

PEMBELAJARAN DRIBBELING BOLA BASKET MENGGUNAKAN MODEL SISTEM PERSONAL DI SDN 71 PONTIANAK BARAT

SITI RUKIAH S.Pd

Sitirukiah.Spd@Gmail.Com

ABSTRAK

Pembelajaran Bola Basket Teknik Dasar dribble Di Sekolah Dasar Negeri Kelas V 71 Pontianak Barat Pada Saat Pembelajaran Masih Mengalami Beberapa Kelemahan Diantaranya Bola Belum Di Kuasai Dengan Baik, Mantulkan Bola Masih Jauh Dan Yang Paling Penting Belum Pernah Ada Model Pembelajaran Yang Tepat Maka Peneliti Memilih Model Sistem Personal Sebagai Solusi Untuk Menjadikan Proses Pembelajaran Lebih Baik Metode Penelitian Uyang Di Gunakan Dalam Penelitian Ini Adalah Diskriptif Kuantitatif Dengan Penelitian Tindakan Kelas Dimana Subyek Penelitian Berjumlah 38 Dengan Hasil Penelitian Pada Siklus I Persentase Ketuntasan Peserta Didik Hanya Sebesar 50% Yaitu Sebanyak 19 Orang Peserta Didik Dari 38 Orang. Sedangkan Untuk Persentase Tidak Tuntas Terdapat 50 % Yaitu Sebanyak 19 Orang Peserta Didik Dari 38 Orang. Hal Inilah Yang Kemudian Menjadi Catatan Dan Refleksi Untuk Perbaikan Pada Siklus II, Pada Siklus II Persentase Ketuntasan Peserta Didik Hanya Sebesar 92 % Yaitu Sebanyak 35 Orang Peserta Didik Dari 38 Orang. Sedangkan Untuk Persentase Tidak Tuntas Terdapat 08 % Yaitu Sebanyak 3 Orang Peserta Didik Dari 38 Orang. Hal Inilah Yang Membuat Bahwa Penelitian Tindakan Kelas Di Siklus Ini Sudah Diatas 70 % Maka Dihentikan

Kata Kunci : Dribble Permainan Bola Basket, Model Sistem Personal

PENDAHULUAN

Bola basket merupakan olahraga yang terus berkembang setiap waktu seiring perkembangan teknologi pada saat ini. Semakin ke depan peraturan bola basket juga mengalami perubahan-perubahan yang semakin kompleks. Perkembangan ilmu teknologi dan komunikasi yang semakin pesat dalam bidang pendidikan menjadi penting terutama dalam bidang kepelatihan khususnya bola basket. Salah satu cara penggunaan berbagai macam media dalam pembelajaran sesuai dengan tujuan materi dan karakteristik atlet itu sendiri. Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam media berbasis video, akan sangat membantu perkembangan latihan atlet untuk mencapai prestasi yang maksimal, Teknik dasar dalam bola basket ada 2 macam, yaitu teknik dasar dengan bola dan teknik dasar tanpa bola. Teknik dasar tanpa bola dalam permainan bola basket yaitu meliputi: berlari mengubah arah, melompat dan meloncat, dan gerak tipu badan.⁵ Sedangkan teknik dasar dengan bola meliputi Teknik menggiring bola (Dribbling), Teknik Mengoper (Passing), Teknik Pivot, teknik pivot merupakan gerakan berputar ke segala arah dengan bertumpu pada salah satu kaki pada saat pemain tersebut menguasai bola, Teknik menembak (Shooting), Teknik Rebound Salah satu teknik dengan bola yaitu teknik mengoper bola merupakan salah satu karakteristik permainan bola basket yang dominan, tujuan utamanya adalah untuk mengumpan atau passing dan men shoot ke arah ring, Bayangkan jika teknik dribble seorang pemain dalam sebuah tim tidak terampil dalam sikap awal dan pelaksanaannya, sehingga akan mengakibatkan kesulitan dalam melakukan penyerangan dan gagal memperoleh poin dan juga ketika sedang dribble bola kedepan dan bola tersebut dapat diraih dengan mudah oleh lawan, karena pemain tersebut yang membawa bola tidak mahir dalam melakukan variasi dribble dan mempertahankan bolanya sendiri sehingga lawan dengan mudah mendapatkan bola dan memperoleh poin, permainan bola basket yang begitu rumit dan sulit akan tata cara dan jenis pelanggaran permainan yang begitu banyak, akan menyulitkan siswa untuk mengerti, memahami dan juga mengembangkan kemampuan gerakanya dalam permainan bola basket. dan juga permainan bola

basket dengan peraturan dan ukuran permainan yang sebenarnya akan sulit dilakukan siswa seiring dengan kemampuan, ukuran tubuh, dan pengalaman siswa yang masih tergolong rendah, Bola basket adalah olahraga yang dimainkan 5 orang untuk setiap regunya dan bola harus dipantulkan sambil berlari atau berjalan, atau dapat dioperkan teman seregunya dengan sasaran akhir yaitu memasukkan bola ke keranjang (basket) lawan. Di samping itu harus berusaha dan menjaga agar keranjang (basket)nya tidak kemasukan bola, serta regu yang mencetak angka (score) terbanyak adalah sebagai pemenang (Machfud Irsyada, 2000: 15). Teknik Dasar Dribbling Menggiring (dribbling) merupakan bagian integral dari permainan bola basket dan sangat penting untuk bermain individu maupun tim. Seperti yang diungkapkan oleh Tennyson (2011: 8), Lieberman (2012: 138-145) membagi jenis dribble menjadi dribbling options, speed dribble, hesitation dribble, crossover dribble, spin (reverse) dribble, drag dribble, behind-the-back dribble, dan between-the-legs dribble. Menurut Gutman dan Finnegan (2003: 149) dribble dibagi menjadi crossover dribble, reverse dribble, behind-the-back dribble, dan fake and dribble. Dari pendapat beberapa ahli tersebut disimpulkan bahwa yang menjadi dasar dari teknik menggiring (dribble) adalah *control dribble (low dribble), speed dribble, dan crossover dribble*

Model merupakan representasi dari suatu abstraksi realistik, model merupakan gambaran tentang suatu, bagaimana hendaknya dan atau bagaimana adanya sesuatu itu. Model dirancang untuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan, dan dapat menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting (Dini Rosdiani, 2012).

Model banyak digunakan dalam berbagai kegiatan analisis ataupun desain, karena model yang dibuat itu dapat membantu memperjelas prosedur, hubungan, serta keadaan keseluruhan dari apa yang desain tersebut, salah satunya yaitu dapat diidentifikasi secara tepat cara-cara untuk mengadakan perubahan jika terdapat adanya ketidaksesuaian dari apa yang telah dirumuskan. Walaupun banyak kegunaan suatu model namun terdapat pula kelemahannya, yaitu dapat menjadikan seseorang kurang berinisiatif dalam mengkreasikan kegiatan-kegiatan. Hal tersebut dapat tersebut jika suatu model dapat menjamin adanya fleksibilitas

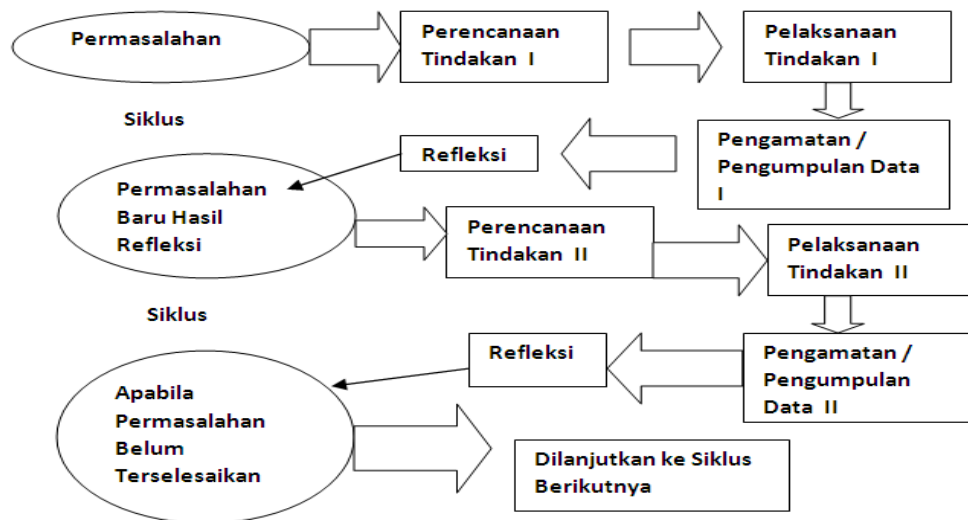
sehingga memungkinkan seseorang yang menggunakan model tersebut untuk mengadakan penyesuaian terhadap situasi atau kondisi secara lebih baik. Apalagi dalam mengenai masalah-masalah pendidikan, yang dalam banyak hal sangat terpengaruh oleh perubahan variabel-variabel lain diluar bidang pendidikan tersebut. Karena itu, dalam melukiskan suatu model sebaiknya dimungkinkan diadakannya perubahan-perubahan dalam mengadakan penyesuaian terhadap kebutuhan yang ada (Dini Rosdiani, 2012)

METODE PENELITIAN

Penelitian Ini Menggunakan Pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), Penelitian Yang Dilakukan Bermaksud Untuk Menemukan Informasi Tentang Pelaksanaan Variasi Pembelajaran Yang Disampaikan Dengan Penelitian Tindakan Kelas. Sesuai Dengan Jenis Penelitian Ini, Yaitu Penelitian Tindakan Kelas Maka Penelitian Ini Memiliki Tahapan Yang Berupa Siklus. Rancangan Masing-Masing Siklus Terdiri Dari Empat Tahap Yaitu Perencanaan, Pelaksanaan, Pengamatan, Dan Refleksi, Sebagai Berikut : Kurt Lewin, (1993: 42) Menyatakan “Penelitian Tindakan Adalah Suatu Rangkaian Langkah Yang Terdiri Atas Empat Tahap, Yakni Perencanaan, Tindakan, Pengamatan Dan Refleksi”.

Gambar 1

Desain Penelitian Tindakan Kelas



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

Hasil Siklus I

Pada Tahap Siklus I Yang Telah Di Laksanakan Di Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 71 Pontianak Barat, Terdapat Tingkat Ketuntasan Pada Tabel Berikut Ini:

Tabel 1

Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta Didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	4	10 %	TUNTAS
B	80-89	5	13 %	TUNTAS
C	75-79	10	26 %	TUNTAS
D	<75	19	50 %	TIDAK TUNTAS

Siswa Yang Berjumlah 38 Dengan Hasil Penelitian Siklus 1 Terdapat Siswa Yang Sudah Tuntas Berjumlah 19 Dengan Persentasi 26 diantara nilai 75-79, dan 5 siswa dengan persentasi 13% diantara nilai 80-89 dan 4 siswa di antara nilai 90-100 dengan persentasi 10% dan 19 siswa belum lulus

Setelah Melakukan Perbaikan Pada Siklus 1, Maka Pada Siklus II Diperoleh Nilai Rata-Rata Hasil Belajar Peserta Didik Dengan Materi Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 71 Pontianak Barat Data Hasil Belajar Dapat Dilihat Pada Tabel Berikut:

Tabel 2. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus II

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta Didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	5	13 %	TUNTAS
B	80-89	6	15 %	TUNTAS
C	75-79	25	65 %	TUNTAS
D	<75	2	5 %	TIDAK TUNTAS

Pada Pengamatan Terhadap Hasil Belajar Di Siklus II Terdapat 2 Orang Peserta Didik Yang Belum Mencapai Nilai Ketuntasan Karena Mendapat Nilai Di Bawah 75 Dan 36 Orang Peserta Didik Lainnya Dinyatakan Tuntas Setelah Mendapat Nilai Di Atas 75, Adapun Nilai Ketuntasan Dalam Pelajaran Penjas Sesuai KKM Yang Ada Di Sekolah Adalah 75.

DAFTAR PUSTAKA

- Arief S. Sadiman Dkk. 2010. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan Dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta.
- Dini Rosdiani. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta
- Dimyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Finegan, Edward. (2008). *Language Its Structure and Use*. USA: Thomson Wadsworth.
- Mikanda rahmi 2014 buku super lengkap OLAHRAG,(jakarta: dunia cerdas,)
- Machfud Irsyada, 2000 bola basket. Depdiknas dirjen digdasmen bekerjasama dengan dirjen olahraga

Tennyson, C. 2010. Constipation and Fecal Incontinence, 332–339.
Doi:10.1016/B978-0-323-06397-5.00047-2.

.