

**PENGUNAAN MODIFIKASI BOLA UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET PADA SISWA KELAS VII SMP
TARAKANITA SOLO BARU TAHUN AJARAN 2015/2016**

David Epifani Mahendra¹, Hendrig Joko Prasetyo²

Jurusan Pendidikan Keperawatan Olahraga FKIP Universitas Sebelas Maret Surakarta
DavidEpifani21@gmail.com

ABSTRAK: Penelitian ini mempunyai tujuan untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VII SMP TARAKANITA Solo Baru tahun pelajaran 2015/2016.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP TARAKANITA Solo Baru tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 75 orang yang terdiri atas 37 siswa VIIA dan 38 siswa kelas VIIB. Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penilaian hasil belajar *dribble* bola basket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif dengan persentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh fakta penggunaan modifikasi bola dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VII SMP TARAKANITA Solo Baru tahun pelajaran 2015/2016. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan yang signifikan dari pra siklus, siklus I dan siklus II. Hasil belajar *dribble* bola basket pada pra siklus dalam kategori tuntas adalah 51 anak siswa. Pada siklus I dalam kategori tuntas adalah 53 siswa. Adapun pada siklus II terjadi peningkatan persentase hasil belajar siswa dalam kategori tuntas sebesar 59 siswa.

Kesimpulan dari penelitian ini ialah Penerapan pembelajaran model inovatif yaitu modifikasi bola dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa Kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun Ajaran 2015/2016.

Kata kunci: modifikasi bola, *dribble* bola basket

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan salah satu instansi pendidikan. Pendidikan merupakan salah satu komponen penting dalam membangun sebuah individu. Dalam hal ini, pengetahuan dan wawasan dapat ditransferkan dari guru ke siswa. Salah satu pengajaran di dalam sekolah adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Hal ini sesuai dengan pendapat Toho Cholikh Mutohir

& Rusli Lutan (2001: 2) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Pendidikan sebagai salah satu subsistem pendidikan yang berperan yang penting dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia.

Di dalam penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Banyak nilai-nilai yang ditanamkan dalam pendidikan jasmani di antaranya kerja sama, percaya diri, tanggung jawab, disiplin, sportivitas dan lainnya yang tidak bisa ditemukan dalam pelajaran lain di dalam siswa belajar.

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang di dalamnya diajarkan

beberapa macam cabang olahraga menurut jenjang pendidikannya. Hal ini artinya, materi pendidikan jasmani antara tingkat sekolah dasar dengan tingkat sekolah di atasnya berbeda. Dalam KTSP menurut Depdiknas (2007: 3-4), "Ruang lingkup mata pelajaran penjas sekolah dasar meliputi aspek-aspek: permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan diri, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan". Pendidikan olahraga merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang sehat dalam dunia pendidikan harus meliputi beberapa hal atau komponen. Adapun menurut Rachmat Djatum (1990: 35) komponen dalam pendidikan adalah "anak didik, pendidik, tujuan pendidikan, lingkungan pendidikan".

Komponen-komponen di atas harus ada di dalam berlangsung suatu pendidikan. Jadi, pendidikan tidak akan berarti apabila tidak ada yang dididik, demikian pula pendidikan juga tidak berjalan apabila tidak ada siapa yang menjalankan pendidikan tersebut, serta pendidikan tidak ada gunanya kalau tidak ada tujuan. Pendidikan jasmani di sekolah harus memenuhi konsep-konsep di atas, dan mempunyai tujuan tertentu

yang mengarah ke tujuan pendidikan. Pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan daya tahan tubuh, sehingga dengan bugarnya kondisi siswa akan memengaruhi tingkat belajar siswa serta minat dalam mengikuti pembelajaran.

Pendidikan jasmani mengajarkan tentang gerakan-gerakan. Gerakan-gerakan tersebut adalah dasar dalam sebuah olahraga seperti kelenturan, keseimbangan, kekuatan, kecepatan, keakuratan, dan keselarasan. Pendidikan jasmani sendiri mengajarkan banyak sekali gerakan-gerakan dalam berbagai cabang olahraga. Cabang-cabang olahraga tersebut antara lain lari, lompat, lempar, sepak bola, bola basket, bola voli, *badminton*, senam dan masih banyak lagi.

Pendidikan jasmani yang populer di kalangan siswa atau pun peserta didik adalah bola basket, sepak bola, dan bola voli. Basket adalah olahraga yang berkembang saat ini dan mulai populer setelah sepak bola. Hal ini terjadi karena banyak sekali kompetisi yang mempertandingkan permainan bola basket dari skala lokal, daerah sampai nasional. Hal ini yang menjadi pemicu para peminat bola basket di kalangan anak sekolah semakin meningkat karena

bakat atau pun kegiatan serta aktivitas mereka dapat tersalurkan dengan adanya kompetisi tersebut. Sering kali para peserta didik hanya menginginkan olahraga yang langsung ke permainan tanpa ingin tahu teknik dasar yang harus dipelajari untuk memainkan cabang olahraga tersebut. Para peserta didik lebih menginginkan hasil daripada proses yang harus dialami, karena mereka merasa proses itu menjenuhkan, tidak menarik, dan tidak ada manfaatnya. Hal ini bisa terucap dari mulut mereka karena kurang adanya pemahaman dari para peserta didik dan juga kurangnya pengertian yang disampaikan oleh pendidik.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani di Indonesia hingga dewasa ini ialah belum efektifnya pengajaran pendidikan jasmani di sekolah-sekolah, kondisi rendahnya kualitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah lanjutan telah dikemukakan di dalam berbagai forum oleh beberapa pengamat. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya ialah terbatasnya kemampuan guru jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung proses pengajaran pendidikan jasmani. Kualitas guru pendidikan guru jasmani yang ada

pada sekolah lanjutan pada umumnya kurang memadai. Kebanyakan guru penjas hanya menekankan hasil akhir tanpa memerhatikan proses pembelajaran. Hal ini akan berdampak buruk bagi siswa karena kurangnya pengetahuan yang diberikan oleh guru dan secara tidak langsung akan memengaruhi kinerja guru tersebut serta tujuan pendidikan jasmani tidak akan tercapai. Hal yang demikian akan merusak citra guru di mata siswa.

Di samping itu, keberhasilan siswa serta peran aktif siswa dalam proses pembelajaran perlu didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai. Hal ini dikarenakan dengan adanya sarana dan prasarana yang memadai dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam kegiatan penjas. Di samping itu, hal ini menjadi kendala bagi sekolah dalam menyediakan sarana dan prasarana dikarenakan mahalnya sarana prasarana dalam pemenuhan kebutuhan pendidikan jasmani.

Dengan adanya hal ini, sekolah memerlukan alternatif lain untuk memenuhi kebutuhan sarana dan prasana tersebut. Dengan membuat prasarana sendiri atau pun dengan menyediakan prasarana yang mampu mengganti dengan tidak mengurangi fungsi dari

prasarana tersebut. Dengan memodifikasi alat, memungkinkan kita untuk membuat variasi dalam pembelajaran tanpa mengurangi tujuan dari pembelajaran tersebut.

Berdasarkan uraian di atas, penulis melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul Penggunaan Modifikasi Bola Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun Ajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini bertempat di Sekolah Menengah Pertama Tarakanita Solo Baru. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dilaksanakan bulan September-Oktober. Subjek dalam penelitian ini siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Kelurahan Madegondo, Kecamatan Grogol, Sukoharjo yang berjumlah 75 siswa. Terdiri dari 37 siswa di kelas VIIA dan 38 siswa di kelas VIIB. Seluruh siswa diamati untuk mengetahui tingkat kemampuan siswa.

Pengumpulan data dalam Penelitian Tindakan Kelas terdiri dari tes dan observasi.

1. Tes dipergunakan untuk mendapatkan data hasil belajar *dribble* bola basket.
2. Observasi dipergunakan sebagai teknik untuk mengumpulkan data tentang aktivitas siswa dan guru selama kegiatan belajar mengajar saat pembelajaran *dribble* dengan modifikasi bola.

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

Hasil belajar *dribble* bola basket dilakukan dengan menganalisis nilai yang diperoleh siswa setiap aspeknya, yaitu psikomotor, afektif, dan kognitif yang kemudian dikategorikan dalam klasifikasi skor yang telah ditentukan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru. Adapun setiap tindakan upaya untuk pencapaian tujuan tersebut dirancang dalam satu unit sebagai satu siklus. Setiap siklus terdiri empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan interpretasi, analisis dan refleksi

untuk perencanaan siklus berikutnya. Penelitian ini direncanakan dalam dua siklus.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskriptif Tiap Siklus

1. Kondisi Awal (Pra Siklus)

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, terlebih dahulu peneliti melakukan kegiatan survei awal untuk mengetahui kondisi awal siswa. Hasil kegiatan survei awal tersebut adalah sebagai berikut.

- a. Siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016 yang mengikuti materi pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga khususnya basket adalah 75 siswa, terdiri atas 37 kelas A dan 38 kelas B. Dalam pembelajaran olahraga basket banyak siswa yang kurang tertarik sehingga dapat dikatakan proses pembelajaran basket dalam kategori kurang berhasil.
- b. Hasil observasi dan wawancara salah satu guru mata pelajaran pendidikan jasmani di SMP Tarakanita Solo Baru dapat diketahui bahwa siswa di kelas VII memiliki minat dan motivasi yang kurang terhadap pelajaran pendidikan jasmani.

- c. Guru kurang bisa dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran *dribble* basket. Guru kurang kreatif untuk membuat cara agar siswa tertarik dan senang mengikuti materi *dribble* basket.
- d. Guru sedikit kesulitan menemukan pendekatan pembelajaran yang baik kepada siswa. Model pembelajaran yang monoton dan penyajian materi secara global, mengakibatkan motivasi belajar siswa menurun, sehingga akan berdampak pada rendahnya kemampuan *dribble* basket siswa.

Sebelum melakukan pelaksanaan, tindakan peneliti dan guru sebagai kolaborator memiliki data yang menjadi

sebagai acuan awal penelitian. Dengan data ini, peneliti dan kolaborator mengetahui kondisi awal keadaan kelas pada materi *dribble basket*. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari tes unjuk kerja kemampuan *dribble* basket (psikomotor), kognitif yang dilakukan saat ujian harian dilakukan, dan pengamatan sikap (afektif) yang dilakukan pada saat pembelajaran berlangsung.

Kondisi hasil belajar *dribble* basket siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016 sebelum diberikan tindakan model pendekatan modifikasi bola, disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

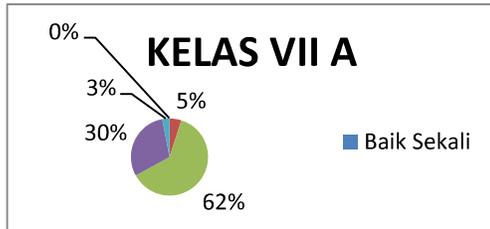
Tabel 6. Deskripsi Data Awal Hasil Belajar *Dribble* Basket Kelas VII

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Kelas VII A		Kelas VII B	
			Jumlah Anak	Persentase	Jumlah Anak	Persentase
>94	Baik Sekali	Tuntas	0	0%	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	2,00	5%	4,00	11%
75 – 84	Cukup	Tuntas	23,00	62%	22,00	58%
70 – 74	Kurang	Tidak Tuntas	11,00	30%	10,00	26%
< 70	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	1	3%	2	5%
Jumlah			37	100%	38	100%

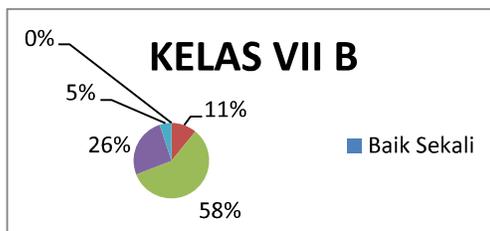
Target yang ingin dicapai adalah >75% siswa harus tuntas. Akan tetapi, berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data awal sebelum diberikan tindakan maka dapat dijelaskan bahwa mayoritas

siswa belum menunjukkan hasil yang baik, dengan persentase ketuntasan belajar kelas VII A adalah 33% siswa yang belum tuntas, sedangkan persentase ketuntasan belajar kelas VII B adalah

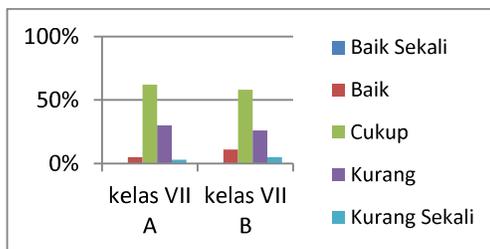
31% siswa yang belum tuntas, yang berarti siswa belum mampu melakukan teknik *dribble* bola basket. Dalam diagram data dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3. Hasil Belajar *Dribble* Pra Siklus Kelas VII A



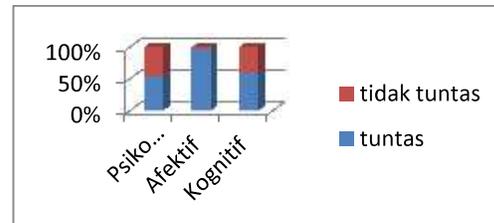
Gambar 4. Hasil Belajar *Dribble* Pra Siklus Kelas VII B



Gambar 5. Hasil Belajar *Dribble* Basket Pra Siklus

Dalam penilaiannya, nilai tersebut merupakan gabungan dari 3 aspek penilaian, yaitu aspek kognitif, psikomotor, dan afektif. Perlu diperhatikan di aspek yang mana pembelajaran dinyatakan kurang baik.

Maka dari itu, berikut disajikan diagram penilaian hasil pembelajaran dari 3 aspek tiap-tiap kelas sekaligus memperlihatkan jumlah anak yang tuntas dalam pembelajaran dan yang tidak tuntas dalam pembelajaran.



Gambar 6. Diagram kelas VII A

Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut menunjukkan bahwa kriteria pembelajaran yang kurang, khususnya pembelajaran psikomotor. Dengan demikian, untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam proses pembelajaran *dribble basket* pada Siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016, akan dilakukan dengan model pembelajaran pendekatan modifikasi bola. Pelaksanaan tindakan akan dilakukan sebanyak 1 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.



Gambar 7. Diagram kelas VII B

Melalui deskripsi data awal yang telah diperoleh tersebut menunjukkan bahwa kriteria pembelajaran yang kurang, khususnya pembelajaran psikomotor. Dengan demikian, untuk memperbaiki dan meningkatkan prestasi belajar siswa, akan dilakukan tindakan proses pembelajaran *dribble basket* pada Siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016, dengan model pembelajaran pendekatan modifikasi bola. Pelaksanaan tindakan

akan dilakukan sebanyak 1 siklus, yang masing masing siklus terdiri atas 4 tahapan, yakni: (1) Perencanaan, (2) Pelaksanaan Tindakan, (3) Observasi dan interpretasi, (4) Analisis dan Refleksi.

2. Siklus I

Selama Pelaksanaan Tindakan I maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan *dribble basket* (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar Questioner Siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Deskripsi Data Hasil Belajar *Dribble* Kelas VII A dan VII B Siklus I

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Kelas VII A		Kelas VII B	
			Jumlah Anak	Persentase	Jumlah anak	Persentase
>94	Baik Sekali	Tuntas	1	3%	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	4,00	11%	7,00	18%
75 – 84	Cukup	Tuntas	22,00	59%	21,00	55%
65 – 74	Kurang	Tidak Tuntas	9,00	24%	9,00	24%
< 65	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	1	3%	1	3%
Jumlah			37	100%	38	100%

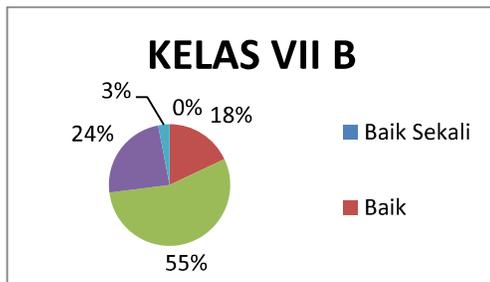
Target yang ingin dicapai adalah >75% siswa harus tuntas, berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data kelas VII A setelah diberikan tindakan siklus 1,

maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar 73 % siswa yang sudah tuntas. Hasil deskripsi rekapitulasi data kelas VII B setelah diberikan

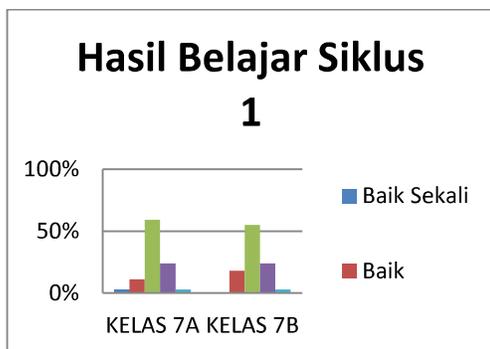
tindakan siklus 1, diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar 73 % siswa yang sudah tuntas yang berarti target pembelajaran *dribble* bola basket belum tercapai. Dalam diagram data dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 8. Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Siklus I Kelas VII A



Gambar 9. Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Siklus I Kelas VII B



Gambar 10. Hasil Belajar *dribble* Basket Siklus 1

Berdasarkan hasil deskripsi data siklus 1, prestasi belajar Siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016 setelah diberikan Tindakan I dirinci sebagai berikut: untuk kelas VII A berkategori baik sekali dengan persentase 3%, baik dengan persentase 11%, cukup dengan persentase 59%, kurang dengan persentase 24%, dan kurang sekali dengan persentase 3%; untuk kelas VII B berkategori baik dengan persentase 18%, cukup dengan persentase 55%, kurang dengan persentase 24%, dan kurang sekali dengan persentase 3%.

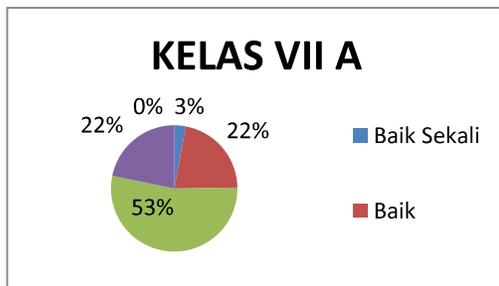
3. Siklus II

Selama Pelaksanaan Tindakan II maka peneliti dan guru melakukan pengambilan data penelitian. Adapun deskripsi data yang diambil terdiri dari; tes unjuk kerja kemampuan *dribble basket* (psikomotor), pengamatan sikap/aktivitas siswa (afektif), pemahaman konsep gerak (kognitif) dan lembar questioner siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun pelajaran 2015/2016 disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut.

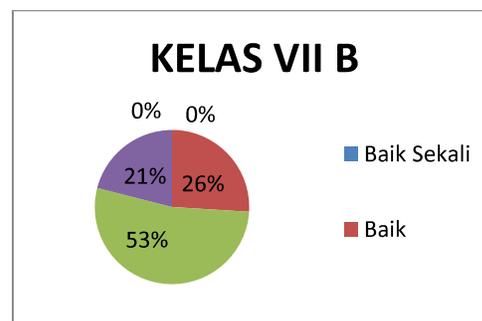
Tabel 8. Deskripsi Data Hasil Belajar *Dribble* Kelas VII A dan VII B Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kriteria	Kelas VII A		Kelas VII B	
			Jumlah Anak	Prosentase	Jumlah anak	Prosentase
>94	Baik Sekali	Tuntas	1	3%	0	0%
85 – 94	Baik	Tuntas	8,00	22%	10,00	26%
75 – 84	Cukup	Tuntas	20,00	54%	20,00	53%
65 – 74	Kurang	Tidak Tuntas	8,00	22%	8,00	21%
< 65	Kurang Sekali	Tidak Tuntas	0	0%	0	0%
Jumlah			37	100%	38	100%

Target yang ingin dicapai adalah >75% siswa harus tuntas. Berdasarkan hasil deskripsi rekapitulasi data kelas VII A setelah diberikan tindakan siklus II, diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar 78 % siswa yang sudah tuntas. Setelah hasil deskripsi rekapitulasi data kelas VII B setelah diberikan tindakan siklus II, maka diperoleh hasil persentase ketuntasan belajar 79 % siswa yang sudah tuntas yang berarti target pembelajaran *dribble* bola basket sudah tercapai, sehingga tidak diperlukan siklus berikutnya. Dalam diagram data dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 11. Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Siklus II Kelas VII A



Gambar 12. Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Siklus II Kelas VII B



Gambar 13. Hasil Belajar *dribble* Basket Siklus II

Berdasarkan hasil deskripsi data siklus 2, prestasi belajar Siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun Pelajaran 2015/2016 setelah diberikan Tindakan I dirinci sebagai berikut: untuk

kelas VII A berkategori baik sekali dengan persentase 3%, baik dengan persentase 22%, cukup dengan persentase 54%, kurang dengan persentase 22%; untuk kelas VII B berkategori baik dengan persentase 26%, cukup dengan persentase 53%, kurang dengan persentase 21%.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan pembelajaran *dribble* siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru tahun pelajaran 2015/2016. Adapun tabel perbandingannya sebagai berikut.

Tabel 9. Perbandingan Hasil Belajar *dribble* basket kelas VII A dan VII B Siklus I dan Siklus II

Rentang Nilai	Keterangan	Kelas VII A			Kelas VII B		
		Data Awal	Siklus I	Siklus II	Data Awal	Siklus I	Siklus II
>94	Baik Sekali	0%	3%	3%	0%	0%	0%
85 – 94	Baik	5%	11%	22%	11%	18%	26%
75 – 84	Cukup	62%	59%	54%	58%	55%	53%
65 – 74	Kurang	30%	24%	22%	26%	24%	21%
< 65	Kurang Sekali	3%	3%	0%	5%	3%	0%

Melalui grafik perbandingan hasil belajar *dribble* siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru tahun pelajaran 2015/2016 terjadi peningkatan prestasi belajar siswa mulai dari data awal kemudian Siklus I dan siklus II.

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas pada siswa Kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun Ajaran 2015/2016, dilaksanakan dalam satu siklus. Dalam siklus terdiri atas empat tahapan, yaitu:

(1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi dan interpretasi, dan (4) analisis dan refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah diungkapkan pada BAB IV, diperoleh simpulan bahwa penerapan pembelajaran model inovatif yaitu modifikasi bola dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket siswa Kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru Tahun Ajaran 2015/2016. Dari hasil analisis yang diperoleh peningkatan dari siklus I untuk kelas VII A berkategori baik dengan persentase 22%, cukup dengan

persentase 54%, kurang dengan persentase 22% dan kurang sekali dengan persentase 0 %; untuk kelas VII B berkategori baik dengan persentase 26%, cukup dengan persentase 53%, kurang dengan persentase 21% dan kurang sekali dengan persentase 0 %.

B. Implikasi

Berdasarkan simpulan penelitian yang telah dikemukakan di atas, dapat diketahui bahwa penerapan pembelajaran modifikasi bola merupakan cara yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket. Dengan demikian, implikasi penelitian tindakan kelas ini adalah:

1) Penelitian ini memberikan suatu gambaran yang jelas bahwa keberhasilan proses pembelajaran tergantung pada beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut berasal dari pihak guru maupun siswa serta alat/media pembelajaran yang digunakan. Faktor dari pihak guru yaitu kemampuan guru dalam mengembangkan materi, kemampuan guru dalam menyampaikan materi, kemampuan guru dalam mengelola kelas, metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran, serta teknik yang

digunakan guru sebagai sarana untuk menyampaikan materi. Adapun faktor dari siswa yaitu minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

- 2) Memberikan deskripsi yang jelas bahwa dengan pembelajaran inovatif dapat meningkatkan prestasi belajar siswa (baik proses maupun hasil), sehingga penelitian ini dapat digunakan sebagai suatu pertimbangan bagi guru yang ingin menggunakan media pengajaran dengan pembelajaran.
- 3) Penerapan model pembelajaran modifikasi bola untuk meningkatkan prestasi belajar siswa terhadap pembelajaran servis bawah, sehingga siswa memperoleh pengalaman baru dan berbeda dalam proses pembelajaran penjasorkes. Pembelajaran penjasorkes yang pada awalnya membosankan bagi siswa, menjadi pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

C. Saran

Sesuai dengan simpulan dan implikasi hasil penelitian, serta dalam rangka ikut menyumbangkan pemikiran bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar belajar, khususnya bidang studi

penjasorkes, maka dapat disampaikan saran-saran:

1. Guru

- a) Dalam proses pembelajaran harusnya guru memerhatikan kondisi siswa dan menggunakan strategi mengajar yang bervariasi. Dengan demikian, motivasi dan keaktifan siswa akan meningkat pada mata pelajaran pendidikan jasmani.
- b) Guru hendaknya lebih inovatif dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
- c) Kepada guru yang belum menerapkan model pembelajaran dengan pendekatan-pendekatan, hendaknya mencoba teknik tersebut dalam pembelajaran penjas, sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan prestasi belajar anak didiknya.

2. Siswa

- a) Siswa harus siap untuk mengikuti pembelajaran dengan strategi pembelajaran apa pun yang diberikan guru dan selalu bersedia dengan kesadaran sendiri untuk mengikuti petunjuk dan arahan yang diberikan guru.
- b) Siswa perlu lebih meningkatkan berbagai aktivitas dan mengembangkan berbagai metode belajar sekaligus sebagai sarana memperluas pengetahuan dan wawasannya dan belajar secara mandiri, mengerjakan tugas-tugas dari guru untuk berlatih untuk mempraktikkan teknik dan gerakan yang ada dalam pelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 2010. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Aunurrahman, Sybilla. 2011. *Pembelajaran yang Efektif*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Carin and Sund. 1980. *Teaching Science Through Discovery. (Fourth Edition)* Charles Merry. Ohio: Publishing Co Coburn.
- Dimiyati & Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- FKIP UNS. 2012. *Pedoman Penyusunan Skripsi*. Surakarta: FKIP UNS.
- Furqon, H.A. 1968. *Kiat-Kiat Menjadi Guru*. Jakarta: Pradnja Paramita
- Gino, H.J., dkk. 1998. *Belajar dan Pembelajaran II*. Surakarta: UNS Press.

- Hanusek, Eric. 1981. *Why Quality Matter in Education*. New York: Harvard University.
- H.M., Ridwan. 2001. *Penelitian Tindakan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hubermen, M. A. dan P. Miles. 2000. *Metode Penelitian Kualitatif*. Jakarta: UI Press.
- Isjoni. 2009. *Cooperative Learning*. Bandung: Alfabeta.
- Kosasih, Dani. 2008. *Fundamental Basketball-First Step to Win*. Semarang: Karangturi Media.
- Kristiyanto, Agus. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Dalam Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surakarta: UNS Press.
- Margono, Agus. 2010. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: UNS Press.
- Mosston, V. 1994. *Foundamentals of Teaching Methods*. New York: Harvard University.
- Nurochim. *Peningkatan Mutu Sekolah*. online.<http://nurochim.multiply.com/journal/item/1>.
- Ochan, Ahmad. 2010. *Pelaksanaan Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pidarta, Made. 1983. *Management Pendidikan di Indonesia*. Jakarta: Bina Aksara.
- Prusak, Keven A. 2007. *Permainan Bolabasket*. Yogyakarta: PT Citra Aji Parama.
- Rusman, Abdullah. 2011. *Psikologi Kependidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sadikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta.
- Sarumpet, A., dkk. 1992. *Permainan Bola Besar*. Jakarta: Debdikbud. Dirjendikti. Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Senjaya, Wina. 2008. *Pembelajaran Berorientasi Standar Proses*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Resdakarya.
- Surachman, 1992. *Pengajaran Inquiry*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Umedi. 1999. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah*. Jakarta: Direktorat Pendidikan Menengah Umum, Depdikbud.
- Undang-Undang No 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen.
- Wissel, Hal. 2000. *Bola Basket Dilengkapi dengan Program Pemahiran dan Teknik*. Alih Bahasa. Bagus Pribadi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.