

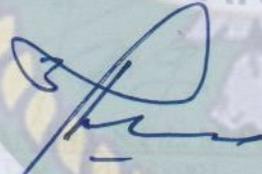
**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *CROSSOVER DRIBBLING* PADA  
PERMAINAN BOLABASKET DENGAN MENGGUNAKAN METODE  
BERMAIN PADA SISWA KELAS XI MIA 3 MAN 1 PEKANBARU  
T.A 2019/2020**

**SKRIPSI**



**DISUSUN OLEH:  
DZAKY AL-HADI  
166610543**

**PEMBIMBING PROPOSAL**



**Dr. OKI CANDRA, S.Pd., M.Pd  
NIDN 1001108803**

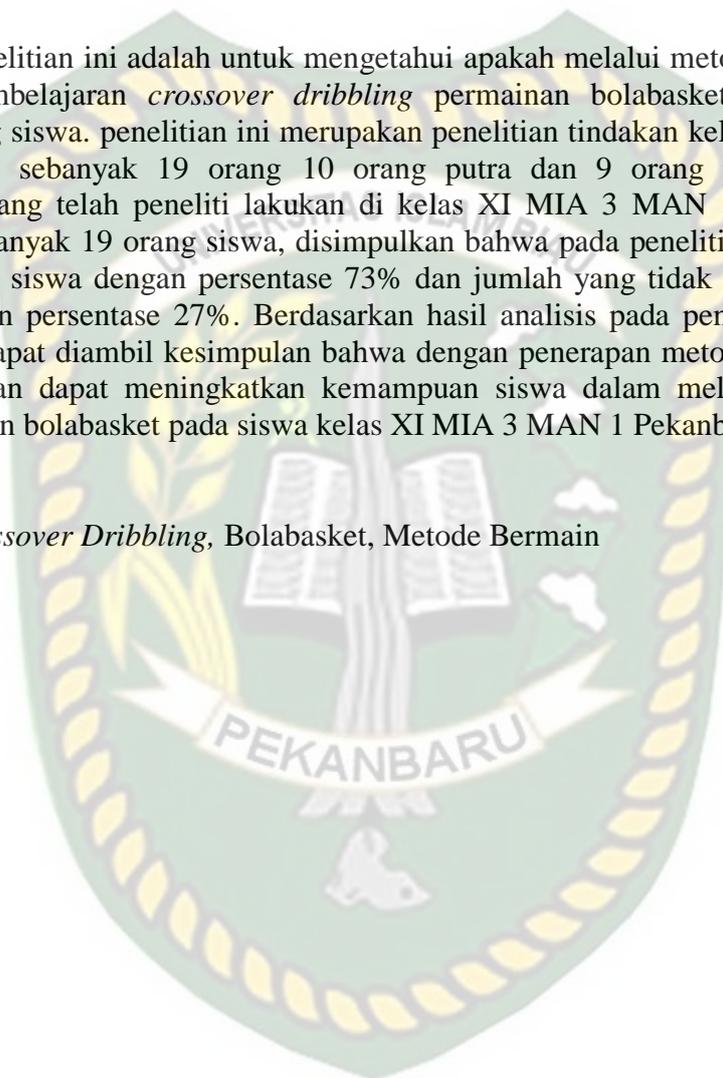
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RIAU  
PEKANBARU  
2020**

## ABSTRAK

**Dzaky Alhadi, 2020. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Crossover Dribbling* Pada Permainan BolaBasket dengan Menggunakan Metode Bermain Pada Siswa Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah melalui metode bermain dapat meningkatkan pembelajaran *crossover dribbling* permainan bolabasket. Dengan subjek penelitian 19 orang siswa. penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Sampel dari penelitian ini sebanyak 19 orang 10 orang putra dan 9 orang putri. Berdasarkan pengelohan data yang telah peneliti lakukan di kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru, dari jumlah sampel sebanyak 19 orang siswa, disimpulkan bahwa pada penelitian ini yang tuntas sebanyak 14 orang siswa dengan persentase 73% dan jumlah yang tidak tuntas sebanyak 5 orang siswa dengan persentase 27%. Berdasarkan hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan, maka dapat diambil kesimpulan bahwa dengan penerapan metode bermain dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan *crossover dribbling* permainan bolabasket pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru.

**Kata Kunci:** *Crossover Dribbling*, Bolabasket, Metode Bermain

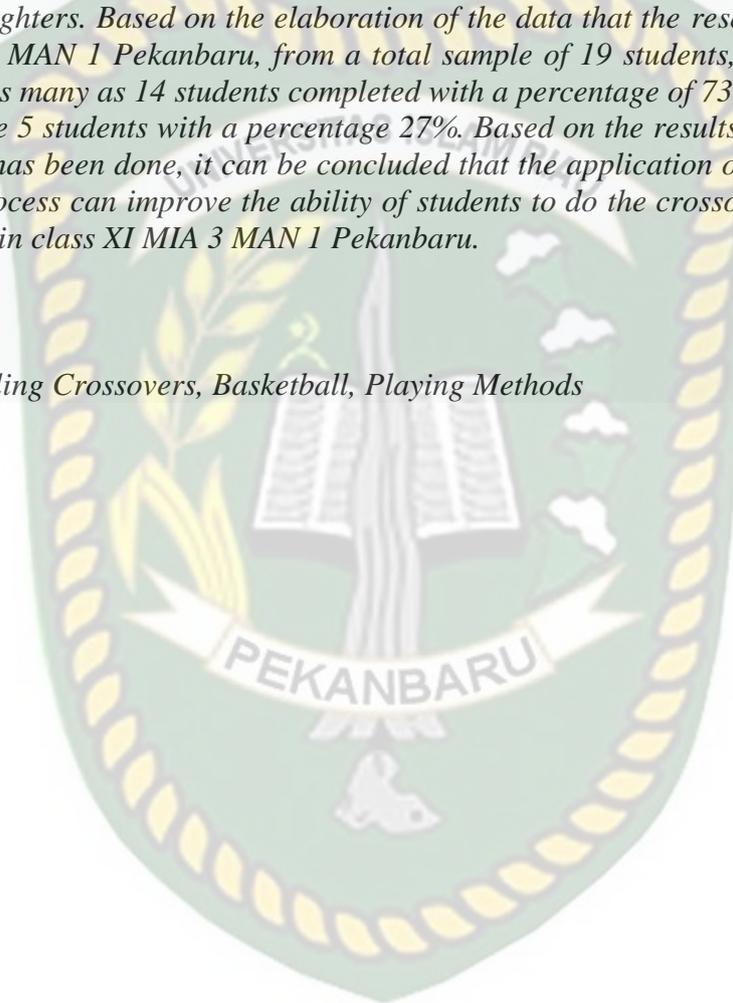


## ABSTRACT

**Dzaky Alhadi, 2020. Efforts to Improve Learning Outcomes of Dribbling Crossovers in the Basketball Ball Game Using the Play Method for Class XI MIA 3 Students MAN 1 Pekanbaru T.A 2019/2020.**

*The purpose of this study was to determine whether through playing methods can improve learning crossover dribbling game basketball. With research subjects 19 students. This research is a classroom action research (CAR). Samples from this study were 19 people, 10 sons and 9 daughters. Based on the elaboration of the data that the researchers had done in class XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru, from a total sample of 19 students, it was concluded that in this study as many as 14 students completed with a percentage of 73% and the number of incomplete were 5 students with a percentage 27%. Based on the results of the analysis of the research that has been done, it can be concluded that the application of playing methods in the learning process can improve the ability of students to do the crossover dribbling ball game for students in class XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru.*

**Keywords:** *Dribbling Crossovers, Basketball, Playing Methods*



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dzaky Alhadi  
NPM : 166610543  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Crossover Dribbling* Pada Permainan BolaBasket dengan Menggunakan Metode Bermain Pada Siswa Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Skripsi yang saya buat sesuai dengan aturan penulisan skripsi dan tidak melakukan plagiat.
2. Penulisan yang saya lakukan murni karya saya sendiri dan di bimbing oleh dosen yang telah ditunjuk oleh Dekan FKIP Universitas Islam Riau.
3. Jika ditemukan isi skripsi yang merupakan duplikat dari skripsi orang lain, maka saya menerima sanksi pencabutan gelar dan ijazah yang telah saya terima dan saya bersedia dituntut sesuai dengan peraturan dan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tidak ada paksaan dari pihak manapun.

Pekanbaru, Juli 2020

Penulis,



Dzaky Alhadi

NPM. 166610543

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur Alhamdulillah kepada Allah Swt dan rahmatnya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal yang berjudul “**Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Crossover Dribbling dengan Menggunakan Metode Bermain Pada Siswa Kelas XI MIA 3 Pekanbaru T.A. 2019/2020**”.

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi salah satu tugas akhir dari fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau untuk memperoleh gelar sarjanapendidikan olahraga.

Pada kesempatan kali ini. Penulis juga ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu memberikan saran dan pendapat sehingga penulis skripsi ini dapat selesai. Ucapan terima kasih ini penulis sampaikan kepada:

1. Bapak DR. Oki Candra, S.Pd, M.Pd selaku dosen pembimbing saya yang telah banyak memberikan masukan dan saran dalam proses penyelesaian penulisan skripsi ini.
2. Bapak / Ibu dosen Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Riau yang telah memberikan pengajaran dan ilmu yang bermanfaat kepada peneliti selama peneliti belajar di Universitas Islam Riau.
3. Kepada Sekolah MAN 1 Pekanbaru yang telah mengizinkan kepada penulis dalam melakukan observasi penelitian.

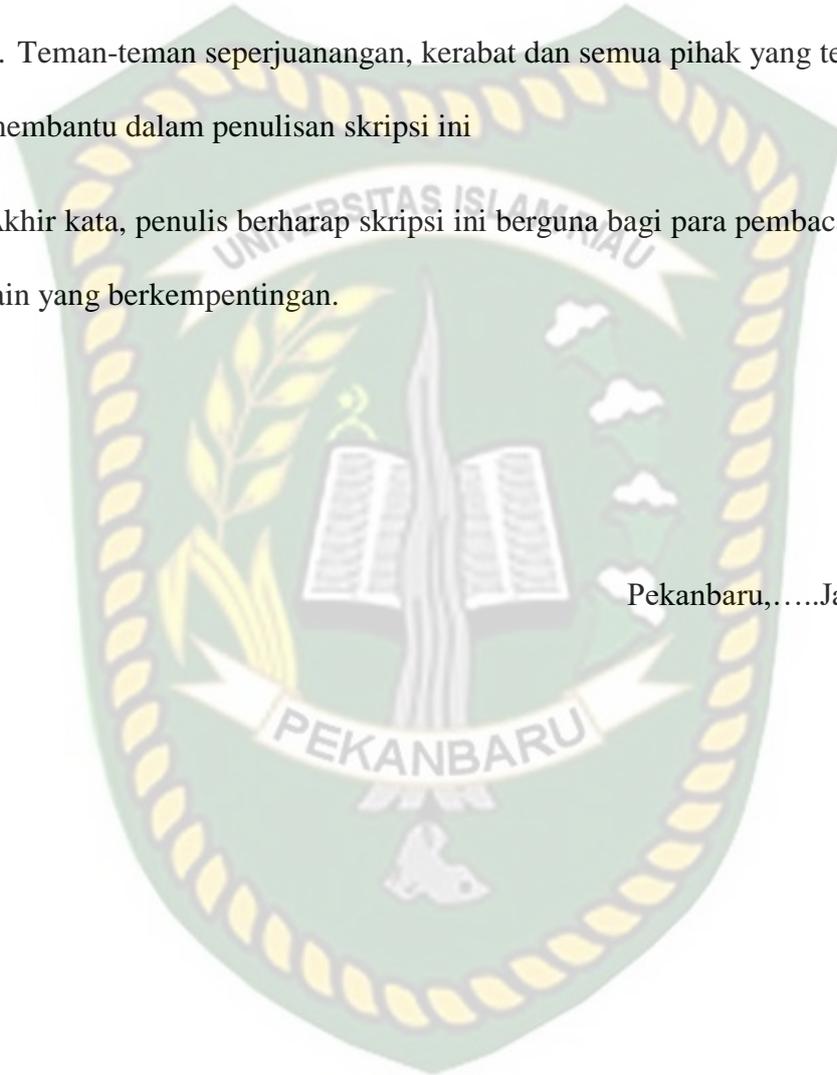
4. Kedua orang tua tercinta, ayah saya Jafrinal dan ibu saya Tis Murni yang telah banyak memberikan dukungan , motivasi secara mental dan do'a ayah ibu .

5. Teman-teman seperjuangan, kerabat dan semua pihak yang telah banyak membantu dalam penulisan skripsi ini

Akhir kata, penulis berharap skripsi ini berguna bagi para pembaca dan pihak lain yang berkemungkinan.

Pekanbaru,.....Januari 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	i
<b>PERSETUJUAN SKRIPSI</b> .....	ii
<b>SURAT KETERANGAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>ABSTRACT</b> .....	v
<b>BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI</b> .....	vi
<b>SURAT PERNYATAAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	ix
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xi
<b>DAFTAR GRAFIK</b> .....	xii
<b>DAFTAR HISTOGRAM</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Perumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Hakikat Hasil Belajar <i>Dribbling</i> dalam permainan BolaBasket .....	9
a. Defenisi Hasil Belajar .....	9
b. Hakikat <i>Crossover Dribbling</i> dalam BolaBasket .....	11
a. pengetahuan <i>dribbling</i> .....	11
b. Langkah-Langkah <i>Crossover Dribbling</i> .....	14
c. Kesalahan-Kesalahan yang terjadi saat melakukan crossover ....	16
B. Metode Bermain .....	17

C. Kerangka Pemikiran .....	26
D. Pertanyaan Penelitian .....	27

**BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

A. Jenis Penelitian .....	27
B. Subjek penelitian .....	30
C. Defenisi Operasional .....	32
D. Pengembangan Instrument Penelitian .....	32
E. Teknik Pengumpulan Data .....	35
F. Teknik Analisis Data .....	36

**BAB IV HASIL PENELITIAN**

A. Deskripsi Data .....	37
B. Analisis Data.....	40
C. Pembahasan .....	43

**BAB V KESIMPULAN**

A. Kesimpulan.....	48
B. Saran .....	48

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>50</b>
-----------------------------	-----------

## DAFTAR GAMBAR

	<b>Halaman</b>
Gambar 1. Crossover Dribbling .....	16
Gambar 2. Bermain Zig-Zag .....	25
Gambar 3. Model Tahapan PTK .....	28



## DAFTAR TABLE

	<b>Halaman</b>
Tabel 1. Rubrik Penelitian Keterampilan Gerak <i>Crossover Dribbling</i> .....	34
Tabel 2. Format Penilaian.....	35
Tabel 3. Interval Nilai <i>Corssover Dribbling Siklus I</i> .....	38
Tabel 4. Interval Nilai <i>Corssover Dribbling Siklus II</i> .....	39
Table 5. Kategori Keberhasilan Siklus I.....	41
Table 6. Kategori Keberhasilan Siklus II.....	41
Table 7. Perbandingan Hasil Belajar.....	42

Dokumen ini adalah Arsip Miitik :

Perpustakaan Universitas Islam Riau



## DAFTAR HISTOGRAM

	<b>Halaman</b>
Grafik 1. Histogram Penilaian Siklus I .....	38
Grafik 2. Histogram Penilaian Siklus II .....	40
Grafik 3. Histogram Perbandingan Hasil Siklus I .....	42
Grafik 4. Histogram Perbandingan Hasil Siklus II .....	43



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan pada hakekatnya merupakan usaha yang sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran yang baik agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Salah satu komponen pendidikan adalah pendidikan jasmani.

Pendidikan dilihat dari undang-undang tentang system pendidikan akan berbeda pengertiannya akan tetapi tertuju pada peningkatan kualitas sumber daya manusia. Hal tersebut tercantum dalam undang-undang system pendidikan no. 20 tahun 2003 pasal 1 ayat 1: Pendidikan adalah usaha sadar dan berncana untuk mewujudkan susasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan , pengendalian diri , kepribadian , kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara.

Dari pernyataan tersebut, terlihat bahwa setiap instunsi yang menyelengara pendidikan harus mampu memberikan pelayanan pendidikan yang berkualitas, sehingga tujuan pendidikan nasional dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dapat terealisasi secara efektif. Pencapaian tujuan tersebut diwujudkan melalui penyajian berbagai mata pelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

Pendidikan jasmani secara keseluruhan telah disadari oleh banyak kalangan sebagai pendidikan untuk mengembangkan gerak dasar siswa, tetapi dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani belum dapat berjalan secara maksimal. Konsep dasar pendidikan jasmani dan model pembelajaran jasmani yang efektif perlu dikuasai oleh para guru yang hendak memberikan pembelajaran pendidikan jasmani. Guru harus dapat mengajarkan berbagai gerak dasar, teknik permainan olahraga, internalisasi nilai (sportifitas, kerjasama dan lain-lain) menjadi pembiasaan pola hidup sehat. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang lebih menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia.

Setiap sekolah di Indonesia memiliki pedoman dalam menjalankan proses belajar mengajar. Pedoman tersebut biasa kita sebut dengan kurikulum. Kurikulum merupakan seperangkat rencana kegiatan mengajar dan peraturan mengenai tujuan, isi dan bahan pembelajaran, serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan. Kurikulum yang berlaku pada saat ini yaitu kurikulum 2013 atau yang biasa kita kenal dengan kurikulum K – 13. MAN 1 Pekanbaru saat ini menerapkan kurikulum K-13 sebagai pedoman dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Setiap mata pelajaran yang ada di sekolah memiliki nilai kriteria ketuntasan minimal atau yang biasa disingkat KKM. KKM adalah nilai kriteria paling rendah untuk menyatakan peserta didik mencapai ketuntasan atau tidak. KKM biasanya

diterapkan diawal tahun ajaran oleh satuan pendidikan bedasarkan hasil musyawarah guru mata pelajaran atau beberapa satuan pendidikan yang memiliki karakteristik yang sama. Pendidikan jasmani yang merupakan salah satu mata pelajaran yang ada disekolah tentunya memiliki nilai KKM sendiri. Nilai KKM pendidikan penjas di MAN 1 Pekanbaru yang telah ditetapkan oleh sekolah yaitu 80

Salah satu permainan olahraga yang merupakan perwujudan dari aktivitas jasmani adalah permainan bolabasket. bolabasket merupakan olahraga berkelompok yang terdiri dari dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang bertujuan untuk memasukan bola kedalam keranjang lawan agar dapat mencetak angka sebanyak banyaknya untuk memperoleh kemenangan .

Adapun tujuan dari permainan bolabasket adalah bertujuan untuk mencari sebuah point dengan memasukan bola kedalam keranjangn lawan sebanyak-banyaknya agar memperoleh kemenangan. Selain tujuan tersebut, yang paling utama dari permainan bolabasket dalam dunia pendidikan, adalah untuk pendidikan jasmani, yang diharapkan bisa menjadi mediator untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif

Salah satu teknik dasar permainan bolabasket adalah menggiring bola (*dribbling*). *Dribbling* merupakan salah satu teknik dasar bolabasket yang dimana seseorang menggiring bola agar bisa melewati pemain lawan dan mencetak angka. Seorang pemain bolabasket harus memiliki kemampuan *dribbling* yang sangat baik agar mempermudah untuk mencetak angka. *Dribbling* dalam permainan bolabasket

yaitu *crossover dribble* atau mendribbling bola dengan memindahkan bola dari tangan satu ke arah tangan yang lainnya.

Pembelajaran yang baik yaitu pembelajaran yang berjalan dengan efektif dan efisien, untuk mewujudkan hal tersebut guru harus mempunyai strategi mengajar yang tepat, agar pembelajaran yang diberikan berjalan dengan baik. Salah satu cara untuk memiliki strategi tersebut adalah dengan memilih cara mengajar yang tepat dan sesuai dengan bidang studi yang dibawakan oleh guru tersebut. Pada kesempatan ini peneliti memilih metode bermain.

Bedasarkan observasi penelitian di MAN 1 Pekanbaru terlihat masih terdapatnya kelemahan siswa dalam bermain bolabasket, salah satunya saat melakukan *crossover dribbling*. Dimana kemampuan *crossover dribbling* harus diketahui oleh siswa. Hal ini disebabkan karena kurangnya materi saat jam pembelajaran, kurangnya waktu dalam pembelajaran dan kurang disiplinnya siswa saat melakukan pembelajaran karena tidak semua siswa yang bergerak saat jam pembelajaran.

Pada uraian di atas, pendekatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan metode bermain agar pembelajaran pendidikan jasmani menyenangkan dan Metode bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk metode bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani. Metode bermain apabila dapat diorganisir ke

aktivitas yang menggembirakan dan disampaikan dalam bentuk modifikasi bermain untuk merangsang siswa lebih aktif lagi dalam bergerak yang pada akhirnya menghasilkan kebugaran jasmani dan kemampuan mempelajari gerakan yang baru (*motor educability*) yang lebih baik. maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul: Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *crossover dribbling* Pada Permainan bolabasket Dengan Menggunakan Metode Bermain Pada Siswa Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru 2019/2020.

## **B. Identifikasi Masalah**

Bedasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurangnya pemahaman siswa terhadap *crossover dribbling* dalam permainan bolabasket karena terbatasnya waktu pembelajaran maka siswa kurang dalam memahami *crossover dribbling*
2. Kurangnya materi yang di ajarkan oleh guru karena terbatasnya waktu pembelajaran pendidikan jasmani
3. Kurangnya kemampuan siswa dalam melakukan *crossover dribbling* karena siswa belum bisa melakukan teknik *crossover dribbling* dengan benar dan keterbatasan waktu pembelajaran yang ada disekolah
4. Kurangnya disiplin siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani karena siswa masih ada yang telat mengganti baju olahraga dalam pembelajaran pendidikan jasmani
5. Belum tercapainya KKM karena siswa belum bisa melakukan teknik dasar *crossover dribbling* dengan benar dan baik saat praktek dalam pembelajaran pendidikan jasmani

6. Tidak semua siswa bergerak pada pembelajaran pendidikan jasmani karena siswa belum bisa menguasai teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket.

### **C. Pembatasan Masalah**

Banyaknya masalah dan terbatasnya kemampuan dan waktu tersedia maka penulis membatasi masalah yakni: Meningkatkan hasil belajar *crossover dribbling* pada permainan bolabasket dengan menggunakan metode bermain.

### **D. Perumusan Masalah**

Bedasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah maka secara spesifikasi dapat ditemukan rumusan masalah yang diteliti yaitu: Bagaimanakah upaya peningkatkan hasil *crossover dribbling* pada permainan bolabasket dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru?

### **E. Tujuan Penelitian**

Bedasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *crossover dribbling* pada permainan bolabasket dengan menggunakan metode bermain pada siswa XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru.

### **F. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian tindakan kelas ini yaitu :

1. Siswa: Agar siswa dapat memahami pembelajaran *crossover dribbling* pada bolabasket yang baik dan benar
2. Guru: Sebagai masukan bagi guru dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam melakukan *crossover dribbling* pada permainan bolabasket.

3. Sekolah: Agar sekolah bisa memahami pentingnya pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Peneliti: Sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar strata satu (S1) Sajana Pendidikan Olahraga di FKIP UIR Pekanbaru.
5. Universitas: Sebagai bahan bacaan bagi mahasiswa penjaskesrek mahasiswa di perpustakaan



## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA

#### A. Hakikat Hasil Belajar *Dribbling* dalam permainan Bolabasket

##### a. Defenisi Hasil Belajar

Hasil Belajar passing adalah suatu yang di dapatkan mencakup kemampuan *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotorik* seseorang dimana seseorang tersebut mendapatkan hasil atau kemampuan *dribblingnya*. Sehingga hasil tersebut bisa terpakai untuk kepentingannya dalam proses pembelajaran dan mempunyai suatu *skill* yang bermanfaat bagi masyarakat. Menurut Widayanti dkk (dalam Suprijono, 2009:5) “menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, serta yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja.

“Menurut Utomo dkk (dalam Bloom, 2009:6) “Hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan, hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *intiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap

Menurut pernyataan di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar adalah suatu proses pencapaian seseorang dalam melakukan pembelajaran pada nilai kognitif, afektif dan psikomotor sehingga pada hasil belajar tersebut terjadi perubahan sikap maupun aklahk seseorang dalam pembelajaran dan dapat menghasilkan sebuah pembelajaran yang lebih baik.

Domain psikomotor meliputi *intiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Sementara, menurut Lindgren hasil pembelajaran meliputi kecakapan, informasi, pengertian, dan sikap.

Menurut Permata (dalam Slameto, 2003:54-60) “ada tiga faktor yang mempengaruhi hasil belajar dari dalam diri siswa yaitu faktor jasmani, faktor psikologi dan faktor kelelahan”. Sedangkan menurut Permata (dalam Slameto, 2003:60-72) Faktor ekstern yang berpengaruh terhadap prestasi belajar dapat dikelompokkan menjadi tiga faktor, yaitu keluarga, faktor sekolah dan faktor masyarakat.

Menurut pernyataan di atas dapat dipahami bahwa hasil belajar mempunyai tiga factor yaitu jasmani, psikologi dan kelelahan , dan ada juga beberapa factor yang berpengaruh terhadap prestasi seseorang dalam belajar ialah keluarga, sekolah dan masyarakat maka dari itu beberapa factor ini sangat mempengaruhi hasil belajar dan prestasi belajar.

## **B. Hakikat *Crossover Dribbling* dalam Bolabasket**

### **a. Pengertian *Dribbling* Bolabasket**

Bola basket adalah suatu permainan beregu yang terdiri dari 12 pemain dan 5 pemain inti dalam sebuah permainan bolabasket dan bolabasket dimainkan dengan cara memasukkan bola tersebut kedalam keranjang lawan agar memperoleh sebuah angka dan bolabasket mempunyai teknik dasar yaitu *Dribbling*, *Passing*, *Shooting*. Menurut Oliver (2007:6) “menyatakan bahwa bolabasket adalah satu olahraga paling populer di dunia. Pengemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bolabasket adalah olahraga yang menyenangkan, komperatif, mendidik, menghibur, dan meyeatkan.” Sedangkan menurut Fatahilah (dalam Kurniwan, 2011) Bolabasket merupakan permainan bola besar yang dimainkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima orang yang dimana tiaptiap regu berusaha memasukkan bola kedalam ring atau membuat poin, dimana bola dioper (*passing*), digiring (*dribble*) atau dipantulkan kesegala arah sesuai dengan peraturan. Dan Menurut Indrayana (dalam Indarto, 2014) permainan bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas 2 tim beranggotakan masing-masing 5 orang yang saling bertanding mencetak point dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan.

Ada pun tujuan dari permainan bolabasket adalah untuk mencetak sebuah angka atau memasukkan bola sebanyak-banyaknya kekeranjang lawan agar bisa

meraih kemenangan dalam permainan bolabasket. Menurut Fatahilah (dalam Margono, 2010:14) mengatakan, “tujuan bermain bolabasket adalah untuk mendapat nilai (skor) dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah tim lawan melakukan hal serupa”.

Menurut pernyataan di atas dapat diketahui bahwa bolabasket adalah suatu permainan tim yang dimainkan oleh lima orang yang terdiri dari dua regu permainan bolabasket ini adalah olahraga yang menyenangkan, mendidik, menghibur, dan menyehatkan bolabasket bertujuan untuk mencetak angka kekeranjang lawan agar memperoleh kemenangan.

*Dribbling* adalah suatu gerakan mengiring bola untuk melewati lawan agar bisa mencetak angka keranjang lawan dan *dribbling* merupakan bagian yang sangat penting dari bolabasket karena *dribbling* merupakan inti dari permainan bolabasket karena apabila seorang tidak bisa *dribbling* maka seorang tersebut akan susah mencetak angka banyak cara-cara pembelajaran yang banyak digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar *dribbling* bolabasket. Akan tetapi dalam kenyataan masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik dasar *dribbling* bolabasket. Salah satu teknik dasar bolabasket yang sangat penting adalah teknik dasar *dribbling* maka dari itu siswa harus menguasai teknik dasar *dribbling* dengan baik dan benar.

Menurut Wissel (2000:95) “*dribbling* merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim.” Dan menurut Wissel (2000:96) menyatakan bahwa gerakan dasar mendribble terdiri dari *control dribble*, *speed dribble*, *cross-over dribble*, *footfir dribble*, *change of pace dribble*, *retreat dribble*, *inside out dribble*, *behind the back dribble*. Sedangkan menurut Oliver (2007:49) *Dribble* adalah teknik dasar bolabasket yang pertama diperkenalkan kepada pemula, karena teknik dasar ini sangat penting bagi permainan yang terlibat dalam pertandingan bolabasket.

Menurut pernyataan di atas dapat diketahui bahwa *dribbling* adalah suatu teknik dasar yang sangat penting dalam bolabasket karena *dribbling* adalah inti dari permainan bolabasket yang bertujuan untuk melewati lawan agar bias mencetak angka dan *dribbling* adalah teknik dasar yang tak terpisahkan dari bolabasket bagi pemain individual maupun tim.

Adapun bentuk-bentuk *dribble* Menurut Suryani (dalam Ahmadi, 2007:17) Bentuk *dribble* bola basket yang sering dilakukan antara lain: 1). *dribble* bola tinggi adalah pantulan bola tinggi dilakukan bila menginginkan gerakan atau langkah dengan cepat, 2) *dribble* bola rendah adalah pantulan rendah dilakukan untuk mengontrol atau menguasai, terutama dalam melakukan trobosan ke pertahanan lawan. Sedangkan menurut Langga dkk (dalam Oliver, 2007:50-51).

Pemain bolabasket harus memfokuskan pada dasar-dasar berikut untuk mengembangkan keterampilan *dribble* di antaranya a) jangan menunduk,

gunakan mata dan pandangan untuk melihat sekeliling lapangan dan rekan-rekan tim, usahakan merasakan bola bukan fokus pada bola; b) gunakan jari-jari tangan, bola harus disentuh dengan jari setiap kali memantul untuk membantu kontrol bola yang lebih baik jaga *dribble* tetap rendah; c) *dribble* kira-kira setinggi pinggang untuk kontrol bola dan mengurangi resiko pemain lawan dapat merebut bola; d) pantulkan bola kedepan, saat *dribble* dengan kecepatan penuh, pantulkan bola ke depan untuk mengimbangi gerakan tubuh, dan tetap kendalikan *dribble*.

Hal yang sama dikemukakan oleh Yusuf dkk (2017:31) *dribble* adalah pergerakan bola hidup yang disebabkan oleh seorang pemain yang sedang menguasai bola dengan melempar, menepis, menggulingkan bola ke lantai. Begitu pula menurut Darmawan dkk (dalam Ahmadi, 2017:17) *Dribbling* atau menggiring bola adalah membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang ada di dalamnya.

Menurut pernyataan di atas dapat dipahami bahwa bentuk bentuk *dribbling* bolabasket yaitu kita menggiring bola dan membawa lari bolabasket kesegala arah dengan peraturan yang telah ada dan ada *dribbling* tinggi ada *dribbling* rendah yang bertujuan untuk melewati lawan untuk memasuki bola kedalam keranjang lawan sehingga tercipta sebuah *point*/angka

#### **b. Langkah-langkah *Crossover Dribbling***

*Crossover dribbling* merupakan teknik dasar bola basket yang sangat penting dan banyak digunakan dalam permainan bolabasket karena *croosover* sangat berguna untuk melewati lawan agar bias mencetak angka. Menurut Fadel dkk (2016:51) “*crossover* merupakan cara *dribble* dengan cara memantulkan bola dari tangan kiri ke

tangan kanan atau sebaliknya”. Adapun menurut Langga dkk (2017:96) menyatakan bahwa *Dribble Crossover* Merupakan teknik *dribble* memindahkan atau merubah arah bola dari tangan ke tangan kiri atau sebaliknya di depan lutut serendah mungkin untuk melewati lawan. Sedangkan menurut Wissel (2009:104) *crossover* adalah *dribble* ini penting dalam menyusuri lapangan dengan gerakan cepat, untuk memluai menjangkau keranjang dan untuk menciptakan pembukaan bagi tembakan anda. Sedangkan menurut Oliver (2007:52) *crossover* adalah menggiring bola dengan membutuhkan pemindahan bola dengan cepat di antara dua tangan agar pemain bertahan kehilangan keseimbangannya.

Adapun menurut Suriani (2018:116) menyatakan bahwa *Crossover* adalah mendribbling bola dengan memindahkan bola dari tangan yang satu ke tangan yang lain. Dan menurut Indrayan dkk (2018:230) menyatakan bahwa *crossover dribbling* adalah mendribble bola dengan memindahkan bola dari tangan satu kearah tangan yang lain. Gerakan ini sangat baik untuk memperdaya lawan.

Menurut pernyataan di atas dapat diketahui bahwa *crossover* adalah mendribbling bolabasket dengan memindahkan bol dari tangan yang satu ketangan yang lain dan menggiring bola dengan memindahkan bola dengan cepat di antara dua tangan agar pemain bertahan kehilangan keseimbangannya agar bias mencetak angka dengan mudah.

Adapun langkah-langkah *crossover* menurut Wissel (2009:104) dibagi menjadi 2 fase sebagai berikut:

#### Fase Persiapan

1. Angkat kepala, lihat ring
2. Control *dribble* sebatas lutut
3. Badan dan tangan yang mendribble melindungi bola

#### Pelaksanaan

1. Angkat kepala lihat ring
2. Silangkan bola ke depan pada sudut belakang
3. *Dribble* bola dekat badan
4. Putar tangan
5. Control *dribble* sebatas lutut
6. Badan dan tangan yang tidak mendribble melindungi bola



**Gambar 1. Crossover Dribbling**  
(Wissel, 2009:104)

#### c. Kesalahan-kesalahan yang terjadi saat melakukan Crossover

Adapun kesalahan-kesalahan yang terjadi saat melakukan *crossover* dribbling ialah siswa tidak terlalu mendalami teknik dasar *dribbling* dengan benar dan siswa banyak melakukan *crossover dribbling* dengan mendribble terlalu tinggi

Menurut Wissel (2009:105) kesalahan- kesalahan yang terjadi saat melakukan *crossover dribbling* sebagai berikut: 1) Anda mendrible bola terlalu tinggi atau lebar saat mengubah arah. 2) Anda tidak menjaga bola saat mendrible.

Menurut pernyataan di atas dapat diketahui bahwa kesalahan-kesalah yang terjadi saat melakukan *crossover* yaitu anda mendrible bola terlalu tinggi atau lebar saat merubah arah dan anda tidak menjaga bola saat mendriblenya maka dari itu alangkah baiknya melakukan *crossover* dengan melindungi bola dan tidak mendribbling bola terlalu tinggi.

### **C. Hakikat Metode Bermain**

#### **a. Metode bermain**

Metode merupakan suatu cara atau alat yang di gunakan seorang pengajar untuk membantu kegiatan pembelajaran dan mencapai tujuan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran tidak membosankan dan lebih efektif bagi siswa Dan agar siswa betah dalam pembelajaran seras siswa tidak jenuh dalam pembelajaran tersebut. Menurut Ifrianti (dalam Fathurrohman, 2007: 55) Metode merupakan suatu cara atau alat untuk mencapai tujuan tertentu dalam kegiatan belajar mengajar. Sedangkan menurut Ahmadi (dalam Naning, 2002: 14) Metode merupakan salah satu komponen yang tidak bisa lepas dan dipisahkan dalam pembelajaran karena metode merupakan cara yang digunakan untuk menyampaikan materi pelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran. Dan menurut Musfiroh (dalam Smith

dkk, 2008) bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kepentingan diri sendiri, dilakukan dengan cara-cara menyenangkan, tidak diorientasikan pada hasil akhir, fleksibel, aktif, dan positif. Hal ini berarti, bermain bukanlah kegiatan yang dilakukan demi menyenangkan orang lain, tetapi semata-mata karena keinginan dari diri sendiri. Dan pendapat yang sama menurut Musfiroh (2014:5) Bermain juga bersifat aktif karena anak benar-benar terlibat dan tidak pura-pura aktif. Bermain juga bersifat positif dan membawa efek positif karena membuat pemainnya tersenyum dan tertawa karena menikmati apa yang mereka lakukan.

Metode bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk metode bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani metode bermain ini sangat efektif bagi siswa karena metode bermain ini mengembangkan kreatifitas, kerjasama, dan kognitif seorang siswa dan metode ini membuat siswa merasa nyaman saat jam pembelajaran. Menurut Vera (2012:126) metode bermain merupakan cara menyajikan mata pelajaran diluar kelas. Dalam metode ini, para siswa diajak bermain untuk memperoleh atau menemukan pengertian dan konsep. Metode bermain apabila dapat diorganisir ke aktivitas yang menggembirakan dan disampaikan dalam bentuk modifikasi bermain untuk merangsang siswa lebih aktif lagi dalam bergerak yang

pada akhirnya menghasilkan kebugaran jasmani dan kemampuan mempelajari gerakan yang baru (*motor educability*) yang lebih baik.

Sedangkan menurut Budiartati (2007:96) menyatakan bahwa Bermain pada anak merupakan sarana untuk belajar sebab bagi anak bermain dan belajar merupakan suatu kesatuan dan suatu proses yang terus menerus terjadi dalam kehidupannya. Melalui bermain, anak dapat mengorganisasikan berbagai pengalaman dan kemampuan kognitifnya dalam upaya menyusun kembali gagasan-gagasannya yang indah. Dengan kata lain, bermain merupakan tahap awal dari proses belajar pada anak yang dialami semua manusia. Dan pendapat yang sama menurut Budiartati (2007:97) menyatakan bahwa Bermain merupakan proses belajar dan cara untuk memperoleh pengetahuan tentang sesuatu, seperti warna, bentuk, dan bilangan. Bermain menumbuhkan hasrat bereksplorasi, melatih pertumbuhan fisik dan imajinasi, menawarkan peluang untuk berinteraksi dengan orang dewasa dan anak lain, berlatih menggunakan kata-kata, dan membuat belajar menjadi sesuatu yang menyenangkan.

Sedangkan menurut Matondang (dalam Furqon, 2008:4) menyatakan bahwa, “bermainan adalah aktivitas yang menyenangkan, serius dan sukarela dimana anak dalam dunia yang tidak nyata atau sungguhan”. Sedangkan menurut Zaini, (2015:120) bermain adalah aktivitas yang dipilih sendiri oleh anak karena menyenangkan, bukan karena hadiah atau pujian. Melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dan menurut Perwita (2013:219) menyatakan

bahwa Bermain memiliki pengaruh terhadap perkembangan anak, salah satunya rangsangan bagi kreativitas. Melalui eksperimentasi dalam bermain, anak-anak menemukan bahwa sesuatu yang baru dan berbeda dapat menimbulkan kepuasan. Sedangkan menurut Puteh dkk (2016:3) menyatakan bahwa Melalui bermain, anak berpeluang melakukan aktiviti yang bermakna yang dapat memupuk perkembangan bahasa, kognitif, sosial, emosi dan fisik. anak juga mempelajari tentang diri sendiri dan individu lain.

Pendapat yang sama dikemukakan oleh Siahaan (dalam Dockett 2000:14) bermain adalah satu proses yang melibatkan diri dalam aktivitis-aktivitis tanpa tujuan, untuk pandangan yang bermain termasuk aktivitas berpura-pura dan untuk tujuan yang bermain tidak boleh ditakrifkan oleh aktivitis, sebaliknya ia adalah suatu sikap akal fikiran. Sedangkan menurut Ifrianti (dalam Musfirah 2008: 1-4) mengungkapkan bahwa metode bermain adalah metode yang sangat relevan, efektif, dan cocok untuk diterapkan guru dalam proses pembelajaran di sekolah dari segi pengembangan *kognitif, psikomotorik, dan afektif*. Sehingga metode bermain diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik, daya *kreativitas*, keterampilan memecahkan masalah walaupun dalam bentuk sangat sederhana.

Sedangkan menurut Cristianti (dalam *Teori Cognitive-Developmental* dari Piaget, 2007:3) mengungkapkan bahwa bermain mampu mengaktifkan otak anak, mengintegrasikan fungsi belahan otak kanan dan kiri secara seimbang dan

membentuk struktur syaraf, serta mengembangkan pilar-pilar syaraf pemahaman yang berguna untuk masa datang. Berkaitan dengan itu pula otak yang aktif adalah kondisi yang sangat baik untuk menerima pelajaran. Dan pendapat yang sama menurut Cristianti dalam Freud berdasarkan *Teori Psychoanalytic* (2007:3) mengatakan bahwa bermain berfungsi untuk mengekspresikan dorongan implusif sebagai cara untuk mengurangi kecemasan yang berlebihan pada anak. Bentuk kegiatan bermain yang ditunjukkan berupa bermain fantasi dan imajinasi dalam sosiodrama atau pada saat bermain sendiri. Dan menurut Widyastuti (2010:3) menyatakan bahwa Bermain adalah bagian dari proses tumbuh kembang anak. Kita harus berpikir positif tentang dunia bermain anak sebagai proses normal dalam tumbuh kembangnya. Untuk itu, sangatlah penting untuk mengolahnya sebagai sarana mendidik anak secara efektif.

Sedangkan menurut Fadlillah (dalam kamus besar bahasa Indonesia 2014:25) yaitu bermain bersal dari kata dasar main yang berarti malakukan aktifitas atau kegiatan untuk menyenangkan hati. Artinya bermain adalah aktifitas yang membuat hati seseorang anak menjadi senang, nyaman dan bersemangat. Adapun pentingnya bermain bagi anak menurut Fadlillah (dalam Ratna 2014:27) menyatakan bahwa tidak ada alasan untuk tidak menganggap kegiatan bermain itu sebagai kegiatan belajar. Justru pada usia anak belajar akan efektif dan lebih cepat di tangkap pada saat mereka bermain, jadi bermain merupakan salah satu kebutuhan dasar anak sebagai bentuk

kegiatan belajar bagi mereka. Adapun pentingnya bermain menurut Budiartati (2007:97-98) menyatakan bahwa bermain penting untuk :

- 1) merangsang perkembangan motorik anak Anak-anak yang memperoleh kesempatan bermain bebas untuk mendapatkan kesempatan yang lebih luas untuk mengembangkan gerakan motorik secara lebih optimal. Bermain bebas memungkinkan anak memperoleh rangsangan yang kaya bagi perkembangan motoriknya, suatu hal yang amat positif bagi perkembangan kejiwaan. Anak-anak yang lebih lincah dan tangkas akan tampil lebih percaya diri. Kalau anak memiliki konsep diri yang positif, akan terdorong untuk berprestasi di masa yang akan datang,
- 2) merangsang perkembangan bahasa anak Kegiatan bermain merangsang perkembangan bahasa anak. Melalui kegiatan bermain anak memperoleh kesempatan yang luas untuk berani berbicara. Kemampuan untuk mengkoordinasikan antara apa yang terpikir dalam otak dengan gerakan motorik mulut memang harus dilatih secara terus menerus sejak usia dini.
- 3) merangsang perkembangan sosial anak Melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, entah itu permainan fisik, simbolik, atau bermain games, anak bersosialisasi dengan teman-teman sebaya yang ada di sekelilingnya, dan menikmati kebersamaan dalam suasana bermain. Mereka saling berkomunikasi, saling bertanya atau bertukar pengalaman. Situasi ini sangat diperlukan untuk mengembangkan kemampuan anak dalam bersosialisasi. Kemampuan untuk saling menerima dan memberi, kemampuan untuk mengerti

perasaan orang lain, kemampuan untuk mengalah atau sebaliknya mempertahankan diri apabila dilanggar hak-haknya, semua ini sangat diperlukan anak dalam kehidupannya kelak, 4) merangsang perkembangan emosi ke arah yang positif Melalui kegiatan bermain anak akan memperoleh suatu perasaan mampu mengalahkan musuh. Dengan demikian anak merasa memiliki suatu “kekuatan”, kekuatan yang menimbulkan kebanggaan. Suatu hal yang sangat dibutuhkan oleh setiap anak, dan keadaan ini akan menumbuhkan rasa percaya diri dan kompetensi. Di sisi lain, kegiatan bermain juga dapat merupakan ajang penyaluran emosi marah atau agresivitas pada anak. Setiap anak pada dasarnya memiliki berbagai nuansa emosi seperti marah, sedih, takut, cemas, dan sebagainya. Emosi tersebut perlu mendapatkan penyaluran yang tepat. Melalui kegiatan bermain emosi tersebut ditata dengan baik, yaitu ditampilkan secara wajar dengan mempertimbangkan norma-norma yang berlaku dalam lingkungannya, 5) merangsang perkembangan kognitif anak Banyak konsep dasar yang dipelajari atau diperoleh anak usia dini melalui bermain. Anak perlu menguasai berbagai konsep seperti warna, ukuran, bentuk, arah, besar dan lain-lain. Pengetahuan akan konsep-konsep ini jauh lebih mudah diperoleh melalui kegiatan bermain. Anak usia dini mempunyai rentang perhatian yang terbatas dan masih sulit diatur atau masih sulit belajar dengan “serius”. Tetapi bila pengenalan konsep-konsep tersebut dilakukan melalui bermain, maka anak akan merasa senang, tanpa disadari ternyata anak sudah banyak belajar. Misalnya untuk mengenalkan

warna dan ukuran bisa digunakan kegiatan bermain memancing ikan yang terdiri dari macam-macam warna dan ukuran. 6.) bermain dapat berfungsi sebagai terapi Bermain dapat digunakan sebagai media terapi atau ‘pengobatan’ terhadap anak yang dikenal dengan sebutan Terapi Bermain. Bermain dapat digunakan sebagai media terapi karena selama bermain perilaku anak akan tampil lebih bebas dan bermain adalah sesuatu yang secara alamiah sudah terberi pada seorang anak. Untuk melakukan terapi ini diperlukan pendidikan dan pelatihan khusus dari ahli yang bersangkutan dan tidak boleh dilakukan dengan sembarangan.

Menurut pernyataan di atas dapat dikehutui bahwa metode bermain itu adalah metode bermain adalah metode yang mengajarkan melalu bermain yang dimana agar siswa dapat memahami pembelajaran dengan mudah dan metode bermain dapat mengembangkan kognitif, psikomotor dan afektif siswa sehingga metode bermain bias diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan peserta didik dan mengembangkan potensi anak dalam mengembangkan emosional, berpikiran positif hinga mendorong anak agar berprestasi dan menyenangkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Adapun manfaat dari metode bermain yaitu menurut Vera (2009:127) yaitu:

- a).Pengunaan metode permainan dalam kegiatan belajar-mengajar diluar kelas dapat menjabarkan pengertian(konsep) dalam bentuk praktik dan contoh – contoh yang menyenangkan. b.)Metode permainan dalam kegiatan belajar-mengajar diluar kelas dapat menanamkan nilai kejujuran pada diri siswa c.)Metode permainan dalam kegiatan belajar-mengajar diluar kelas bisa menanamkan semangat dalam memecahkan masalah. d.) Metode permainan dalam kegiatan belajar-mengajar diluar kelas dapat membangkitkan minat siswa terhadap pelajaran yang di ajarkan. e.) Metode permainan dalam

pembelajaran diluar kelas juga dapat memupuk dan mengembangkan rasa kerja sama antar siswa. f.)Metode permainan dalam pengajaran diluar kelas juga mampu mengembangkan kreativitas siswa. g.) Metode permainan dalam pengajaran diluar kelas juga dapat menumbuhkan kesadaran siswa.

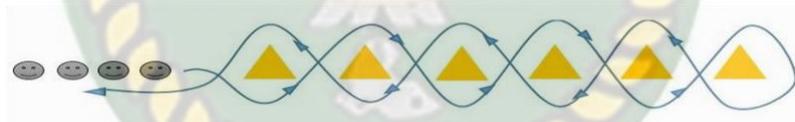
Sedangkan menurut Fadlillah (2014:32-33) menyatakan bahwa manfaat dari metode bermain adalah sebagai berikut:

a). Manfaat *motoric*, yaitu manfaat yang berhubungan dengan nilai-nilai positif mainan yang terjadi pada jasmanianak.misalnya, unsur-unsur kesehatan, keterampilan,maupun kemampuan fisik tertentu. b). manfaat *afeksi*, yaitu manfaat permainan yang berhubungan dengan perkembangan psikologis anak. Misalnya, insting,perasaan,emosi dan lain-lainnya. c). manfaat *kognitif*, yaitu manfaat permainan untuk perkembangan kecerdasan anak, yaitu meliputi kemampuan imajinatif, nalar ,logika dan pengetahuan-pengetahuan sistematis. d). manfaat *spiritual*, yaitu manfaat mainan yang menjadi dasar pembentukan nilai-nilai kesucian maupun keluhuran aklhak manusia. e). manfaat keseimbangan yaitu manfaat mainan yang berfungsi melatih dan mengembangkan panduan antara nilai-nilai positif dan negative dari suatu mainan.

Menurut pernyataan di atas menyatakan bahwa manfaat metode bermain adalah mengembangkan *motoric* siswa, afektifnya, *kognitif*, *spiritual* dan keseimbangan dalam pembelajaran dan manfaat bermain juga dapat membuat kegembiraan atau sesuatu yang menyenangkan agar anak tidak jenuh dalam pembelajaran, kemampuan fisiknya terjaga, menanamkan semangat dalam memecahkan masalah, dapat mebangkitkan minat siswa dalam pembelajaran, dan mengembangkan kreatifitas siswa dalam jam pembelajaran.

## b. Bentuk-Bentuk Bermain Zig-Zag

Adapun bentuk-bentuk yang akan digunakan dalam sebuah metode bermain yaitu melakukan bermain zig-zag yang dibagi menjadi 2, 3 atau pun 4 tim yang akan melewati rintangan zig-zag dengan melakukan *crossover dribbling* hingga siswa yang terakhir melakukan zig-zag dan tim tersebut dinyatakan menang dan tim yang menang akan bermain lagi dengan tim yang menang pula untuk mencari tau siapa yang akan menjadi pemenang dalam game zig-zag ini. Menurut Matheus (2016:2) menyatakan Metode bermain bisa menjadi salah satu metode yang baru untuk membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan dribble bola basket yang biasanya hanya siswa melakukan dari posisi yang monoton maka di buat dengan bermain kejar kejaran, bermain memilih bola dengan jarak tertentu, bermain zigzag sambil berjalan kedepan dan kebelakang melewati cone.



**Gambar 2. Bermain Zig-Zag**  
(sumber: Langga dkk 2016:96)

## D. Kerangka Pemikiran

Penelitian ini membahas tentang upaya meningkatkan hasil belajar *crossover dribbling* yang masih belum tercapai secara maksimal karena kurangnya materi pembelajaran, kurangnya pemahaman siswa pada teknik dasar *crossover dribbling*,

sehingga ini merupakan permasalahan yang harus di selesaikan agar siswa dapat memaksimalkan hasil belajarnya khususnya teknik dasar *crossover dribbling* pada permainan bolabasket.

*Crossover dribbling* adalah suatu teknik dasar bolabasket yang mendasar dengan cara merubah bola dari tangan kanan ke tangan kiri yang berguna untuk melewati lawan agar mudah mencetak angka dalam permainan bolabasket dan *crossover dribbling* ini sangat di anjurkan agar siswa dapat menguasai teknik dasar ini. Dengan ini peneliti berfikir bahwa metode bermain adalah suatu metode yang digunakan dengan cara membuat pembelajaran menjadi menyenangkan maka dari itu metode bermain adalah salah satu solusi bagi seorang guru untuk meningkatkan hasil belajar *crossover dribbling* bolabasket yaitu dengan metode bermain maka dari itu metode bermain memberikan suatu kontribusi yang sangat besar dalam sebuah pembelajaran. sehingga pelaksanaan metode bermain ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar *crossover dribbling* siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru.

#### **E. Pertanyaan Penelitian**

Pada penelitian ini peneliti mengajukan pernyataan yaitu bagaimana meningkatkan keterampilan belajar *Crossover Dribbling* bolabasket dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru?

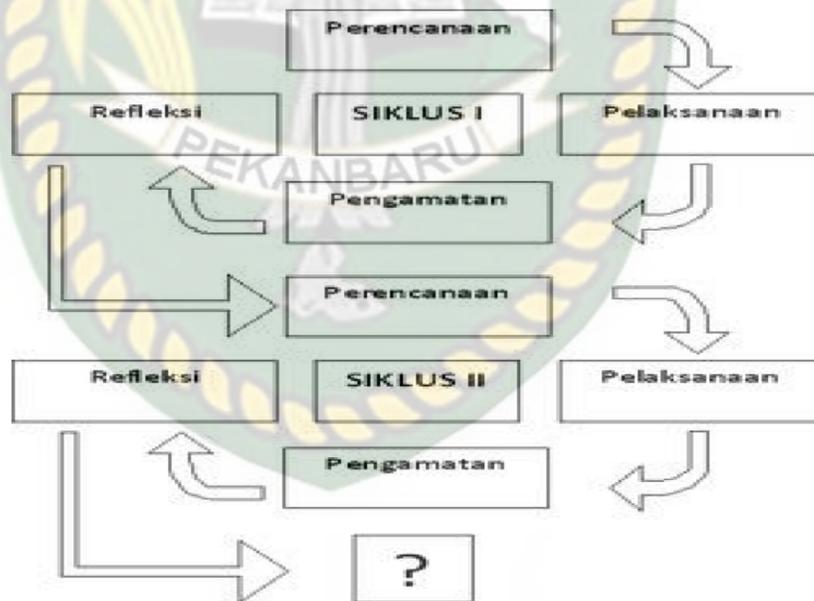
### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

##### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Menurut Aqid dkk (2011:3) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinrjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Adapun prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas (PTK) menurut Amase (dalam Arikunto, 2010:137)

Adapun model dan penjelasan untuk masing-masing tahap dalam gambar 3.1 berikut ini:



Gambar 3. Model Tahapan PTK  
Sumber: Amase (dalam Arikunto, 2010:16)

## 1) SIKLUS 1

### a. Perencanaan

1. Mempersiapkan fasilitas dan sarana yang diperlukan saat melakukan pelaksanaan pembelajaran
2. Mengabsensi siswa untuk mengetahui siswa dapat mengikuti pembelajaran
3. Menyampaikan materi tentang teknik *crossover dribbling* dalam permainan bolabasket dengan bahasa yang mudah dimengerti siswa
4. Menyediakan contoh perintah melakukan tindakan secara jelas
5. Akan melaksanakan pemanasan

### b. Pelaksanaan

1. menyiapkan alat yang digunakan sesuai dengan materi pembelajaran
2. Mengamati pelaksanaan keterampilan pengajaran latihan
3. Menganalisis penyusunan penggunaan *crossover dribbling* dalam bolabasket

Adapun pelaksanaan *crossover* dalam permainan bolabasket sebagai berikut:

1. Memberikan informasi dengan bahasa yang mudah dimengerti kepada siswa agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik
2. Memancing siswa dengan pertanyaan – pertanyaan yang berhubungan dengan *crossover dribbling* pada bolabasket

3. Agar siswa mudah memahami materi yang disampaikan ,guru memerintahkan salah satu siswa untuk mempraktekan *crossover dribbling* pada bolabasket
4. Guru menganalisis apa yang telah dipraktekan oleh siswa
5. Guru mempraktekan tahap-tahap gerakan untuk melakukan *crossover dribbling* bolabasket
6. Guru mempraktikan sikap akhir *crossover dribbling* bolabasket sesuai dengan yang sudah dijelaskan oleh guru
7. Guru memerintahkan salah satu siswa untuk mempraktekan *crossover dribbling* pada bolabasket dengan yang sudah dijelaskan oleh guru
8. Siswa yang lain memperhatikan apa yang diperagakan dengan seksama

#### **c. Pengamatan**

1. Mengamati pelaksanaan penyusunan perencanaan pengajaran pendidikan jasmani dan rekreasi
2. Mencatatat hasil analisa cara mengorganisasikan latihan
3. Mendokumentasikan cara pemanfaatan alat yang dipakai
4. Mengumpulkan informasi yang relevan dengan tujuan pembelajaran

#### **d. Refleksi**

Pada tahap ini, refleksi merupakan suatu tahap kegiatan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan. Refleksi sangat tepat dilakukan

setelah guru selesai melakukan tindakan, kemudian guru dan peneliti berdiskusi untuk mendiskusikan implementasi rancangan tindakan yang telah dilakukan. pada intinya tujuan dan kegiatan refleksi sebagai tahap evaluasi, apakah tindakan yang dilaksanakan sudah sesuai dengan planning yang telah ditetapkan. Dari hasil refleksi ini akan menentukan perencanaan yang tepat untuk siklus berikutnya.

Pada siklus berikutnya, kegiatan biasa sama saja dengan kegiatan sebelumnya, namun hanya kegiatan pada siklus kedua terdapat berbagai tambahan perbaikan dan pelaksanaan siklus terdahulu yang tentu saja hasil refleksi pada siklus sebelumnya

## 2) SIKLUS II

### a. Perencanaan

1. Menetapkan materi pokok yang akan dijadikan penelitian
2. Menyusun instrument penelitian dan lembar observasi
3. Menyusun lembar evaluasi
4. Menyusun lembar refleksi
5. Menyusun scenario pelaksanaan tindakan

### b. Pelaksanaan

Pada siklus II tindakan kelas akan sesuai dengan hasil refleksi sebagai prediksi langkah-langkah tindakan adalah sebagai berikut :

1. Memberikan petunjuk dan memberikan kesempatan kepada siswa memperhatikan dan melakukan gerakan *crossover dribbling* pada bolabasket.

## **B. Subjek Penelitian**

Subjek penelitian merupakan variable merekat. Subjek penelitian adalah tempat dimana data untuk variable penelitian diperoleh (Arikunto, 2010). Jadi subjek penelitian ini adalah kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru yang berjumlah 34 orang terdiri dari 14 siswa dan 20 siswi

## **C. Defenisi operasional**

Untuk menghindari salah pengertian dan penafsiran, maka penulis merasa perlu memberikan pembahasan pengertian judul sebagai berikut:

- 1) *Crossover dribbling* adalah suatu teknik dasar bolabasket yang dimana memindahkan bola dari tangan kanan ketangan kiri atau pun sebaliknya yang berguna untuk mengecoh lawan agar bisa mencetak angka.
- 2) Metode bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk metode bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani. Metode bermain apabila dapat diorganisir ke aktivitas yang menggembirakan dan disampaikan dalam bentuk modifikasi bermain untuk merangsang siswa lebih aktif lagi dalam bergerak

yang pada akhirnya menghasilkan kebugaran jasmani dan kemampuan mempelajari gerakan yang baru (*motor educability*) yang lebih baik

#### **D. Pengembangan Instrument penelitian**

Menurut sugiyono (2016:102) instrument adalah salah satu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun social yang diamati secara spesifik semua denomena ini disebut variable penelitian. Instrumen merupakan hal yang sangat penting didalam kegiatan penelitian hal ini dikarenakan perolehan suatu informasi atau data relevan atau tidaknya, tergantung pada alat ukur tersebut. Instrument penelitian dirancang untuk satu tujuan dan tidak akan bisa digunakan pada penelitian lain. Ada pun Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Perangkat Pembelajaran**

Perangkat pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **a. Silabus**

Silabus disusun berdasarkan prinsip yang di orientasi pada pencapaian kompetensi. Bedasrkan prinsip tersebut maka silabus mata pelajaran pendidikan jasmani yang digunakan memuat standart kompetensi seperti: Kompetensi dasar, materi pokok, indicator penelitian, alokasi waktu, dan sumber alat/bahan.

### b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

RPP disusun untuk 2 kali pertemuan, setiap RPP digunakan untuk memuat standart kompetensi, kompetensi dasar, materi ajar, metode pembelajaran, langka-langkah kegiatan, alokasi waktu alat dan sumber penilaian dengan pedoman pada keterampilan gerakan teknik dasar *crossover dribbling*.

### c. Lembaran observasi

Lembaran observasi merupakan lembaran kerja yang berfungsi untuk mengobservasi dan mengukur tingkat keberhasilan tujuan pembelajaran pada kegiatan belajar mengajar. Lembaran observasi biasanya terdiri dari nama siswa, bidang studi, pokok bahasan, kelas dan rubric penilaian. Berikut rubric penilaian penelitian:

Aspek yang dinilai	Kualitas gerak			
	1	2	3	4
1. Fase persiapan a. Angkat kepala, lihat ring b. Control drible sebatas lutut c. Badan dan tangan yang mendrible melindungi bola				

<b>Tabel 1. Rubrik Penilaian Keterampilan Gera</b>	2.Fase persiapan a. Angkat kepala lihat ring b. Silangkan bola ke depan pada sudut belakang c. Drible bola dekat badan d. Putar tangan e. Control drible sebatas lutut f .Badan dan tangan yang tidak mendrible melindungi bola				
	jumlah				
	Jumlah skor maksimal = 36				

### **k Crossover Dribling**

**Sumber: Wissel (2009:104)**

**Keterangan:**

1. Siswa mendapatkan nilai 4 apabila melakukan gerakan *crossover dribbling* dengan sangat baik.
2. Siswa mendapatkan nilai 3 apabila melakukan gerakan *crossover dribbling* dengan baik.
3. Siswa mendapatkan nilai 2 apabila melakukan gerakan *crossover dribbling* dengan cukup baik.
4. Siswa mendapatkan nilai 1 apabila melakukan gerakan *crossover dribbling* dengan kurang baik.

Pengelolan: skor yang diperoleh oleh peserta didik dapat diolah menjadi nilai. Adapun format penilaian dapat dilihat pada table berikut:

Tabel 2. Format Penilaian

no	nama	skor		jumlah	keterangan
		1	2		
1	Gilang	3	4	7	
jumlah skor maksimal				8	

**Keterangan :**

**1 = Fase Persiapan**

**2 = Fase Pelaksanaan**

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

$$\text{Nilai} = \frac{7}{8} \times 100\%$$

$$\text{Nilai} = 87,5$$

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

##### 1. Observasi

Teknik observasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang aktifitas siswa selama proses pembelajaran dikumpulkan dengan cara melakukan pengamatan langsung kelapangan yang dilakukan terhadap objek penelitian untuk mengetahui secara konkrit peningkatan hasil belajar crossover *dribbling* dalam permainan bolabasket dengan menggunakan metode bermain pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru.

##### 2. Kepustakaan

Teknik ini digunakan untuk mendapatkan informasi atau konsep tentang penjelasan–penjelasan teori-teori tentang olahraga bolabasket dan yang berhubungan dengan peningkatan hasil belajar *crossover dribbling*, sehingga dapat menunjang dan mendukung landasa teori dalam penelitian ini.

### 3. Penilaian Unjuk Kerja

Untuk mengumpulkan data penelitian, peneliti menggunakan penilaian unjuk kerja, penilaian ini dilakukan agar peneliti dapat mengetahui apakah peserta didik memiliki kemajuan ataupun perubahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan selama penelitian. Serta peneliti mengetahui sejauh manakah kemampuan siswa dalam melakukan teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket.

### F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan metode atau cara untuk mengolah data menjadi informasi sehingga karakteristik data tersebut menjadi mudah untuk dipahami dan juga bermanfaat untuk menemukan solusi, maka peneliti menggunakan rumus sebagai beriku :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

Ketentuan individu tercapai apabila siswa mencapai nilai 80 dari nilai tes.

Ketentuan klasikal tercapai apabila 80% dari seluruh siswa mampu menguasai kemampuan *crossover dribbling* bolabasket dengan yang memiliki nilai 80 ke atas.

Rumus yang digunakan untuk ketentuan klasikal sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

P = Angka persentase ketuntasan klasikal

F = Frekuensi siswa yang tuntas

N = Jumlah siswa



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN

#### A. Deskripsi Data

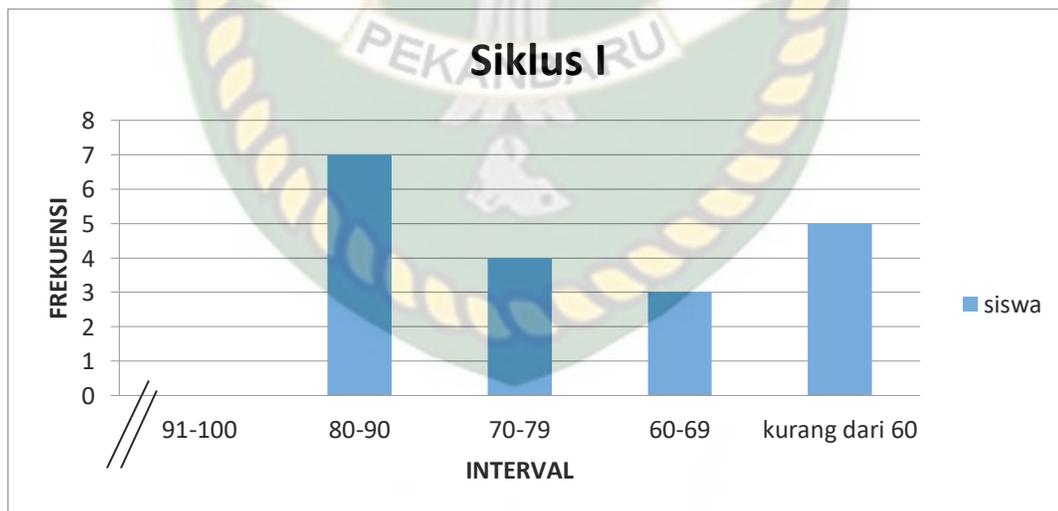
Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), jadi data yang diperoleh berupa hasil observasi dan hasil penelitian belajar siswa atau kemampuan siswa saat melakukan penelitian. Hasil observasi merupakan pengamatan yang dilakukan terhadap aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang sedang dilakukan, sedangkan kemampuan siswa yang di nilai disini adalah kemampuan *crossover dribbling* permainan bolabasket. Kemudian data mengenai aktivitas guru, siswa dan kemampuan siswa dipaparkan dalam bentuk table. Selanjutnya hasil pemaparan table tersebut diuraikan dalam bentuk penjelasan. Dari uraian tersebut akan dikemukakan apakah hasil yang diperoleh tersebut sudah atau belum dapat meningkatkan kemampuan *crossover dribbling* bolabasket melalui metode bermain pada siswa XI MIA 3 Pekanbaru. Keberhasilan tersebut dapat disesuaikan dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan dalam penelitian ini. Adapun bentuk pembahasan penelitian ini dipaparkan dan diuraikan sebagai berikut.

Dari hasil penelitian yang dilakukan siklus I diperoleh nilai KKM adalah 80 dan siswa yang tuntas pada siklus I sebanyak 7 orang siswa (37%) Serta tidak tuntas sebanyak 12 orang siswa (63%). Untuk lebih jelasnya dapat dilihat lampiran I. dibawah ini merupakan table interval nilai siklus I

Tabel . 3 Interval Nilai *Corssover Dribbling* Siswa XI MIA 3 Siklus I

Kriteria Penilaian	Klasifikasi Nilai	Frekuensi	Presentase
91-100	Sangat baik	-	-
80-90	Baik	7	37%
70-79	cukup	4	22%
60-69	kurang	3	15%
Kurang dari 60	sangat kurang	5	26%
Jumlah Siswa yang Tuntas		7	37%
Jumlah Siswa		19	100%

Dari table di atas dapat diketahui siswa yang mendapat nilai dalam kategori baik yaitu 7 orang siswa (37%), siswa yang mendapat nilai cukup yaitu 4 orang siswa (22%), siswa yang mendapatkan nilai kurang yaitu 3 orang siswa (15%), dan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 60 yaitu 5 orang siswa (26%). Berikut merupakan grafik nilai siswa pada siklus I.

Grafik 1. Histogram Penilaian *Crossover Dribbling* siklus I siswa kelas XI MIA 3 Pekanbaru

Selanjutnya dilakukan perencanaan siklus II yakni diperoleh penilaian unjuk kerja. Dari hasil penilaian tersebut diperoleh data hasil penilaian dengan perolehan nilai tiap-tiap siswa pada siklus II, untuk lebih jelas dapat dilihat penjelasan yang ada dibawah ini.

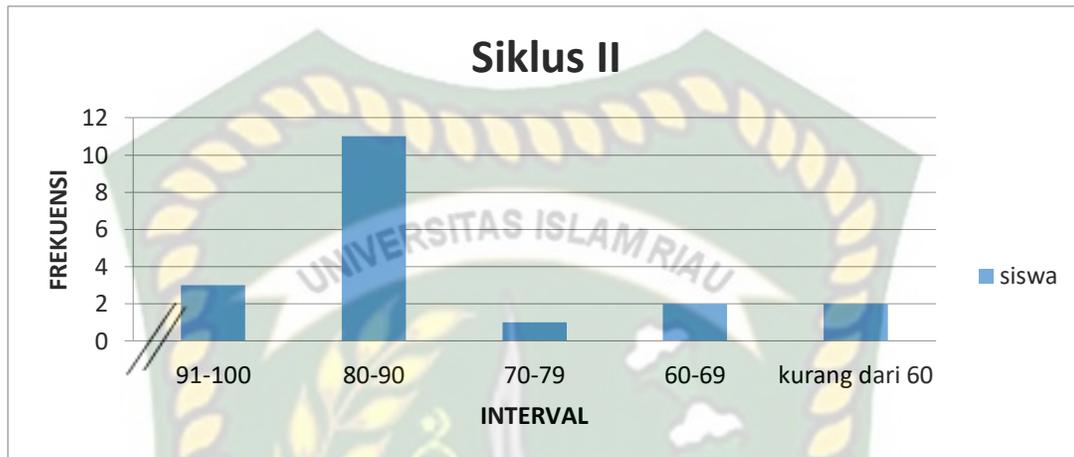
Dari hasil penilaian yang dilakukan pada penilaian yang dilakukan pada siklus II yakni diperoleh nilai maksimum 92 dengan frekuensi 3 orang siswa (16%) dan nilai minimum 72 1 (5%) dan siswa yang tuntas sebanyak 12 orang siswa (63%) dan siswa yang tidak tuntas adalah 7 orang siswa (37%). Dibawah ini merupakan tabel interval nilai siklus II

Table 4. Interval Nilai *Crossover Dribbling Siswa XI MIA 3 Siklus II*

Kriteria Penilaian	Klasifikasi Nilai	Frekuensi	Presentase
91-100	Sangat baik	3	16%
80-90	Baik	11	47%
70-79	Cukup	1	5%
60-69	Kurang	2	22%
Kurang dari 60	Sangat kurang	2	10%
Jumlah Siswa yang Tuntas		12	63%
Jumlah Siswa		19	100%

Dari table diatas dapat diketahui siswa yang mendapatkan nilai yang sangat baik adalah 3 orang siswa (16%), siswa yang mendapatkan nilai baik adalah 9 orang siswa (47%), siswa yang mendapatkan nilai cukup adalah 1 orang siswa (5%), siswa yang mendapatkan nilai kurang adalah 4 orang siswa (22%), dan siswa yang mendapatkan nilai sangat kurang adalah 2 orang siswa (10%) dikarenakan kurangnya

keterampilan siswa saat melakukan *crossover dribbling*. Berikut ini adalah grafik nilai siswa pada siklus II.



Grafik 2. Histogram Penilaian *Crossover Dribbling* Siklus II siswa Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru

### B. Analisis Data

Berdasarkan deskripsi data yang dipaparkan diatas, maka dapat dilihat bahwa dengan penerapan metode bermain kepada siswa pada saat melakukan *crossover dribbling* bolabasket meningkat. Penilaian siklus I menunjukkan kategori tuntas terdapat 7 orang siswa (37%) , dan yang tidak tuntas 12 orang siswa (63%) . sedangkan pada siklus II yang tuntas 14 orang siswa (73%), dan yang tidak tuntas 5 orang siswa (27%). Untuk lebih jelasnya mengenai peningkatan hasil belajar siswa dalam teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket, dapat dilihat keterangan hasil belajar siswa dalam menggunakan metode bermain dari data siklus I, siklusII pada table dibawah ini.

Table 5. Kategori Keberhasilan Kemampuan *Crossover Dribbling* Siswa – Siswi Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru siklus I

No	Jumlah	Kategori	Persentase	Keterangan
1		Sangat baik	-	-
2	7	Baik	37%	Tuntas
3	4	Cukup	22%	Tidak tuntas
4	3	Kurang	15%	Tidak tuntas
5	5	Sangat kurang	26%	Tidak tuntas

Dari table diatas dapat dilihat dari sampel penelitian sebanyak 19 siswa. 7 orang siswa (37%) kategori baik, 4 orang siswa (22%) kategori cukup, 3 orang siswa (25%) kategori kurang, dan 5 orang siswa (26%) kategori sangat kurang.

Table 6. Table 5. Kategori Keberhasilan Kemampuan *Crossover Dribbling* Siswa –Siswi Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru siklus II

No	Jumlah	Kategori	Persentase	Keterangan
1	3	sangat baik	16%	Tuntas
2	11	baik	47%	Tuntas
3	1	cukup	5%	Tidak tuntas
4	2	kurang	22%	Tidak tuntas
5	2	sangat kurang	10%	Tidak tuntas

Tabel di atas dapat dilihat dari sampel penelitian ini sebanyak 19 orang siswa.siswa yang mendapatkan nilai sangat baik adalah 3 orang siswa (16%), siswa yang mendapatkan nilai baik adalah 9 orang siswa (47%), siswa yang mendapatkan nilai cukup adalah 1 orang siswa (5%), siswa yang mendapatkan nilai kurang adalah 4 orang siswa (22%), dan siswa yang mendapatkan nilai sangat kurang adalah 2 orang siswa (10%). Lebih jelasnya mengenai peningkatan hasil belajar siswa dalam

*crossover dribbling* bolabasket , dapat dilihat hasil belajar siswa dalam melakukan *crossover dribbling* bolabasket , dapat dilihat keterangan hasil belajar siswa menggunakan metode bermain dari data siklus I dan siklus II pada table berikut ini:

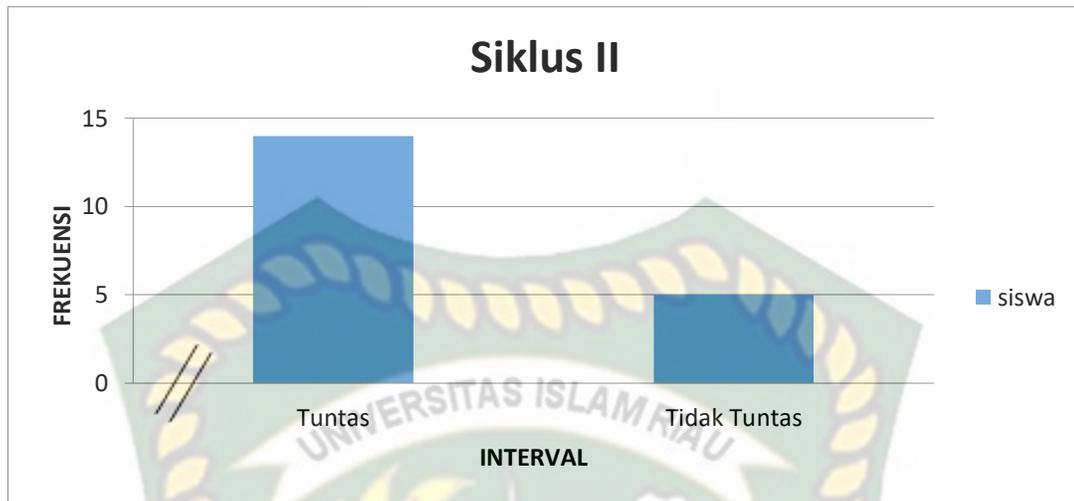
Table 7. Perbandingan Hasil Belajar Siswa dalam Menggunakan Metode Bermain

	Siklus I	Siklus II	Keterangan
Tuntas	7 Orang (37%)	14 Orang (73%)	Adanya Peningkatan
Tidak Tuntas	12 Orang (63%)	5 Orang (27%)	
jumlah	19 Orang (100%)	19 Orang (100%)	

Berikut merupakan grafik perbandingan hasil belajar siswa pada siklus I dan siklus II



Grafik 3. Histogram Perbandingan Hasil Belajar *Crossover Dribbling* Siklus I Siswa Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru



Grafik 4. Histogram Perbandingan Hasil Belajar *Crossover Dribbling* Siklus II Siswa Kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru

Dari pemaparan diatas, dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa antara siklus I dan siklus II dengan menggunakan metode bermain. Hal tersebut dapat dilihat dari perbandingan hasil pada siklus I dan siklus II. Siklus I jumlah siswa yang tuntas 7 orang siswa (37%) dan jumlah siswa yang tidak tuntas 12 orang siswa (63%), sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 14 orang siswa (73%) dan jumlah siswa yang tidak tuntas adalah 5 orang siswa (27%).

### C. Pembahasan

Setelah proses pengambilan data, dilanjutkan dengan analisis data dari hasil penilaian unjuk kerja guna untuk mengetahui peranan metode bermain dalam pembelajaran *crossover dribbling* bolabasket. Hasil analisis dapat dijelaskan bahwa metode bermain ternyata dapat meningkatkan kemampuan *crossover dribbling* bolabasket siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru.

Dari data di atas dapat disimpulkan bahwa pada siklus I yang tuntas adalah 7 orang siswa dan yang tidak tuntas 12 orang siswa, dan siklus II siswa yang tuntas adalah 14 orang siswa dan yang tidak tuntas adalah 5 orang siswa dengan hasil tersebut terdapat peningkatan dari jenjang setiap siklus. Berdasarkan hasil belajar yang diperoleh siswa dalam teknik dasar *crossover dribbling* dapat dilihat dari selisih peningkatan hasil belajar yang siswa perhatikan dalam penggunaan metode bermain pada proses pembelajaran.

Adapun menurut penelitian terdahulu tentang penelitian tindakan kelas yaitu menurut Supardi dkk (2009:3) penelitian yang dilakukan pada sebuah kelas untuk mengetahui akibat tindakan yang diterapkan pada suatu subyek penelitian di kelas tersebut. Sedangkan menurut madya (2007:2) penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru ditujukan untuk meningkatkan situasi pembelajaran yang menjadi tanggung jawabnya.

Dalam proses belajar-mengajar, hasil yang diharapkan dapat tercapai oleh siswa penting diketahui guru, agar guru dapat merancang atau mendesain pengajaran secara tepat dan terarah. Setiap proses belajar-mengajar keberhasilannya diukur dari seberapa jauh hasil belajar yang di capai siswa, dan diukur dari segi prosesnya. Menurut Widayanti dkk (dalam Suprijono, 2009:5) “menyatakan bahwa hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan, serta yang harus diingat hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek saja. Maka dari itu hasil dari

sebuah pembelajaran itu sangat berarti bagi siswa di karenakan untuk menunjang potensi siswa agar bias menjadi lebih baik lagi.

Bola basket adalah suatu permainan beregu yang terdiri dari 12 pemain dan 5 pemain inti dalam sebuah permainan bolabasket dan bolabasket dimainkan dengan cara memasukan bola tersebut kedalam keranjang lawan agar memperoleh sebuah angka. Menurut Oliver (2007:6) “menyatakan bahwa bolabasket adalah satu olahraga paling populer di dunia. Pengemarnya yang berasal dari segala usia merasakan bahwa bolabasket adalah olahraga yang menyenangkan, komperatif, mendidik, menghibur, dan meyeatkan. Maka dari itu bolabasket ini sangat berguna bagi siswa untuk menjadikan sebuah potensi yang baik dan bisa menjadikan siswa mempunya sebuah kemampuan dalam permainan bolabasket.

*Crossover dribbling* merupakan teknik dasar bola basket yang sangat penting dan banyak digunakan dalam permainan bolabasket karena *crossover dribbling* bolabasket sangat berguna untuk melewati lawan agar bisa mencetak angka sebanyak-banyaknya. Menurut Fadel dkk (2016:51) “*crossover* merupakan cara *dribble* dengan cara memantulkan bola dari tangan kiri ke tangan kanan atau sebaliknya. Maka dari itu *crossover dribbling* ini adalah teknik dasar yang sangat berguna dan mudah bagi siswa untuk melakukannya.

Penyelenggaraan program pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu "*developmental appropriate*" yang artinya tugas belajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong

perubahan tersebut. Dengan demikian tugas mengajar tersebut harus sesuai dengan tingkat pengembangan anak didik yang sedang belajar.

Metode bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk metode bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani metode bermain ini sangat efektif bagi siswa karena metode bermain ini mengembangkan kreatifitas, kerjasama, dan kognitif seorang siswa. Menurut Vera (2012:126) metode bermain merupakan cara menyajikan mata pelajaran diluar kelas. Dan metode bermain ini sangat efektif untuk dilakukan agar siswa menjadi senang dan tidak jenuh saat melakukan pembelajaran olahraga.

Dari uraian yang dikemukakan sebelumnya, pada siklus I masih banyak siswa yang nilainya tidak mencapai KKM atau tidak tuntas, hal ini disebabkan oleh rendahnya focus dan motivasi siswa dalam melakukan gerakan teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket, banyak siswa yang masih salah melakukan gerakanya, terlihat dalam melakukan gerakan masih kaku dan ragu. Hal ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran yang dibawakan peneliti masih perlu perencanaan yang lebih baik dengan memperhatikan kelemahan dan kekuatan yang telah teridentifikasi pada siklus I sebagai dasar perbaikan pada siklus II.

Pada siklus II siswa baru bias mencapai hasil yang baik. Hal ini disebabkan siswa mulai mampu melakukan teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket dengan

benar. Hal ini membuktikan bahwa metode bermain dapat meningkatkan kemampuan *crossover dribbling* bolabasket pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru. Guna mendapatkan hasil yang maksimal, adanya beberapa factor yang perlu diperhatikan baik bagi guru maupun pihak sekolah, agar pembelajaran pendidikan jasmani disekolah berjalan dengan lancar dan baik, sehingga hasil belajar siswa akan lebih baik. Beberapa faktor yang perlu diperhatikan yaitu:

1. Ketersedian sarana dan prasarana

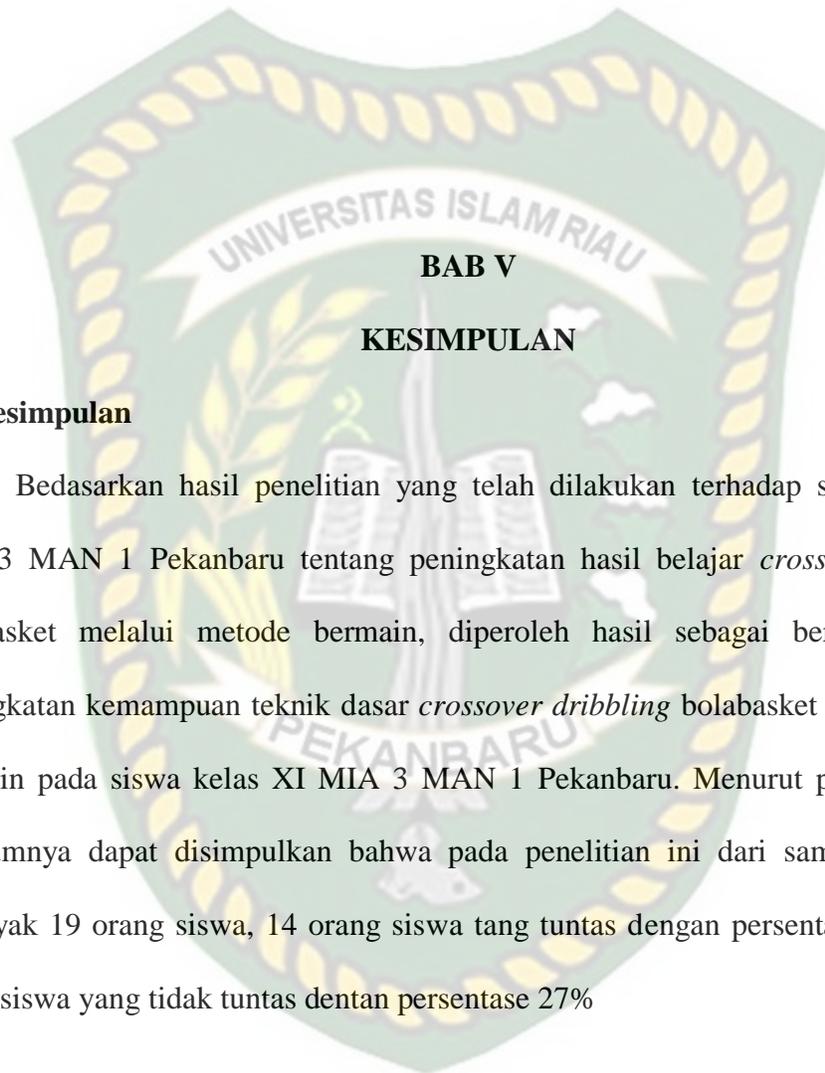
Ketersedian sarana itu sebagai penunjang olahraga khususnya olahraga bolabasket seperti jumlah bola yang dimiliki sekolah.

2. Pembinaan dari guru olahraga

Selama pembinaan pembelajaran guru bukan hanya mengajarkan siswa tapi juga memberikan motivasi kepada siswa agar siswa lebih bersemangat dalam pembelajaran penjas

3. Metode pembelajaran

Dalam proses pembelajaran guru harus menerapkan metode yang mudah untuk dipahami dan dilakukan oleh siswa. Sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan lancar serta tujuan pembelajaran dapat tercapai



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru tentang peningkatan hasil belajar *crossover dribbling* bolabasket melalui metode bermain, diperoleh hasil sebagai berikut: terdapat peningkatan kemampuan teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket melalui metode bermain pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru. Menurut penjelasan data sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini dari sampel penelitian sebanyak 19 orang siswa, 14 orang siswa yang tuntas dengan persentase 73% dan 5 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 27%

#### B. Saran

Hasil kesimpulan peneliti ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan *crossover dribbling*

bolabasket pada siswa. dengan hasil tersebut peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang terkait dengan penelitian ini, antara lain:

1. Kepada seluruh siswa agar lebih serius dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menerapkan ilmu yang dipelajari
2. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran olahraga
3. Bagi guru, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengajar, seperti dalam proses penyusunan rencana mengajar atau dalam pembelajaran itu sendiri.
4. Bagi peneliti lainya yang ingin mengangkat judul yang sama, dapat menjadikan sumber, agar penelitian selanjutnya dapat lebih sempurna.

## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Bedasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terhadap siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru tentang peningkatan hasil belajar *crossover dribbling* bolabasket melalui metode bermain, diperoleh hasil sebagai berikut: terdapat peningkatan kemampuan teknik dasar *crossover dribbling* bolabasket melalui metode bermain pada siswa kelas XI MIA 3 MAN 1 Pekanbaru. Menurut penjelasan data sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pada penelitian ini dari sampel penelitian sebanyak 19 orang siswa, 14 orang siswa yang tuntas dengan persentase 73% dan 5 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 27%

#### B. Saran

Hasil kesimpulan peneliti ini menunjukkan bahwa penerapan metode bermain dalam pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan *crossover dribbling* bolabasket pada siswa. dengan hasil tersebut peneliti ingin menyampaikan beberapa saran yang terkait dengan penelitian ini, antara lain:

1. Kepada seluruh siswa agar lebih serius dalam mengikuti pembelajaran dan dapat menerapkan ilmu yang dipelajari
2. Bagi sekolah, dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran olahraga

3. Bagi guru, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dalam mengajar, seperti dalam proses penyusunan rencana mengajar atau dalam pembelajaran itu sendiri.
4. Bagi peneliti lain yang ingin mengangkat judul yang sama, dapat menjadikan sumber, agar penelitian selanjutnya dapat lebih sempurna.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, S. (2014). *Metode Pembelajaran Biola di Starmoon Music School SEMARANG* (Doctoral dissertation, UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG).
- Amase, A., Nurhidayati, S., & Adawiyah, S. R. (2014). Penerapan Model Pembelajaran Explicit Instruction untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA. Hidayatussibyan. NW. Sengkerang Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Pendidikan MIPA*, 3(3), 342-351.
- Aqid, Zainal. dkk. (2011). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Budiartati, E. (2007). Pembelajaran Melalui Bermain Berbasis Kecerdasan Jamak Pada Anak Usia Dini. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36 (2).
- Christianti, M. (2007). Anak dan Bermain. *Makalah Pada Kegiatan Jurnal Club Progdil PGTK UNY*.
- Darmawan, A. B., Januarto, O. B., & Wahyudi, U. (2016). Pengembangan Model Latihan Kombinasi Dribbling, Passing Dan Shooting Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Di SMP Negeri 2 Kota Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 26(2).
- Fadel, dkk. (2016). *Enksiklopedia Mini Olahraga*. Jakarta Selatan: RExa Pustaka.
- Fadlillah, M. (2014). *Edutainment Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.
- Fatahillah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 11-20.
- From Individually, C. C. V., & Playing, G. (2013). Pengaruh Bermain Plastisin Terhadap Kreativitas Anak Usia 5-6 Tahun Ditinjau dari Bermain Secara Individu dan Kelompok. *Jurnal Psikologi Pendidikan dan Perkembangan*, 2(03).
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169.
- Ifrianti, S. (2015). Implementasi Metode Bermain Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Madrasah Ibtidaiyah. *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 2(2), 150-169.

- Indrayana, B., & Wardana, T. A. (2018). Pengaruh Latihan Sistem Pos Terhadap Ketepatan Chest Pass Pada Tim Bola Basket Putri SMA NEGERI 2 BATANG HARI. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 227-238.
- Indrayana, B., & Wardana, T. A. (2018). Pengaruh Latihan Sistem, Pos Terhadap Ketepatan Chest Pass Pada Tim Bola Basket Putri SMA NEGERI 2 BATANG HARI. *Journal Physical Education, Health and Recreation*, 2(2), 227-238.
- Langga, Z. A., & Supriyadi, S. (2017). Pengaruh Model Latihan Menggunakan Metode Praktik Distribusi Terhadap Keterampilan Dribble Anggota Ekstrakurikuler Bolabasket Smpn 18 Malang. *Indonesia Performance Journal*, 1(1).
- Matondang, M., & Zulkarnain, A. Peningkatan Pembelajaran Lompat Jauh Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas V SD 050632 TANJUNG KELILING KABUPATEN LANGKAT Tahun Ajaran 2014/2015. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 18(1), 40-47.
- Musfiroh, T. (2014). Bermain dan Permainan Anak. Tangerang Selatan: Universita Terbuka.
- Oliver, Jon. (2007). *Dasar-Dasar Bolabasket*. Bandung: Pakar Raya.
- Permata Witiya SariARI, D. W. I. (2014). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Materi Passing Sepak Bola Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievment Divisio (STAD)di Kelas IV B SDIT INSAN KAMIL SIDOARJO. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(1).
- Puteh, S. N., & Ali, A. (2016). Pendekatan Bermain Dalam Pengajaran Bahasa dan Literasi Bagi Pendidikan Prasekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Melayu*, 1(2), 1-16.
- Siahaan, H. (2013). *Peningkatan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Metode Bermain Egrang Batok Kelapa di RA-Alhidayah Medan* (Doctoral dissertation, UNIMED).
- SURIANI, I. (2018). Pengaruh Model Latihan Crossover dan Model Latihan High Or Speed terhadap Hasil Belajar Dribbling dalam Permainan Bolabasket pada Siswa SMA Negeri 1 Pangkajene. *Jurnal Muara Pendidikan*, 3(2), 112-123.
- Suryani, S. (2017). Pengaruh Penggunaan Metode Bagian (PART METHOD) Terhadap Hasil Belajar Dribble bolabasket (Studi Pada Peserta Didik Kelas VII A di SMP Negeri 2 Sumenep Tahun Ajaran 2016/2017). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(1).

- Utomo, M. (2016). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(2).
- Vera, Adelia. (2012). *Metode Mengajar Anak di Luar Kelas*. Jakarta: DIVA Press.
- Widayanti, L. (2014). Peningkatan Aktivitas Belajar dan Hasil Belajar Siswa dengan Metode Problem Based Learning pada Siswa Kelas VIIA MTs Negeri Donomulyo Kulon Progo Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Fisika Indonesia*, 17(49).
- Widyastuti, S., & pada Seminar, D. (2010, October). Belajar Sambil Bermain: Metode Mendidik Anak Secara Komunikatif. In *Seminar of Child Education. Teruna Bangsa School. Klaten*.
- Wissel, Hall.(2000). *Bola Basket di Lengkapi dengan Program Pemahiran Teknik dan Taktik*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Yusuf, R. J. S., & Wibowo, R. (2017). Model Latihan Dribble Bolabasket untuk Pemula. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 30-35.
- Zaini, A. (2015). Bermain Sebagai Metode Pembelajaran Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Thufula*, 3(3), 130-131.
- Langga, Z. A., & Supriyadi, S. (2017). Pengaruh Model Latihan Menggunakan Metode Praktik Distribusi Terhadap Keterampilan Dribble Anggota Ekstrakurikuler Bolabasket SMPN 18 Malang. *Indonesia Performance Journal*, 1(1).
- Matheus, M., Haetami, M., & Supriatna, E. Peningkatan Hasil Belajar Dribble Bola Basket dengan Metode Bermain di SDN 9 Tapang Perodah. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Untan*, 5(5).