



---

## **PENERAPAN PENDEKATAN BERMAIN PADA SISWA UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET SISWA KELAS XI SMK NEGERI 4 MAKASSAR**

**Asep darmawan<sup>1</sup>, Juhanis<sup>2</sup>, Ismail<sup>3</sup>**

<sup>1</sup> Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar/Email : [asepdarmawan1219@gmail.com](mailto:asepdarmawan1219@gmail.com)

<sup>2</sup> Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar/Email :  
[juhanis@unm.ac.id](mailto:juhanis@unm.ac.id)

<sup>3</sup>UPT SMKN 4 MAKASSAR/Email : [ismailwisi@gmail.com](mailto:ismailwisi@gmail.com)

### **Artikel info**

*Received; 02-03-2024*

*Revised;03-04-2024*

*Accepted;04-05-2024*

*Published,25-05-2024*

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas dari penerapan pendekatan bermain pada siswa untuk meningkatkan hasil belajar dribble bola basket. Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus, yaitu siklus I dan siklus II, sebagai langkah berkelanjutan untuk meningkatkan hasil dari siklus sebelumnya. Subjek dari penelitian terdiri dari 38 siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran dribble bola basket meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar. Dari siklus I, hanya 36,84% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 78,95%. Hal ini menandakan bahwa metode yang interaktif dan menyenangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis serta motivasi siswa

### **Key words:**

*Dribble, pendekatan  
bermain*

artikel global teacher professioanl dengan akses terbuka dibawah lisensi CC  
BY-4.0



## **PENDAHULUAN**

Olahraga merupakan kegiatan fisik yang terstruktur dan bertujuan untuk mendorong, mengasah, serta mengembangkan potensi fisik, mental, dan sosial individu. Saat ini, olahraga telah menjadi bagian integral dalam kehidupan masyarakat, dan semakin banyak orang yang

aktif berpartisipasi. Keberadaan olahraga kini tidak hanya dipandang sebelah mata; ia telah diakui sebagai elemen penting dalam budaya masyarakat. Selain itu, olahraga juga dapat meningkatkan reputasi bangsa di kancah internasional, yang menunjukkan bahwa pengembangan sektor olahraga sangatlah krusial. Oleh karena itu, pembinaan dalam bidang olahraga perlu mendapat perhatian serius, mengingat perannya yang signifikan dalam mencapai tujuan pembangunan nasional (Yuliandra, et al., 2018).

Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru diharapkan mengajarkan keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan, serta menginternalisasi nilai-nilai seperti sportifitas, kejujuran, dan kerjasama, di samping membiasakan pola hidup sehat. Pendidikan jasmani itu sendiri adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktivitas fisik, mencakup keterampilan dan perkembangan gerak dari berbagai cabang olahraga, termasuk bola basket (Adhim & Zaitun, 2024).

Bola basket adalah olahraga yang dimainkan oleh dua tim, masing-masing terdiri dari lima pemain, dengan tujuan mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan mencegah lawan melakukan hal yang sama. Dalam permainan ini, setiap tim harus memantulkan bola sambil berlari atau berjalan, serta dapat mengoper bola kepada rekan setim dengan tujuan akhir memasukkan bola ke keranjang lawan, sambil menjaga agar keranjang tim mereka tidak kebobolan. Dribble bola basket adalah teknik dasar yang sangat penting dalam permainan. Ini adalah cara pemain untuk menggiring bola sambil bergerak, memungkinkan mereka untuk menjaga penguasaan bola sambil mencari peluang menyerang. Dribble dilakukan dengan memantulkan bola ke lantai menggunakan satu tangan, biasanya bergantian antara kiri dan kanan. Teknik yang baik mencakup kontrol, kecepatan, dan perubahan arah, sehingga pemain bisa menghindari lawan dan menciptakan ruang. Dribble juga dapat digunakan untuk memperdaya pemain bertahan dengan variasi kecepatan dan pola gerakan. Pemain yang terampil dalam dribble dapat membuka peluang mencetak poin dan meningkatkan strategi tim secara keseluruhan.

Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di sekolah menengah kejuruan (SMK) bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Savitriani, 2019). Salah satu materi pembelajaran dalam PJOK di SMK adalah permainan bola basket. Dalam permainan bola basket, kemampuan dribble atau menggiring bola merupakan salah satu keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh siswa. Dribble adalah salah satu cara membawa lari bola ke segala arah sesuai dengan peraturan yang berlaku.

Namun, berdasarkan observasi awal di kelas XI SMK Negeri 4 Makassar, ditemukan beberapa permasalahan dalam pembelajaran dribble bola basket, seperti hasil belajar dribble siswa masih rendah, ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang belum mencapai kriteria ketuntasan minimal (KKM). Siswa kurang antusias dan cepat bosan dalam mengikuti pembelajaran dribble bola basket yang cenderung monoton dan hanya berfokus pada teknik. Guru belum menerapkan pendekatan pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar dribble siswa.

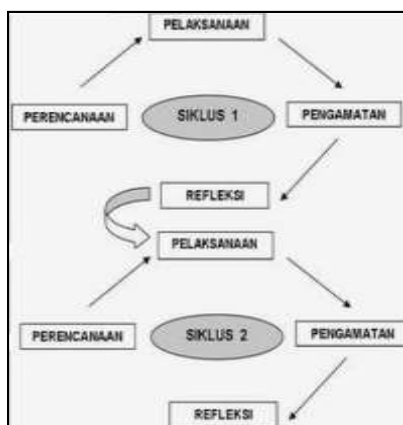
Salah satu pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar dribble bola basket adalah pendekatan bermain. Pendekatan bermain merupakan suatu bentuk pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran (agus Sutriawan et al., 2024).

Beberapa penelitian telah menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar dribble bola basket siswa. Sugiana Savitriani (2019) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa penerapan pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar dribble bola basket siswa kelas XI IPA-2 Puteri SMA Islam Terpadu Wahdah Islamiyah Makassar. Penelitian lain oleh Reza Wardhani (2013) juga menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran pendekatan bermain dapat meningkatkan hasil belajar dribbling bola basket pada siswa kelas VI SD Labuhan Deli Kabupaten Deli Serdang.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Pendekatan Bermain untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket Siswa Kelas XI SMK Negeri 4 Makassar".

## METODE

Masalah yang diteliti berkaitan dengan proses pembelajaran di kelas, melibatkan interaksi antara siswa dan guru (Syaifudin, 2021). Penelitian tindakan kelas (PTK) sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran jika diterapkan secara efektif, dengan melibatkan pihak-pihak yang sadar dalam mendeteksi dan menyelesaikan masalah melalui tindakan yang terukur. PTK didefinisikan sebagai studi reflektif oleh pelaku tindakan tersebut (Purba et al., 2023). Penelitian ini akan dilaksanakan dengan dua siklus, dimana antara siklus I dan siklus II merupakan sebuah rangkaian yang saling berkaitan. Siklus II dilakukan sebagai perbaikan dari siklus sebelumnya. Penelitian ini menggunakan desain penelitian Tindakan kelas model teori kurt Lewin. Konsep pokok penelitian model ini terdiri dari empat komponen utama: perencanaan (planning), tindakan (acting), pengamatan (observing), dan refleksi (reflecting).



Gambar 3.1 Desain Penelitian

Pertama, perencanaan melibatkan pengembangan strategi dan kegiatan yang akan dilaksanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, tindakan adalah implementasi dari rencana yang telah dibuat. Setelah itu, pengamatan dilakukan untuk mengumpulkan data

mengenai proses dan hasil tindakan yang telah diterapkan. Terakhir, refleksi merupakan evaluasi terhadap keseluruhan proses, menganalisis apa yang berhasil dan apa yang perlu diperbaiki. Dengan mengikuti siklus ini, penelitian diharapkan dapat menghasilkan perbaikan berkelanjutan dalam praktik pembelajaran. Dalam penelitian ini, subjeknya adalah 38 siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar, dengan instrumen penilaian yang mencakup tiga aspek: kognitif (pengetahuan tentang bola basket), afektif (perilaku selama pembelajaran), dan psikomotor (kemampuan praktik dalam pelajaran pendidikan jasmani).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian tindakan kelas ini merupakan hasil dari pengamatan langsung yang dilakukan oleh peneliti terhadap pelaksanaan pembelajaran PJOK. Penelitian ini berfokus pada tiga aspek penilaian: kognitif, afektif, dan psikomotor, dengan tujuan utama meningkatkan keterampilan dribble siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar melalui metode pendekatan bermain. Sebelum memulai tindakan kelas, peneliti melakukan observasi awal untuk memahami kondisi kelas dan identifikasi masalah yang ada. Observasi ini penting untuk merumuskan langkah-langkah tindakan yang tepat dan efektif. Data yang diperoleh dari observasi awal digunakan sebagai dasar untuk merencanakan intervensi yang akan dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa dapat lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, diharapkan ada peningkatan dalam kemampuan dribble siswa serta aspek-aspek penilaian lainnya. Hasil dari observasi awal akan disajikan dalam tabel 4.1 untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi awal sebelum tindakan dilaksanakan, serta sebagai acuan untuk mengevaluasi keberhasilan tindakan yang diterapkan dalam siklus-siklus berikutnya :

**Tabel 4.1 Hasil Data Awal**

No	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase
1	>75	6	15.79%
2	<75	32	84.21%
	<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

Pada Tabel 4.1 hasil data awal pada penelitian ini menunjukkan bahwa dari 38 siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar, hanya 6 siswa atau 15,79% yang mencapai ketuntasan di atas nilai 75, sementara 32 siswa atau 84,21% masih berada di bawah nilai tersebut. Angka ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan dribble bola basket sebelum penerapan pendekatan bermain. Kondisi ini menandakan perlunya intervensi yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar, sehingga fokus penelitian selanjutnya akan diarahkan pada penerapan metode yang lebih interaktif dan menyenangkan. Dengan pendekatan bermain, diharapkan keterlibatan siswa meningkat dan kemampuan mereka dalam dribble dapat berkembang dengan baik.

Data yang diperoleh dari setiap siklus mencakup hasil observasi dan unjuk kerja siswa berdasarkan indikator yang dinilai menggunakan rubrik penilaian. Skor yang diperoleh setiap siswa kemudian dibagi dengan skor maksimal dan dikalikan 100% untuk menghasilkan nilai akhir siswa. Nilai ini menjadi acuan untuk menentukan apakah siswa dinyatakan tuntas atau tidak, yang selanjutnya berpengaruh pada kelanjutan ke siklus II. Penelitian ini menggunakan desain yang terdiri dari dua siklus berulang, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setelah tindakan dilaksanakan di masing-masing siklus, diperoleh persentase proses dan hasil belajar dari kegiatan pembelajaran. Hasil tersebut menunjukkan perkembangan kemampuan siswa dalam dribble bola basket, serta perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Data yang telah dikumpulkan dan analisis dari setiap siklus memberikan gambaran yang jelas tentang efektivitas pendekatan bermain yang diterapkan. Dengan memaparkan hasil yang diperoleh, diharapkan dapat diidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari proses pembelajaran, serta memberi dasar untuk perbaikan di siklus berikutnya. Hasil-hasil ini akan disajikan lebih lanjut dalam bentuk tabel untuk mempermudah pemahaman mengenai kemajuan siswa.

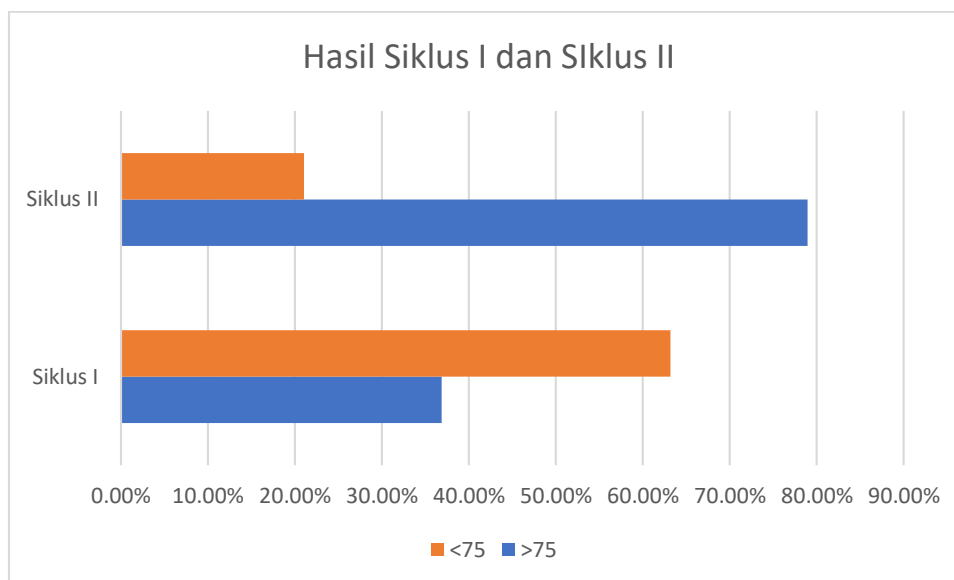
**Tabel 4.2 Hasil Berdasarkan Siklus I dan II**

No	Ketuntasan	Siklus I	Persentase	Siklus II	Persentase
1	>75	14	36.84%	30	78.95%
2	<75	24	63.16%	8	21.05%
	<b>Jumlah</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>	<b>38</b>	<b>100%</b>

Hasil tabel 4.2 menunjukkan perkembangan ketuntasan siswa berdasarkan siklus I dan II. Pada siklus I, terdapat 14 siswa atau 36,84% yang mencapai ketuntasan di atas nilai 75, sementara 24 siswa atau 63,16% masih di bawah nilai tersebut. Hal ini mencerminkan bahwa mayoritas siswa belum memenuhi standar yang diharapkan pada tahap awal penerapan pendekatan bermain.

Setelah tindakan di siklus II, terlihat peningkatan yang signifikan, di mana 30 siswa atau 78,95% berhasil mencapai ketuntasan. Hanya 8 siswa atau 21,05% yang masih berada di bawah nilai 75. Peningkatan ini menunjukkan efektivitas penerapan metode yang digunakan, yang berhasil mendorong lebih banyak siswa untuk memahami dan menguasai keterampilan dribble bola basket.

Secara keseluruhan, hasil ini menegaskan bahwa melalui proses pembelajaran yang berulang dan interaktif, siswa dapat menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam kemampuan mereka. Hasil dari siklus II menjadi indikasi positif bahwa pendekatan yang diterapkan tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran.



Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dribble bola basket siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar melalui penerapan pendekatan bermain. Hasil dari observasi dan penilaian pada setiap siklus menunjukkan perkembangan yang signifikan dalam keterampilan siswa. Data awal menunjukkan bahwa sebelum intervensi, hanya 15,79% siswa yang mencapai ketuntasan di atas nilai 75. Ini menandakan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan dalam menguasai keterampilan dribble.

Setelah penerapan metode bermain dalam siklus I, 36,84% siswa berhasil mencapai ketuntasan. Meskipun ada peningkatan, mayoritas siswa masih berada di bawah standar. Namun, tindakan yang dilakukan pada siklus II menunjukkan hasil yang jauh lebih baik, dengan 78,95% siswa mencapai ketuntasan. Peningkatan ini mencerminkan efektivitas metode yang diterapkan, di mana pendekatan bermain tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan praktis siswa.

Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa, yang pada gilirannya berdampak positif terhadap kemampuan mereka. Dengan demikian, penelitian ini menegaskan pentingnya menggunakan metode yang sesuai dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk mencapai hasil yang optimal. Keberhasilan yang dicapai di siklus II memberikan dasar yang kuat untuk terus menerapkan dan mengembangkan pendekatan ini di masa mendatang.

## SIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan pendekatan bermain dalam pembelajaran dribble bola basket meningkatkan hasil belajar siswa kelas XI SMK Negeri 4 Makassar. Dari siklus I, hanya 36,84% siswa yang mencapai ketuntasan, sementara pada siklus II, angka ini meningkat menjadi 78,95%. Hal ini menandakan bahwa metode yang interaktif dan menyenangkan efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis serta motivasi siswa. Temuan ini menegaskan pentingnya penggunaan metode yang tepat dalam pendidikan jasmani untuk

mencapai hasil belajar yang optimal. Keberhasilan ini menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam pembelajaran olahraga di masa mendatang.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Adhim, M. F., & Zaitun, Z. (2024). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerakan Lay Up Shoot Bola Basket dengan Menggunakan Metode Tutorial Teman Sebaya Di SMP Labschool FIP UMJ. *SEMNASFIP*.
- agus Sutriawan, A., Syafruddin, M. A., & Hasanuddin, M. I. (2024). Analisis Motivasi Terhadap Hasil Belajar Mata Kuliah Bola Basket. *STAMINA*, 7(2), 44–54.
- Purba, S., Ahadid, A., Putra, W., Rahman, A. A., Aryani, P., Jannah, F., Widodo, H., Magalhaes, A. D. J., & Hasanuddin, M. I. (2023). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Aplikasinya*.
- Savitriani, S. (2019). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bolabasket Melalui Pendekatan Bermain Pada Siswa Kelas Xi Ipa 2 Puteri Sma Islam .... 1999*, 1–8. <http://eprints.unm.ac.id/14565/>
- Syaifudin, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Journal Of Islamic Studies*, 1(2).
- Yuliandra, E., Alnedral, A., & Fardi, A. (2018). Meningkatkan kemampuan dribbling sepakbola dengan pendekatan bermain. *Jurnal Cerdas Sifa Pendidikan*, 7(2), 42-53.