

Meningkatkan Kemampuan *Shooting* Bola Basket Dengan Menggunakan Permainan Target Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo

IRMAN

SMA Negeri 12 Bungo

Email : irmansma12@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi kesulitan siswa melakukan *shooting* ke ring dan lemparan siswa masih terlalu lemah jadi bola yang dilempar masih kurang tepat ke sasaran. Melihat permasalahan yang terjadi pada Siswa kelas XI SMA Negeri 12 Bungo, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pendekatan yang mengarah bagaimana siswa terlatih untuk serius, termotivasi dan terbiasa melempar obyek lempar secara tepat ke tempat yang telah ditentukan. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah dengan permainan target.

Penelitian menggunakan rancangan Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 12 Bungo yang berjumlah 20 siswa. Data hasil pembelajaran bola basket diperoleh melalui tes unjuk kerja, lembar observasi digunakan untuk mengumpulkan data kegiatan siswa di dalam mengikuti proses pembelajaran bola basket..

Hasil penelitian ini diperoleh berdasarkan penilaian Kemampuan *Shooting* Bola Basket Dengan Menggunakan Permainan Target Pada Siswa kelas XI SMA Negeri 12 Bungo. Dari aspek penilaian tersebut persentase ketuntasan nilai siswa pada siklus I adalah 40 %. Hasil penilaian aspek-aspek pembelajaran bola basket siklus I menunjukkan siswa mencapai kriteria ketuntasan atau nilai > 70. Terdapat peningkatan yang signifikan dari kondisi siklus I ke siklus II. Hasil penilaian pembelajaran bola basket yang diperoleh dari siklus II adalah sebanyak 18 siswa yang tuntas. Sedangkan pada tahapan siklus II, persentase ketuntasan adalah 90%. Dari jumlah siswa sebanyak 20 orang, 18 dinyatakan mencapai tuntas hanya 2 orang yang belum mencapai ketuntasan. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa pembelajaran bola basket melalui permainan target dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dan bagi guru Pendidikan Jasmani dapat menerapkan pembelajaran dengan efektif sesuai dalam pelajaran Pendidikan Jasmani khususnya pada pembelajaran bola basket.

Kata Kunci : Permainan Target, Bola Basket, Hasil

Abstract

This research was motivated by the difficulties of students shooting into the ring and the students' throwing was still too weak so the balls thrown were not quite on target. Seeing the problems that occur in class XI students at SMA Negeri 12 Bungo, a more effective and efficient learning approach is needed. An approach that leads to how students are trained to be serious, motivated and accustomed to throwing throwing objects precisely to a predetermined place. The learning approach is with a target game.

The study used a Classroom Action Research design which was carried out in two cycles, each cycle consisting of planning, implementing actions, observing and reflecting. The subjects of this study were 20 students of class XI at SMA Negeri 12 Bungo. Data on basketball learning outcomes were obtained through performance tests, observation sheets were used to collect data on student activities in participating in the basketball learning process.

The results of this study were obtained based on an assessment of the ability to shoot basketball using target games in class XI students at SMA Negeri 12 Bungo. From this aspect of the assessment, the percentage of students' completeness scores in cycle I was 40%. The results of the assessment of the aspects of learning basketball in the first cycle showed that students achieved the completeness criterion or a score of > 70. There was a significant increase from the conditions in cycle I to cycle II. The results of the basketball learning assessment obtained from cycle II were as many as 18 students who passed. While in the cycle II stage, the percentage of completeness is 90%. Of the 20 students, 18 were declared to have completed, only 2 students had not achieved completeness. Based on the results of the study, it was concluded that learning basketball through target games can improve student learning outcomes. And for Physical Education teachers, they can apply learning effectively according to Physical Education lessons, especially in learning basketball.

Keywords: Target Game, Basketball, Learning

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai upaya untuk menyiapkan peserta didik untuk menghadapi tuntutan dan tantangan zaman. Peserta didik yang mampu melewati proses pendidikan di sekolah berguna untuk mencapai keberhasilannya setelah dewasa nantinya. Dalam proses pendidikan, individu sebagai peserta didik diberi kesempatan untuk tumbuh dan berkembang secara optimal. Pendidikan yang bertujuan untuk membantu individu tumbuh dan berkembang dengan baik, menjadi dewasa, berguna bagi dirinya sendiri dalam menghadapi tuntutan kehidupan, dan berguna bagi masyarakat, bangsa dan Negara.

Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan, karena pendidikan jasmani memiliki peran yang cukup besar dalam memberi lingkungan juga sebagai wadah yang berguna bagi pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan satu mata ajar yang diberikan di suatu jenjang sekolah tertentu yang merupakan salah satu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk bertumbuh dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang (Depdiknas, 2006:131). Pembelajaran pendidikan jasmani berkaitan dengan belajar gerak dan mengajar gerak. Tentunya pendidikan di sekolah mempunyai berbagai komponen pada praktiknya misalnya seperti guru, siswa, kurikulum, sarana dan prasarana, proses belajar mengajar dan lingkungan sekolah. Diantara komponen-komponen

tersebut yang paling penting dalam menanamkan ilmu adalah komponen kurikulum.

Pendidikan jasmani di SMA Negeri 12 Bungo adalah salah satu mata pelajaran yang tercantum di dalam kurikulum K13 di sekolah. Pendidikan Jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain dan olahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motorik, keterampilan berfikir, dan kecerdasan emosi dan sosial. Dalam kurikulum tersebut mencakup beberapa materi, rencana atau bahan ajar yang akan diberikan oleh guru dalam proses pembelajarannya. Adapun beberapa materi yang termasuk dalam ruang lingkup Penjasorkes tersebut ada 7 yaitu: Permainan dan olahraga, Aktivitas pengembangan, Aktivitas senam, Aktivitas ritmik, Aktivitas air, Pendidikan luar kelas dan Kesehatan.

Materi pembelajaran pendidikan jasmani SMA 12 Bungo terdapat materi permainan bola besar yaitu permainan bola basket, dimana Kompetensi Dasar dalam materi tersebut berisi tentang sebagai berikut "6.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi teknik dasar salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar lanjutan dengan koordinasi yang baik serta nilai kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian, menghargai lawan, bersedia berbagi tempat dan peralatan. Salah satu Indikator ketercapaian pembelajarannya yaitu : 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 dan bermain dengan peraturan yang dimodifikasi.”

Permainan bola besar adalah salah satu cabang olahraga yang dilakukan secara berkelompok dengan menggunakan bola berdiameter lebih dari 25 cm. Salah satunya adalah permainan bola basket. Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola atau membuat angka/skor. Bola boleh dioper, digelindingkan, atau dipantulkan ke segala arah, sesuai dengan peraturan.

Berdasarkan indikator ketercapaian untuk teknik dasar permainan bola basket di SMA Negeri 12 Bungo belum terlihat baik adalah saat siswa melakukan teknik *shooting* under ring. Dari hasil observasi di SMA Negeri 12 Bungo yang kebetulan saya sendiri selaku guru penjasorkes di sekolah tersebut, diperoleh hasil bahwa praktek kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani terutama materi bola basket masih banyak siswa yang belum tuntas. Hasil tes keterampilan *shooting* siswa nilai siswa masih rendah. Siswa belum menguasai teknik *shooting* yang baik dan benar. Selain itu, pembelajaran penjasorkes hanya mendapatkan porsi dua jam pelajaran setiap minggunya sehingga pembelajaran bola basket belum maksimal. Ditambah saya dalam menyampaikan pembelajaran lebih dominan menggunakan metode komando. Sehingga siswa jarang mendapatkan koreksi dari guru saat melakukan pembelajaran. Contohnya siswa pada saat pembelajaran disuruh melakukan

pemanasan mengelilingi lapangan basket, dribbling sampai ujung garis lapangan, passing ke teman secara berpasangan, dan *shooting*, bahkan tidak sedikit siswa sering mengobrol sendiri saat penjelasan materi. Selain metode komando juga diberikan pembelajaran yang bersifat latihan, yang sifatnya melakukan gerakan secara berulang-ulang sehingga menyebabkan siswa menjadi bosan. Sedangkan untuk siswa kelas XI yang masih membutuhkan penyesuaian agar dapat bermain bola basket dengan baik harus mendapatkan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan tidak membebani siswa itu sendiri. Dilihat dari sarana dan prasarana yang berada di SMA Negeri 12 Bungo juga belum memadai dan seharusnya siswa, akan tetapi pada prakteknya dengan lapangan yang sudah memadai. KKM yang diharapkan dalam pembelajaran penjasorkes terhadap siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo adalah 75 %. Dari 20 siswa hanya 6 orang siswa yang tuntas.

Kelemahan dalam pembelajaran bola basket ini bagi siswa adalah siswa biasanya mengalami kesulitan untuk melakukan *shooting* ke ring dan lemparan siswa masih terlalu lemah jadi bola yang dilempar masih kurang tepat ke sasaran. Melihat permasalahan yang terjadi pada Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo, maka diperlukan pendekatan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien. Pendekatan yang mengarah bagaimana siswa terlatih untuk serius, termotivasi dan terbiasa melempar obyek lempar secara tepat ke tempat yang telah ditentukan. Pendekatan pembelajaran tersebut adalah dengan permainan target.

Permainan target adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dengan pembelajaran pendekatan taktis, dalam hal ini TGfU (teaching games for understanding). TGfU memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Menurut Mitchell, Oslin, dan Griffin (2003:7-8) permainan target adalah permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain sejenis baik dilempar atau dipukul dengan terarah mencapai sasaran yang sudah ditentukan dan semakin sedikit untuk menuju pukulan perlakuan menuju sasaran semakin baik.

Peneliti menggunakan pendekatan bermain target diharapkan adanya transfer of skill permainan target kepermainan invasi. Karena permainan target adalah dasar dari pendekatan TGfU dimana transfer yang dimaksud merupakan kesanggupan seseorang untuk menggunakan kecakapan, keterampilan, pengetahuan dan lainnya, yang diperoleh dari pengalaman dan latihan ke dalam situasi yang baru. Transfer kemampuan yang didapat dalam permainan target ini bisa diterapkan pada bentuk permainan lainnya, seperti : permainan net (smash ke area yang kosong), permainan striking/fielding (melempar bola keteman), dan pada permainan invasi (memasukan bola ke dalam ring atau sasaran lainnya).

Bermain target ini sasaran bisa dimodifikasi sedemikian rupa agar siswa tidak bosan dan tetap antusias dalam mengikuti pembelajaran. Target untuk menggantikan ring basket bisa diganti dengan simpai ataupun target di tembok yang diberi skor.

Maka dalam hal ini penulis ingin memberikan rekomendasi pendekatan bermain target yang harapannya bisa lebih efektif dan efisien untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pendekatan yang dimaksudkan adalah pendekatan dengan permainan target. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian tentang : “Meningkatkan Kemampuan *Shooting* Bola Basket Dengan Menggunakan Permainan Target Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo”

Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu putra atau putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain dengan menggunakan lapangan permainan berbentuk persegi panjang dengan ukuran 28 cm x 15 cm dan bola yang terbuat dari karet yang berlapis sejenis kulit dengan keliling 75-78 cm, dengan berat 600 – 650 gram PB. PERBASI (2008). Bola basket adalah permainan yang menggunakan kecepatan (kaki dan tangan) dan kesiapan (keseluruhan gerak tubuh) dalam waktu yang tepat (Danny Kosasih, 2008:02).

Permainan bola basket diawali dengan jump ball dari tengah lapangan yang dilakukan oleh wasit. Permainan bola basket dipimpin dua atau tiga orang wasit. Permainan bola basket dilakukan selama 4 x 10 menit setiap babak dengan waktu istirahat permainan selama dua menit diantara babak pertama dan kedua pada babak pertama dan diantara babak ketiga dan keempat pada babak kedua dan akan ada jeda permainan paruh waktu selama lima belas menit. Bola boleh dioper, dilempar, ditepis, digilingkan atau dipantulkan (dribble) ke segala arah sesuai dengan peraturan

(Perbasi, 2012: 5). Tim yang mengumpulkan angka terbanyak dalam waktu yang ditentukan dinyatakan sebagai pemenang. Jika terjadi angka yang sama dari kedua tim, maka diberikan waktu tambahan lima menit, jika masih sama diberi waktu tambahan lagi sampai ada selisih angka.

Permainan bola basket tidak ada istilah draw atauimbang. Seperti yang dijelaskan dalam buku FIBA (2010: 15) bahwa: Bola basket dimainkan oleh dua regu yang masing – masing regu terdiri atas lima pemain. Setiap regu berusaha mencetak angka ke keranjang lawan dan mencegah regu lain mencetak angka. Bola boleh dioper, digelindingkan atau dipantulkan kesegala arah, sesuai dengan pertauran. Hany Ahmed (El-Aal, 2012: 428) menyatakan, Permainan basket adalah salah satu kegiatan olahraga yang memiliki efek positif pada pelajar dalam fisik, mental dan sosial sisi karena itu memperoleh perhatian luas secara lokal dan global, ia berkenaan dengan berbagai konsep dan keterampilan dasar sebagai dasar persyaratan untuk belajar Edwards, dkk, (2018: 1) Basket adalah olahraga intermiten yang berbasis di lapangan, tim yang terdiri dari intensity movements tinggi yang berulang-ulang seperti perubahan arah, percepatan dan perlambatan diselingi dengan periode rendah intensitas sedang aktivitas.

Permainan bola basket dimainkan dengan tujuan yang berbedabeda, baik itu untuk pendidikan, meraih prestasi maupun hanya untuk mencari kesenangan saja. Hal tersebut terlihat dengan digemarinya permainan bola basket oleh masyarakat luas karena permainan bola basket dapat dimainkan setiap orang, mulai dari anak kecil sampai

dengan dewasa. Hal tersebut sesuai dengan prinsip permainan bola basket yang dikemukakan oleh Agus Margono (2010: 6) yang mengemukakan bahwa “Pada prinsipnya permainan bola basket dapat dimainkan oleh setiap orang, baik anak-anak, remaja, orang dewasa, maupun orang tua yang usianya di atas lima puluh tahun”. Permainan bola basket salah satu olahraga yang berkembang sangat pesat. Basketball is one of the fastest growing sports in the country (Bailey, 2018: 1). Bola basket merupakan olahraga yang berkembang cepat di Negara ini (America).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim dengan jumlah setiap tim sebanyak lima orang pemain dan memiliki tujuan yang berbeda-beda bagi setiap orang yang memmainkannya.

Muhajir (2007:126) *Shooting* ball adalah teknik menembakkan bola ke dalam ring basket yang dapat dilakukan dengan cara diam ditempat atau gerakan melompat dengan jarak tertentu. Keberhasilan regu dalam permainan selalu ditentukan oleh keberhasilan dalam menembak. Menembak merupakan gerakan yang sangat penting dalam permainan bola basket. Menurut Danny Kosasih (2008: 46-52), *Shooting* adalah skill dasar bola basket yang paling terkenal dan digemari, karena setiap orang mempunyai naluri untuk menyerang dan ingin memasukan bola dalam keranjang. Menembak (*shooting*) adalah memegang bola dengan satu tangan atau dua tangan lalu mengarahkan shoot menuju ring basket.

Permainan merupakan cabang olahraga yang kita gunakan sebagai alat

dalam usaha pendidikan. Tiap kita menggunakan suatu alat pasti kita mengharapkan kegunaan alat itu dalam usaha kita untuk mencapai tujuan. Permainan merupakan bagian dari pada bidang studi olahraga yang mempunyai banyak kegiatan. Seperti halnya pada kegiatan kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain akan terpaculah perkembangan manusia secara menyeluruh misalnya perkembangan perkembangan jasmani, koordinasi gerak, kejiwaan dan sosial. Dengan tumbuh dan berkembangnya manusia keseluruhan melalui kegiatan kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak-anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan kegiatan bidang studi olahraga lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial (Sukintaka, 1979:1 dan 13).

Teori dikutip dalam Sukintaka (Sukintaka, 1979:90) Paedagoog mengatakan "Kecuali kebutuhan akan kebebasan, permainan itu berguna untuk memperoleh kesibukan dan membangkitkan fantasi anak". Drijarkara (2008 :15) dikutip dalam Sukintaka (1979: 91) dorongan untuk bermain itu ada pada setiap manusia. Akan tetapi lebih lebih pada manusia muda. Sebab itu sudah semestinya bahwa permainan dipergunakan untuk pendidikan. Menurut Alwi (2008:429) Permainan merupakan sesuatu yang dijadikan untuk bermain/ perbuatan bermain yang dimainkan (bola basket dan sebagainya). Sedangkan Menurut Alwi (2008: 621) target adalah sasaran atau batas ketentuan dan sebagainya yang telah ditetapkan untuk dicapai.

Target games (permainan target), yaitu permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik (Nurchahyo, 2013:5). Permainan target adalah salah satu klasifikasi dari bentuk permainan dalam pendekatan TGfU (teaching games for understanding) yang memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai. Ciri khas permainan target yaitu: konsentrasi, ketenangan, fokus, no body contact, dan akurasi yang tinggi.

Urgensi permainan target permainan ini sebenarnya menjadi dasar bagi permainan-permainan yang lain, karena hampir setiap permainan memiliki target atau goal yang dijadikan sasarannya. Bentuk permainan target antara lain: panahan, golf, bowling, billiards, snooker, frisbee, teknik dalam Cabor, dan permainan target tradisional. Nilai yang diharapkan muncul dalam permainan target yaitu: kemandirian sikap, kemandirian belajar, dan pembentuk karakter. konsentrasi, ketenangan, fokus pada sasaran, dan akurasi yang tinggi, apabila aktivitas target games dilakukan berulang-ulang maka akan terbentuk sifat-sifat yang yang terdapat dalam target games. Konsep diri siswa dapat terbentuk dari aktivitas target games memberikan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses pembentukan karakter yang kuat. (Wibowo, 2013:5)

Konsep umum dari permainan target yaitu mengirimkan objek atau proyektil pada sasaran yang ditentukan dalam jumlah eksekusi sesedikit mungkin.

Contoh permainan target panahan, bowling, golf, bilyard, snooker, permainan target tradisional, dan lain lain (Wibowo, 2013:5). Dalam permainan bola basket terdapat unsur bermain target yaitu harus memasukan bola ke dalam target yaitu ring basket. Dengan adanya unsur permainan target, permainan bola basket akan sangat baik diajarkan saat pembelajaran di sekolah. Keuntungan lainnya adalah target bisa diganti ataupun dimodifikasi sendiri sesuai dengan keinginan. Dengan memodifikasi terget yang berbeda akan menjadikan siswa tidak merasa bosan dalam melakukannya, serta akan efisien dalam waktu karena target bisa dibuat banyak dan siswa tidak jenuh dalam menunggu untuk melakukan kesempatan. Tetapi dalam melakukan bermain modifikasi permainan terget ini siswa tetap menggunakan teknik *shooting* yang benar saat menembak ke sasaran yang telah ditentukan.

Dari pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa permainan target merupakan permainan dimana pemain akan mendapatkan skor apabila bola atau proyektil lain yang sejenis dilempar atau dipukul dengan terarah mengenai sasaran yang telah ditentukan dan semakin sedikit pukulan menuju sasaran semakin baik, serta memfokuskan pada aktivitas permainan yang membutuhkan kecermatan, akurasi yang tinggi dalam memperoleh nilai.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan penelitian yang mengacu pada tindakan yang dapat dilakukan secara langsung dalam usaha memperbaiki proses pembelajaran.

Arikunto (2010) penelitian tindakan kelas merupakan kegiatan penelitian yang dilakukan terhadap sejumlah subjek yang menjadi sasaran yaitu peserta didik, bertujuan memperbaiki situasi pembelajaran di kelas agar terjadi peningkatan kualitas pembelajaran.

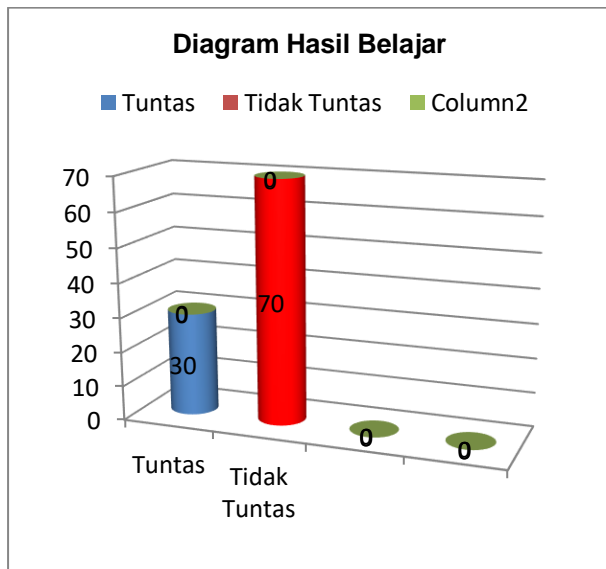
Penelitian ini dilaksanakan pada siswa XI SMA Negeri 12 Bungo. Peneliti memilih Lokasi ini dengan pertimbangan mengajar pada sekolah tersebut. Sehingga mempermudah dalam mencari dan mengumpulkan data, serta efisien waktu yang sangat memungkinkan. Subjek penelitian atau responden adalah pihak-pihak yang dijadikan sebagai sampel dalam sebuah penelitian. Seperti apa yang sudah di sebutkan sebelumnya, bahwa yang akan menjadi subjek penelitian adalah peneliti siswa kelas XI sebanyak 20 orang.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya akan dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Untuk analisis kuantitatif digunakan statistik deskriptif untuk mendeskripsikan karakteristik responden. Untuk analisis kualitatif digunakan kategorisasi. Kriteria yang digunakan untuk menentukan kategori skor penguasaan mata pelajaran PJOK adalah teknik kategorisasi Standar Dari hasil perbandingan yang diperoleh dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk menyusun rencana tindakan perbaikan pada siklus berikutnya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan kondisi awal terhadap pelaksanaan proses pembelajaran permainan Bola Basket di Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo, banyak permasalahan yang berkaitan dengan hasil belajar

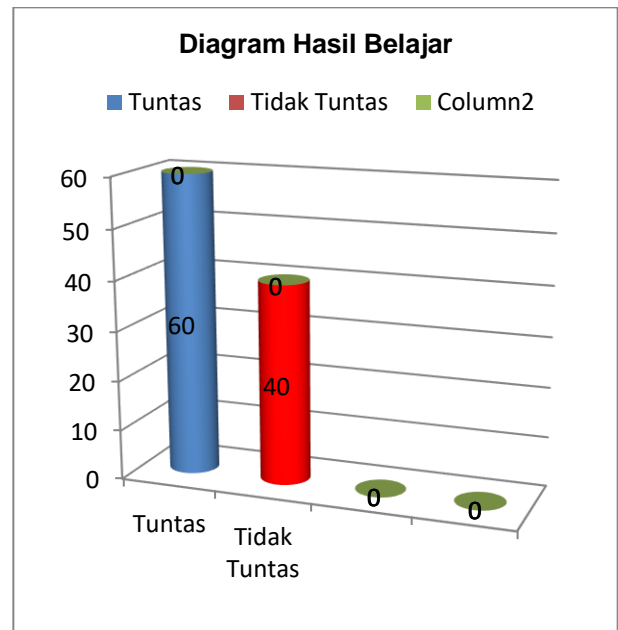
shooting bola basket yang pada akhirnya bermuara pada penguasaan teknik *shooting* bola basket yang belum optimal atau nilainya dibawah ketuntasan minimum. Hal ini disebabkan pada saat melakukan teknik *shooting* bola basket siswa kurang focus ke target. Kemudian kondisi tangan ketika melepaskan bola tidak seimbang sebagaimana dituntut untuk melakukan teknik *shooting* bola basket yang benar. Akibatnya bola tidak dapat diarahkan dengan tepat. Berikut nilai ketuntasan siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo dalam pembelajaran Bola Basket:



Dari diagram di atas terlihat jelas bahwa banyak siswa yang tidak tuntas pada pelajaran materi *shooting* bola basket Bola Basket. Berdasarkan data diatas persentase ketuntasan belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo 30 % dan persentase siswa yang belum tuntas adalah 70%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada materi *shooting* bola basket masih kurang. Perlu dilakukan tindakan adapun

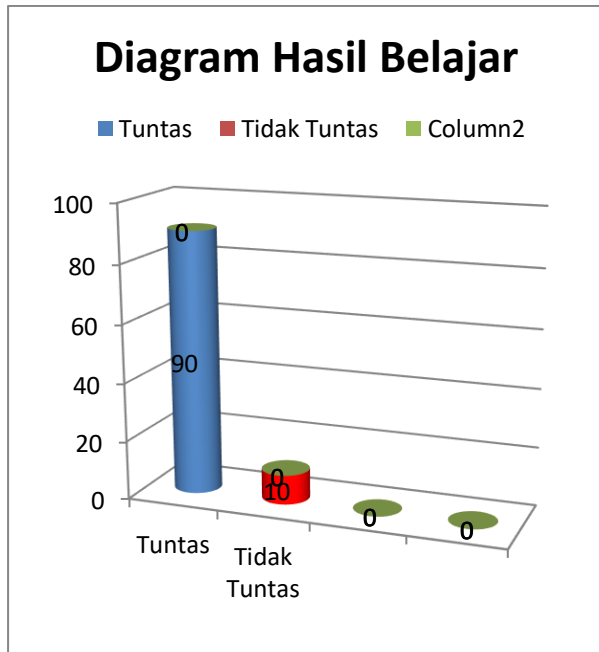
tahapan kegiatan penelitian ini diawali dari kegiatan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Berdasarkan data hasil belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo pada siklus 1 menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *shooting* bola basket melalui media papan target di dinding memberikan banyak manfaat dengan adanya peningkatan pada pra siklus ke siklus siklus I. jumlah siswa yang tuntas berjumlah 12 orang sedangkan siswa yang masih belum tuntas berjumlah 8 orang.



Berdasarkan data hasil belajar siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo pada siklus II menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran *shooting* bola basket melalui media papan target di dinding memberikan banyak manfaat dengan adanya peningkatan pada siklus I ke siklus siklus II. jumlah siswa yang tuntas berjumlah 18 orang sedangkan siswa

yang masih belum tuntas berjumlah 2 orang.



PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran *shooting* Bola Basket melalui media papan target di dinding dapat meningkatkan hasil siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. rangkuman hasil belajar *shooting* Bola Basket siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo

SIKLUS	HASIL BELAJAR SHOOTING BOLA BASKET			
	TUNTAS		TIDAK TUNTAS	
	Jumlah	%	Jumlah	%
PRA SIKLUS	6	30%	14	70%
SIKLUS I	12	60%	8	40%
SIKLUS II	18	90%	2	10%

Berdasarkan hasil belajar yang di laksanakan pada pra siklus, di peroleh nilai siswa yang tuntas hanya 6 orang dalam belajar yaitu sekitar 30%. Siswa yang tidak tuntas 14 orang dengan persentase 70%. Hal ini menunjukkan hasil pembelajaran *shooting* bola basket belum berhasil. Kemudian peneliti menyiapkan rancangan pembelajaran dengan menggunakan media papan target di dinding.

Pada siklus I hasil belajar siswa menunjukkan ketuntasan belajar siswa meningkat jika dilihat dari pra siklus. Hal ini dikarenakan setelah dilaksanakannya rancangan pembelajaran dengan menggunakan media papan target di dinding. Siswa yang tuntas pada siklus I berjumlah 12 orang dan yang belum tuntas 8 orang. Masih banyaknya siswa yang belum tuntas disebabkan oleh beberapa faktor diantaranya masih ada siswa yang tidak serius dalam mengikuti pelajaran dan adanya faktor luar seperti penjual mainan yang berjualan di area sekolahan yang mengakibatkan siswa tidak fokus.

Pada siklus I masih belum tercapai pembelajaran tuntas sehingga perlu di lakukan refleksi untuk kegiatan pada siklus II. Dalam pelaksanaan siklus II ini telah dapat memperkecil kelemahan-kelemahan pada siklus I, dan nilai rata-rata siswa juga sudah meningkat. Kemungkinan dengan adanya media papan target di dinding maka siswa tidak bosan untuk melaksanakan kegiatan.

Pada siklus II, guru terlebih dahulu mengulang kembali pembelajaran *shooting* Bola Basket menggunakan media papan target di dinding, dengan

demikian siswa akan lebih aktif untuk memperoleh nilai hasil belajar yang lebih baik. Selain itu peneliti dan guru pengamat mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran pada setiap individu secara bergantian, sehingga jika terdapat kesulitan siswa langsung dapat bertanya pada guru. Dari hasil evaluasi pada siklus II, hasil belajar siswa telah mencapai 90%. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran tuntas telah tercapai.

Berdasarkan data yang diperoleh tersebut maka dapat diketahui bahwa pembelajaran *shooting* bola basket sangat diperlukan suatu media pembelajaran, agar siswa mengalami langsung belajar secara individu dan menjadi semangat untuk mengikuti pembelajaran. Khususnya pada materi *shooting* bola basket, tepat sekali menggunakan media papan target di dinding. Pada setiap siklus penelitian dari pengamatan situasi belajar siswa tentang aktivitas siswa terhadap media papan target di dinding yang dilakukan dengan hasil tes pada akhir siklus telah meningkat dari 60% pada siklus I menjadi 90% pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa sebenarnya sangat berkaitan dengan keinginan siswa itu sendiri untuk belajar, faktor penunjang kegiatan pembelajaran dan media pembelajaran itu sendiri. Karena dengan meningkatnya aktivitas siswa terhadap penggunaan media papan target di dinding yang telah dilaksanakan sangatlah berpengaruh terhadap hasil belajar siswa tersebut, ini dapat dilihat dari perubahan terhadap hasil belajar siswa tersebut dan perubahan setiap siklusnya. Dengan telah di capainya ketuntasan belajar pada siklus II, maka

tidak perlu lagi dilakukan refleksi untuk kegiatan siklus selanjutnya, dengan demikian penelitian tindakan kelas pada konsep *shooting* Bola Basket sudah tuntas tidak perlu di lanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

KESIMPULAN

Pembelajaran Penjasorkes siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo dapat diterima dengan baik. Berdasarkan penelitian tindakan kelas yaitu dengan menerapkan pembelajaran *shooting* Bola Basket melalui media papan target di dinding pada siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo dapat disimpulkan sebagai berikut :

Dengan menggunakan pembelajaran *shooting* Bola Basket melalui media papan target di dinding dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi pembelajaran *shooting* Bola Basket pada siswa Kelas XI SMA Negeri 12 Bungo. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I 60% dalam kategori tuntas jumlah siswa yang tuntas adalah 12 siswa. Pada siklus II terjadi peningkatan siswa dalam kategori tuntas sebesar 90% dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 18 siswa.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, berikut dikemukakan beberapa saran yaitu jika penerapan pembelajaran *shooting* Bola Basket melalui media papan target di dinding dapat meningkatkan proses belajar sesuai dengan kriteria yang di tetapkan, maka disarankan agar melakukan refleksi sebagai berikut :

1. Guru pendidikan jasmani sebaiknya dapat menerapkan pembelajaran pendidikan jasmani dengan variasi-variasi pembelajaran untuk mengatasi kesulitan penafsiran gerak yang kompleks oleh peserta didik.
2. Siswa terutama kelompok yang masih termasuk dalam kategori belum tuntas perlu diberi stimulus yang khusus agar mereka lebih tertarik mengikuti sajian pembelajaran. Disamping itu perlu di ingatkan kembali agar siswa mempersiapkan diri lebih baik lagi sebelum mengikuti skenario pembelajaran.
3. Tujuan dan manfaat pembelajaran perlu dijelaskan, agar para siswa yakin bahwa memahami tujuan dan manfaat pembelajaran adalah untuk kepentingan siswa itu sendiri dalam mengarahkan proses pembelajaran menuju tercapainya kompetensi yang di inginkan sebagai hasil pembelajaran.
4. Pemberian stimulus untuk merangsang ingatan terhadap materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, stimulus tersebut perlu mengacu kepada hasil tes yang mengukur perubahan tingkah laku yang di tetapkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran.
5. Umpan balik berupa penguatan dari respon atau unjuk kerja (tugas latihan) harus diberikan secara langsung sebelum proses pembelajaran selanjutnya dimulai, sehingga tingkat kepuasan siswa terhadap penguasaan bahan yang telah dipelajari dapat ditingkatkan.
6. Penyusunan tes hasil belajar perlu disesuaikan dengan indikator kompetensi yang ingin dicapai dengan

tingkat kesulitan dan daya beda yang sesuai dengan kemampuan siswa.

7. Gunakan pendekatan pembelajaran *shooting* Bola Basket melalui media papan target di dinding dengan memaksimalkan keunggulannya dan meminimalkan kelemahannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdur Rohim. 2008. Olahraga Bola Basket. Semarang: Aneka Ilmu.
- Adang Suherman. 2000. Dasar-dasar Penjaskes. Jakarta : Depdikbud
- Arikunto, S. 2002. Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2009. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Danny Kosasih. 2008. Fundamental Basketball. Semarang: Karmedia
- Hasan Alwi. (2008). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Balai Pustaka
- Muhajir. (2007). Pendidikan Olahraga dan Kesehatan. Jakarta. Erlangga.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai. 2013. Media Pengajaran. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Rusli Lutan. 2003. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kemendikbud. 2014. Materi Pelatihan Guru Implementasi Kurikulum 2013. Jakarta : BPSDMPK dan PMP.
- Sugiyono.(2010). Statistika Untuk Penelitian. Bandung : Alfabeta
- Wiessel, Hal.(2000). Bola Basket (dilengkapi dengan program pemahiran teknik dan taktik). Jakarta : PT Rajagrafindo Persada.
- . 2006. Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik. Jakarta : RinekaCipta

- Hastono, SP. 2001. Analisis Data.
Jakarta: Fakultas Kesehatan
Masyarakat Universitas Indonesia
- Harlock, EB. 1993. Perkembangan Anak.
Jakarta: Erlangga
- Kartono, Kartini. 2013. Teori Kepribadian.
Bandung: Alumni
- Margono, S. 2005. Metodologi Penelitian
Pendidikan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nurhasan. 2001. Tes dan Pengukuran
dalam Pendidikan Jasmani. Jakarta:
Direktorat Jenderal Olahraga
- PB. PERBASI .(2008). Pengaturan
Permainan Bola Basket. Jakarta :
PERBASI.
- Tim Penyusun, K. B. B. I. 2008. Kamus
Besar Bahasa Indonesia. Balai
Pustaka: Jakarta.
- Tomoliyus. (2001). Pendekatan
Keterampilan Taktis dalam
Pembelajaran Bola Basket. (konsep
dan metode). Jakarta : Depdiknas
Dirjen Pendidikan Dasar dan
Menengah dan Dirjen Olahraga.
- Wawan Eko Yulianto. (2007). Dasar-dasar
Bola Basket (terjemahan). Bandung
: Pakar Raya.