



## Global Journal Sport Science

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>

Volume 1, Nomor 1 Juli 2023

e-ISSN: xxxx-xxxx

DOI.10.35458

---

### Implementasi Metode *Drill* Untuk Meningkatkan Teknik *Dribbling* Dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai

Khairul<sup>1</sup>, Benny Badaru<sup>2</sup>, Usman<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga, Universitas Negeri Makassar, Jl. Wijaya Kusuma No. 14 Fakultas Ilmu Keolahragaan, Sains Global Indonesia

<sup>1</sup>[khairulherul5@gmail.com](mailto:khairulherul5@gmail.com), <sup>2</sup>[benny.b@unm.ac.id](mailto:benny.b@unm.ac.id), <sup>3</sup>[usman58@guru.smp.belajar.id](mailto:usman58@guru.smp.belajar.id)

---

#### Abstrak

Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk meningkatkan pembelajaran peserta didik pada pembelajaran PJOK materi *dribbling* dengan cara menerapkan metode *Drill* untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai. Dengan menggunakan metode *Drill* dalam proses pembelajaran permainan bola voli dikatakan berhasil karena dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai dalam melakukan metode *drill*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disertai dengan data kualitatif dan kuantitatif diperoleh presentase ketuntasan kelas meningkat dari 77% untuk *dribbling* pada siklus I menjadi 95% untuk *dribbling* pada siklus II mengalami perubahan rentang nilai diikuti peningkatan hasil akhir dari proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* dalam pembelajaran permainan bola basket sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar *dribbling* dalam permainan bola basket.

**Kata Kunci:** Metode *drill*, Bola Basket, Teknik *Dribbling*.

#### PENDAHULUAN

Pelaksanaan Olahraga adalah salah satu cara untuk meningkatkan kualitas individu Indonesia dengan fokus pada pembentukan karakter, kedisiplinan, sikap sportif, serta pencapaian prestasi yang dapat membangkitkan rasa bangga nasional. Ragam kegiatan olahraga meliputi berbagai cabang seperti atletik, permainan, olahraga air, dan beladiri. Salah satu bentuk olahraga permainan yang diterapkan dalam konteks pendidikan adalah bola basket, yang dikenal sebagai cabang olahraga yang menarik dan saat ini sedang berkembang (Wibowo, 2020).

Menurut Hastuti (2008) Permainan bola basket tidak hanya mengandalkan kerja tim, tetapi juga menekankan pengembangan individu, di mana setiap pemain harus terus memperbaiki keterampilan pribadinya tanpa mengesampingkan kerjasama dalam tim. Hal ini mengimplikasikan bahwa berharga menguasai keterampilan dasar karena ini akan meningkatkan rasa percaya diri, memungkinkan penggunaan keterampilan tersebut dalam situasi permainan, serta memberikan elemen kegembiraan dan kekaguman dalam pertunjukan teknik tinggi yang menarik dalam permainan bola basket. Seorang pemain bola basket harus memiliki kemampuan yang kuat dalam penguasaan teknik dasar sebagai landasan untuk meningkatkan kemampuan bola basketnya secara keseluruhan.

Segala aktivitas dalam permainan bola basket berlangsung dalam rangkaian gerakan, termasuk gerakan tanpa bola maupun yang melibatkan bola. Jenis gerakan yang terkait dengan bola meliputi melempar dan menangkap bola, menggiring (*dribbling*), menembak (*shooting*), *pivot* (berporos), meraih *rebound*, dan *lay up*. Dari beragam gerakan tersebut, dapat dipahami bahwa salah satu aspek paling fundamental dan yang pertama diajarkan kepada pemula dalam bola basket adalah teknik menggiring (*dribbling*). Hal ini karena teknik *dribble* menjadi kunci utama dalam permainan bola basket, terutama dalam aspek serangan, pengendalian permainan, dan distribusi bola antar pemain untuk menciptakan peluang mencetak poin. Pendapat ini sejalan dengan pandangan Ilmiyah (2016) yang menekankan bahwa *dribble* adalah komponen integral dalam bola basket, memiliki peran penting baik dalam permainan individu maupun kerjasama tim. Dalam upaya mencetak poin sebanyak mungkin untuk memenangkan pertandingan, teknik *dribble* menjadi unsur kunci untuk meningkatkan kualitas permainan bola basket.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pembelajaran teknik *dribble*, khususnya di kelas VIII UPTD SMPN 3 SINJAI, belum mencapai tingkat optimal. Hal ini tercermin dari prestasi belajar *dribble* yang masih dianggap kurang memuaskan. Berdasarkan hasil pengamatan, tampaknya pembelajaran *dribble* dalam permainan bola basket perlu ditingkatkan. Proses ini harus dilakukan secara sengaja dan melibatkan interaksi yang terstruktur antara semua peserta agar mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Oleh karena itu, masalah-masalah yang telah diamati oleh peneliti termasuk fakta bahwa selama proses pembelajaran, siswa kadang merasa bosan dan kehilangan minat, penggunaan metode konvensional yang membuat siswa menjadi pasif dan kurang bersemangat dalam pembelajaran, serta rendahnya penguasaan teknik *dribble*.

Kesulitan yang dihadapi oleh siswa saat menjalankan *dribble* disebabkan oleh sejumlah faktor, termasuk kurangnya pemahaman siswa terhadap teknik-teknik *dribble* dalam permainan bola basket yang tepat dan benar. Tantangan atau masalah yang sering dihadapi siswa dalam proses belajar *dribble* dalam bola basket menekankan bahwa seorang guru harus memiliki kemampuan untuk menganalisis situasi ini dan mencari solusi yang sesuai agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif (Masitoh dkk, 2020).

Ketika mengamati tantangan yang dihadapi siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, terutama dalam materi *dribble* dalam permainan bola basket, terlihat bahwa metode *drill* dapat digunakan dalam pembelajaran penjas.

Metode *drill* merujuk pada pendekatan pembelajaran yang mengedepankan repetisi gerakan dengan tujuan mencapai penguasaan gerakan yang benar secara otomatis. Pendekatan *drill* lebih menekankan aspek teknis. Dalam metode *drill*, guru memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan gerakan tertentu sesuai dengan pedoman, dan siswa akan melakukannya berulang kali dengan harapan agar gerakan tersebut menjadi otomatis (Ma'mun dan Subroto, 2001).

Penggunaan metode *drill* dalam pembelajaran akan mengharuskan guru pendidikan jasmani untuk menunjukkan kreativitas dan inisiatif dalam merancang beragam aktivitas pembelajaran. Pembelajaran ini perlu dijalankan dengan efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Selain itu, seorang guru harus mampu menciptakan lingkungan pembelajaran yang menghibur bagi siswa. Penerapan metode *drill* dalam pembelajaran membutuhkan kemampuan guru dalam mengatur proses pembelajaran dengan tujuan meningkatkan prestasi belajar siswa dalam materi *dribble* permainan bola basket.

Metode *drill* adalah pendekatan pengajaran yang melibatkan latihan berulang kepada siswa untuk mengembangkan keterampilan atau kemampuan dari materi yang telah diajarkan atau diberikan kepada mereka. Metode *drill* bertujuan untuk memberikan latihan berulang kepada siswa agar mereka dapat menguasai suatu keterampilan tertentu (Hasibuan dan Moedjiono: 2000).

Tujuan dari pembelajaran metode *drill* adalah untuk mengasah kemampuan intelektual siswa, termasuk keterampilan seperti perkalian, pembagian, penjumlahan, pengurangan, pengakaran dalam berbagai konteks. Ini juga mencakup pemahaman tentang objek, bentuk,

serta konsep dalam mata pelajaran seperti matematika, ilmu pasti, ilmu kimia, tanda baca, dan sebagainya (nana sudjana, 2005).

Berdasarkan sejumlah masalah yang ada, peneliti berusaha mencari cara untuk mengatasi kendala tersebut dan memberikan solusi terbaik guna meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penerapan metode *drill* menjadi solusi yang diusulkan karena memiliki sejumlah keunggulan yang dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam bermain bola basket. Dengan menerapkan metode ini, diharapkan dapat mengoptimalkan proses pembelajaran, memotivasi peserta didik agar aktif dalam proses pembelajaran, dan dengan demikian mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik.

## **METODE**

Jenis Penelitian ini memanfaatkan Metode Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) karena peneliti terlibat secara langsung dalam seluruh proses penelitian, dari tahap awal hingga tahap akhir pelaksanaan tindakan.

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu jenis penelitian ilmiah yang dilakukan oleh guru atau peneliti di dalam kelas dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Metodenya adalah cara berpikir yang obyektif, rasional, dan sistematis, menggunakan fakta untuk mengembangkan pengetahuan. Penelitian ini melibatkan siklus perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang berkelanjutan hingga penelitian tindakan kelas selesai (Azizah dkk, 2021).

## **OBJEK PENELITIAN**

Objek Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah UPTD SMP Negeri 3 Sinjai. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan dalam melakukan teknik *dribbling* jika menggunakan metode drill dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai.

## **SUBJEK PENELITIAN**

Siswa yang menjadi subjek dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah 26 siswa dari kelas VIII di UPTD SMP Negeri 3 Sinjai, terdiri dari 15 siswa perempuan dan 11 siswa laki-laki.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### **HASIL**

#### **1. Hasil Penelitian Siklus I**

Penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai, merupakan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Penelitian tindakan yang telah dilakukan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Siklus pertama dilaksanakan pada tanggal 25 Agustus 2023 dengan alokasi waktu 2x40 menit dan pada pembelajaran siklus kedua dilaksanakan pada tanggal 1 September 2023. Pada pelaksanaan siklus pertama guru menyampaikan materi tentang *dribbling* dalam permainan basket dengan menggunakan metode *drill*. Setelah melaksanakan siklus pertama, peneliti melakukan refleksi.

**Tabel 1. Hasil penelitian aktivitas peserta didik pada siklus I**

ASPEK PENELITIAN	RATA-RATANILAI DRIBBLING BOLA BASKET	INDIKATOR KETERCAPAIAN
Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran gerakan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket	77%	80%

Hasil refleksi pada siklus I tidak mengalami hambatan dan berjalan dengan baik, sesuai dengan modul. Persiapan saran dan prasarana serta sumber pembelajaran, instrumen penelitian yang berupa pemberian nilai atau poin pada gerakan yang dilakukan oleh peserta didik yang sudah diberi petunjuk dengan jelas. Kelemahan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama yaitu murid kurang mengerti mengenai alur gerakan yang diperagakan tidak adanya pensosialisasian gerakan, dan dalam pengelolaan kelas yang masih kurang efektif maka penelitian harus dilanjutkan pada penelitian tindakan kelas siklus kedua.

## **2. Hasil Penelitian Siklus II**

Penelitian yang dilakukan pada siklus kedua juga terdapat empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan atau tindakan, pengamatan, dan refleksi. Setelah melaksanakan dan menyelesaikan siklus kedua, peneliti melakukan pengamatan dan refleksi pada siklus kedua, setelah melakukan perhitungan, maka diperoleh hasil persentase dalam pembelajaran terhadap aktivitas peserta didik seperti terlihat pada tabel.

**Tabel 2. Hasil penelitian aktivitas peserta didik pada siklus II**

ASPEK PENELITIAN	RATA-RATANILAI DRIBBLING BOLA BASKET	INDIKATOR KETERCAPAIAN
Aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran gerakan <i>dribbling</i> dalam permainan bola basket	95%	80%

Hasil refleksi pada siklus II dalam proses pembelajaran gerakan *dribbling* dalam permainan bola basket berjalan dengan lancar dengan sesuai yang diharapkan p, sedangkan pada tahap tindakan guru sudah mampu mengatasi permasalahan yang terjadi pada siklus pertama dan pada siklus kedua ini ada peningkatan aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran gerakan *dribbling* dalam permainan bola basket dengan metode drill.

Dari hasil siklus ke dua, mengenai kelemahan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus pertama peserta didik kurang mengerti mengenai alur gerakan yang diperagakan, tidak ada pensosialisasian gerakan, dan dalam pengelolaan kelas yang masih kurang efektif. Pada siklus kedua ini kelemahan yang di alami pada siklus kedua telah terpecahkan. Guru telah menyimpulkan bahwa hasil refleksi pada siklus kedua yaitu, hasil perencanaan, tindakan, pengamatan yang dilakukan guru siklus kedua ini sudah dikatakan berhasil dan pembelajaran gerakan *dribbling* dalam permainan bola basket dengan menggunakan metode drill yang dilakukan telah tercapai baik dari segi kognitif, efektif, dan psikomotor dan tidak perlu melanjutkan kesiklus berikutnya.

### 3. Hasil Penelitian Persentase Aspek Nilai *Dribbling*

Perbandingan persentase yang diperoleh dari setiap aspek penilaian dalam lembar observasi yang dilakukan oleh peneliti selama melakukan penelitian. Adapun aspek penelitian yang dijadikan acuan oleh observer dalam pengambilan data yaitu posisi dan sikap awalan, pelaksanaan gerak, serta posisi dan sikap akhir. Pada siswa kelas VIII A UPTD SMP Negeri 3 Sinjai. Hasil persentase penelitian yang dilakukan oleh peneliti pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai dapat dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 3. Persentase hasil penelitian tindakan kelas Teknik *dribbling***

PERBANDINGAN PRESENTASE DRIBBLING SIKLUS (I & II)			
Siklus	Posisi dan sikap awalan	Pelaksanaan gerakan	Posisi dan sikap akhir
I	31%	29%	27%
II	37%	35%	34%

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh peneliti dapat dilihat tabel diatas bahwa ada peningkatan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan seperti pada siklus I posisi dan sikap awalan *dribbling* mencapai 31% kemudian Pelaksanaan gerakan 29% begitu pula dengan posisi dan sikap akhir mencapai 27%. Hasil yang sangat signifikan dapat dilihat pada siklus II yang mengalami perubahan persentase dari posisi dan sikap awalan *dribbling* mencapai 37% kemudian pelaksanaan gerakan *dribbling* 35% begitu pula dengan posisi dan sikap akhir *dribbling* mencapai 34%.

## PEMBAHASAN

### 1. Pembahasan Siklus I

Mengimplementasikan gerakan dasar dalam permainan bola bola basket melalui metode *drill* dilakukan berdasarkan indikator penilaian yang telah ditetapkan pada modul. Indikator dalam bentuk kognitif terbagi 3 yaitu produk, proses dan psikomotor, sedangkan dalam bentuk afektif terbagi 2 yaitu perilaku berkarakter dan keterampilan sosial. Tujuan pembelajaran dari permainan bola basket melalui metode *drill* ialah peserta didik diberikan pertanyaan dalam bentuk tes kuisisioner, kemudian murid dapat menjelaskan dan memahami pertanyaan yang diberikan, murid dapat melakukan gerakan dan tahapan-tahapan secara perorangan dan kelompok, dan murid dituntut selama mengikuti pembelajaran harus disiplin dan bersungguh-sungguh serta dapat menjadi pendengar yang baik berani bertanya atau berpendapat.

Teknik pembelajaran yang di terapkan yaitu pemberian materi dan langsung mempraktikkan gerakan yang di pelajari seperti pembelajaan *dribbling* bola basket inii dengan pengulangan-pengulangan gerakan,yakni guru membagi 2 jumlah siswa di kiri dan dikanan kemudian siswa yang berdiri disebelah kanan melakukan *dribbling* kanan, dan sebaliknya siswa yang berdiri di sebelah kiri melakukan *dribbling* kiri. Setelah semua siswa telah mendapatkan kesempatan *dribbling* kemudian bertukar tempat dan gerakan tersebut dilakukan ssecara berulang-ulang sampai siswa menjadi terbiasa dan otomatisasi.

Langkah-langkah pembelajaran yang diberlakukan selama penelitian berlangsung yang pertama pembukaan yang terdiri dari berbaris, berdoa, presensi, dan apersepsi, memberikan motivasi dan menjelaskan tujuan pembelajaran, pemanasan dan peregangan dalam arena lapangan selama 15 menit. Kemudian inti pembelajaran yaitu guru memberikan contoh gerakan *dribbling*, kemudian membagi 2 jumlah siswa di kiri dan dikanan kemudian siswa yang berdiri disebelah kanan melakukan *dribbling* kanan, dan sebaliknya siswa yang berdiri di sebela kiri melakukan *dribbling* kiri. Setelah semua siswa telah mendapatkan kesempatan *dribbling* kemudian bertukar tempat dan gerakan tersebut dilakukan ssecara berulang-ulang sampai siswa menjadi terbiasa dan otomatisasi dan

langkah terakhir dalam pembelajaran guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui murid selama.

Dalam pengambilan nilai ada beberapa butir-butir sasaran dalam penilaian yang pertama aspek kognitif yaitu : kemampuan melakukan keterampilan gerak dasar *dribbling* secara individu. Yang kedua aspek afektif yaitu : murid mematuhi peraturan dan tata tertib yang telah disepakati bersama menghargai teman, menghargai kinerja teman, menampilkan sikap yang sportif dan *fair play* dalam pembelajaran mau melakukan kerjasama bersama tim/kelompok. Yang ketiga aspek psikomotor yaitu: dapat menirukan gerakan yang dicontohkan, kemampuan melakukan keterampilan gerak dasar *dribbling* secara individu. Yang keempat aspek fisik yaitu: kecepatan, ketepatan, perkenaan, kelincahan, dan keseimbangan.

Berdasarkan hasil penelitian siklus pertama dan kedua, pengambilan data mencakup beberapa aspek penelitian yaitu dengan menggunakan lembar observasi dan tes praktik langsung dilapangan. Pertama, pelaksanaan pengambilan data diri peserta didik selama penelitian berlangsung ada 2 tahap, yang pertama menggunakan lembar observasi dan tes praktik. Pada proses pengambilan data menggunakan lembar observasi objek penilaian yaitu lembar observasi bagi peserta didik.

Pada lembar observasi bagi peserta didik indikator penilaian yang digunakan sebagai berikut. Analisa mengikuti pembelajaran, murid aktif bertanya, murid aktif menjawab pertanyaan, murid melakukan gerakan dipendekatan bermain, dan memiliki perasaan senang dalam proses pembelajaran. Proses perhitungan nilai akhir pada lembar observasi yaitu: setiap indikator pencapaian pada lembar observasi adalah penilaian selama penelitian itu berlangsung, untuk mendapatkan hasil akhir yaitu setiap skor yang diperoleh selama penelitian dibagi skor maksimal kemudian dikalikan 100%, sama halnya di proses perhitungan lembar observasi. Untuk mendapatkan nilai akhir tes praktik yaitu: nilai akhir sama dengan skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100, sedangkan untuk mendapatkan nilai rata-rata yaitu : jumlah seluruh nilai akhir dibagi banyaknya murid.

Penelitian tindakan yang telah dilakukan ini terdiri dari dua siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Siklus pertama mengalami beberapa kesulitan diantaranya yaitu: dalam mengelola kelas dalam menjelaskan dan menyampaikan materi kepada murid masih kurang maksimal sehingga dalam pelaksanaan tindakan masih banyak murid yang belum mengetahui alur dari rangkaian gerakan *dribbling* dalam permainan bola basket tersebut. Kedisiplinan dalam mengelola waktu masih belum tertata rapi dalam proses pembelajaran, dianjurkan untuk memberikan ide-ide kreatif untuk mendapatkan perhatian muridnya, sehingga murid dapat dikondisikan dengan baik sesuai apa yang tercantum dalam modul, harus terampil dalam membimbing murid untuk lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, menetapkan metode pembelajaran peneliti harus mengubah metode pembelajaran pada siklus pertama yang dianggap kurang efektif dalam pelaksanaannya, sarana yang digunakan pada siklus kedua harus efektif dan menarik bagi peserta didik. Peneliti disarankan untuk meningkatkan interaksi dengan murid serta meningkatkan kedisiplinan pada murid, harapannya tidak ada murid yang bermain sendiri selama proses pembelajaran berlangsung.

## **2. Pembahasan Siklus II**

Hasil penelitian yang didapatkan pada lembar observasi pada siklus pertama adalah aktivitas peserta didik dalam mengikuti pembelajaran *dribbling* dengan indikator pencapaian 80% memiliki rentang nilai  $\geq 70$  dengan tuntas. Penilaian pada lembar observasi siklus kedua mengalami kenaikan dari siklus pertama yaitu: aktivitas murid dalam mengikuti pembelajaran *dribbling* indikator pencapaian 80% mengalami kenaikan  $\geq 70$  dengan kriteria tuntas.

Hasil nilai ketuntasan masing-masing peserta didik juga dapat diuraikan dengan bentuk tes praktik yang telah dilaksanakan selama peneliti memproses data diri seluruh murid. Yang pertama tes praktik siklus pertama didapatkan hasil: pada rentang nilai kisaran 75-80 dihasilkan peserta didik dengan kriteria tuntas atau dalam kategori baik sekali. Sedangkan kriteria tidak tuntas atau kurang. Tes praktik pada siklus kedua memiliki hasil yang mengesankan bagi peneliti karena dapat dikatakan berhasil dalam proses penelitian yaitu pada rentang nilai 86-100 dengan jumlah keseluruhan peserta didik pran dalam kriteria tuntas atau amat baik sekali.

Faktor yang mempengaruhi adanya perubahan dalam proses pembelajaran *dribbling* dari siklus I ke siklus II.

1. Media pembelajaran yang diberikan sesuai dengan modul, perubahan nilai yang terjadi dipengaruhi oleh kondisi suasana hati murid pada saat menerima pembelajaran dengan itu murid menikmati materi yang diberikan.
2. Meskipun dimateri yang sama, waktu dan tempat proses pembelajaran itu berlangsung dapat mempengaruhi interaksi antara murid dan guru dalam menerima materi yang dapat mempengaruhi nilai akhir.
3. Cara peserta didik dalam menanggapi pembelajaran tergantung dari suasana hati mereka dan sosok yang memberikan materi tersebut memiliki pengaruh yang sangat besar bagi murid sehingga ilmu yang didapatkan menjadi penentu nilai akhir ketuntasan.
4. Dengan metode *drill* peserta didik sangat menikmati pembelajaran.

Perilaku murid saat proses pembelajaran berlangsung:

1. Keseluruhan peserta didik menyukai pembelajaran bola basket
2. Metode *drill* efektif diterapkan pada saat belajar mengajar karena murid menikmatinya.
3. Murid sangat antusias dalam mempraktikkan *dribbling* pada permainan bola basket.
4. Mengikuti aturan saat pembelajaran dimulai seperti berbaris, berdoa, dan pemanasan serta absensi.

## SIMPULAN

Dengan menggunakan metode *Drill* dalam proses pembelajaran permainan bolabasket dikatakan berhasil karna dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII UPTD SMP Negeri 3 Sinjai dalam melakukan teknik *dribbling*. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disertai dengan data kualitatif dan kuantitatif diperoleh presentase ketuntasan kelas meningkat dari 77% untuk *dribbling* pada siklus I menjadi 95% pada siklus II mengalami perubahan rentang nilai diikuti peningkatan hasil akhir dari proses pembelajaran. Dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *drill* dalam pembelajaran permainan bola basket sangat efektif digunakan dalam proses belajar mengajar *drilling* atas dalam permainan bola basket.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih kepada semua pihak yang terlibat dalam penyempurnaan jurnal ini

1. Bapak Prof. Dr. Ir. H. Husain Syam, M. TP. IPU.ASEAN Eng. selaku Rektor Universitas Negeri Makassar
2. Bapak Dr. H. Darmawang., M.Kes., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Profesi Guru Universitas Negeri Makassar.
3. Bapak Ahmad Syawaluddin, S.Kom., M.Pd. selaku sekretaris Pendidikan Profesi Guru.
4. Bapak Benny Dr. Badaru, S.Pd., M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Lapangan
5. Bapak Usman S.Pd., MM. selaku Dosen Pembimbing Sekolah
6. Seluruh Dosen PJOK Universitas Negeri Makassar yang tidak dapat disebutkan

- satu persatu
7. Rekan-rekan Mahasiswa PJOK PPG Prajabatan Gelombang 2 Tahun 2022
  8. Kedua Orang Tua Saya

## DAFTAR PUSTAKA

- Arif M.R. dan Supriyadi. 2018. Peningkatan Kemampuan Teknik *Dribble* Menggunakan Metode *Drill* Variasi. *Indonesia Performance Journal*, 2(4), 86-91.
- Azizah, Anisatul dkk. 2021. Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Jurnal Auladuna*, 15-22.
- Basir, Sulfitra dkk. 2021. Upaya Peningkatan *Passing* Bawah Dan *Passing* Atas Dalam Permainan Bola Voli Dengan Menggunakan Metode *Drill* Pada Siswa Kelas V SDN 142 Kampung Baru Kabupaten Enrekang. *Pinisi: Journal of Teacher Professional*, 2(1), 1-10.
- Masitoh, Imas dkk. 2020. Implementasi Metode Drill dalam Pembelajaran Dribble Bola Basket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 43-50.
- Wibowo. 2020. Implementasi *Drill Dribble* Tanpa Melihat Bola Terhadap Peningkatan Kemampuan *Dribble* Ekstrakurikuler Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMAN 3 Bangkalan Kecamatan Bangkalan Kabupaten Bangkalan Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Koulutus: Jurnal Pendidikan Kahuripan*, 3(2), 207-225.