



**UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLABASKET
DENGAN *PPS* MELALUI METODE *AUDIOVISUAL* PADA SISWA
KELAS VIII SMP NEGERI 1 KEDUNGWUNI PEKALONGAN
TAHUN PELAJARAN 2014/2015**

SKRIPSI

Diajukan dalam rangka penyelesaian studi strata 1
Untuk mencapai gelar sarjana pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang

Oleh

Tri Aji Prakoso
6101409090

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Prakoso, Tri Aji. 2015. Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Bolabasket dengan PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*) Melalui Metode *Audiovisual* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun Pelajaran 2014/2015. Skripsi dengan Pembimbing Drs. Bambang Priyono, M.Pd.

Kata Kunci: Bolabasket, PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*) dan *Audiovisual*

Latar belakang masalah dalam penelitian ini adalah masih banyak siswa yang belum mencapai ketuntasan minimal dalam pembelajaran khususnya *passing, pivot dan shooting* bolabasket pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kedungwuni. Oleh sebab itu penulis mengadakan penelitian tentang kemampuan bermain bolabasket yang akan ditingkatkan dengan PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*) melalui metode *audiovisual*. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kemampuan PPS karena sangat mempengaruhi permainan bolabasket siswa. Permasalahan dalam penelitian ini yaitu: bagaimanakah kondisi siswa terhadap penerapan perangkat pembelajaran PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*) sebelum penelitian?, bagaimanakah hasil belajar siswa pada pembelajaran PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*)? dan adakah peningkatan kemampuan siswa dalam bermain bolabasket?

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Teknik pengumpulan data dengan observasi dan penilaian hasil belajar PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*) bolabasket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah secara deskriptif dengan menggunakan prosentase untuk melihat hasil yang dicapai dalam kegiatan penelitian.

Hasil penelitian adalah sebagai berikut, pembelajaran PPS (*passing, pivot, dan shooting*) dengan metode *audiovisual* mampu meningkatkan kemampuan bermain bolabasket siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (65,38%) dan siklus II (88,46%). PPS (*passing, pivot, dan shooting*) dengan metode *audiovisual* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan bermain bolabasket siswa yang ditunjukkan dengan mulai terbentuknya pola permainan bola basket yang baik. Oleh karena itu pembelajaran PPS (*Passing, Pivot, dan Shooting*) dengan *audiovisual* dapat membantu guru dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran PPS (*passing, pivot, dan shooting*) menggunakan media *audiovisual* dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII SMP 1 Kedungwuni tahun 2014/2015. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran teknik PPS (*passing, pivot, dan shooting*) melalui media *audiovisual* dapat diterapkan sebagai salah satu pembelajaran alternatif yang digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Diharapkan bagi guru penjas di SMP untuk menggunakan media *audiovisual* untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya:

Nama : Tri Aji Prakoso

NIM : 6101409090

Jurusan/Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Bolabasket Dengan
PPS Melalui Metode Audiovisual Pada Siswa Kelas VIII SMP
Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan Tahun Pelajaran 2014/2015

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian di dalam tulisan ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai tata cara pengutipan, apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum dari Negara Republik Indonesia.

Semarang, 27 Maret 2015

Peneliti



Tri Aji Prakoso

NIM. 6101409090

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama TRI AJI PRAKOSO NIM. 6101409090 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi judul UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLABASKET DENGAN PPS MELALUI METODE AUDIOVISUAL PADA SISWA KELAS VIII SMPN 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN 2014/2015 telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari Rabu, tanggal 24 Juni 2015.



Drs. H. Hartono Pramono, M.Si.
NIP. 19591019 198503 1 001

Panitia Ujian

Sekretaris


Agus Pujiyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197302022006041001

Dewan Penguji


1. Drs. H. Uen Hartiwan, M.Pd.
NIP. 19530411 198303 1 001



2. Aris Mulyono, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19760905 200812 1 001



3. Drs. H. Bambang Priyono, M.Pd.
NIP. 19600422 198601 1 001



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

1. Jangan mimpi dapat hasil baik tanpa kerja keras (Tri Aji Prakoso)
2. *Man jadda Wajada* “Barangsiapa yang bersungguh-sungguh, dia akan mendapatkan” (Muhammad S.A.W).
3. Barangsiapa yang dari hari ke hari tidak bertambah kebajikannya, maka itulah orang yang berkemas-kemas menuju neraka secara sadar (Utsman bin Affan r.a.)

Persembahan:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak H. Sujono dan Ibu Hj. Umuniroh, S.Pd serta kakakku Dian Ika Septiana, S.S dan Dwi Okta Yustitia, S.Pd yang selalu mendoakan serta memberikan semangat dengan penuh cinta yang tiada putus,
2. Teman-teman PJKR UNNES 2009

KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT yang telah melimpahkan karuniaNya, sehingga Penyusunan Skripsi dengan judul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Bolabasket dengan *PPS(Passing, Pivot, dan Shooting)* Melalui Metode *Audiovisual* Pada Siswa Kelas VIII SMPN 1 Kedungwuni Pekalongan Tahun Pelajaran 2014/2015" dapat diselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan bentuk dari pertanggungjawaban penulis yang telah melaksanakan tugas akhir perkuliahan sebagai persyaratan memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan.

Penyusunan Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang terbesar-besarnya kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang (UNNES) yang telah memberikan kemudahan administrasi dalam penyusunan skripsi ini
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan ijin penelitian kepada penulis
3. Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR) yang telah memberikan kemudahan administarsi dalam penyusunan skripsi ini.
4. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR, FIK, UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan Skripsi ini.
5. Drs. Bambang Priyono, M.Pd, Dosen pembimbing skripsi yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan dan pengarahan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.

6. Mucikno, M.Pd, Kepala SMP N 1 Kedungwuni yang telah memberikan izin penelitian,
7. Dra. Meineni guru Olah raga SMP N 1 Kedungwuni yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian,
8. Siswa kelas VIIC SMP N 1 Kedungwuni yang telah bersedia menjadi sampel penelitian
9. Semua pihak yang tidak bisa saya sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dalam penyusunan skripsi.

Penulis yakin bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Kekurangan di segala pihak dirasakan baik teknik penulisan maupun materi yang disajikan dalam penulisan skripsi ini. Oleh karena itu penulis mengharapkan segala masukan, kritik, dan saran yang membangun demi kesempurnaan penulisan selanjutnya. Akhir kata penulis berharap agar karya tulis ilmiah ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amin.

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
PENGESAHAN.....	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Tujuan Penelitian	8
1.4 Manfaat Penelitian	8
1.4.1 Manfaat Teoritis	8
1.4.2 Manfaat Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS	
2.1 Kajian Pustaka.....	9
2.1.1 Belajar	9
2.1.1.1 Belajar Gerak.....	10
2.1.1.2 Manfaat Belajar Gerak	10
2.1.2 Karakteristik Siswa SMP	11
2.1.2.1 Perkembangan Aspek Kognitif	13
2.1.2.2 Perkembangan Aspek Psikomotor.....	14
2.1.2.3 Perkembangan Aspek Afektif	15
2.1.3 Model Pembelajaran	15
2.1.3.1 Model-Model Pembelajaran Penjas	17
2.1.3.2 Model Pembelajaran Audio Visual	18
2.1.4 Penelitian Tindakan Kelas	28
2.1.4.1 Hakekat Satuan Siklus PTK.....	28
2.1.4.2 Tahap-Tahap Setiap Siklus PTK.....	29
2.1.5 Teknik Dasar Permainan Bola Basket	31
2.1.5.1 <i>Dribble</i>	31
2.1.5.2 <i>Pivot</i>	35
2.1.5.3 <i>Passing</i>	36
2.1.5.4 <i>Shooting</i>	39
2.2 Permainan PPS	42
2.3 Kerangka Berfikir	43
2.4 Hipotesis Tindakan.....	45
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Populasi dan Sample Penelitian	46
3.2 Obyek Waktu dan Lokasi Penelitian	46

3.3 Teknik Pengumpul Data	47
3.4 Instrumen Pengumpulan Data	48
3.5 Rancangan Siklus	49
3.6 Indikator Keberhasilan	51
3.7 Instrumen Penelitian	52
3.8 Analisis Perangkat Tes	53
3.9 Analisis Data	55
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	56
4.2 Pembahasan	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
5.1 Simpulan	68
5.2 Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	69
LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian.....	47
2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	49
3. Persentase Target Keberhasilan	52
4. Kisi-kisi Instrumen Aspek	53
5. Pengamatan Proses Pembelajaran Pada Siklus I	58
6. Hasil Belajar pada Siklus	60
7. Lembar Pengamatan Proses Pembelajaran Siklus II.....	63
8. Hasil Ketuntasan Belajar pada Siklus II	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	72
2. Silabus	81
3. Instrumen Soal	83
4. Profil Sekolah	85
5. Dokumentasi Penelitian	86
6. Surat Permohonan Ijin Penelitian	89
7. Surat Keterangan Telah Mengadakan Penelitian	90
8. Surat Keterangan Penetapan Dosen Pembimbing	91

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Model Pembelajaran	16
2. Satu Siklus PTK sebagai Prosedur Mikro	29
3. Skema Prosedur Kerja Penelitian	30
4. Teknik <i>Passing</i>	36
5. Teknik <i>Pivot</i>	38
6. Teknik <i>Shooting</i>	39

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bolabasket adalah cabang olahraga yang sangat digemari oleh sebagian masyarakat dunia, termasuk Indonesia. Berbagai macam kejuaraan bolabasket diselenggarakan baik di tingkat daerah, nasional, maupun internasional. Maka dari itu, bolabasket diperkenalkan kepada masyarakat sejak usia sekolah dasar yaitu melalui pelajaran pendidikan jasmani (Rohim A, 2010).

Permainan bolabasket makin banyak digemari oleh masyarakat terutama di kalangan pelajar dan mahasiswa. Melalui olahraga bolabasket para remaja banyak memperoleh manfaat khususnya dalam pertumbuhan fisik, mental, dan social. Permainan bolabasket saat ini mengalami perkembangan yang pesat terbukti dengan munculnya klub-klub tangguh di Indonesia dan atlet-atlet bolabasket pelajar baik di tingkat sekolah maupun perguruan tinggi. Ditambah lagi dengan semakin banyaknya turnamen-turnamen, event-event antar klub dari tingkat daerah sampai nasional. Hal tersebut yang menjadikan olahraga bolabasket menjadi olahraga yang bergengsi dan trend di kalangan anak muda.

Menurut Rohim A (2010:2) Kejuaraan bolabasket pertama kali dilakukan pada tahun 1913, di mana Filipina berhasil mengalahkan Cina. Permainan bolabasket mulai masuk ke Indonesia setelah perang dunia ke-2 dibawa oleh perantau-perantau Cina. Di Indonesia permainan ini juga cepat sekali berkembang sehingga pada PON I tahun 1948 di Surakarta menjadi salah satu cabang olahraga yang dipertandingkan. Sejalan dengan perkembangan dan kemajuan prestasi bolabasket, maka pada tanggal 23 Oktober 1951 didirikan

Persatuan Basket Ball Seluruh Indonesia (PERBASI). Pada tahun 1955 PERBASI diubah kepanjangannya menjadi Persatuan Bolabasket Seluruh Indonesia hingga sekarang. Sejak itu pula permainan bolabasket di Indonesia terus berkembang. Organisasi bolabasket juga terus berkembang sampai kedaerah-daerah. Sementara itu, pertandingan terus berlanjut baik dalam negeri maupun luar negeri.

Perkembangan bolabasket di Jawa Tengah juga tidak mau kalah dengan perkembangan bolabasket di daerah-daerah lain. Di Jawa Tengah sudah berdiri klub-klub bolabasket yang cukup besar. Perkembangan ini terjadi karena adanya pembibitan para atlet dengan baik. Dengan adanya pembibitan ini munculah atlet-atlet yang berpotensi untuk meningkatkan prestasi bolabasket di Jawa Tengah. Di Pekalongan setiap tahun diadakan turnamen bolabasket antar pelajar baik resmi maupun tidak resmi atau hanya sekedar hiburan yang tujuannya untuk mengembangkan bolabasket sekaligus mencari atlet-atlet yang berbakat. Ada juga pertandingan bolabasket untuk kalangan umum seperti *three on three*. Pertandingan tersebut biasanya dilaksanakan untuk entertainment. Satu tahun sekali di Jawa Tengah khususnya Pekalongan diadakan turnamen bolabasket antar SMP yang diikuti pula oleh SMP N 1 Kedungwuni Pekalongan. Turnamen-turnamen yang diikuti SMP N 1 Kedungwuni antara lain Smaga Cup, Popda, Smanka Cup, Seruni Cup dan Walikota Cup.

Meskipun bolabasket adalah permainan yang sifatnya beregu, tetapi keterampilan dasar perorangan sangat diperlukan sebelum seseorang bisa bermain dalam suatu regu. Keterampilan dasar yang dimaksud adalah menembak (*shooting*), menerima dan mengoper bola (*passing*), menggiring (*dribble*), dan *pivot*.

Pembelajaran seperti ini mengacu pada konsep pendekatan pembelajaran yang sifatnya tradisional. Pendekatan pembelajaran yang sifatnya tradisional, seringkali menyudutkan para guru pendidikan jasmani kedalam situasi dilematis, yaitu; apakah pembelajaran menekankan pada keterampilan penguasaan teknik gerakan, atau pada peningkatan kemampuan bermain suatu cabang olahraga, atau pada kedua-duanya. Penekanan maupun yang diterapkan guru, hasilnya tidak akan mencerminkan apa yang sebenarnya diharapkan dari pengajaran pendidikan jasmani yang benar.

Jelas kiranya pendekatan pengajaran yang sifatnya tradisional tidak lagi sesuai untuk diterapkan di sekolah-sekolah. Pendekatan yang bersifat tradisional tersebut, terbukti tidak merangsang keterlibatan siswa secara penuh dalam pelajaran pendidikan jasmani. Juga tidak meningkatkan pemahaman dan kemampuan bermain siswa dalam cabang olahraga tertentu yang diajarkan di sekolahnya, sebaliknya pendekatan tradisional itu justru memberi kesan pada siswa, bahwa dirinya tidak memiliki keterampilan dasar yang diperlukan untuk dapat bermain dengan baik

Disamping tercapainya kemampuan pemahaman siswa terhadap segala hal yang berkaitan dengan permainan suatu cabang olahraga, siswa juga harus termotivasi mengikuti pendidikan jasmani. Tujuan itu dicapai melalui proses pembelajaran dalam suasana menyenangkan dan menggembirakan ketika mengikuti pendidikan jasmani, terlepas dari cabang olahraga yang diajarkan. Guru penjas harus memperhatikan iklim pengajaran yang dapat memotivasi siswa agar mereka senantiasa bergairah dalam mempelajari hal yang baru diajarkan guru. Iklim pengajaran yang dimaksud, terdiri dari faktor-faktor yang mempengaruhi orientasi psikologis siswa terhadap tugas-tugas yang dilakukan

dalam pengajaran pendidikan jasmani, seperti kejelasan tentang apa yang diajarkan guru, mengapa dan untuk apa hal itu diajarkan, serta bagaimana keterkaitan dengan penerapan permainannya. Iklim pengajaran tersebut harus ditanamkan pada siswa sejak awal-awal pelajaran. Siswa akan memahami alasan keterlibatannya dalam tugas-tugas khusus, atau alasan diterapkannya metode pendekatan pembelajaran tertentu yang dilakukan guru.

Metode pendekatan pembelajaran yang dimaksud, pada dasarnya bertujuan: siswa mampu memadukan penguasaan teknik dasar yang dipelajari dengan kemampuan bermainnya dan sekaligus menanamkan keyakinan dalam diri siswa untuk bisa menerapkan taktik bermainnya, sejalan dengan meningkatkan keterampilan yang dimilikinya. Jadi metode pendekatan pembelajaran yang dimaksud menekankan pada permainan, dengan menempatkan pembelajaran teknik dasar yang terkait dengan bentuk permainannya. Dengan demikian siswa diharapkan bisa memahami relevansi pembelajaran teknik dasar terhadap situasi-situasi di dalam permainan yang sebenarnya.

Teknik dasar yang dimaksud peneliti adalah *passing, pivot, dan shooting*, jadi bagaimana penerapan/peran teknik dasar *passing, pivot, dan shooting*, jika diterapkan pada permainan yang sebenarnya serta tingkat keberhasilan belajar teknik dasar *passing, pivot, dan shooting*, melalui pendekatan bermain bolabasket. Tetapi pada tingkat dasar, seorang siswa masih belum mengerti peraturan carabermain bolabasket secara keseluruhan yang kompleks dan beraneka ragam. Oleh karena itu seorang guru perlu mengajarkan konsep bolabasket dalam bentuk yang sederhana. Sedangkan untuk bisa bermain bolabasket dalam bentuk yang paling sederhana siswa perlu memahami tiga

permasalahan taktis, yaitu: mempertahankan penguasaan bola, menyerang ke basket lawan, dan memulai kembali permainan dengan cara yang sederhana. Dalam bermain bola basket ada beberapa teknik dasar yang perlu dikuasai oleh pemain, yaitu: *shooting* (menembak), *passing* (mengumpan bola) dan *catching* (menangkap bola), *Dribble* (menggiring bola) dan *pivot*. Dari berbagai teknik dasar bola basket di atas, teknik dasar PPS (*passing, pivot, dan shooting*), merupakan gerak dasar yang sangat penting. PPS (*passing, pivot, dan shooting*) merupakan teknik yang harus dikuasai oleh para pemain bola basket. Berkaitan dengan tujuan dari permainan bola basket adalah untuk memasukkan bola dan mencegah lawan memasukkan bola, karena merupakan syarat regu tersebut dinyatakan pemenang. Dengan demikian teknik dasar *passing, pivot, dan shooting*, dalam permainan bola basket sangat penting untuk dikuasai secara baik, tetapi tidak boleh mengesampingkan teknik dasar yang lain. yang dimaksud dengan pivot dalam permainan bola basket adalah menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap di tempat sebagai poros.

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002:32) ada beberapa faktor yang berpengaruh terhadap hasil menembak, yaitu: (1) Jarak, (2) Mobilitas, (3) Sikap penembak, (4) Ulangan tembakan. Tembakan *lay up* adalah jenis tembakan yang efektif, sebab dilakukan pada jarak yang sedekat mungkin dengan keranjang. Hal ini menguntungkan karena dengan *lay up* dapat mendekatkan penembak ke keranjang dengan melakukan rangkaian gerakan awalan-langkah-lompat. Banyak *lay up* meleset dalam sebuah pertandingan bola basket. *Lay up* bisa dilakukan dengan atau tanpa bantuan papan. Mengoptimalkan keberhasilan ketika seorang pemain mendekati ring basket dari sisi kanan maupun kiri,

penggunaan papan yang tepat akan meningkatkan kemungkinan berhasilnya tembakan lebih besar (Oliver, 2007:14).

Hasil pengamatan awal peneliti dengan Pak Widiyono yang menjadi salah satu guru olahraga di SMP N 1 kedungwuni pekalongan mengatakan pada saat pembelajaran penjasorkes materi PPS bola basket anak cenderung menemui kesulitan dalam mempelajarinya terutama dalam hal PPS. Dalam mempelajari *passing* siswa cenderung kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran *passing*. Dalam mempelajari *pivot* siswa cenderung mengalami kesulitan. Sedangkan dalam mempelajari *shooting* tenaganya kurang maksimal.

Pembelajarannya bersifat monoton kurang menarik sehingga membuat siswa cepat bosan dan motivasi mereka untuk mengikuti pembelajaran berkurang. Pak Widiyono juga menjelaskan KKM (Kreteria Ketuntasan Minimal) untuk mata pelajaran penjas kelas VIII yang mengikuti ekstra di SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan adalah 75, sehingga semua materi pelajaran penjas harus mencapai nilai minimal 75. Tapi pada kenyataannya Pak Widiyono menyebutkan masih banyak siswa yang belum mencapai Ketuntasan Minimal dalam pembelajaran khususnya *passing, pivot dan shooting* bolabasket. Rata-rata nilai kelas menunjukkan angka 30% dari jumlah siswa, mendapat nilai dibawah 75 menjadi bukti kongkrit hasil belajar siswa masih belum mencapai KKM. Hal tersebut terjadi disebabkan oleh siswa pada saat pembelajaran kurang memperhatikan penjelasan guru, merasa pembelajaran kurang menarik, siswa asik ngobrol sendiri, terlalu banyak menunggu giliran sehingga siswa menjadi malas dalam pembelajaran.

Dari penjelasan di atas dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (penjasorkes) ditemukan beberapa masalah yang kompleks pada saat

proses pembelajaran bolabasket. Dalam kegiatan pembelajaran tersebut siswa mengalami kesulitan dalam memahami tiap tahapan teknik dalam melakukan *passing*, *pivot* dan *shooting*, hal ini bisa dipengaruhi oleh kurang berminatnya siswa dalam mengikuti pelajaran dan kurang termotivasi untuk mau dan bisa melakukan teknik PPS yang benar. Siswa cenderung asik ngobrol dan sibuk sendiri dengan kegiatan mereka. Menurut hasil pengamatan peneliti, rendahnya minat dan motivasi siswa untuk mata pelajaran Penjas khususnya pada materi *passing*, *pivot*, dan *shooting* bola basket di kelas VIII yang mengikuti ekstrakurikuler SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan tersebut disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya yaitu: (1) Siswa terlihat kurang tertarik pada pelajaran Penjas. (2) Siswa cepat bosan pada saat mengikuti proses pelajaran Penjas. (3) Guru kurang kreatif menciptakan modifikasi teknik pengajaran untuk pembelajaran Penjas. (4) Guru kesulitan dalam membangkitkan minat dan motivasi siswa.

Berhubungan dengan tujuan umum pendidikan jasmani yakni mengembangkan keterampilan untuk melakukan aktivitas jasmani dan olahraga, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Bolabasket dengan pps (*passing*, *pivot*, dan *shooting*) dengan metode audiovisual pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2014”.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan hal-hal yang telah diuraikan di atas, maka peneliti merumuskan masalah sebagai berikut: “Apakah model pembelajaran *Audiovisual* tentang PPS dapat meningkatkan kemampuan teknik *Passing*, *Pivot*, dan

Shooting bolabasket pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2014?”.

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bahwa model pembelajaran *Audiovisual* tentang PPS dapat meningkatkan kemampuan teknik *Passing, Pivot, dan Shooting* bolabasket pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2014.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memenuhi manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis.

1.4.1 Manfaat secara Teoritis.

1. Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat untuk menambah wawasan, pengetahuan tentang upaya meningkatkan kemampuan bermain bolabasket dengan PPS (*Passing, Pivot, Shooting*).
2. Dapat menambah khasanah pustaka sehingga dapat dijadikan dasar bahan kajian untuk penelitian lebih lanjut.

1.4.2 Manfaat secara Praktis

1. Bagi siswa, menambah wawasan tentang PPS (*passing, pivot shooting*)
2. Bagi guru mata pelajaran penjasorkes, diharapkan dapat membantu siswa dalam proses belajar mengajar secara baik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN HIPOTESIS

2.1 Kajian Pustaka

2.1.1 Belajar

Slamet (2010:2), mendefinisikan belajar sebagai suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Menurut *Gagne* dan *Berliner* dalam Rifa'i (2009:82), belajar merupakan proses di mana suatu organisme mengubah perilakunya karena hasil dari pengalaman. Lebih lanjut *Gagne* menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan disposisi kecakapan manusia yang berlangsung dalam periode waktu tertentu dan perubahan perilaku itu tidak berasal dari proses pertumbuhan. Slavin dalam Rifa'i (2009:82) menyatakan bahwa belajar merupakan perubahan individu yang disebabkan oleh pengalaman.

Kesimpulan dari pengertian-pengertian belajar tersebut belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman dalam interaksi dengan lingkungannya, dan perubahan perilaku tersebut tidak berasal dari proses pertumbuhan. Dengan kata lain, belajar adalah suatu kegiatan atau aktivitas yang sengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, sebagai hasil hasil pengalaman individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Dengan belajar, siswa yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, tidak mampu melakukan sesuatu menjadi mampu melakukan sesuatu, atau yang tidak terampil menjadi terampil.

2.1.1.1 Belajar Gerak

Gerak dalam pengertian ini tentu saja erat kaitannya dengan keterampilan, sehingga perubahan perilaku yang diharapkan dari belajar gerak menyangkut keterampilan gerak secara luas (Ma'mun, A dkk., 2004).

Berdasarkan pengertian belajar motorik tersebut, maka diidentifikasi unsur- unsur dalam belajar motorik adalah sebagai berikut :

1. Belajar motorik adalah suatu proses

Belajar motorik adalah proses internal yang terjadi pada siswa/ atlet, karena adanya faktor eksternal (keadaan di luar diri siswa yang memberi pengaruh pada perkembangan motoriknya) dan faktor internal (karakteristik siswa: kecerdasan, tipe tubuh, kemampuan motorik)

2. Hasil dari belajar merupakan kemampuan merespon yang diaktualisasikan dalam bentuk gerakan.

Hasil akhir yang diharapkan adalah siswa dapat menguasai faktor-faktor internal dari suatu keterampilan dan dilakukan secara teratur serta tepat waktunya. Kualitasnya diukur dari kinerja saat melakukan gerakan dan hasil gerakannya (responnya).

3. Keterampilan gerak sebagai akibat dari latihan dan pengalaman

Keterampilan motorik bukan karena pertumbuhan, perkembangan dan kematangan, tetapi hasil latihan.

4. Perubahan dapat kearah negatif maupun positif

2.1.1.2 Manfaat Belajar Gerak/Motorik

Manfaat dari belajar motorik diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Agar siswa/atlet dapat memperoleh kemampuan keterampilan kemudian berlatih untuk meningkatkan kemampuan tersebut.
2. Memberikan perubahan yang permanen di dalam perilaku untuk melakukan gerakan dengan benar sebagai hasil dari belajar motorik.
3. Dapat memberikan umpan balik yang berhubungan dengan perasaan dari pergerakan yang berkelanjutan yang telah ada dari hasil latihan di dalam system saraf yang telah disimpan oleh memori untuk melakukan *automatisasi* gerak.
4. Meningkatkan koordinasi antara persepsi dan tindakan secara baik dan benar dan *automatisasi* gerakan dari keterampilan gerak.
5. Dapat mengambil keuntungan dari mekanika sistem *musculoskeletal* untuk mengoptimalkan serta efisiensi dari konsistensi pergerakan.

2.1.2 Karakteristik siswa SMP

Dilihat dari tahapan perkembangan yang disetujui oleh banyak ahli, anak usia sekolah menengah (SMP) berada pada tahapan perkembangan pubertas (10-14 tahun) terdapat sejumlah karakteristik yang menonjol pada usia SMP ini, yaitu :

1. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
2. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder
3. Kecenderungan *Ambivalensi*, antara keinginan untuk bebas dari dominasi dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua
4. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.

5. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
6. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
7. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial
8. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Adanya karakteristik anak usia sekolah menengah yang demikian, maka guru diharapkan,

1. Menerapkan model pembelajaran yang memisahkan siswa pria dan wanita ketika membahas topik-topik yang berkenaan dengan anatomi dan fisiologi.
2. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyalurkan hobi dan minatnya melalui kegiatan-kegiatan yang positif.
3. Menerapkan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan perbedaan individu atau kelompok kecil.
4. Meningkatkan kerja sama dengan orang tua dan masyarakat untuk mengembangkan potensi siswa.
5. Tampil menjadi teladan yang baik bagi siswa.
6. Memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar bertanggung jawab.

Peserta didik adalah manusia dengan segala fitrahnya. Mereka mempunyai perasaan dan pikiran serta keinginan atau aspirasi. Mereka mempunyai kebutuhan dasar yang perlu dipenuhi (pangan, sandang, papan), kebutuhan akan rasa aman, kebutuhan untuk mendapatkan pengakuan, dan kebutuhan untuk mengaktualisasi dirinya (menjadi dirinya sendiri sesuai dengan potensinya). Dalam tahap perkembangannya, peserta didik SMP berada pada tahap periode perkembangan *Operasional formal* (umur 11/12-18 tahun). Ciri

pokok perkembangan pada tahap ini adalah anak sudah mampu berpikir abstrak dan logis. Model berpikir ilmiah dengan tipe *hipotetico-deductive* dan *inductive* sudah mulai dimiliki anak, dengan kemampuan menarik kesimpulan, menafsirkan dan mengembangkan hipotesa.

Sebagai upaya memahami mekanisme perkembangan intelektual, Piaget menggambarkan fungsi intelektual kedalam tiga perspektif, yaitu: 1) proses mendasar bagaimana terjadinya perkembangan kognitif (*asimilasi*, akomodasi, dan *equilibrium*); 2) cara bagaimana pembentukan pengetahuan; dan 3) tahap-tahap perkembangan intelektual. Berikut ini disajikan perkembangan yang sangat erat kaitannya dengan pembelajaran, yaitu perkembangan aspek *kognitif*, *psikomotor*, dan *afektif*.

2.1.2.1 Perkembangan Aspek Kognitif

Periode yang dimulai pada usia 12 tahun, yaitu yang lebih kurang sama dengan usia peserta didik SMP, merupakan '*period of formal operation*'. Usia yang berkembang pada peserta didik adalah kemampuan berfikir secara simbolis dan bisa memahami sesuatu secara bermakna (*meaningfully*) tanpa memerlukan objek yang konkrit atau bahkan objek yang visual. Peserta didik telah memahami hal-hal yang bersifat imajinatif. Implikasinya dalam pembelajaran, bahwa belajar akan bermakna jika *input* (materi pelajaran) sesuai dengan minat dan bakat peserta didik.

Pada tahap perkembangan ini juga ada ketujuh kecerdasan dalam *Multiple Intelligences* yaitu: 1) kecerdasan *linguistik* (kemampuan berbahasa yang fungsional), 2) kecerdasan *logis-matematis* (kemampuan berfikir runtut), 3) kecerdasan musikal (kemampuan menangkap dan menciptakan pola nada dan irama), 4) kecerdasan spasial (kemampuan membentuk imaji mental tentang realitas), 5) kecerdasan *kinestetik-ragawi* (kemampuan menghasilkan gerakan

motorik yang halus), 6) kecerdasan intra-pribadi (kemampuan untuk mengenal diri sendiri dan mengembangkan rasa jati diri), kecerdasan antar pribadi (kemampuan memahami orang lain). Di antara ketujuh macam kecerdasan ini, apabila guru mampu meramu pembelajaran yang sesuai dengan karakter peserta didik yang dipadukan dengan karakteristik masing-masing mata pelajaran, maka akan dapat membantu siswa untuk melakukan eksplorasi dan elaborasi dalam rangka membangun konsep.

2.1.2.2 Perkembangan Aspek Psikomotor

Aspek psikomotor merupakan salah satu aspek yang penting untuk diketahui oleh guru. Perkembangan aspek psikomotor juga melalui beberapa tahap. Tahap-tahap tersebut antara lain:

1) Tahap kognitif

Tahap ini ditandai dengan adanya gerakan-gerakan yang kaku dan lambat. Ini terjadi karena peserta didik masih dalam taraf belajar untuk mengendalikan gerakan-gerakannya. Dia harus berpikir sebelum melakukan suatu gerakan.

2) Tahap asosiatif

Pada tahap ini, seorang peserta didik membutuhkan waktu yang lebih pendek untuk memikirkan tentang gerakan-gerakannya. Dia mulai dapat mengasosiasikan gerakan yang sedang dipelajarinya dengan gerakan yang sudah dikenal. Tahap ini masih dalam tahap pertengahan dalam perkembangan psikomotor.

3) Tahap otonomi

Pada tahap ini, seorang peserta didik telah mencapai tingkat otonomi yang tinggi. Proses belajarnya sudah hampir lengkap meskipun dia tetap dapat memperbaiki gerakan-gerakan yang dipelajarinya. Tahap ini disebut tahap

otonomi karena peserta didik sudah tidak memerlukan kehadiran instruktur untuk melakukan gerakan-gerakan.

2.1.2.2 Perkembangan Aspek Afektif

Keberhasilan proses pembelajaran juga ditentukan oleh pemahaman tentang perkembangan aspek afektif peserta didik. Ranah afektif tersebut mencakup emosi atau perasaan yang dimiliki oleh setiap peserta didik. Pemahaman terhadap apa yang dirasakan dan direspon, dan apa yang diyakini dan diapresiasi merupakan suatu hal yang sangat penting dalam teori pemerolehan bahasa kedua atau bahasa asing. Faktor pribadi yang lebih spesifik dalam tingkah laku peserta didik yang sangat penting dalam penguasaan berbagai materi pembelajaran.

Secara umum, semakin tinggi tahap perkembangan kognitif seseorang akan semakin teratur dan semakin abstrak cara berfikirnya. Guru harus memahami tahap-tahap perkembangan kognitif, psikomotorik, dan afektif peserta didiknya, agar ketika mendesain dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan tahap perkembangan yang telah dijelaskan diatas. Sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang bermakna (meaningfully).

2.1.3 Model Pembelajaran

Istilah pembelajaran terkait erat dengan proses belajar mengajar. Menurut Abin Syamsudin Makmun (2004:156)

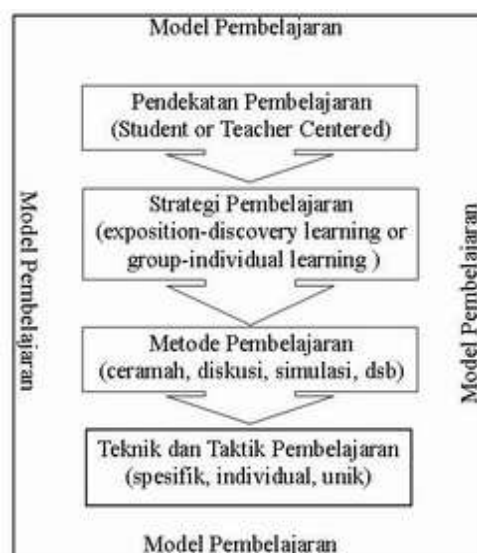
'Proses belajar mengajar dapat diartikan suatu rangkaian-rangkaian interaksi antara siswa dan guru dalam rangka mencapai tujuannya". Ini mengandung makna bahwa dalam proses pembelajaran selalu terkait dengan aktivitas belajar mengajar.'

Meski proses belajar dan mengajar merupakan dua aspek yang berbeda, namun keduanya selalu berkaitan dan tidak dapat dipisahkan antara satu dengan yang lainnya. Kegiatan belajar lebih menekankan pada aktivitas apa yang harus

dilakukan oleh seorang sebagai subyeknya yang menerima pelajaran. Sedangkan kegiatan mengajar menunjukkan pada apa yang harus dilakukan oleh seseorang sebagai pemberi pelajaran.

Dalam proses pembelajaran dikenal beberapa istilah yang memiliki kemiripan makna, sehingga seringkali orang merasa bingung untuk membedakannya. Istilah-istilah tersebut adalah:(1) pendekatan pembelajaran, (2) strategi pembelajaran, (3) metode pembelajaran; (4) teknik pembelajaran; (5) taktik pembelajaran; dan (6) model pembelajaran. Berikut ini akan dipaparkan istilah-istilah tersebut, dengan harapan dapat memberikan kejelasan tentang penggunaan istilah tersebut.

Model Pembelajaran adalah sebagai suatu desain yang menggambarkan proses rincian dan penciptaan situasi lingkungan yang memungkinkan siswa berinteraksi sehingga terjadi perubahan atau perkembangan pada diri siswa (Didang:2005). Untuk lebih jelasnya, posisi hierarkis dari masing-masing istilah tersebut, kiranya dapat divisualisasikan sebagai berikut:



Dalam gaya pembelajaran akan tampak keunikan dari masing-masing guru, sesuai dengan kemampuan, pengalaman dan tipe kepribadian dari guru yang bersangkutan. Dalam taktik ini, pembelajaran akan menjadi sebuah ilmu sekaligus juga seni (kiat).

2.1.3.1 Model-Model Pembelajaran Penjas

Model Pembelajaran Penjas Model pembelajaran (models of teaching) dalam konteks pendidikan jasmani lebih banyak berkembang berdasarkan orientasi dan model kurikulumnya. Dalam hal ini, model pembelajaran lebih sering dilihat sebagai pilihan guru untuk melihat manfaat dari pendidikan jasmani terhadap siswa, atau lebih sering disebut sebagai orientasi. Di bawah ini diuraikan beberapa model pembelajaran, sebatas untuk dipahami perbedaan antara satu dengan lainnya.

1. Model Pendidikan Gerak (*Movement Education*)

Dalam model pendidikan gerak ini, siswa akan didorong untuk mampu menganalisis tahapan gerakan ketika menggiring bola basket (misalnya) dan menemukan posisi yang tepat ketika berada dalam permainan.

2. Model Pendidikan Kebugaran (*Fitness Education*)

3. Model ini memiliki pandangan bahwa para siswa dapat membangun tubuh yang sehat dan memiliki gaya hidup aktif.

4. Model Pendidikan Olahraga (*Sport Education*)

5. Model ini berorientasi pada nilai rujukan *Disciplinary Mastery* (penguasaan materi), dan merujuk pada model kurikulum *Sport Socialization*.

6. Model Pembelajaran Kooperatif

7. “Pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen”.
8. Model Pendekatan Taktis
9. Pendekatan taktis mendorong siswa untuk memecahkan masalah taktik dalam permainan. Pada model pembelajaran permainan taktikal, guru merencanakan urutan tugas mengajar dalam konteks pengembangan keterampilan dan taktis bermain siswa, mengarah pada permainan yang sebenarnya. Tugas-tugas belajar menyerupai permainan dan modifikasi bermain sering disebut juga “bentuk-bentuk permainan”.

10. *Direct Instruction*/Model Pengajaran Langsung

Dasar teori model ini mengambil filosofi dasar dari aliran behavioristik dimana stimulus dan respon memegang peranan penting. Siswa diajarkan untuk melakukan kegiatan yang benar dengan kontrol yang ketat. Model ini menuntut siswa melaksanakan apa yang direncanakan oleh guru dengan konsekuensi adanya “reward”.

2.1.3.2 Media Pembelajaran AudioVisual

Dalam pengajaran materi, kebanyakan guru tidak menggunakan media atau alat bantu. Padahal jika dikaji lebih mendalam, dengan menggunakan alat bantu informasi/pesan yang akan disampaikan akan lebih mudah ditangkap dan dicerna oleh siswa sehingga proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Hal ini disinyalir karena tidak tersedianya alat bantu tersebut dan kurangnya kreativitas para guru. Tidak tersedianya media pembelajaran/alat bantu di sekolah menjadi salah satu faktor penyebab guru malas dan kurang kreatif dalam

mengelola pembelajaran sehingga hanya bermodalkan pidato, menulis di papan tulis dan mendikte.

Hal ini tentu bertentangan dengan tujuan pengajaran Penjas yang sangat kompleks yang seharusnya bertujuan untuk meningkatkan aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan sosial, melainkan hanya aspek kognitifnya. Hal ini sesuai dengan tuntutan dari UU RI No: 20 tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 40 ayat 2A: "Pendidikan dan tenaga kependidikan berkewajiban menciptakan suasana pendidikan yang bermakna, menyenangkan, kreatif, dinamis dan dialogis

1. Pengertian Media

Dr. Soepartono dalam bukunya, "Media Pembelajaran" (2000:3) menyatakan bahwa media adalah kata jamak dari medium, berasal dari bahasa Latin yang berarti perantara atau pengantar. Pengertian secara harfiah ini selanjutnya menurunkan berbagai definisi media seiring dengan perkembangan teknologi dalam pendidikan seperti yang dikatakan dosen Program D2 PGSD.

Kata media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata medium yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi (Sadiman,2002:6)

2. Pengertian Media Audio Visual

Sebelum beranjak ke pengertian media *audiovisual* maka terlebih dahulu kita mengetahui arti kata media itu sendiri. Apabila dilihat dari etimologi "kata

media berasal dari bahasa latin dan merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar, maksudnya sebagai perantara atau alat menyampaikan sesuatu” (Salahudin,1986: 3)

Sejalan dengan pendapat di atas, AECT (*Association For Education Communication Technology*) dalam Arsyad mendefinisikan bahwa “ media adalah segala bentuk yang dipergunakan untuk menyalurkan pesan informasi” (Arsyad,2002:11).

Media audio visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.

3. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran adalah berasal dari kata belajar. Sebelum kita mengartikan apa itu pembelajaran, terlebih dahulu kita harus mengetahui apa arti belajar. Drs. Husdarta dan Drs. Yudha M. Saputra M.Ed menyatakan dalam bukunya “Belajar dan Pembelajaran” (2000:2) bahwa belajar itu dimaknai sebagai proses perubahan tingkah laku sebagai akibat adanya interaksi antara individu dengan lingkungannya. Tingkah laku itu menyangkut aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Tingkah laku dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu yang dapat diamati dan yang tidak. Tingkah laku yang dapat diamati disebut dengan *behavioral performance*, sedangkan yang tidak dapat diamati disebut *behavioral tendency*.

Skinner, seperti juga Pavlov dan Guthrie, adalah seorang pakar teori belajar berdasarkan proses conditioning yang pada prinsipnya memperkuat dugaan bahwa timbulnya tingkah laku itu lantaran adanya hubungan antara

stimulus (rangsangan) dengan respons. Namun, patut dicatat bahwa definisi yang bersifat behavioristik ini dibuat berdasarkan hasil eksperimen dengan menggunakan hewan, sehingga tidak sedikit pakar yang menentangnya.

Chaplin dalam *Dictionary of Psychology* membatasi belajar dengan dua macam rumusan. Rumusan pertama berbunyi : *acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience*. Belajar adalah perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman. Rumusan *keduanya* *Process of acquiring responses as a result of special practice*, belajar adalah proses memperoleh respons–respons sebagai akibat adanya latihan khusus.

Dalam penjelasan lanjutannya, pakar psikologi belajar itu menambahkan bahwa pengalaman-pengalaman hidup sehari-hari dalam bentuk apapun sangat memungkinkan untuk diartikan sebagai belajar. Sebab, sampai batas tertentu pengalaman hidup juga berpengaruh besar terhadap pembentukan kepribadian organisme yang bersangkutan. Mungkin, inilah dasar pemikiran yang mengilhami gagasan *everyday learning* (belajar sehari–hari) yang dipopulerkan oleh Prof. John B. Biggs.

Witting dalam bukunya *Psychology of Learning* mendefinisikan belajar sebagai *any relatively permanent change in an organism's behavioral repertoire that occurs as a result of experience*. Belajar adalah perubahan yang relatif menetap yang terjadi dalam segala macam/keseluruhan tingkahlaku suatu organisme sebagai hasil pengalaman.

Bertolak dari berbagai definisi yang telah diutarakan tadi, secara umum belajar dapat dipahami sebagai tahapan perubahan seluruh tingkahlaku individu yang relatif menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Sehubungan dengan pengertian itu perlu diutarakan sekali lagi bahwa perubahan tingkahlaku yang timbul akibat proses kematangan, keadaan gila, mabuk, lelah dan jenuh, tidak dapat dipandang sebagai proses belajar.

Banyak sekali jenis media yang sudah dikenal dan digunakan dalam penyampaian informasi dan pesan-pesan pembelajaran. Setiap jenis atau bagian dapat pula dikelompokkan sesuai dengan karakteristik dan sifat-sifat media tersebut. Sampai saat ini belum ada kesepakatan yang baku dalam mengelompokkan media. Jadi banyak tenaga ahli mengelompokkan atau membuat klasifikasi media akan tergantung dari sudut mana mereka memandang dan menilai media tersebut.

4. Jenis Jenis Media Pembelajaran

Penggolongan media pembelajaran menurut *Gerlach* dan *Ely* yang dikutip oleh Rohani (1997:16) yaitu :

- 1) Media Visual :
- 2) Grafik, diagram, chart, bagan, poster, kartun, komik, foto, buku, ensiklopedia, majalah, surat kabar, buku referensi dan barang hasil cetakan lain, gambar, ilustrasi, kliping, film bingkai/slide, film rangkai (film stip), transparansi, mikrofis, overhead proyektor, grafik, bagan, diagram.
- 3) Media Audial :
Radio, *Tape Recorder*, laboratorium bahasa, dan sejenisnya
- 4) Projected still media :
Slide, *Over Head Projektor* (OHP), *In Focus* dan sejenisnya
- 5) Projected motion media :
Film, televisi, video (VCD, DVD, VTR), komputer dan sejenisnya.
- 6) Benda –benda hidup, simulasi maupun model.

5. Fungsi Media Pembelajaran

- 1) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh para peserta didik. Pengalaman tiap peserta didik berbeda-beda, tergantung dari faktor-faktor yang menentukan kekayaan pengalaman anak, seperti ketersediaan buku, kesempatan melancong, dan sebagainya. Media pembelajaran dapat mengatasi perbedaan tersebut. Jika peserta didik tidak mungkin dibawa ke obyek langsung yang dipelajari, maka obyeknya yang dibawa ke peserta didik. Obyek dimaksud bisa dalam bentuk nyata, miniatur, model, maupun bentuk gambar-gambar yang dapat disajikan secara audio visual dan audial.
- 2) Media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas. Banyak hal yang tidak mungkin dialami secara langsung di dalam kelas oleh para peserta didik tentang suatu obyek
- 3) Melalui penggunaan media yang tepat, maka semua obyek itu dapat disajikan kepada peserta didik.
- 4) Media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara peserta didik dengan lingkungannya.
- 5) Media menghasilkan keseragaman pengamatan
- 6) Media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, konkrit, dan realistik.
- 7) Media membangkitkan keinginan dan minat baru.
- 8) Media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.
- 9) Media memberikan pengalaman yang integral/menyeluruh dari yang konkrit sampai dengan abstrak.

6. Manfaat Dari Media Pembelajaran

Media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses belajar dan pembelajaran adalah suatu kenyataan yang tidak bisa kita pungkiri keberadaannya. Karena memang gurulah yang menghendaki untuk memudahkan tugasnya dalam menyampaikan pesan-pesan atau materi pembelajaran kepada siswanya. Guru sadar bahwa tanpa bantuan media, maka materi pembelajaran sukar untuk dicerna dan dipahami oleh siswa, terutama materi pembelajaran yang rumit dan kompleks.

Dengan menggunakan media atau alat bantu dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani di SMP diyakini akan membantu proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Karena dengan pemikiran secara logika untuk mengajari jumlah siswa kurang lebih 30 orang tanpa menggunakan media atau alat bantu, sangat kecil kemungkinannya semua siswanya dapat menangkap apa yang diajarkan guru. Dari kenyataan yang diamati Penulis terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani tanpa menggunakan media, kebanyakan siswanya komplain dan sebagai dampaknya adalah siswa lebing senang bermain-main dan bahkan sama sekali tidak ikut dalam proses pembelajaran.

Dr. Soepartono dalam bukunya “Media Pembelajaran” (2000:14) menyatakan bahwa penggunaan media atau alat bantu dalam proses pembelajaran sangat bermanfaat bukan hanya untuk siswa saja melainkan bermanfaat juga bagi guru.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani, tujuan yang ingin dicapai bersifat menyeluruh mencakup domain kognitif, afektif dan psikomotor. Dengan kata lain bahwa melalui aktivitas jasmani anak diarahkan untuk belajar, sehingga terjadi perubahan perilaku, tidak saja

menyangkup fisik, tetapi juga intelektual, emosional, sosial dan moral. Untuk itu agar beberapa perubahan tercipta, maka guru pendidikan jasmani lebih kreatif dalam menganalisis setiap bentuk pelayanan pembelajaran.

7. Komponen Kondisi Fisik

1) Kekuatan (*Strenght*)

Kekuatan adalah komponen kondisi fisik seseorang tentang kemampuan dalam mempergunakan otot-otot untuk menerima beban sewaktu bekerja (M. Sajoto, 1995:8). Kekuatan adalah kemampuan untuk membangkitkan ketegangan otot terhadap suatu keadaan (Garuda Mas, 2000:90). Kekuatan memegang peranan yang penting, karena kekuatan adalah daya penggerak setiap aktivitas dan merupakan persyaratan untuk meningkatkan prestasi.

2) Daya Tahan (*Endurance*)

Daya tahan adalah kemampuan seseorang dalam menggunakan ototnya untuk berkontraksi secara terus menerus dalam waktu yang relatif lama dengan beban tertentu (M. Sajoto, 1995:8). Daya tahan adalah kemampun untuk bekerja atau berlatih dalam waktu yang lama, dan setelah berlatih dalam jangka waktu lama tidak mengalami kelelahan yang berlebihan (Garuda Mas, 2000:89).

3) Daya Otot (*Muscular Power*)

Daya otot adalah kemampuan seseorang untuk mempergunakan kekuatan maksimum yang dikerjakan dalam waktu yang sesingkat-singkatnya (M. Sajoto, 1995:8). Daya otot dipengaruhi oleh kekuatan otot, kecepatan kontraksi otot sehingga semua faktor yang mempengaruhi kedua hal-hal tersebut akan mempengaruhi daya otot. Jadi daya otot adalah kualitas yang

memungkinkan otot atau sekelompok otot untuk melakukan kerja fisik secara tiba-tiba.

4) Kecepatan (*Speed*)

Kecepatan sendiri menurut Harsono (2001:36) adalah kemampuan untuk melakukan gerakan-gerakan yang sejenis secara berturut-turut dalam waktu yang sesingkat-singkatnya, atau kemampuan untuk menempuh suatu jarak dalam waktu yang cepat. Sedangkan menurut Sukadiyanto (2005:106) "Kecepatan adalah kemampuan otot atau sekelompok otot untuk menjawab rangsangan dalam waktu secepat dan sesingkat mungkin". Dari pendapat para ahli di atas maka dapat disimpulkan bahwa kecepatan adalah kemampuan otot dalam menjawab rangsangan untuk melakukan gerakan-gerakan sejenis dalam mencapai jarak tertentu dalam waktu yang sesingkat-singkatnya.

5) Daya Lentur (*Flexibility*)

Daya lentur adalah efektivitas seseorang dalam menyesuaikan diri untuk segala aktivitas dengan pengukuran tubuh yang luas. Hal ini akan sangat mudah ditandai dengan tingkat fleksibilitas persendian pada seluruh permukaan tubuh (M. Sajoto, 1995:9). Kelenturan menyatakan kemungkinan gerak maksimal yang dapat dilakukan oleh suatu persendian. Jadi meliputi hubungan antara tubuh persendian umumnya tiap persendian mempunyai kemungkinan gerak tertentu sebagai akibat struktur anatominya. Gerak yang paling penting dalam kehidupan sehari-hari adalah fleksi batang tubuh tetapi kelenturan yang baik pada tempat tersebut belum tentu di tempat lain pula demikian (Dangsina Moeloek, 1984:9). Dengan demikian kelenturan berarti bahwa tubuh dapat melakukan gerakan secara bebas. Tubuh yang baik harus memiliki kelenturan yang baik pula. Hal ini dapat dicapai dengan latihan jasmani terutama untuk penguluran dan kelenturan. Faktor yang mempengaruhi kelenturan adalah usia dan aktifitas fisik pada usia

lanjut kelentukan berkurang akibat menurunnya aktifitas otot sebagai akibat berkurang latihan (aktifitas fisik).

6) Kelincahan (*Agility*)

Koordinasi adalah kemampuan untuk melakukan gerakan dengan berbagai tingkat kesukaran dengan cepat dan efisien dan penuh ketepatan (Tangkudung, 2006:67). Dalam bukunya Nurhasan (2005:21) mengemukakan bahwa komponen koordinasi menjadi dasar bagi usaha belajar yang bersifat sensomotorik.

Makin tinggi tingkat kemampuan koordinasi akan makin cepat dan efektif dalam mempelajari suatu gerakan. Sedangkan menurut Sukadiyanto (2005:139) "Koordinasi merupakan hasil perpaduan kinerja dari kualitas otot, tulang dan persendian dalam menghasilkan satu gerakan yang efektif dan efisien.

7) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah kemampuan seseorang dalam mengendalikan organ-organ syaraf otot (M. Sajoto, 1995:9). Keseimbangan adalah kemampuan mempertahankan sikap tubuh yang pada saat melakukan gerakan tergantung pada kemampuan integrasi antara kerja indera penglihatan, kanalis semisis kuralis pada telinga dan reseptor pada otot. Diperlukan tidak hanya pada olah raga tetapi juga dalam kehidupan sehari-hari (Dangsina Moeloek, 1984:10). Keseimbangan ini penting dalam kehidupan maupun olah raga untuk itu penting dimana tanpa keseimbangan orang tidak dapat melakukan aktivitas dengan baik.

8) Koordinasi (*Coordination*)

Koordinasi adalah kemampuan untuk melakukan gerakan dengan berbagai tingkat kesukaran dengan cepat dan efisien dan penuh ketepatan (Tangkudung, 2006:67). Dalam bukunya Nurhasan (2005:21) mengemukakan

bahwa komponen koordinasi menjadi dasar bagi usaha belajar yang bersifat sensomotorik.

Makin tinggi tingkat kemampuan koordinasi akan makin cepat dan efektif dalam mempelajari suatu gerakan. Sedangkan menurut Sukadiyanto (2005:139) "Koordinasi merupakan hasil perpaduan kinerja dari kualitas otot, tulang dan persendian dalam menghasilkan satu gerakan yang efektif dan efisien.

9) Ketepatan (*Accuracy*)

Ketepatan adalah kemampuan seseorang untuk mengendalikan gerakan-gerakan bebas terhadap suatu sasaran, sasaran ini dapat merupakan suatu jarak atau mungkin suatu obyek langsung yang harus dikenai dengan salah satu bidang tubuh (M. Sajoto, 1995:9). Dengan latihan atau aktivitas olahraga yang menuju tingkat kesegaran jasmani maka ketepatan dari kerja tubuh untuk mengontrol suatu gerakan tersebut menjadi efektif dan tujuan tercapai dengan baik.

10) Reaksi (*Reaction*)

Reaksi adalah kemampuan seseorang untuk segera bertindak secepatnya dalam menghadapi rangsangan yang ditimbulkan lewat indera, syaraf atau rasa lainnya. Status kondisi fisik seseorang dapat diketahui dengan cara penilaian bentuk tes kemampuan (M. Sajoto, 1995:10). Reaksi dapat dibedakan menjadi tiga macam tingkatan yaitu reaksi terhadap rangsangan pandang, reaksi terhadap pendengaran dan reaksi terhadap rasa.

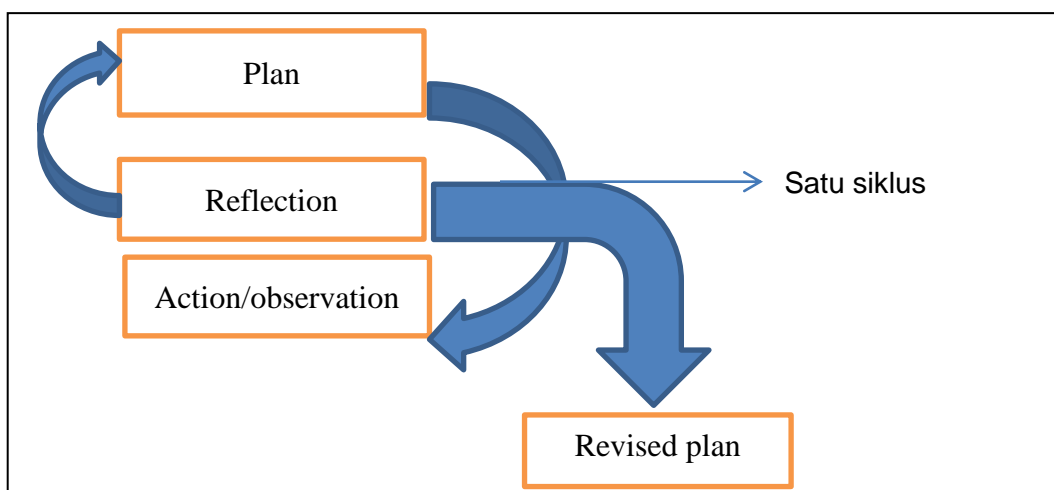
2.1.4 Penelitian Tindakan Kelas

2.1.4.1 Hakekat satuan siklus PTK

Langkah-langkah PTK pada prinsipnya meliputi 4(empat) langkah pokok pada setiap siklusnya. Keempat langkah tersebut meliputi (1) perencanaan tindakan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. PTK adalah

penelitian praktis untuk menemukan solusi atas masalah yang dihadapi, dengan cara melakukan aksi atau tindakan rasional yang telah dipilih dan disepakati oleh peneliti utama dan kolaborator. Oleh karena merupakan penelitian atas masalah praktis, maka kebanyakan pakar menyarankan untuk melakukan minimal dua siklus (Kristiyanto A, 2010:55).

Isi dari setiap siklus PTK itu dapat diilustrasikan dalam bagan berikut ini.



Bagan 2.1 satu siklus PTK sebagai prosedur mikro (Kristiyanto A, 2010:57)

2.1.4.2 Tahap-tahap setiap siklus

1. Tahap perencanaan (*planning*)

Perencanaan adalah sebuah langkah yang paling awal, yaitu langkah untuk merencanakan tindakan yang telah dipilih untuk memperbaiki keadaan. Pada tahap perencanaan telah tertuang berbagai skenario untuk siklus yang bersangkutan, terutama tentang hal-hal teknis terkait dengan rencana pelaksanaan tindakan dan indikator-indikator capaian pada akhir siklusnya.

2. Tahap pelaksanaan (*action*)

Tahap pelaksanaan tindakan adalah tahap untuk melaksanakan hal-hal yang telah dilaksanakan dalam tahap perencanaan. Peneliti utama dan kolaborator harus saling menyakinkan bahwa apa yang telah disepakati dalam perencanaan

benar-benar dapat dilaksanakan. Hal yang cukup berat adalah menjamin agar seluruh pelaksanaan itu berlangsung secara ilmiah.

3. Tahap observasi (*observation*)

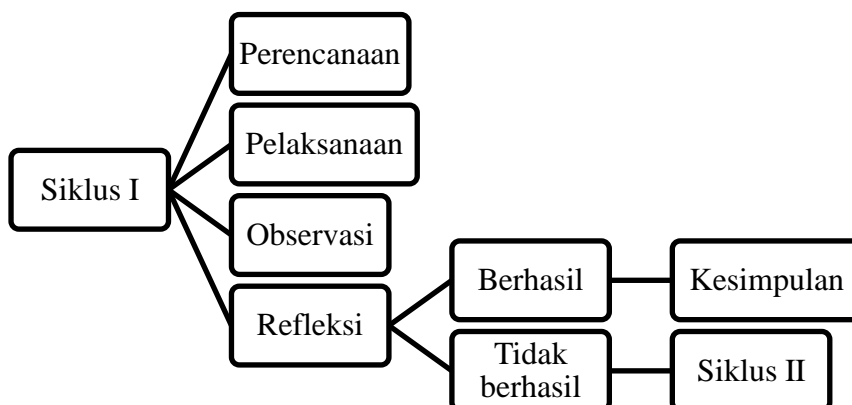
Tahap observasi adalah tahap mengamati kejadian yang ada pada saat pelaksanaan tindakan. Kejadian tersebut diamati atau diobservasi oleh peneliti utama dan kolabolator. Pencatatan dilakukan seketika dan tidak boleh ditunda, bahkan pengamatan juga akan menghasilkan hasil analisis seketika.

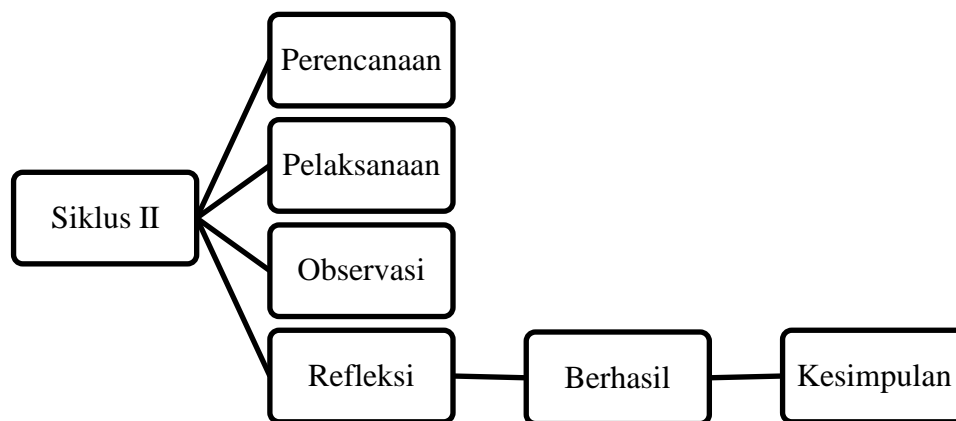
4. Tahap refleksi (*reflecting*)

Refleksi pada dasarnya merupakan suatu bentuk perenungan yang sangat mendalam dan lengkap atas apa yang telah terjadi. Refleksi pada akhir siklus merupakan *sharing of idea* yang dilakukan antara peneliti utama dan kolaborator atas hal yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan diobservasi pada siklus tersebut meliputi empat tahapan tiap siklusnya. Tindakan pembelajaran akan dilaksanakan sampai dengan tercapainya tujuan pembelajaran.

Setiap siklus terdiri dari empat tahap, yaitu: perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berikut prosedur kerja penelitian ini yang digambarkan mealui skema:

Bagan 2.2 Skema Prosedur Kerja Penelitian (Kristiyanto A, 2010:64)





2.1.5 Teknik dasar bolabasket yang digunakan dalam permainan *PPS*.

Untuk bisa memainkan permainan *pps* dengan baik pemain perlu menguasai fundamental (dasar-dasar, teknik, dan strategi) dari permainan bolabasket ini. Dengan petunjuk serta mengenal lebih mendalam mengenai dasar-dasar permainan dan peraturan permainan, maka akan lebih baik dan bertambah maju mutu permainan yang kita sajikan.

Teknik dasar permainan *PPS* bolabasket terdiri dari beberapa macam cara yaitu:

2.1.5.1 *Dribble*

Teknik *dribble* merupakan dasar untuk bermain bola basket, sebab *dribble* selalu digunakan. *Dribble* diperbolehkan hanya dengan satu tangan, kanan saja atau kiri saja. Atau bergantian kanan atau kiri. Dianjurkan agar keterampilan *dribble* ini mahir dilakukan dengan tangan kanan dan kiri sama terampilnya (Imam Sodikun, 1992:229).

Dribble merupakan merupakan bagian yang tak terpisahkan dari bola basket dan penting bagi pemain individual dan tim. Seperti operan, *dribble* adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap menguagai bola sambil bergerak, bola harus dipantulkan ke lantai. Cara *dribble* yang dibenarkan adalah dengan satu tangan saja (kiri atau kanan). Pada awalnya, bola harus dilepaskan dari tangan sebelum kaki diangkat dari lantai. Sementara men-*dribble* tidak boleh

tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dengan dua tangan atau bola diam dalam genggaman tangan (A. Sarumpaet, dkk., 1992:229).

Teknik men-*dribble* bola mempunyai nilai kemahiran sendiri-sendiri bagi setiap individu pemain. Tidak semua pemain mempunyai kemahiran yang sama dalam men-*dribble* bola. Mungkin dalam satu regu, hanya ada satu pen-*dribble* mahir. Pen-*dribble* mahir dapat men-*dribble* bola dengan cepat meskipun dicegat oleh lawan yang lebih dari satu orang. Kemahiran lain mungkin masih dapat ditiru tetapi pen-*dribble* mahir sukar ditiru. Menurut Danny Kosasih (2008:40-44). Ada beberapa teknik *dribble* yang digunakan dalam permainan bola basket, antara lain:

1. *Low dribble*

Posisi awal gerakan ini adalah *straggered stance*. Gunakan tangan yang satu sisi dengan kaki yang ditarik ke belakang untuk melakukan *dribble* dengan tangan yang lain mengambil posisi melindungi bola dari defender. Ingatkan pemain supaya mempertahankan posisi *dribble* serendah lutut dan *dribble* dengan irama yang konstan. Pemain jangan melihat ke arah bola melainkan ke arah sekitar. Adalah penting bagi pemain untuk mengerti bahwa tangan yang digunakan untuk melindungi bola tadi tidak boleh mendorong defender.

2. *Power dribble*

Power dribble adalah pengembangan dari *low dribble*. Dalam gerakannya ditambahkan gerakan *slide* ke depan dan ke belakang. *Power dribble* menjadi dasar dari beberapa gerakan *dribble* yang lain *spin dribble* dan *crossover dribble*.

3. *Speed dribble*

Speed dribble adalah *dribble* yang dilakukan dengan berlari. Agar bola tidak terlepas saat melakukan *dribble*, diperlukan dorongan ke depan sehingga pemain terlihat sedikit mengejar bola. Bola tidak boleh melebihi pinggang saat

melakukan *dribble* ini dengan maksud agar bola mudah dijangkau dan tidak mudah direbut musuh.

4. *Change of pace dribble*

Dari namanya kita mengetahui bahwa dalam *dribble* ini yang dilatih adalah bagaimana pemain melakukan pergantian kecepatan.

5. *Crossover dribble*

Caranya adalah pemain melakukan *dribble* ke salah satu arah dari *defender* lalu merubah kearah sebaliknya dengan cepat. Saat melakuka *crossover dribble* usahakan *dribble* bola serendah mungkin. Ingatkan pemain agar belajar mencari *timing* yang tepat untuk melakukan *crossover dribble*. Usahakan agar jangan terlalu jauh atau terlalu dekat dari *defender*.

6. *Head and shoulders move*

Cara men-*dribble* ini adalah salah satu pengembangan dari *change of pace dribble*. Saat perubahan kecepatan, teknik *dribble* ini dapat digunakan. Pada awalnya *dribble* bola dengan tangan kanan, lalu lakukan tipuan kaki dengan melangkah kecil seperti *foot fire step*: kanan-kiri-kanan, diikuti juga dengan gerakan pundak atau bahu lalu lanjutkan dengan *speed dribble* ke sisi kanan. Begitu pula dapat dilakukan dengan arah sebaliknya.

7. *Head and shoulder crossover move*

Cara *dribble* ini hampir sama dengan *head and shoulder move*, namun ditambahkan dengan gerakan *crossover* pada akhirnya *dribble* bola dengan tangan kanan lalu lakukan tipuan kaki dengan melangkah kecil seperti *foot fire step*: kanan-kiri-kanan-kiri, diikuti gerakan bahu. Sebelum melakukan step kiri yang terakhir, sisipkan *crossover move*, tangan kirilah yang melakukan *speed dribble*.

8. *Riverse/spin dribble*

Spin dribble adalah *dribble* yang mengintegrasikan gerakan *pivot*. Saat mendekati *defender*, ubah *speed dribble* menjadi *low dribble*, jika pemain ada pada posisi *staggered stance* sisi kanan, berarti kaki kiri yang ke depan menjadi poros putaran ke arah *dribble*. Lakukan *dribble* dengan rear turn ke arah kiri sampai pemain minimal berputar 270 derajat. Saat terjadi *pivot*, bola berpindah dari tangan kanan ke kiri dengan sekali pantulan. Ingatkan pemain untuk waspada saat melakukan *dribble* ini, karena saat berputar pemain tidak saja tidak dapat melihat temannya tapi juga *defender* sangat mungkin melakukan *double team*.

9. *Back dribble*

Sering disebut juga *rocker dribble*. Pemain melakukan *speed dribble* dan berhenti dengan *low dribble* lalu melakukan *power dribble* dengan arah *slide* ke belakang. Selanjutnya *dribble* ini bias dilanjutkan dengan *crossover move* untuk merubah arah. Biasanya *dribble* ini digunakan untuk menghindari *trap*.

10. *Behind the back dribble*

Ini adalah salah satu cara *dribble* yang paling populer. *Dribble* bola dengan tangan kanan lalu ambil posisi kaki kiri di depan dan pusatkan titik berat tubuh pada kaki tersebut. Selanjutnya lakukan *crossover dribble* ke arah belakang tubuh sampai bola berpindah posisi ke tangan kiri. Saat ke arah belakang tubuh sampai bola berpindah posisi ke tangan kiri. Saat bola sudah berpindah ke tangan kiri, ambil posisi *staggered stance* dengan kaki kanan di depan. Begitu pula dapat dilakukan dengan *dribble* arah sebaliknya. Untuk melatih agar pergerakan ini lancar dan cepat, gunakan cara latihan yo-yo V *dribble*. Cara *dribble* ini sangat populer karena dapat dengan mudah mengoceh *defender*.

11. *Between the legs dribble*

Pemain melakukan *low dribble* dengan tangan kanan, lalu melakukan berpindah *dribble* ke tangan kiri melalui celah kedua kaki dengan cepat sehingga posisi akhir adalah *low dribble* dengan tangan kanan. Ingatkan pemain agar tetap melakukan *dribble* rendah dan *peripheral vision*.

Sedangkan teknik *dribble* bola basket menurut Imam Sodikun (1992:58) ada tiga yaitu:

- 1) *Dribble* bola tinggi (biasa digunakan untuk kecepatan)
- 2) *Dribble* bola rendah (digunakan untuk control dan pengawasan terutama dengan pemain lawan dalam melakukan terobosan)
- 3) *Dribble* campuran menurut kebutuhan (merupakan kombinasi antara *dribble* bola rendah)

Kemampuan men-*dribble* dengan tangan lemah dan tangan kuat adalah kunci untuk meningkatkan permainan. Untuk melindungi bola, jagalah agar tubuh berada diantara bola dan lawan. Dengan kata lain, jika men-*dribble* dengan sisi tangan yang lemah, maka lindungi dengan tubuh. Untuk kemahirannya dianjurkan untuk membiakan keduanya, jadi yang lebih baik hendaknya seimbang kekuatan menggiring dengan tangan kanan dan kiri.

2.1.5.2 Pivot

Pivot adalah perputaran tubuh dengan menggerakkan salah satu kaki ke segala arah dengan kaki yang lainnya tetap di tempat sebagai poros yang tidak boleh berpindah tempat dan menempatkan berat badan 60% pada kaki tumpuan (Kosasih D, 2008:6). Tujuan berputar adalah mengadakan gerak tipu atau menghindari lawan yang sedang berusaha merebut bola. Ketentuan-ketentuan dalam melakukan *pivot* adalah sebagai berikut:

1. Bila seorang pemain menerima bola dengan menjatuhkan kedua kakinya ketanah secara bersamaan, ia boleh melangkahkan kakinya ke segala arah dengan salah satu kaki, sedangkan kaki yang satunya lagi sebagai porosnya atau sering disebut dengan kaki *pivot*.
2. Bila seorang pemain menerima bola dengan menjatuhkan kakinya satu-persatu/tidak bersamaan, tidak diperbolehkan menggunakan kaki terakhirnya yang jatuh ketanah sebagai poros melainkan sebagai kaki *pivot*.

2.1.5.3 *Passing*

Passing atau operan adalah memberikan bola ke kawan dalam permainan bolabasket. Cara memegang bolabasket adalah sikap tangan membentuk mangkok besar. Bola berada di antara kedua telapak tangan. Telapak tangan melekat di samping bola agak ke belakang, jari-jari terentang melekat pada bola. Ibu jari terletak dekat dengan badan di bagian belakang bola yang menghadap ke arah tengah depan. Kedua kaki membentuk kuda-kuda dengan salah satu kaki di depan. Badan sedikit condong ke depan dan lutut rileks. *Passing* berarti mengoper bola, operan dapat dilakukan dengan cepat dan keras, yang penting bola dapat dikuasai oleh teman yang menerimanya.



Gambar 2.7 Teknik *passing* (Kosasih D, 2008:28)

Elemen dasar *passing* (Kosasih D, 2008:26)

1. Kecepatan; bola yang di-*passing* harus tajam, cepat, tidak terlalu keras, dan tidak terlalu pelan.
2. Target; Setiap *passing* haruslah tepat/akurat pada target yang spesifik. Bukan hanya orang yang akan di-*passing*, tetapi sasaran target/target tangan peminta bola.
3. Timing; Bola harus sampai pada penerima bola disaat yang tepat, tidak sebelum atau sesudahnya.
4. Trik; Pemain yang melakukan *passing* harus berusaha menggunakan tipuan untuk mengelabui defender. Biasanya defender tertipu saat kita menggunakan tipuan mata.
5. Komunikasi; Komunikasi antar pemain sangat diperlukan untuk mengurangi resiko turnover (komunikasi mata, suara, sinyal, dll).

Menurut Rohim (2008:2) kesalahan yang mungkin terjadi pada latihan mengoper bola adalah sebagai berikut:

1. Sikap badan kaku.
2. Pegangan bola terlalu kebelakang atau kedepan.
3. Telapak tangan tidak mengenai bola.
4. Pergelangan tangan melakukan lecutan.
5. Lengan tidak sampai lurus.

Ada beberapa jenis *passing* dan penggunaannya haruslah tepat pada setiap situasi (Kosasih D, 2008:28)

1. *Chest pass*

Chest pass adalah jenis *passing* yang paling efektif apalagi pada saat pemain tidak dijaga. Urutan teknik *chest pass* dimulai dengan posisi *triple threat*

dan ibu jari menghadap keatas saat memegang bola, maksudnya agar saat didorong bola akan berputar kebelakang (*back spin*). Pada akhir gerakan, ibu jari harus menghadap kebawah. Ingatkan pemain untuk melakukan *pivot* dalam *passing*.



Gambar 2.8 Teknik *Chest Pass*(Kosasih D, 2008:28)

2. *Bounce pass*

Passing ini direkomendasikan untuk digunakan pada sasaran yang melakukan *backdoor cut* dan pada saat pemain di-*trap* sehingga kesulitan mencari passing *line*. Gerakan yang dilakukan hamper sama dengan *chest pass*, hanya saja arah bola dipantulkan ke arah lantai 2/3 dari jarak penerima bola. *Passer* perlu memperkirakan agar nantinya bola memantul ke arah pinggul penerima.

3. *Overhead pass*

Overhead pass sangat efektif digunakan saat tim *defender* menggunakan *zona defense*.



Gambar 2.8 Teknik *Overhead Pass* (Kosasih D, 2008:29)
Beberapa tips yang perlu diperhatikan dalam melakukan *overhead pass*

adalah:

- 1) Pertahankan posisi siku paling tidak setinggi kepala.
- 2) Kekuatan dorongan overhead pass hanya terletak pada bagian siku, pergelangan tangan dan jari-jari. bahu hanya berfungsi sebagai penompang siku agar tetap setinggi kepala.
- 3) Posisi awal ibu jari adalah menghadap kebelakang dan posisi akhir menghadap kedepan.
- 4) Untuk menambahkan tambahan tenaga dorongan, pemain dapat melakukan pivot.

2.1.5.4 Menembak (*Shooting*)

Shooting adalah suatu aksi memasukan bola ke ring basket. Biasanya *shooting* dilakukan dengan posisi berdiri atau lompat. Ketika melakukan *shooting*, poin yang didapat tergantung dari posisi ketika lemparan dilakukan. Bila kamu melakukannya di lingkaran 2 poin, maka nilai yang didapat pun 2 poin, namun jika kamu melakukan di luar lingkaran 2 poin, maka nilai yang kamu peroleh adalah 3 poin. *Shooting* merupakan istilah yang sering dipakai saat pemain melakukan sebuah usaha untuk memasukkan bola kedalam keranjang. Menembak dapat dilakukan dengan satu tangan, dua tangan dan *lay up*.

Tembakan ini jarang dilakukan pada permainan biasa. Karena bila penembak tidak melakukan lompatan, maka tembakannya akan mudah dihalangi. Umumnya tembakan ini dilakukan saat lemparan bebas atau bila memungkinkan untuk menembak tanpa rintangan.

SET AND JUMP SHOT

- 1) *Set shoot* adalah melakukan *shooting* tanpa melompat. Sedangkan *jump shoot* adalah jenis tembakan dengan menambahkan lompatan saat melakukan *shooting*, dimana bola dilepaskan pada saat titik tertinggi lompatan.
- 2) *Free throw* sangat sering menentukan kemenangan atau kekalahan di dalam pertandingan, maka latihlah *free throw* di dalam setiap latihan.

Perlu diperhatikan saat melakukan *free throw* cara memegang bola, posisi siku, pergelangan tangan dan tubuh harus segaris dengan ring. *Free throw* memiliki posisi yang sama dengan *set shot*. Penempatan berat badan pada kaki tumpuan adalah sangat penting supaya keseimbangan tubuh benar-benar kokoh. Sesaat sebelum melepaskan bola, pemain disarankan menghentikan gerakannya sebentar untuk fokus pada ring. Tariklah nafas panjang yang dalam saat akan melakukan *free throw* untuk membantu konsentrasi pemain.

- 3) *Three point shot* adalah salah satu senjata untuk memenangkan pertandingan, juga membalikkan keadaan disaat tim kita mengalami kekalahan

HOOK SHOT

Shooting ini digunakan oleh pemain yang menerima bola pada *low post* dengan membelakangi ring.

Posisi terbaik pemain melakukan *hook shot* adalah diluar *paint area* dekat dengan garis-garis kecil (*hash marker*).

Cara melakukannya adalah sebagai berikut:

- 1) Tangkaplah bola lalu letakkan dibawah dagu.
- 2) Lakukan *pivot*, melangkah kedalam *paint area*.
- 3) Angkat bola dengan gerak berkelanjutan ke arah *ring*.
- 4) Mendaratlah segera dengan posisi *quick stance* dan siap untuk melakukan *offensive rebound*.

Untuk menguasai *hook shot* perlu tekun karena tipe *shooting* ini termasuk kategori *advanced skill* (skill tingkat lanjutan). Namun apabila pemain berhasil menguasai teknik ini, dia akan menjadi pemain yang sangat berbahaya karena sangat sukar untuk menghentikan jenis *shooting* ini. Contoh pemain yang baik dalam teknik ini adalah Kareem Abdul Jabbar (Lew Alcindor), seorang pemain legenda NBA yang lama bermain di Los Angeles Lakers.

LAY UP SHOT

Lay up adalah hal yang harus dipelajari dalam permainan bola basket. Dalam situasi permainan, jenis tembakan ini harus bisa dilakukan pemain baik dengan tangan maupun kiri. *Lay up* dilakukan diakhir *dribble*. Pada jarak beberapa langkah dari *ring*, pen-*dribble* secara serentak mengangkat tangan dan lutut ke atas ketika melompat kearah keranjang.

Tembakan *lay up shoot* biasanya dilakukan setelah menerima operan dari kawan dimana penembak itu dalam keadaan berlari atau penembak itu sedang mengiring bola kemudian dilanjutkan dengan tembakan *lay up*. Tembakan *lay up* ini sebelumnya didahului oleh dua irama langkah karena apabila seorang pemain menguasai bola pada waktu badan melayang, maka diperbolehkan menambah

dua langkah lagi kemudian bola itu harus di lepaskan dengan cara menembak atau mengoper ke kawannya (Rohim A, 2010:24-5).

2.2 Permainan PPS

Permainan dimainkan oleh dua regu dengan jumlah pemain dalam setiap timnya sejumlah delapan orang. Tujuan dari masing-masing regu adalah memasukkan bola kedalam ring basket lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola ke ring kita dan mencetak angka, permainan akan berlangsung selama lima menit. Perlengkapan permainan terdiri atas (1) Bolabasket, (2) *Stopwatch*, (3) Peluit.

Target memasukkan bola adalah ring bola basket standar yang berada dilapangan bola basket SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan. Permainan dimainkan dengan (kedua) tangan dan dapat dioper, dilempar, ditepis ke segala arah sesuai dengan batas garis lapangan, tetapi tidak boleh dipantulkan. Selama pemain menguasai bola, hanya boleh melakukan *pivot*, *passing*, *shooting*, dan melangkah dua kali secara beruntun dan tidak terputus diakhiri dengan *passing* maupun *shooting/jump shoot*. Langkah *pivot* dianggap sah dan tidak termasuk kedalam dua kali langkah beruntun (*pivot* adalah pergerakan dimana seorang pemain yang sedang menguasai bola, melangkah sekali atau lebih dari sekali ke segala arah dengan kaki yang sama, sedangkan kaki lainnya yang disebut kaki *pivot* tetap pada titik dimana kaki tersebut menyentuh lantai). Pelanggaran *travelling* terjadi jika pemain melakukan dua langkah yang tidak beruntun/terputus dan melakukan kesalahan *pivot* dan keuntungan akan diberikan kepada regu lawan berupa lemparan kedalam dari garis yang terdekat dengan kejadian.

Tabel 2.1 perbedaan basket dengan *pps*

Bolabasket	<p>Tujuan dari olahraga bolabasket adalah memasukan bolabasket ke keranjang lawan sebanyak – banyaknya dan berusaha mencegah lawan untuk memasukkan bola ke basket kita. Untuk memainkan bola tersebut boleh dilemparkan, digiring, didorong, atau dipukul dengan tangan terbuka ke segala penjuru arah lapangan.</p> <p>Ketika pertama kali pemain memegang/menguasai bola, ia akan memiliki tiga kemungkinan untuk melakukan teknik gerakan yang biasa disebut <i>triple threat position</i>. Yaitu melakukan tembakan, mengumpan atau menggiring bola.</p>
<i>pps</i>	<p>Tujuan dari permainan <i>pps</i> adalah memasukan bolabasket ke ring standar sebanyak – banyaknya dan berusaha mencegah lawan untuk memasukkan bola ke ring lawan. Untuk memainkan bola tersebut boleh dilemparkan, didorong, ke segala penjuru arah lapangan,tetapi tidak boleh digiring/mendribble bola.</p> <p>Selama pemain menguasai bola, hanya boleh melakukan <i>pivot, passing, shooting</i>, dan melangkah dua kali secara beruntun dan tidak terputus diakhiri dengan <i>passing</i> maupun <i>shooting/jump shoot</i>. Artinya pemain yang memegang bola hanya mempunyai dua opsi melakukan gerakan teknik, yaitu mengumpan dan menembak</p>

2.3 Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi merupakan mata pelajaran yang mengkaji tentang ilmu pembelajaran melalui aktivitas jasmani. Materi-materi dalam pendidikan jasmani mengandung konsep-konsep abstrak yang sulit

dipahami dengan baik jika penerapannya hanya sebatas teori oleh siswa sekolah menengah pertama yang masih berada dalam tahap bermain.

Pembelajaran yang baik adalah pembelajaran yang mampu melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Siswa diarahkan untuk menyelesaikan masalah yang sesuai dengan konsep pembelajaran yang sesuai dengan konsep yang dipelajari. Dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani pada umumnya guru cenderung mengalami kesulitan karena minimnya sarana dan prasarana olahraga yang tersedia di sekolah, sehingga keaktifan siswa akan menjadi kurang. Dalam pembelajaran, siswa banyak yang duduk diam menunggu giliran menggunakan alat dalam melakukan latihan. Akibatnya siswa tidak dapat memahami materi pendidikan jasmani yang diterima dengan maksimal, siswa menjadi pasif dan hanya mempunyai sedikit kesempatan untuk melakukan aktivitas gerak, serta interaksi antar siswa kurang terbangun. Sehingga siswa menjadi kurang tertarik dan berminat mempelajari pendidikan jasmani.

Berpijak pada permasalahan dalam pembelajaran pendidikan jasmani tersebut, maka perlu adanya suatu inovasi pembelajaran sebagai upaya meningkatkan kualitas pembelajaran. Guru perlu menciptakan strategi pembelajaran yang mampu mengaktifkan siswa, membangkitkan minat dan perhatian siswa, serta memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi.

Strategi pembelajaran yang dapat diterapkan sebagai upaya meningkatkan teknik *passing*, *pivot*, dan *shooting* bolabasket siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani salah satunya yaitu menerapkan pendekatan bermain *pps*. Melalui pendekatan bermain *pps* ini diharapkan tercipta suasana belajar yang

menyenangkan, karena selama pembelajaran siswa akan mendapatkan peluang bergerak yang lebih untuk berpartisipasi aktif dalam pembelajaran sesuai materi yang sedang dipelajari, sehingga memudahkan siswa dalam memahami dan mencerna materi pembelajaran.

2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka berpikir yang telah disusun, maka diajukan hipotesis terhadap penelitian sebagai berikut: "Dengan pendekatan bermain *pps*, dapat meningkatkan teknik *Passing, Pivot, Dan Shooting* bolabasket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kedungwuni Pekalongan Tahun 2014".

BAB III

METODE PENELITIAN

Penelitian pada hakikatnya adalah suatu upaya untuk memahami dan memecahkan masalah secara ilmiah, sistematis, dan logis. Istilah ilmiah disini diartikan kebenaran pengetahuan yang didasarkan pada fakta empiris, yang diperoleh dari penyelidikan secara berhati-hati dan bersifat obyektif (Notoatmodjo, 2010:24).

3.1 Populasi dan Sampel

Populasi adalah semua elemen yang ada diwilayah yang akan dijadikan penelitian (Arikunto 2006:130). Populasi dalam penelitian tindakan kelas ini adalah siswa SMP N 1 Kedungwuni kelas VIII.

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti, dimaksud penelitian sampel apabila kita bermaksud untuk menggeneralisasikan hasil penelitian sampel (Arikunto S, 2006:131). Sampel penelitian tindakan kelas adalah siswa SMP N 1 Kedungwuni kelas VIII C.

3.2 Obyek, Waktu dan Lokasi Penelitian

Obyek penelitian ini adalah permainan *pps* yang meliputi gerakan dua langkah berturut-turut dan diakhiri dengan melepaskan bola (*passing*, *pivot*, dan *shooting*) dan bola tidak boleh dipantulkan atau didrible.

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini akan direncanakan dari mulai bulan Agustus 2015 sampai selesai.

Tabel 3.1 Rincian Kegiatan Waktu dan Jenis Kegiatan Penelitian

No	Rencana Kegiatan	Tahun 2014				
		Agustus	September	Oktober	Nopember	Desember
1.	Persiapan	√				
	a. Observasi	√				
	b. Identifikasi masalah	√				
	c. Penentuan tindakan	√				
	d. Pengajuan judul	√				
	e. Penyusunan proposal	√				
	f. Pengajuan ijin penelitian		√			
2.	Pelaksanaan siklus I					
	a. Pembuatan RPP		√			
	b. Pelaksanaan tindakan		√			
	c. Pengumpulan data		√			
	d. Analisis dan refleksi		√			
3.	Pelaksanaan siklus II					
	a. Pembuatan RPP		√			
	b. Pelaksanaan tindakan		√			
	c. Pengumpulan data		√			
	d. Analisis dan refleksi			√		
4.	Penyusunan laporan					
	a. Penulisan laporan			√		
	b. Seminar			√		

Penelitian ini dilaksanakan di SMP N 1 Kedungwuni Pekalongan, yang merupakan tempat dinas peneliti sebagai guru ekstrakurikuler basket. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dan menghemat biaya dalam penulisan laporan.

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pengamatan/observasi, tes praktik di lapangan, dan dokumentasi.

1. Angket (*questionnaire*)

Kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006:151). Penelitian ini, angket digunakan untuk menilai kognitif siswa yang berisi pertanyaan yang berhubungan

dengan pembelajaran, yaitu: *pps (passing, pivot, dan shooting)* dan bola basket. Angket diberikan sesudah proses pembelajaran selesai.

2. Metode pengamatan/observasi

Dalam menggunakan metode observasi cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen (Arikunto, 2006:229). Dalam penelitian ini, observasi digunakan untuk mengetahui psikomotor dan afektif. Psikomotor untuk menilai hasil *passing, pivot, dan shooting* bolabasket dengan patokan *rating scale*. Afektif untuk menilai tingkah laku selama proses pembelajaran melalui pendekatan permainan *pps* dengan patokan *check list*.

3. Metode dokumentasi

Metode dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data siswa sebagai subyek penelitian dan merekam hasil penelitian selama proses pembelajaran berlangsung, yaitu berupa foto dan gambar-gambar pada saat pembelajaran berlangsung.

3.4 Instrumen pengumpulan data

Instrumen pengumpulan data yang digunakan berupa lembar pengamatan yang diisi oleh pengamat/observer, yaitu teman sejawat. Ada tiga kriteria penilaian yang akan dilakukan, yang pertama dan kedua yaitu kognitif dan psikomotor yang berbentuk skala 1 sampai 4 dengan cara memberi tanda “√” pada kolom yang tersedia dengan skala penilaian: 1. kurang, 2. cukup, 3. baik, 4. Sangat baik, dan yang ketiga adalah afektif yang berbentuk *checklist* yang diberi tanda “√” pada kolom yang tersedia bila siswa melakukan tindakan yang diharapkan guru. Berikut kisi-kisi pada lembar pengamatan :

Tabel 8.2 Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Aspek penilaian	Indikator	Bentuk instrumen
Upaya Meningkatkan Hasil Belajar <i>passing, pivot, shooting</i> . Bolabasket Melalui Pendekatan Bermain <i>pps</i> .	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> Menilai siswa berdasarkan pertanyaan yang berkenaan dengan pengetahuan yang berhubungan dengan pembelajaran <ul style="list-style-type: none"> - <i>Passing</i> - <i>Pivot</i> - <i>Shooting</i> 	Pilihan ganda/ uraian singkat
	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> Menilai siswa berdasarkan aspek sikap-sikap yang dikehendaki <ul style="list-style-type: none"> - disiplin - Kerjasama - Saling menghormati - Sungguh-sungguh - Bertanggung jawab 	Lembar observasi
	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> Menilai siswa berdasarkan aktivitas fisik/gerakan yang dilakukan siswa yaitu <i>passing, pivot, shooting</i> bolabasket. <ul style="list-style-type: none"> -Awalan - Langkah/poros/putaran - Lompatan - Tembakan - Hasil. 	Tes contoh kinerja

3.5 Rancangan siklus

3.5.1 Rancangan siklus I

1. Tahap perencanaan

Pada tahap ini peneliti menyusun skenario pembelajaran yang terdiri dari:

- a) Guru merumuskan tujuan pembelajaran *passing, pivot, dan shooting* bolabasket dengan menggunakan pendekatan bermain *pps*.
- b) Guru menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran.
- c) Guru merancang sarana dan prasarana yang diperlukan.
- d) Guru merancang media pembelajaran yang mendukung.
- e) Membuat instrumen observasi dan lembar penilaian pembelajaran.

2. Tahap pelaksanaan tindakan

Pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran di lapangan sesuai dengan RPP yang telah dibuat, dengan langkah–langkah sebagai berikut:

- a) Guru menyiapkan rencana pembelajaran
- b) Guru menyiapkan media pembelajaran
- c) Guru memberikan lembar pengamatan aktifitas kepada kolaborator untuk mengamati proses pembelajaran
- d) Guru mengkondisikan siswa di lapangan
- e) Guru mengabsen kehadiran siswa
- f) Guru dan siswa melakukan pemanasan dengan sebuah permainan
- g) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan memberikan motivasi belajar
- h) Guru memberikan apersepsi materi yang berkaitan, yaitu teknik passing, pivot, dan shooting bolabasket
- i) Guru menyampaikan garis besar materi yang akan diajarkan yakni tentang permainan pps
- j) Guru membentuk kelompok
- k) Guru menjelaskan permainan pps
- l) Guru melakukan serangkaian kegiatan proses belajar mengajar menggunakan pendekatan permainan pps
- m) Guru memberikan tes evaluasi tiap siswa
- n) Guru menutup proses pembelajaran dengan pemberian motivasi dan penguatan dengan menggunakan kegiatan pendinginan.

3. Observasi

Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti bersama kolaborator terhadap hasil pembelajaran dengan menggunakan lembar pengamatan.

4. Refleksi

Peneliti mengadakan evaluasi dan refleksi dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan dan observasi secara bersama-sama dengan observer. Dari hasil evaluasi dan refleksi siklus I digunakan sebagai acuan dalam penyusunan perencanaan pada siklus berikutnya yaitu siklus II sebagai upaya perbaikan.

3.5.2 Rancangan siklus II

Setelah mengadakan evaluasi dan refleksi pada siklus I tahapan berikutnya yaitu perencanaan pada siklus II. Pada siklus II perencanaan tindakan dikaitkan dengan hasil yang telah dicapai pada tindakan siklus I sebagai upaya perbaikan dari siklus tersebut dengan materi pembelajaran sesuai dengan silabus mata pelajaran pendidikan jasmani. Tahapan-tahapan pada siklus II sama, yang membedakan adalah alokasi waktu pada kegiatan inti yang lebih lama.

3.6 Indikator keberhasilan

Refleksi merupakan uraian tentang prosedur analisis terhadap hasil penelitian dan refleksi berkaitan dengan proses dan dampak tindakan yang dilaksanakan serta kriteria dan rencana bagi siklus berikutnya. Prosentase indikator pencapaian keberhasilan penelitian adalah kriteria ketuntasan nilai untuk pelajaran penjasorkes sebesar ≥ 75 dan 85 % dari jumlah siswa sudah melebihi Kriteria Ketuntasan Minimal tersebut (Djamarah, 2006:105).

Setelah siklus I dan siklus II selesai dilaksanakan maka diadakan evaluasi sebagai tolak ukur pencapaian keberhasilan. Persentase indikator pencapaian keberhasilan peneliti adalah sebagai berikut :

1. Rata-rata nilai tes hasil pembelajaran *passing, pivot, dan shooting* bolabasket diatas nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yaitu 75.
2. Siswa yang mendapat nilai di atas KKM minimal sebanyak 75%.

Tabel 3.3 Persentase Target Keberhasilan

Aspek yang diukur	Persentase target keberhasilan			Cara mengukur
	Kondisi awal	Siklus I	Siklus II	
Hasil belajar siswa selama proses pembelajaran <i>passing, pivot, dan shooting</i> bolabasket menggunakan permainan <i>pps</i> .	50%	65%	75%	Melalui hasil pengamatan yang dilakukan observer selama proses pembelajaran

3.7 Instrumen Penelitian

Instrument yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Lembar penilaian siswa ranah *afektif*
2. Lembar penilaian siswa ranah *psikomotorik*
3. Lembar penilaian siswa ranah *kognitif*

Penilaian afektif digunakan untuk mengukur perilaku siswa ketika pembelajaran berlangsung, untuk penilaian psikomotor dimaksudkan untuk menggambarkan penguasaan prosedur gerak dan koordinasi, dan penilaian kognitif untuk mengukur intelektual siswa. Lembar penilaian kognitif berisi soal-

soal tes dengan materi pelajaran pendidikan jasmani SMP pokok bahasan *lay up* bola basket. Adapun bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda.

Adapun kisi-kisi instrumen masing-masing aspek yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kisi-kisi instrumen

No	Aspek Kemampuan
1	Instrumen Kognitif <ol style="list-style-type: none"> a. Memahami teknik dasar <i>passing, pivot, dan shooting</i> bola basket b. Memahami permainan bola basket pada umumnya c. Memahami permainan dan manfaat bermain <i>pps</i>
2	Instrumen Afektif <ol style="list-style-type: none"> a. Kesungguh-sungguhan siswa dalam pembelajaran b. Disiplin c. Antusias siswa selama pembelajaran d. keaktif dalam mengikuti pembelajaran e. saling menghormati f. Bertanggung jawab
3	Instrumen Psikomotorik <ol style="list-style-type: none"> a. Menguasai teknik dasar <i>passing, pivot, dan shooting</i> bolabasket <ol style="list-style-type: none"> 1) Awalan 2) Langkah 3) Lompatan 4) Tembakan 5) Tumpuan 6) Dorongan 7) Poros 8) Putaran

3.8 Analisis Perangkat Tes

Analisis perangkat tes dalam penelitian ini menggunakan rumus sebagai berikut:

1. Validitas Angket

Validitas angket adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen (Arikunto S, 2006:168). Sebuah

instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat. Uji validitas yang digunakan adalah uji validitas internal, yaitu dengan mengkorelasikan skor tiap item instrumen dalam skor total. Rumus yang digunakan adalah *product moment* dari Pearson seperti di bawah ini:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N(\sum X^2) - (\sum X)^2\}\{N(\sum Y^2) - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y
- X = skor item
- Y = skor total
- N = jumlah subjek (Arikunto , 2010:213)

Harga r yang diperoleh dibandingkan dengan r tabel *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Jika harga $r_{hitung} > r_{tabel}$ item soal tersebut dikatakan valid.

2. Reliabilitas Angket

Harga reliabilitas dihitung dengan menggunakan uji reliabilitas *Alpha* dengan rumus:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k - 1)} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

- r_{11} : Reliabilitas instrumen
- K : Banyak butir pertanyaan / banyak soal

$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir

σ_t : Varians total(Arikunto, 2006:196)

Harga r yang diperoleh dibandingkan dengan r table *product moment* dengan taraf signifikansi 5%. Perangkat soal tes uji coba bersifat reliable apabila $r_{11} > r_{\text{tabel}}$.

3.9 Analisis Data

Data berupa hasil pembelajaran *passing, pivot, dan shooting* bolabasket dengan menggunakan pendekatan bermain *pps* yang dianalisis menggunakan 2 teknik analisis, yaitu:

1. Untuk menentukan nilai akhir hasil belajar yang diperoleh masing-masing siswa, digunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{jumlah jawaban benar}}{\sum \text{jumlah seluruh soal}} \times 100$$

2. Untuk menentukan nilai rata-rata kelas, yaitu:

$$\text{Rata-rata nilai siswa} = \frac{\sum \text{nilai semua siswa}}{\sum \text{siswa}}$$

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Penelitian Tindakan Kelas dengan judul “Upaya Meningkatkan Kemampuan Bermain Bolabasket dengan PPS (*passing, pivot, dan shooting*) dengan Metode *Audiovisual* pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan Tahun Ajaran 2014/2015” menghasilkan Kesimpulan sebagai berikut:

Pembelajaran PPS (*passing, pivot, dan shooting*) dengan Metode *Audiovisual* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan bermainbolabasket siswa yang ditandai dengan peningkatan ketuntasan belajar siswa dalam setiap siklus, yaitu siklus I (65,38 %) dan siklus II (88,46 %).

PPS (*passing, pivot, dan shooting*) dengan Metode *Audiovisual* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan bermainbolabasket siswa yang ditunjukkan dengan mulai terbentuknya pola permainan bola basket yang baik dan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan media Metode *Audiovisual* dalam pembelajaran PPS (*passing, pivot, dan shooting*) bolabasket bisa meningkatkan kemampuan bermainbolabasket siswa sehingga meningkatkan kualitas siswa dalam bermain bolabasket.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian yang diperoleh dari uraian sebelumnya agar proses belajar mengajar lebih efektif dan lebih memberikan hasil yang optimal bagi siswa, maka disampaikan saran sebagai berikut:

1. Dalam pembelajaran penjasorkes khususnya PPS (*passing, pivot, dan shooting*) bolabasket, sebaiknya guru menggunakan media yang menarik dan mengaktifkan siswa sehingga selama proses pembelajaran siswa merasa senang dan bersemangat dalam belajar. Salah satu media yang dapat diimplementasikan yaitu media Audio visual
2. Guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan metode serta media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran, sehingga keefektifan kegiatan belajar mengajar dapat tercapai dan suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan.
3. Siswa sebaiknya memotivasi diri dalam belajar, khususnya dari faktor instrinsik agar mencapai hasil yang maksimal.

DAFTAR PUSTAKA

- A.M, Sardiman. 2010. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Asrori, Mohammad. (2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Aunurrahman. (2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Djamarah, S.B., dan Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati. & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Harun Rasyid & Mansur. (2007). *Penilaian Hasil Belajar*. Bandung: CV Wacana Prima.
- Hurlock, Elizabeth B. (1993). *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Iskandar. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Gaung Persada (GP) Press.
- Kosasih, Danny. (2008). *Fundamental Basketball, Firs Step To Win*, Semarang: Karangturi Media. Yayasan Pendidikan Nasional Karangturi
- Kristiyanto, Agus. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Ma'mun A, Saputra M. (2000). *Perkembangan Gerak dan Belajar Gerak. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Margono, Agus. (2010). *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Oliver, Jon. (2009). *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung: Pakar Raya.
- RC, Rifa'l Achmad dan Anni, Catharina Tri. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Pres.

- Rohim, Abdul. (2010). *Olahraga Bola Basket*. Semarang. Aneka Ilmu
- Sajoto M. (1995). *Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Jakarta: Depdikbud/Dirjen Dikti P2 LPTK.
- Sarumpaet, A. (1992). *Permainan Besar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Dirjen Dikti.
- Sodikun, Imam. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Slameto. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus.(2011). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Ngasmain & Soepartono. 1997. Modifikasi Olahraga dan Model Pembelajaran Sebagai Strategi Pembinaan Olahraga Usia Dini Bernuansa Pendidikan. Konferensi Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Bandung.

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Kedungwuni
Kelas/Semester : VIII / II
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Standar Kompetensi : 8. Mengembangkan berbagai teknik dasar ke dalam permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung didalamnya

Kompetensi Dasar : 8.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan tepat serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)

Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat melakukan variasi teknik dasar passing dengan baik
2. Siswa dapat melakukan variasi teknik dasar pivot dengan baik
3. Siswa dapat melakukan variasi teknik dasar shooting dengan baik
4. Siswa dapat melakukan kombinasi teknik dasar passing, pivot, shooting dengan baik
5. Siswa dapat melakukan taktik merebut bola dengan baik
6. Siswa dapat melakukan taktik penyerangan dengan baik
7. Siswa dapat bermain dengan peraturan yang dimodifikasi

Materi Ajar

1. Chest pass, bounce pass, over head pass
2. Pivot
3. Shooting
4. kombinasi gerak dasar passing, pivot, shooting
5. Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi

Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (2 x pertemuan)

Metode Pembelajaran

1. Komando
2. Informasi Verbal dan Nonverbal
3. Latihan

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

- a. Pemanasan (10 menit)
 1. Berbaris
 2. Berdo'a
 3. Presensi

- b. Inti (55 menit)
 1. Eksplorasi
Apresepsi
Stretching dan Pemanasan

Permainan : BERLOMBA ESTAFET BOLA BASKET

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok

1. Bola dari nomor 1 estafet ke no 2 melalui atas kepala, no 1 lari ke belakang no 5 dilakukan sampai semua mendapat giliran
2. Caranya sama hanya dilakukan dari samping kanan / kiri badan
3. Sama dengan no 2 hanya bola di estafet dari bawah antara dua kaki sambil membungkukan badan



Gambar 1

2. Elaborasi

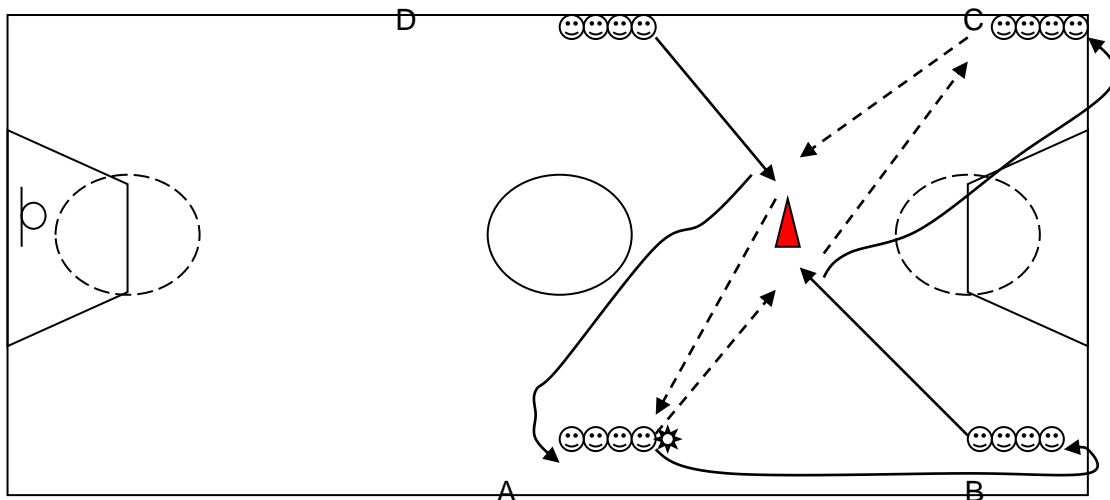
Passing variasi dengan kombinasi gerak rotasi

Tujuan :

- a. Melatih konsentrasi dan kerjasama antar pemain
- b. Mengkombinasikan gerak rotasi pemain dengan gerak bola tanpa rasa takut
- c. Bermain dan menilai tingkat kesalahan sendiri tanpa beban

Pelaksanaan:

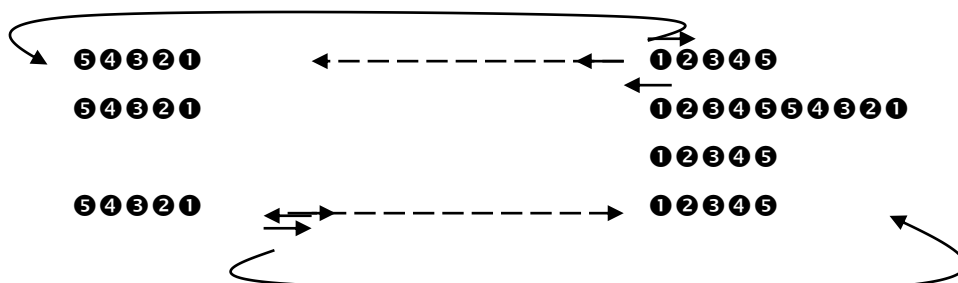
1. Passing dengan satu bola dan dua bola
 - a. Jumlah pemain : Empat kelompok, (terdiri dari 5-6 pemain tiap regu)
 - b. Model Permainan : dengan satu bola, dan dua bola, chest pass dan bounce pass
 - c. Pelaksanaan : dalam sketsa ditunjukkan lintasan gerak lari pemain dalam regu dan arah bola. pemain B lari ke tengah, A chest pass ke B, A lari di belakang kelompok B. B passing ke C, pemain D lari ke tengah dan pemain C passing ke D dan pemain D passing ke A, begitu seterusnya. Pemain setelah passing lari searah dengan arah bola dan baris di belakang kelompok.
 - d. Setelah anak-anak menguasai alur pergerakan dilanjutkan dengan 2 bola dengan pergerakan yang sama.
 - e. Formasi dapat dilihat pada gambar 2



Gambar 2

2. Latihan pivot

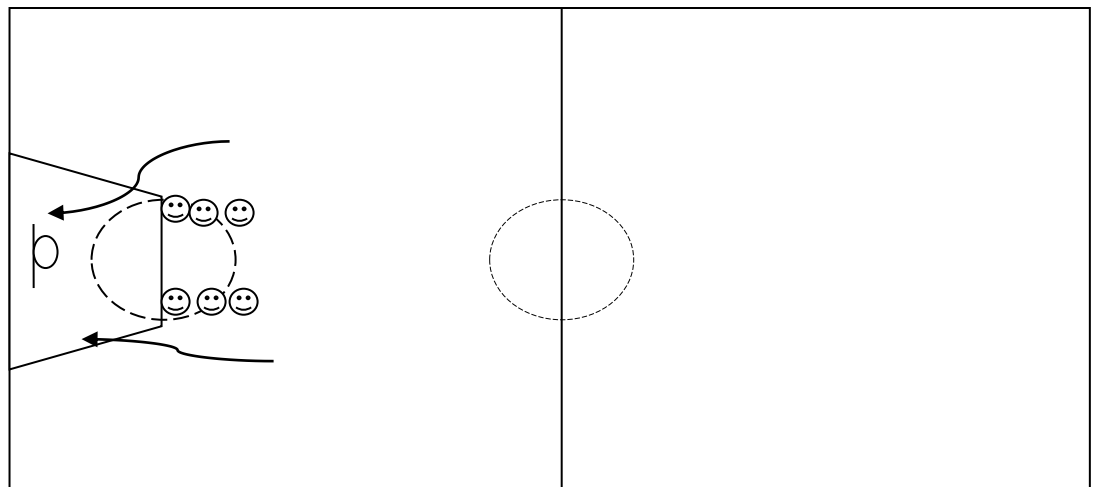
- a. Siswa dibagi dalam 4 kelompok
- b. Masing –masing kelompok dibagi menjadi 2 saling berhadapan
- c. Barisan yang memegang bola melakukan gerakan pivot kemudian passing ke barisan di depannya, setelah passing lari kearah bola dan baris di belakang barisan demikian seterusnya.
- d. Formasi lihat gambar 3



Gambar 3

3. Latihan shooting (gerak menembak)

- a. Siswa dibagi dalam 4 kelompok
- b. Masing –masing kelompok dibagi menjadi 2 di daerah free throw
- c. Kemudian bergantian melakukan shooting
- d. Formasi lihat gambar 4



3. Konfirmasi
Pendinginan
evaluasi pembelajaran

c. Penutup (15 menit)
- berbaris, , berdoa, istirahat selesai

Pertemuan 2

a. a. Pemanasan (10 menit)

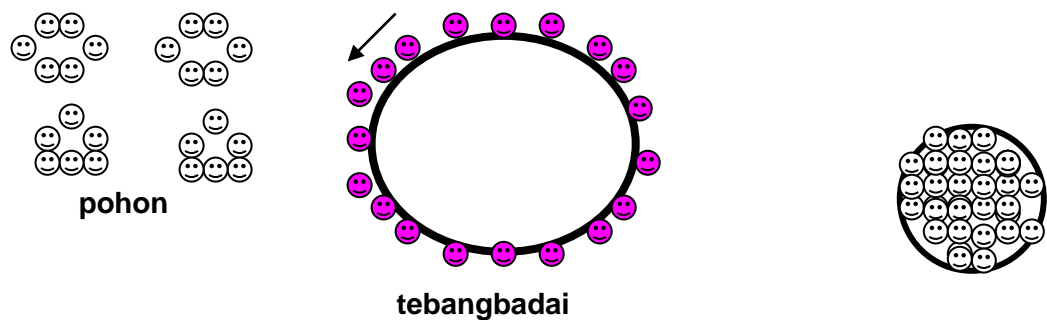
1. Berbaris
2. Berdo'a
3. Presensi

b. Inti (55 menit)

1. Eksplorasi
Apresepsi
Stretching dan Pemanasan

Permainan : "POHON BADAI TEBANG "

1. Siswa berjalan melingkar saling berpegangan pundak
2. Kalau guru berteriak " pohon" maka siswa membuat kelompok di luar lingkaran sesuai permintaan guru, "badai" siswa masuk dalam lingkaran, "tebang" siswa kembali melingkar

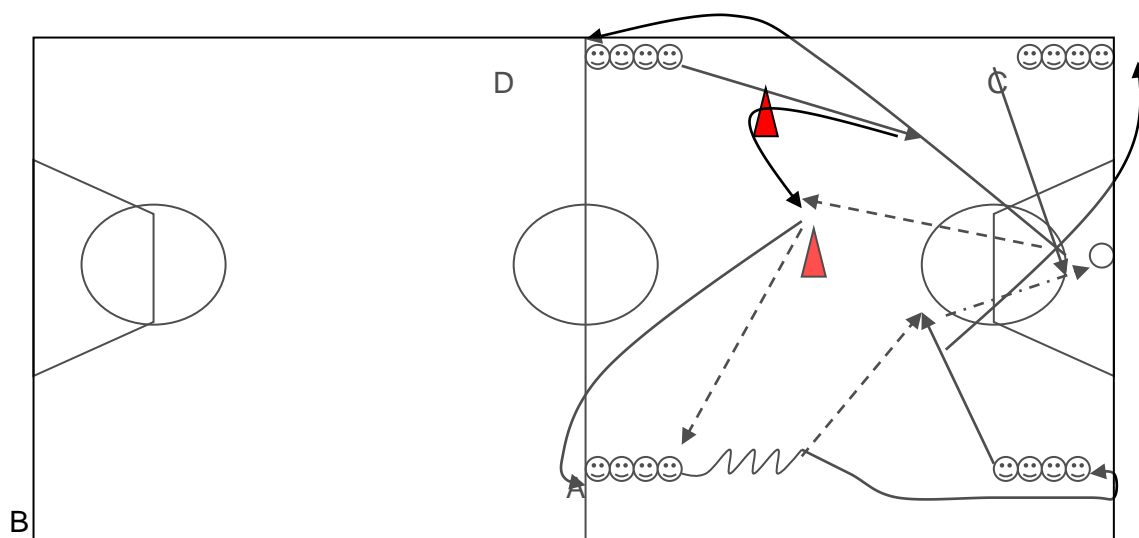


Gambar 5

2. Elaborasi

1. Kombinasi dan variasi gerakan passing, pivot, shooting

- Jumlah pemain : Tiga regu 5-6 pemain (4 regu)
- Model Permainan : Bola dibawa dengan dribbling, pemain B lari ke tengah untuk menerima bola dari A dilanjutkan dengan shooting, pemain C rebon Pivot dan passing ke pemain D, pemain d sebelum menerima bola melakukan gerakan V cut terlebih dulu.
- Pelaksanaan: dalam sketsa ditunjukkan lintasan gerak lari pemain dalam regu beranting bolak-baik yang melakukan dribbling. (lihat gambar 6)



Gambar 6

2. Bermain dengan peraturan yang dimodifikasi

Siswa dibagi menjadi dua kelompok, bermain setengah lapangan dengan peraturan

- Setiap pemain yang memegang bola wajib dribble dulu sebelum di passing atau di shooting.
- Regu yang menang adalah regu yang paling banyak memasukkan bola ke keranjang

3. Konfirmasi

Pendinginan
evaluasi pembelajaran

c. Penutup (15 menit)

- berbaris, , berdoa, istirahat selesai

Indikator Pencapaian Kompetensi

- Melakukan variasi teknik dasar dribble dengan baik
- Melakukan variasi teknik dasar passing dengan baik

3. Melakukan variasi teknik dasar shooting dengan baik
 4. Melakukan variasi teknik dasar pivot dengan baik
 5. Melakukan variasi teknik dasar gerak tipu (v cut)
 6. Melakukan kombinasi teknik dasar dribble, passing, shooting dan gerak tipu dengan baik
 7. Melakukan taktik merebut bola dengan baik
 8. Melakukan taktik penyerangan dengan baik
- Melakukan permainan dengan peraturan yang dimodifikasi

Penilaian Hasil Belajar

- a. Jenis Penilaian : Ulangan
- b. Teknik : Ulangan Harian
- c. Bentuk instrumen : 1. Kinerja (Psikomotor)
2. Pengamatan atas Sikap dan Perilaku (Afektif)
- d. Format Penilaian (Ujian)

1. Tes Kinerja (Psikomotor)

Petunjuk:

Praktikkan tehnik bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi.

Prosedur Penilaian :

Berilah tanda centang (√) di bawah skor 4 bila Anda anggap cara melakukan setiap tindakan atau butir keterampilan di bawah ini sempurna, skor 3 bila baik, skor 2 bila cukup, dan skor 1 bila kurang.

Dengan **kriteria**, sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 60$$

2. Tes Pengamatan (Afektif / Sikap dan Perilaku)

Petunjuk:

Amati dan beri penilaian terhadap siswa, atas sikap dan perilaku selama proses pembelajaran berlangsung dari sejumlah pertemuan yang diberikan di materi yang sama. Dengan kriteria :

- a. tepat waktu
- b. Sportif
- c. Mengikuti Peraturan

Dengan **kriteria**, sebagai berikut :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20$$

3. Tes Pemahaman dan Pengetahuan (Kognitif)

Petunjuk:

Beri penilaian terhadap siswa, atas kualitas jawaban yang diberikan selama proses pembelajaran berlangsung dari sejumlah pertemuan yang diberikan di materi yang sama. Dengan standar penilaian sebagai berikut :

- a. Ketepatan jawaban saat pertanyaan diajukan
- b. Kemauan memberikan jawaban
- c. Keberanian menjawab

Contoh Soal :

1. Jelaskan bagaimana cara melakukan chest pass yang benar?
2. Bagaimana posisi kaki dan tangan saat melakukan chest pass?
3. Bagaimana posisi badan yang benar saat melakukan chest pass?

Prosedur Penilaian :

Berilah tanda centang (√) di bawah skor 4 bila Anda anggap cara melakukan setiap tindakan atau butir sikap sempurna, skor 3 bila baik, skor 2 bila cukup, dan skor 1 bila kurang.

Prosentase penilaian, sebagai berikut :

$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 20$
--

Nilai Akhir yang diperoleh Siswa adalah :

$\text{Nilai Akhir} = \text{Hasil Tes Psikomotor} + \text{Hasil Tes Afektif} + \text{Hasil Tes Kognitif}$

LEMBAR EVALUASI

A. RUBRIK KINERJA UNSUR PSIKOMOTOR

Unsur Yang Dinilai	Kualitas Gerakan			
	1	2	3	4
1. Dribble				
2. Passing				
3. Shooting				
4. Gerak tipu (V cut)				
JUMLAH				
Jumlah Skor Maksimal 16				

B. RUBRIK KINERJA UNSUR AFEKTIF

Unsur Yang Dinilai	Kehadiran 1				Kehadiran 2				Kehadiran 3			
	Nilai				Nilai				Nilai			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1. Tepat Waktu												
2. Sportif												
3. Mengikuti Peraturan												
Jumlah Per Kelompok												
JUMLAH KOLEKTIF												
Jumlah Skor Maksimal 36												

RUBRIK PENILAIAN
PEMAHAMAN KONSEP GERAKAN DRIBLING

Pertanyaan yang diajukan	Kualitas Jawaban			
	1	2	3	4
1. Jelaskan bagaimana cara melakukan chest pass yang benar!				
2. Bagaimana posisi kaki dan tangan saat melakukan chest pass?				
3. Bagaimana posisi badan yang benar saat melakukan chest pass?				
JUMLAH				
Jumlah Skor Maksimal 12				

Sumber Belajar

- Lapangan
- corong / cones
- Bola
- Buku referensi
- Peluit & stopwatch

Catatan Guru :

1. Model (Format) Penilaian diberikan pada setiap kali pertemuan, dengan tujuan mempermudah proses penilaian yang diberikan pada siswa. Asal siswa tersebut telah memenuhi (KKM).
2. Format Penilaian dibuat sesuai dengan materi uji yang dilakukan.

Mengetahui,
Guru Penjas SMP Negeri 1 Kedungwuni

Pekalongan, Maret 2015
Penulis,

Dra. Meineni
NIP.

Tri Aji Prakoso
NIM. 6101409090

SILABUS PEMBELAJARAN

Sekolah : SMP Negeri 1 Kedungwuni
 Kelas : VIII (delapan)
 Mata Pelajaran : Pendidikan, Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
 Semester : 2 (dua)
 Standar Kompetensi : 7. Mempraktikkan berbagai teknik dasar permainan dan olahraga serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

No	Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
					Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
7.1	Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koor dinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan**)	<i>Bola basket</i>	Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing, menggiring, shooting dan lay-up shoot dgn koordinasi yg baik secara berpasangan / kelompok Bermain bola basket dgn peraturan yg dimodifikasi untuk memupuk kerjasama	Aspek Psikomotor Melakukan variasi dan kombinasi teknik dasar passing (dada, pantul dan dari atas kepala) menggiring, shooting dan lay-up shoot dengan koordinasi yang baik Bermain bola basket dengan peraturan yang dimodifikasi	Tes praktik (kinerja)	Tes contoh kinerja	Lakukan variasi dan kombinasi passing, menggiring, dan lay-up shoot dengan koordinasi yang baik !	2x2x40 menit	Buku teks, buku referensi, bola basket, lapangan
				Aspek Kognitif Mengetahui bentuk latihan variasi dan kombinasi teknik dasar passing (dada, pantul dan dari atas kepala) menggiring, shooting dan lay-up shoot dgn koordinasi yang baik Aspek Afektif Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan	Tes tertulis	Pilihan ganda/uraian singkat	Bentuk gerakan tangan pada saat menggiringbola adalah ...		
					Tes Observasi	Lembar observasi	Kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan		

21. Yang bukan tujuan teknik dasar gerakan pivot seperti di bawah ini adalah
- | | |
|----------------------------------|--|
| a untuk dapat menguasai boluntuk | c untuk menutup pergerakan |
| b mengecoh pergerakan lawan | d lawan untuk memberi umpan kepada lawan |
22. Saat melakukan pivot posisi bola berada di
- | | |
|-----------------|------------------|
| a depan dada | c atas kepala |
| b samping badan | d bawah pinggang |
23. Saat melakukan pivot pemain tidak boleh menahan bola lebih dari....
- | | |
|-----------|-----------|
| a 3 detik | c 5 detik |
| b 4 detik | d 6 detik |
24. Kesalahan gerakan pivot adalah....
- | | |
|-----------------------|---|
| a kaki poros bergeser | c putaran badan mengikuti |
| b bola di depan dada | d kaki menaham bola tidak lebih 5 detik |
25. Tujuan melakukan gerakan pivot adalah...
- | | |
|-------------------|-----------------|
| a melindungi bola | c mengoper bola |
| b menembak bola | d menerima bola |

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 1 Kedungwuni
Alamat : Jalan Cagawen 112 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan
No. Telepon : (0285) 4482360
2. Nama Yayasan : -
3. Nama Kepala Sekolah : MUCIKNO, S.Pd, M.Pd
No. Telp/HP : 085727065314
4. Kategori Sekolah : SSN
5. Th.didirikan / Th.Beroperasi : 1980
6. Kepemilikan Tanah/Bangunan : Milik Pemerintah
a. Luas Tanah/Status : 7810 m² / Hak Pakai
b. Luas Bangunan : 3310 m²
7. No. Rekening Sekolah : 3-109-00479-1 Bank Jateng Cab.Pekalongan
8. Data Siswa 4 (empat tahun terakhir):

Tahun Pelajaran	Jml Pendaftar (Cln Siswa Baru)	Kelas VII		Kelas VIII		Kelas IX		Jumlah (Kls. VII + VIII + IX)	
		Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Jml Siswa	Jml Rombel	Siswa	Rombel
2011/2012	402	250	7	273	7	268	7	791	21
2012/2013	364	236	7	248	7	269	7	753	21
2013/2014	406	249	7	236	7	241	7	726	21
2014/2015	301	247	7	238	7	231	7	716	21

9. a) Data Ruang Kelas

	Jumlah Ruang Kelas Asli (d)				Jumlah ruang lainnya yang digunakan untuk ruang kelas (e)	Jumlah ruang yang digunakan untuk ruang kelas F = (d+e)
	Ukuran 7x9 m ² (a)	Ukuran >63 m ² (b)	Ukuran <63 m ² (c)	Jumlah D = (a+b+c)		
Ruang Kelas	17	-	4	21	Jumlah : - ruang Yaitu :	21

b) Data Ruang Lainnya

Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran (m ²)	Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran (m ²)
1. Perpustakaan	1	14,5 x 11 m ²	4. Lab.Media/Komp.	1	7 x 12 m ²
2. Lab. IPA	2	17,7 x 12 m ²	5. Ketrampilan	1	12 x 9 m ²
3. Lab. Bahasa	-		6. Kesenian	-	

10. Data Tenaga Pendidik dan Tata Usaha

Tenaga Pendidik / TU	Jumlah	Keterangan
Tenaga Pendidik / Guru	38 org	GT: 34, GTT: 4
Pustakawan	- org	-
Laboran (IPA/Bahasa/Komputer)	- org	-
Staf Tata Usaha	13 org	PT: 8, PTT: 5

Kepala SMP 1 Kedungwuni
Kabupaten Pekalongan
Tid.
MUCIKNO, S.Pd., M.Pd
NIP. 19690610 199403 1 006

DOKUMENTASI PENELITIAN

1. Tampak depan SMP N 1 Kedungwuni yang beralamat di Jl. Capgawen No. 112 Kedungwuni Kab. Pekalongan.



2. Foto bersama dewan guru penjasorkes SMP N 1 Kedungwuni yaitu Dra. Meineni dan Widiyono, S.Pd



3. Bapak Widiyono, S.Pd menjelaskan dan menunjukkan tempat penyimpanan sarana dan prasarana olahraga yang akan digunakan untuk penelitian



4. Alat-alat yang digunakan untuk penelitian diantaranya bolabasket dan Cones. 10 buah bola basket dan cones 25 buah.



5. Peneliti menyampaikan materi di dalam kelas mengenai teknik *passing*, *pivot*, *shooting*. Menggunakan metode *audiovisual* (LCD Proyektor)



6. Peneliti menjelaskan dan memperagakan teknik *chesspass* di lapangan diawali dengan posisi *stance* basket, kemudian bola dipegang dengan kedua tangan ditebuk, berada tepat didepan dada, dan diakhiri dengan mendorong bola ke arah sasaran sampai tangan lurus ke depan.



7. Peneliti menjelaskan dan memperagakan teknik *pivot* dengan memegang bola pada posisi *stance*, *pivot* ke depan dengan poros kaki kiri kemudian *pivot* ke belakang dengan poros kaki kiri dilanjutkan *pivot* ke depan dengan poros kaki kanan dan *pivot* ke belakang dengan poros kaki kanan



8. Peneliti menerangkan dan memperagakan teknik *shooting* diawali bolabasket dipegang dengan tangan kanan lurus kedepan kemudian ditekuk membentuk huruf L, lalu tangan diturunkan kebawah membentuk huruf V dan kaki ditekuk setengah jongkok, diakhiri dengan mendorong bola keatas sampai membentuk huruf I.





KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN⁸⁹
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
 Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon: 024-8508007
 Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 508/UP37.L.6/LT/19015
 Lamp. :
 Hal : Ijin Penelitian

Kepada
 Yth. Kepala SMP N 1 Kedungwuni Kab. Pekalongan
 di SMP N 1 Kedungwuni Kab. Pekalongan

Dengan Hormat,
 Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : TRI AJI PRAKOSO
 NIM : 6101409090
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, S1
 Topik : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLA BASKET
 DENGAN PPS (PASSING, PIVOT, SHOOTING) PADA SISWA KELAS
 8 SMP NEGERI 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN
 TAHUN AJARAN 2014/2015

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



3 Februari 2015

Harry Pramono, M.Si.
 5910191985031001



90

**PEMERINTAH KABUPATEN PEKALONGAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SMP 1 KEDUNGWUNI**

Jalan Capgawen 112 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan ✉ 51173 ☎ (0285) 4482360

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6/212/2015

Kepala SMP 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan dengan ini menerangkan bahwa :

N a m a : **Tri Aji Prakoso**
N I M : 6101409090
Prodi : S.1 / PJKR FIK UNNES

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian di SMP 1 Kedungwuni Kabupaten Pekalongan pada tanggal 27 s.d. 28 Maret 2015

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kedungwuni, 28 April 2015

Kepala Sekolah,

MUCHNO, S.Pd., M.Pd.
 DIN NIP. 19690610 199403 1 006



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor: 688/FIK/2014

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 6 Mei 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :

PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Drs. Bambang Priyono, M.Pd.

NIP : 196004221986011001

Pangkat/Golongan : IV/B

Jabatan Akademik : Lektor Kepala

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : TRI AJI PRAKOSO

NIM : 6101409090

Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR

Topik : UPAYA MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERMAIN BOLA BASKET DENGAN PPS (PASSING, PIVOT, SHOOTING) PADA SISWA KELAS 8 SMP NEGERI 1 KEDUNGWUNI KABUPATEN PEKALONGAN TAHUN AJARAN 2014/2015

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan

1. Pembantu Dekan Bidang Akademik

2. Ketua Jurusan

3. Petinggal

DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 5 Mei 2014

DEKAN

Dr. H. Harry Pramono, M.St.

NIP 195910191985031001



6101409090

FM-03-AKD-24/Rev. 00