

**PENINGKATAN *DRIBBLING* BOLA BASKET MANGGUNAKAN
PENDEKATAN TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENTS)**

DI SMP NEGERI 4 UNGARAN KAB SEMARANG

OLEH

Dwi Wahyuni Lubiyanti, M.Pd

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah apakah ada peningkatan Dribbling Bola Basket Menggunakan Pendekatan Tgt Di SMP 4 Ungaran. Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian tindakan kelas dikarenakan untuk meningkatkan proses pembelajaran melalui siklus yang terdapat perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi menunjukkan bahwa pada siklus I persentase ketuntasan peserta didik hanya sebesar 70,70% yaitu sebanyak 23 orang peserta didik dari 32 orang. Sedangkan untuk persentase tidak tuntas terdapat 30,30% yaitu sebanyak 9 orang peserta didik dari 32 orang. Hal inilah yang kemudian menjadi catatan dan refleksi untuk perbaikan pada siklus II persentase ketuntasan peserta didik hanya sebesar 87,88% yaitu sebanyak 29 orang peserta didik dari 32 orang. Sedangkan untuk persentase tidak tuntas terdapat 12,12% yaitu keseluruhan siswa yang belum tuntas sebanyak 3 orang peserta didik dari 32 orang. Hal inilah yang kemudian menjadi catatan dan refleksi yang harus diperkuat agar mampu memberikan kontribusi pada pembelajaran Dribbling Bola Basket Menggunakan Pendekatan Tgt

Kata Kunci : *Dribbling* Bola Basket Menggunakan Pendekatan TGT

PENDAHULUAN

Dalam suatu proses pembelajaran antara peserta didik, materi pembelajaran dan pendidik saling berkaitan. Hal ini didukung oleh Permendikbud Nomor 13 tahun 2014 tentang pembelajaran adalah proses interaksi antar peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mempertimbangkan kemampuan peserta didik dengan hasil belajar melalui model pembelajaran yang sesuai, seperti yang dikemukakan Prastowo (2014 :139-140) dalam proses pembelajaran perlu didukung bahan ajar agar dapat meningkatkan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif serta dapat membantu potensi peserta didik untuk menjadi pelajar yang mandiri. Bahan ajar yang terdiri dari beberapa sumber menurut Prastowo (2014 :138-139) bahan ajar dapat berupa buku pelajaran, modul, *handout*, LKS, maket, bahan ajar audi, dan bahan ajar interaktif

Penguasaan teknik dasar permainan bola basket merupakan materi yang harus dipelajari oleh peserta didik. Teknik dasar dalam permainan bola basket adalah keterampilan gerak yang dilakukan pada kegiatan bermain bola basket yang berkaitan dengan aktivitas memainkan bola ataupun aktivitas akan memainkan bola., Namun dalam proses pembelajaran, variasi dalam model pembelajaran salah satu materi tersebut masih sangat minim sehingga pembelajaran yang berkaitan dengan materi bola basket masih belum dapat dipahami secara

maksimal sehingga peserta didik kebingungan serta merasa bosan dalam mempelajarinya.

Dari hasil pembelajaran bola basket *chest pass* khususnya siswa masih merasa jenuh kurang semangat minimnya pendekatan atau metode yang belum bisa diterima oleh siswa karena pada saat pembelajaran berlangsung siswa mengalami kelemahan diantaranya adalah sudah capek duluan dan kurang aktif dalam menyikapi situasi yang diinginkan oleh guru Berdasarkan Pertimbangan Tersebut, Maka Penulis Ingin Melakukan Penelitian “Peningkatan *Dribbling* Bola Basket Menggunakan Pendekatan TGT (*Teams Games Tournaments*) Di Smp Negeri 4 Ungaran Kab Semarang Menurut (Dimiyati dan Mudjiono, 2015) Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat peserta didik belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar, agar mampu meningkatkan kemampuan dalam segala factor, Belajar itu tidaklah datang begitu saja, namun dilakukan dengan sengaja dan memerlukan waktu tertentu. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat dari latihan dan pengalaman. Dengan demikian, belajar juga suatu proses penambahan tingkah laku terhadap kemampuan organisme yang menyebabkan perubahan tingkah laku yang relatif permanen. W.S Winkel dalam Ahmad Susanto (2013, hlm. 4) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai sikap yang relatif konstan dan berbekas, Bola basket adalah salah satu olahraga paling populer di dunia. Penggemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bola basket adalah olahraga menyenangkan, kompetitif, mendidik, menghibur dan menyehatkan” (Jon Oliver, 2007: 6). Bola basket dapat bertujuan untuk bersenang-senang ataupun dipertandingkan. Olahraga bola basket telah berkembang menjadi olahraga yang dipertandingkan diseluruh dunia seperti di olimpiade, Daya tarik dalam permainan bola basket ini yaitu kejar mengejar angka dengan tempo permainan yang relatif cepat serta dibatasi oleh waktu sehingga berbagai gaya penampilan dan improvisasi serta variasi permainan yang dilakukan pemain di permukaan

lapangan permainan membuat bola basket sangat menarik untuk di tonton” (Marta Dinata, 2008: 9), Menurut Rachmat Fadillah (2009: 9) “Permainan bola basket diciptakan oleh James A. Naismith salah seorang guru pendidikan jasmani, Inti dari permainan bola basket cukup sederhana, yaitu satu permainan antara dua tim dimana masing masing tim saling melempar bola kedalam *ring* atau jala basket tim lawan untuk mencetak atau mendapatkan nilai” (Agus Salim, 2007: 10), Menurut Mills (dalam Suprijono, 2012:45), “Model adalah bentuk representatif akurat sebagai proses aktual yang memungkinkan seseorang atau sekelompok orang mencoba bertindak berdasarkan model itu”. Dengan demikian, model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2012:16), “PTK istilah dalam bahasa Inggris *Classroom Action Research* (CAR) yang artinya sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas”. Kata kelas yang kemudian membentuk istilah PTK memang berasal dari barat yang dikenal dengan istilah CAR. Ada tiga hal terpenting dalam PTK yakni:

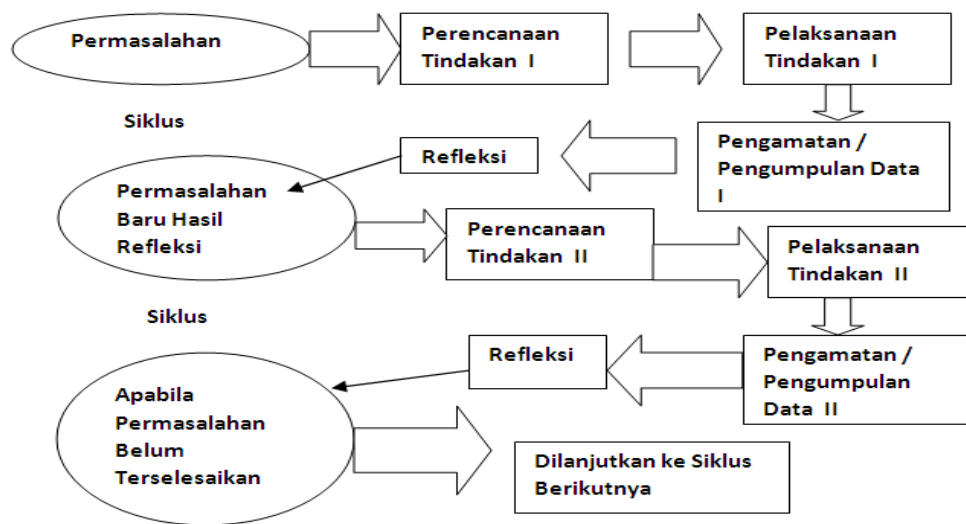
1. PTK merupakan penelitian yang mengikutsertakan secara aktif peran guru dan siswa dalam berbagai tindakan,
2. Kegiatan refleksi (perenungan, pemikiran, dan evaluasi) dilakukan berdasarkan pertimbangan rasional (menggunakan konsep teori) yang mantap dan valid guna melakukan perbaikan tindakan dalam upaya memecahkan masalah yang terjadi,
3. Tindakan perbaikan terhadap situasi dan kondisi pembelajaran dilakukan dengan segera dan dilakukan secara praktis (dapat dilakukan dalam praktik pembelajaran).

Penelitian tindakan ini dilakukan melalui putaran setiap siklusnya. Menurut Suharsimi Arikunto, Suhardjono, dan Supardi (2012:16), “ada empat tahapan

yang lazim dilalui, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan rrefleksi”. Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap adalah sebagai berikut Melalui pengamatan penulis sebagai guru pendidikan jasmani olah raga dan kesehatan kurangnya meningkatnya siswa

Gambar 1

Desain Penelitian Tindakan Kelas



Sumber : Suharsimi Ari Kunto, Suhardjono, dan Supardi (2012)

Hasil Penelitian Tabel 2Data Observasi Kemampuan Guru Siklus I *dribbling* bola basket

No	Indikator	Hasil Yang Di Capai				Skor
		1	2	3	4	
1	Melaksanakan prapembelajaran		√			2
2	Kemampuan guru membuka pelajaran		√			2
3	Menjelaskan materi pembelajaran			√		3
4	Melakukan tanya jawab			√		3
5	Memberikan motivasi dan penguatan			√		3
6	Mengajarkan teknik <i>chest pass</i> bola basket			√		3
7	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan		√			2
8	Menutup pembelajaran		√			2
Jumlah						20
Rata-rata						2,5
Kriteria						Baik

Kriteria total perolehan skor keterampilan guru:

Skala Kriteria: $24 \leq \text{skor} \leq 32$ = Sangat baik $16 \leq \text{skor} < 24$ = Baik $8 \leq \text{skor} < 16$ = Cukup $0 \leq \text{skor} < 8$ = Kurang

Dari table diatas skor yang berhasil dikumpulkan oleh observer menunjukan skor rata-rata dari aktivitas guru sebesar 2,5 hal ini menunjukan bahwa keterampilan dan penguasaan guru dalam penerapan rancangan pelaksanaan pembelajaran materi *dribbling* bola basket melalui TGT (*Teams Games Tournaments*), berada pada katagori baik, walaupun demikian masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki untuk proses pembelajaran berikutnya.

Tabel 3 Statistik skor hasil kemampuan *dribbling* bola basket

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Subjek Penelitian	32
2.	Skor Maksimum	88
3.	Skor Minimum	60
4.	Rata-rata	75,47

Sumber : Diolah dari hasil penelitian

Tabel .4 : Hasil kemampuan *dribbling*

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1.	0-34	Sangat Rendah	0	0
2.	35-54	Rendah	0	0
3.	55-64	Sedang	4	11,76
4.	65-84	Tinggi	20	68,75
5.	85-100	Sangat tinggi	8	23,52

Pada tabel kategorisasi skor 0-34 kategori sangat rendah tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori tersebut, skor 35-54 kategori rendah juga tidak ada peserta didik yang memperoleh skor tersebut. Untuk skor 55-64 kategori sedang terdapat 4 atau 11,76% untuk skor 65-84 kategori tinggi terdapat 20 orang atau 68,75% dan untuk skor 85-100 kategori terdapat 8 atau 23,52% peserta didik yang mencapai skor tersebut. Dengan demikian, jika kita kaitkan antara rata-rata skor dengan kategori skor, maka kemampuan chest pass peserta didik kelas VIII Di Smp Negeri 4 Ungaran Kab Semarang pada siklus I termasuk kategori tinggi.

Tabel 5 : Deskripsi ketuntasan belajar peserta didik

Persentase Skor	Kategori	Frekuensi	Persen
0-69	Tidak tuntas	11	32,35
70-100	Tuntas	21	67,64
Jumlah		32	100

Sumber : Diolah dari hasil penelitian

Tabel 6 Data Observasi Keterampilan Guru Siklus II

No	Indikator	Hasil Yang Di Capai				Skor
		1	2	3	4	
1	Melaksanakan prapembelajaran				√	4
2	Kemampuan guru membuka pelajaran			√		3
3	Menjelaskan materi pembelajaran				√	4
4	Melakukan tanya jawab			√		3
5	Memberikan motivasi dan penguatan				√	4
6	Melaksanakan pembelajaran <i>chest pass</i> dengan <i>TGT</i>				√	4

7	Menciptakan suasana belajar yang menyenangkan				√	4
8	Menutup pembelajaran			√		3
Jumlah						29
Rata-rata						3,63
Kriteria						Sangat Baik

Kriteria total perolehan skor keterampilan guru:

Skala Kriteria:

$24 \leq \text{skor} \leq 32$ = Sangat baik

$16 \leq \text{skor} < 24$ = Baik

$8 \leq \text{skor} < 16$ = Cukup

$0 \leq \text{skor} < 8$ = Kurang

Tabel 7 data statistic siklus II

No	Statistik	Nilai Statistik
1.	Subjek Penelitian	32
2.	Skor Maksimum	88
3.	Skor Minimum	67
4.	Rata-rata	78

Tabel 7 Hasil kemampuan *dribbling* bola basket

No	Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
----	------	----------	-----------	------------

1.	0-34	Sangat Rendah	0	0
2.	35-54	Rendah	0	0
3.	55-64	Sedang	0	0
4.	65-84	Tinggi	24	76,47
5.	85-100	Sangat tinggi	8	23,52

Sumber : Diolah dari hasil penelitian Pada tabel kategorisasi skor 0-34 kategori sangat rendah tidak ada peserta didik yang memperoleh kategori tersebut, skor 35-54 kategori rendah juga tidak ada peserta didik yang memperoleh skor tersebut. Untuk skor 55-64 kategori sedang juga tidak ada untuk skor 65-84 kategori tinggi terdapat 26 orang atau 76,47% dan untuk skor 85-100 kategori sangat tinggi terdapat 8 peserta didik yang mencapai skor tersebut atau 23,52%. Dengan demikian, jika kita kaitkan antara rata-rata skor dengan kategori skor, maka kemampuan *dribbling* bola basket peserta didik kelas VIII Di Smp Negeri 4 Ungaran Kab Semarang pada siklus I termasuk kategori tinggi. pada siklus II termasuk kategori tinggi.

Apabila hasil belajar peserta didik pada siklus II dianalisis, maka persentase ketuntasan belajar peserta didik dengan standar KKM= 70 pada siklus I dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 4.8 : Deskripsi ketuntasan belajar peserta didik

Persentase Skor	Kategori	Frekuensi	Persen
0-69	Tidak tuntas	2	11,76
70-100	Tuntas	30	88,23

Sumber : Diolah dari hasil penelitian

Dari tabel 3 di atas, menunjukkan bahwa pada siklus II persentase ketuntasan peserta didik sebesar 88,23% yaitu sebanyak 30 orang peserta didik dari 32 orang. Sedangkan 2 ada peserta didik mendapatkan persentase tidak tuntas sebesar 11,76%.

a. Refleksi

Hasil refleksi pada siklus I dan siklus II menunjukkan perubahan peningkatan yang sangat besar. Perubahan tersebut terjadi karena usaha dan upaya guru dalam melakukan perbaikan pada tiap siklusnya. Hal tersebut terlihat pada tiap indikator yang ingin dicapai.

Berdasarkan data yang telah dipaparkan dalam pembahasan, maka Peneliti menyimpulkan bahwa media bola karet dapat meningkatkan hasil belajar siswa berupa keterampilan *dribbling* bola basket pada siswa VIII Di Smp Negeri 4 Ungaran Kab Semarang pada siklus I termasuk kategori tinggi. Dengan demikian hipotesis yang telah diajukan terbukti kebenarannya. Oleh karena itu, penelitian dihentikan sampai pada siklus II karena sudah mencapai hasil yang optimal. Dan 100 % lulus semuanya tanpa siswa yang belum lulus. Hasil belajar peserta didik selama penelitian dapat ditampilkan dalam bentuk grafik baik grafik skor rata-rata maupun grafik persentase ketuntasan belajar yang dapat dilihat pada grafik sebagai berikut. Terjadi peningkatan kemampuan *dribbling* bawah dari siklus I dengan rata-rata 75,47 meningkat menjadi rata-rata 78 pada siklus 2 disebabkan sistem manajemen kelas yang lebih baik serta pembelajaran *dribbling* bola basket dengan TGT (*Teams Games Tournaments*) yang lebih efektif kepada seluruh peserta didik sehingga memungkinkan peserta didik untuk mendapatkan pengalaman langsung (operasional konkret) yang memungkinkan peserta didik

untuk melibatkan emosi dan banyak indera sehingga minat belajar peserta didik meningkat. Terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar dari siklus I sebesar 67,64% meningkat pada siklus 2 menjadi 88,23%. Hal ini disebabkan karena hasil refleksi pada siklus I yang melihat kekurangan keterbatasan penerapan media bola karet dalam pembelajaran dan sistem manajemen kelas sehingga kekurangan tersebut dapat diperbaiki pada siklus 2. Selain itu, identifikasi peserta didik yang kurang terlibat pada siklus I dapat dilakukan perbaikan pelibatan peserta didik pada siklus 2.

DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, Mulyono. 2003. *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Agus Suprijono. 2009. *Cooperative Learning: Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2004. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers

Aip Syarifuddin. 2008. *Dasar-dasar Mengajar Atletik*. Jakarta : CV.Baru.

Dimiyati dan Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta..

Djamarah. 2013 . *Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru*. Surabaya: Usaha Nasional

Dinata Martha, 2008. *Model permainan Bola basket*

D. Fatchiyaturofi'ah, "Dr. 2012. *Olahraga Mengajari Teknik Bermain Basket*". Jakarta Timur: PT Balai Pustaka

Fadillah, Rachmat. (2009). *Basket 1*. Jakarta selatan: Buana Cipta Pustaka.

Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses\Belajar Mengajar*. Bandung. Sinar Baru Algensindo.

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning, 101 cara belajar peserta didik aktif*. Penerjemah Raisul Muttaqien. Bandung: Nusamedia.

Oliver, Jon. (2007). Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung: PT. Intan Sejati.

Hall, Wissel. 2000. Bola Basket Dilengkapi Dengan Program Pemahiran Teknik Dan Taktik . Jakarta : Raja Grafindo Persada

Lutan, Rusli. 2000. *Filsafah Olahraga*. Jakarta : DEPDIKNAS.

Rusman. (2014). Model-model Pembelajaran (Mengembangkan Profesionalisme Guru). Jakarta: Raja Grafindo Persada

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning, 101 cara belajar peserta didik aktif*. Penerjemah Raisul Muttaqien. Bandung: Nusamedia.

.