pembelajaran yang dimodifikasi.

Siklus 2

Pada pelaksanaan siklus 2 ini peneliti mengambil kesimpulan berdasarkan pengamatan yang perlu diperbaiki dari hasil refleksi siklus 1. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran *dribble* bola yang dimodifikasi. Ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 4
Presentase (%) Ketuntasan *dribble* bola basket pada siklus 2

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase ketuntasan	Keterangan
1	8,0	3	9,68 %	Tuntas
2	8,3	15	48,39	Tuntas
3	9,0	3	9,68 %	Tuntas
4	9,3	10	32,26 %	Tuntas
5	9,6	-	-	-
Jumlah	202,6 31	100 %		
Rata-rata	6,54			

Dari hasil penelitian tindakan kelas siklus 2 terlihat adanya peningkatan pembelajaran dengan siswa yang tuntas dari 74,2% menjadi 100%, meningkat 25,8% dari siklus 1. Dengan demikian secara umum bahwa penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi dapat meningkatkan efektivitas belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2014-26 Februari 2014 dapat disimpulkan bahwa : (1)Perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan oleh kolaborator dan peneliti dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran modifikasi bola dalam pembelajaran *dribble* bola basket dapat terlaksana dengan baik. (2)Melalui pengamatan yang dilakukan oleh kolaborator terhadap kegiatan pembelajaran *dribble* bola basket dengan menerapkan media pembelajaran yang dimodifikasi terlihat siswa tidak merasa takut lagi dengan bola. (3) Peningkatan hasil proses belajar siswa yang diajar dengan penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi bola basket telah mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). (4) Peningkatan hasil proses belajar siswa yang diajar dengan media pembelajaran baku belum mencapai kriteria ketuntasan minimum yang disyaratkan (KKM). (5) Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dan kolaborator terhadap pembelajaran *dribble* bola basket dengan menggunakan modifikasi bola basket terlihat adanya peran aktif dan peningkatan motivasi siswa, hal ini terlihat dari persentase kenaikan afektif siswa. Berdasarkan analisis data hasil persentase ketuntasan belajar siswa pada pre tes yaitu 22, 7 %, pada siklus 1 yaitu : 74,2 % dan pada siklus 2 yaitu : 100 %. Dengan demikian terdapat peningkatan ketuntasan belajar *dribble* bola basket siswa melalui penerapan media pembelajaran yang dimodifikasi.

Saran

Berdasarkan kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyarankan beberapa hal, sebagai berikut: (1) Bagi siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 02Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya khususnya kelas VII, perlu memperhatikan faktor-faktor lain yang menentukan hasil *dribble* yang maksimal selain penguasaan teknik. (2) Dengan dilakukannya penelitian, menjadi bahan pertimbangan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan kesehatan di kelas VII Sekolah Menengah Pertama Negeri 02Sungai Raya Kabupaten Kubu Raya dalam menentukan dan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan kriteria siswa pada umumnya, lebih kreatif dan inovatif sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bisa menyenangkan, menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan pembelajaran tentu bisa tercapai. (3) Media bantu pembelajaran yang baik dapat dijadikan salah satu faktor penentu keberhasilan *dribble* seseorang pada penguasaan teknik. (4) Sebelum memulai pelajaran sebaiknya siswa sudah dalam keadaan siap untuk menerima materi yang akan diberikan.

DAPTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Depdiknas. 2003. *Manajemen Berbasis Sekolah*. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Direktorat Tenaga Kependidikan Departemen Pendidikan Nasional.
- Hidayatullah, Furqon, 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Surakarta :UNS Press
- Kaswari, H. 2013. *Inovasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Ilmu Keolahragaan Untan Pontianak: Modul.
- Musfiqan, 2012. *Metodelogi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Prestasi Pustaka
- Simanjuntak, Victor. 2013. *Profesionalisme Guru Pendidikan Jasmani olahraga Dan Kesehatan*. Ilmu Keolahragaan. Universtias Tanjungpura Pontianak: Modul
- Sanjaya, Wina, H. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Sanusi, 2010. *Kebijakan Pembinaan Kesiswaan Sekolah Luar Biasa*. Dirjen Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah. Diknas.
- UU.RI No.14. 2005. *Tentang Guru Dan Dosen* . Majelis Penasehat Perhimpunan Guru Untuk Reformasi Pendidikan Kalimantan Barat.

