



Global Journal Sport Science

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

Volume 3, Nomor 1 Januari 2025

e-ISSN: 3031-396J

DOI.10.35458

Analisis Hasil Belajar Kemampuan Teknik Dribbling Permainan Bola Basket pada pembelajaran PJOK SD Inpres Malengkeri Bertingkat I

Ega Donita¹, Basir², Poppy Elisano Arfanda³

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar, JL. A. P Pettarani
eghadonitata@gmail.com , embabasirrubyc.02@gmail.com , poppy.elisano@unm.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hasil belajar kemampuan teknik dribbling dalam permainan bola basket pada pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SD Inpres Malengkeri Bertingkat I. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Fokus utama penelitian adalah untuk meningkatkan kemampuan dribbling siswa melalui dua siklus pembelajaran yang melibatkan pengukuran aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada peningkatan yang signifikan dalam kemampuan dribbling siswa antara siklus pertama dan kedua. Pada siklus pertama, nilai rata-rata psikomotor siswa adalah 7,90, yang kemudian meningkat menjadi 13,10 pada siklus kedua, menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan teknis dribbling. Nilai afektif dan kognitif juga mengalami peningkatan, dengan rata-rata masing-masing mencapai 82,33 pada siklus kedua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam aspek psikomotor, dan memberikan kontribusi penting bagi pengembangan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Kata kunci: Teknik Dribbling, Bola Basket, Pendidikan Jasmani, Penelitian Tindakan Kelas, Hasil Belajar.

PENDAHULUAN

Permainan bola basket sudah dikenal dengan baik di tengah-tengah masyarakat. Hampir semua pernah memainkan olahraga ini dengan berbagai alasan dan tujuan. Ada yang mulai untuk meningkatkan kesehatan, untuk bersenang-senang, hobi, ada juga yang betul-betul untuk meraih prestasi menjadi pemain yang profesional dimasa yang akan mendatang.

Bola basket merupakan salah satu media dalam Pendidikan Jasmani untuk mendorong keterampilan motorik, kemampuan fisik (psikomotor), pengetahuan dan penalaran (kognitif), serta menghayati nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial). Di samping itu juga karena dari para pemain dituntut untuk menguasai keterampilan dasar bermain, koordinasi, kesegaran fisik, serta daya tahan tubuh yang baik.

Pendidikan merupakan suatu unsur penting dalam kehidupan manusia yang berlangsung seumur hidup. Pendidikan pada hakikatnya dapat merubah tingkah laku individu. Berkembang serta majunya kehidupan saat ini merupakan hasil dari pendidikan yang semakin berkembang dan maju pula.

(Jasmani & Keolahragaan, 2014) Pendidikan jasmani merupakan pengembangan Ranah psikomotorik siswa. Dalam proses belajar, seseorang mengalami proses berpikir untuk memahami apa yang dilakukan dan apa yang ingin dicapai dalam proses belajar tersebut. Pencapaian hasil belajar antara satu individu dengan individu yang lain terkadang memperoleh hasil yang beragam, karena setiap peserta didik merupakan sekelompok individu yang heterogen dengan beragam kemampuan intelegensi yang dimilikinya. Jika dilihat dari definisi tentang pendidikan jasmani di atas, maka dapat dikatakan bahwa pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan fisik semata melainkan pemahaman, pengetahuan, serta emosional pula. Dengan pendidikan jasmani siswa tidak hanya baik dalam hal fisik, tetapi baik dalam hal pemahaman dan pengetahuan, serta baik secara emosional.

Teknik dasar bola basket sangat dibutuhkan, karena tim yang pemainnya kurang menguasai teknik-teknik dasar bola basket lebih sering kehilangan bola. Tim yang memiliki pemain dengan tingkat penguasaan ketrampilan teknik bermain yang baik, maka kerjasama tim akan tercapai. Dengan hal tersebut, jalannya pertandingan akan terasa mudah untuk menghasilkan poin. Untuk menjadi pemain bola basket baik, terlebih dahulu harus memiliki penguasaan teknik dasar bola basket yang baik pula. Dengan demikian penguasaan teknik dasar ketrampilan bola basket mutlak dan harus dimiliki oleh para pemain. Teknik dasar bola basket meliputi: (1) *passing*, (2) *dribble*, (3) *shooting*, (4) *pivot*, (5) *rebound*. Selain itu keberhasilan kegiatan latihan apapun ditentukan oleh faktor utama dan terpenting yakni guru dan pelatih harus menjadi manajer Afektif bagi siswa maupun atlet serta kegiatan latihan.

Dalam permainan bola basket ada teknik mendasar yang harus dikuasai pemain atau siswa yaitu kemampuan menggiring bola. Menggiring merupakan kemampuan yang sangat mendasar dan mutlak harus dikuasai pemain karena untuk mendapatkan kerjasama yang bagus semua dimulai dari *dribble*. Berdasarkan uraian diatas maka dalam penelitian ini fokus pada teknik *dribble*.

Dribble merupakan kemampuan siswa memindahkan bola menggunakan tangan dengan secepat-cepatnya untuk pencapaian tujuan yaitu mengadakan serangan balik, melewati lawan, memancing lawan, mengatur tempo permainan serta mencetak angka ke ring lawan secara Afektif dan efisien tanpa kehilangan keseimbangan. Melalui *dribble* yang benar diharapkan setiap pemain memiliki kemampuan yang baik dalam bermain bola basket. Pada hakikatnya setiap pemain bola basket dituntut agar mampu melakukan *dribble* yang baik, lincah tanpa kehilangan keseimbangan ketika melewati setiap lawan.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penulis pada SD Inpres Malengkeri Bertingkat kelas VI, penulis menemukan suatu permasalahan yaitu masih ada siswa kurang atau bahkan belum menguasai teknik dasar dalam permainan bola basket salah satunya adalah teknik *dribble*. Hal ini terlihat pada pembelajaran pjok pada materi bola basket, Kesalahan-kesalahan yang sering dilakukan oleh siswa yaitu ketika menggiring bola siswa tidak mampu menggiring bola dengan baik sehingga bola cenderung lepas dari penguasaan siswa. Oleh karena itu untuk membetuk siswa agar mendapatkan hasil bermain yang baik serta hasil belajar yang memuaskan selain pemahaman teknik dasar juga yang sangat pentingnya harus dibentuk karakter dan keseriusan dalam mengikuti proses belajar karena ini merupakan sentral untuk mendapatkan hasil yang baik. Hal tersebut berdampak pada hasil belajar siswa selama mengikuti proses pembelajaran teknik *dribbling* permainan bolabasket, Sehingga dari masalah tersebut peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait hasil belajar kemampuan teknik *dribble* permainan bola basket.

Dari uraian diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Analisis Hasil Belajar Kemampuan Teknik *Dribbling* Dalam permainan bola basket pada Pembelajaran PJOK "SD Inpres Malengkeri Bertingkat I".

Metode

Penelitian ini merupakan penelitian tindak kelas (Classrom Action Research) dengan tujuan untuk mengetahui hasil belajar kemampuan menggiring bola basket dalam pembelajaran PJOK di SD Inpres Malengkeri Bertingkat 1. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan instrumen tes. Metode penelitian dilakukan dengan tujuan utama untuk membuat gambaran atau deskriptif tentang suatu keadaan secara objektif. Penelitian ini dilakukan dengan menempuh lankah-lankah pengumpulan data, klasifikasi, pengolahan/analisis data. Untuk mengetahui data secara nyata digunakan tes yaitu untuk mengukur kemampuan siswa pada teknik dasar menggiring bola basket (*Teknik dribble*). Penelitian ini dilaksanakan di SD Inpres Malengkeri Bertingkat 1, Jl. Mannuruki Blok F2 No 1, Mannuruki, Kec. Tamalate, Kota Makassar, Prov. Sulawesi Selatan.

DESAIN PENELITIAN

Desain penelitian adalah rencana dan struktur penyelidikan yang dibuat sedemikian rupa, sehingga dapat diperoleh jawaban atas pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian. Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif yang bermaksud untuk mengungkapkan kemampuan drbbling siswa Kelas VI SD I Malengkeri Bertingkat I. desain penelitian ini merupakan gambaran singkat tentang semua proses yang diperluas dalam perencanaan dan pelaksanaan dalam sebuah penelitian.

POPULASI DAN SAMPEL

Menurut Arikunto (1993: 102) "populasi adalah keseluruhan objek penelitian". Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa SD I Malengkeri Bertingkat I.

Menurut Arikunto (1993: 104) "sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti". Sampel dalam penelitian ini berjumlah 30 siswa kelas VI (Enam).

DESAIN OPERASIONAL

Agar lebih terarah untuk mengenal makna serta terhindar dari salah pengertian. maka perlu dijelaskan secara operasional variabel yang digunakan dalam penelitian yang akan dilakukan.

Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu kemampuan teknik *dribbling*. fokus pada penelitian ini yaitu capaian hasil belajar dengan mengidentifikasi dari tiga ranah pembelajaran yang meliputi : ranah kognitif, ranah Afektif, dan ranah psikomotor. dalam penelitian ini hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* bolabasket pada siswa SDI Malengkeri Bertingkat I.

INSTRUMEN PENELITIAN

Dalam kutipan (Dewi, 2013) Menurut Arikunto (2010) Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Instrumen dalam penelitian ini adalah perangkat peneliti hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* permainan bolabasket pada SDI Malengkeri Bertingkat I. Sehubungan dengan masalah penelitian yang akan diteliti, maka dalam penelitian ini meliputi dari tiga ranah yaitu:

1. Ranah kognitif dimana ranah ini meliputi kemampuan menyatakan kembali atau konsep prinsip yang telah di pelajari dan kemampuan intelektual.
2. Ranah Afektif dimana ranah ini yang berkaitan sikap dan nilai.
3. Ranah psikomotor dimana ranah ini yang berkaitan dengan skill atau kemampuan bertindak setelah siswa menerima pengalaman belajar dari siklus 1.

Tabel 3.1 Kisi – kisi instrumen penelitian Analisis Hasil Belajar Kemampuan *dribbling*

Teknik	Fase	Indikator	skor
Dribble	Sikap Aawal	a. Bola dipegang dengan kedua tangan di depan dada	1
		b. Sikap kaki kuda-kuda dengan posisi kaki ditekuk	1
		c. Posisi badan agak condong kedepan	1
		d. Titik berat badan berada diantara kedua kaki	1
		e. pandangan kearah situasi sekitar	1
	Pelaksanaan Gerak	a. Tangan digerakkan mengikuti pantatulan bola keatas dan ke bawah seolah-olah bola mendekat pada telapak tangan	1
		b. badan sedikit condong kedepan dengan titik berat badan berada diantara kedua kaki	1
		c. pantulkan bola dengan sumbu gerak siku	1
		d. bola di dibbling di samping badan	1

		e. Padangan tidak mengarah kebola, tetapi melihat situasi sekitar	1
	Hasil Dribble	a. Melewati rintangan cone dan peed ledder dengan mendribble bola	1
		b. tinggi pantulan bola tidak boleh melebihi pinggang	1
		c. Bola bisa melewati lawan	1
		d. bola dapat di kuasai tanpa lepas pada saat <i>dribbling</i> .	1
		e. Dapat melakukan <i>dribbling</i> dengan kedua tangan secara bergantian	1

Keterangan:

- a. fase sikap awal = 5
- b. fase pelaksanaan gerak = 5
- c. fase hasil dribbl = 5

Total skor

$$\boxed{a+b+c}$$

Tabel 3.2 Pelaksanaan hasil belajar kemampuan *dribbling*

NO	Nama	Fase Yang Dinilai												Skor	
		Fase Sikap Awal					Fase Pelaksanaan Gerak					Fase Hassil Dribbling			
		a	b	c	d	e	a	b	c	d	e	a	b	c	d
1															
2															
3															
4															
5															
6															
7															
8															
9															
10															
11															
12															
13															
14															
15															
dst															

Keterangan :

- d. fase sikap awal = 5
- e. fase pelaksanaan gerak = 5
- f. fase hasil dribble = 5

Total skor=

$$\boxed{a+b+c}$$

TEKNIK ANALISIS DATA

analisis deskriptif diperlukan agar data yang di peroleh dapat di sajikan secara ringkas, sederhana dan lebih mudah di mengerti untuk mendapatkan gambaran data yang ada. Dalam penelitian ini, peneliti akan menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui interpretasi data meliputi penyajian tabel, diagram,

nilai rata-rata, median, modus, standar Deviasi, nilai minimum, dan nilai maksimum yang dihitung menggunakan statistik yaitu SPSS (*statistical package for social science*).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis Deskriptif. Untuk mengelompokkan berdasarkan kategori, dalam mengidentifikasi dan pendeskripsiannya tiap-tiap faktor dalam penelitian ini didasarkan pada nilai mean (M) dan standar deviasi (SD) dengan menggunakan skala lima Anas Sudijono (2011: 175).

Tabel 3.3 Rumus Kategori

Interval	Kategori
$X \geq M + 1,5 SD$	Sangat Baik
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Baik
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Kurang
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat kurang

Sumber: (Wulan Safitri, 2019)

Setelah data dikelompokkan dalam kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data dengan rumus menurut Anas Sudijono (2011:43) rumus persentase yang digunakan sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Frekuensi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui analisis hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* permainan bolabasket Pada pembelajaran SDI Malengkeri Bertingkat I.. hasil penelitian ini di maksudkan untuk menggabarkan data, yaitu analisis hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* pada permainan bolabasket pada pembelajaran pjok SDI Malengkeri Bertingkat I. Analisis hasil belajar kemampuan *dribbling* permainan bolabasket pada pembelajaran pjok siswa kelas Negeri 1 Enrekang yaitu; mengambil rekap nilai afektif, kognitif semester akhir siswa pada akhir semester pembelajaran pjok kelas VI (Enam). dan mengukur psikomotor menggunakan lembar observasi. analisis data menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan presentase dalam bentuk distribusi frekuensi menggunakan bantuan komputer program SPSS versi 26.0.

1. Hasil Deskriptif Data

Analisis hasil belajar kemampuan *Dribbling* pada siswa SDI Malengkeri Bertingkat I meliputi analisis deskriptif; total nilai, rata-rata, standar deviasi, maksimal dan minimum. Dari nilai-nilai statistik ini diharapkan dapat memberi gambaran umum tentang hasil belajar kemampuan *dribbling* pada siswa SDI Malengkeri Bertingkat I. Hasil analisis deskriptif disajikan dalam tabel sebagai berikut;

a. Siklus 1

Descriptive Statistics

Tabel 4.1 Deskriptif Statistik Analisis Hasil Belajar Kemampuan Teknik *Dribbling* SDI Malengkeri Bertingkat I

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AFEKTIF	30	65	88	78.30	8.363
KOGNITIF	30	60	89	82.20	8.536
PSIKOMOTOR	30	5	15	7.90	2.273

a. Untuk nilai afektif Teknik *dribbling* pada kelas VI (Enam). SDI Malengkeri Bertingkat I, data deskriptif hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* siswa yang mendapat skor terendah (*minimum*) 65, Skor Tertinggi (*maximum*) 88, rata-rata (*mean*) 78,30, standar deviasi (*std.deviation*) 8,363

- b. Untuk nilai kognitif Teknik *dribbling* pada siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I, data deskriptif hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* siswa yang mendapat skor terendah (*minimum*) 60, Skor Tertinggi (*maximum*) 89, rata-rata (*mean*) 82,20, standar deviasi (*std.deviation*) 8.536
- c. Untuk nilai psikomotor Teknik *dribbling* pada siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I, data deskriptif hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* siswa yang mendapat skor terendah (*minimum*) 5, Skor Tertinggi (*maximum*) 15, rata-rata (*mean*) 7.90, standar deviasi (*std.deviation*) 2.273

Afektif dan Kognitif memiliki nilai rata-rata yang relatif tinggi (78.30 dan 82.20) dan memiliki variasi yang lebih besar, yang menunjukkan bahwa skor dalam kedua variabel tersebut lebih tersebar. Psikomotor memiliki rata-rata yang lebih rendah (7.90) dan rentang nilai yang lebih sempit (5 hingga 15), dengan variasi yang sangat kecil, yang menunjukkan bahwa data lebih terkonsentrasi pada nilai-nilai rendah (cukup).

b. Siklus 2

Tabel 4.2 Deskriptif Statistik Analisis Hasil Belajar Kemampuan Teknik *Dribbling* SDI Malengkeri Bertingkat I

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
AFEKTIF	30	65,00	89,00	82,33	7,770
KOGNITIF	30	60	89	82,33	8,612
PSIKOMOTOR	30	10	15	13,10	1,583

- a. Hasil dari tabel 4.1 di atas yang merupakan gambaran teknik Hasil Belajar kemampuan *dribbling* Pada Siswa SDI Malengkeri Bertingkat I, dideskripsikan sebagai berikut:
- b. Untuk nilai afektif Teknik *dribbling* pada kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I, data deskriptif hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* siswa yang mendapat skor terendah (*minimum*) 65, Skor Tertinggi (*maximum*) 89, rata-rata (*mean*) 82,33, standar deviasi (*std.deviation*) 7,770.
- c. Untuk nilai kognitif Teknik *dribbling* pada siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I, data deskriptif hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* siswa yang mendapat skor terendah (*minimum*) 60, Skor Tertinggi (*maximum*) 89, rata-rata (*mean*) 82,33, standar deviasi (*std.deviation*) 8,612.
- d. Untuk nilai psikomotor Teknik *dribbling* pada siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I, data deskriptif hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* siswa yang mendapat skor terendah (*minimum*) 10, Skor Tertinggi (*maximum*) 15, rata-rata (*mean*) 13,10, standar deviasi (*std.deviation*) 1,583.

Afektif dan kognitif memiliki nilai rata-rata yang sama (82,33) dengan kognitif memiliki sedikit lebih banyak variasi (simpang baku 8,612) dibanding dengan afektif (simpang baku 7,770). Psikomotor, meskipun memiliki rata-rata yang lebih tinggi (13,10), menunjukkan konsentrasi nilai yang sangat sempit dengan variasi yang sangat kecil (simpangan baku 1,583). Hal ini menunjukkan bahwa sebagian besar nilai dalam Psikomotor terdistribusi secara merata dan dekat dengan rata-rata (sangat baik).

PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar kemampuan *Dribbling* bolabasket pada pembelajaran pjok siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I. Menurut Sudjana (2013) hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Ada banyak faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya kurangnya minat siswa yang biasanya dipengaruhi karena pembelajaran yang kurang bervariasi. Kurniawan, dkk. (2017), hasil belajar yang memuaskan haruslah diimbangi dengan proses yang baik pula. Guna mencapai tujuan yang baik maka dalam proses pembelajaran akan melibatkan semua komponen pengajaran. Pembelajaran dimaksudkan untuk tercapainya tujuan tertentu agar pembelajaran berjalan secara Afektif dan efisien.

Berdasarkan hasil analisis dari siklus 1 ke siklus 2 menunjukkan bahwa hasil belajar kemampuan teknik *dribbling* pada siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I berada pada:

Nilai Afektif dan Kognitif memiliki rata-rata yang sangat mirip baik pada Siklus 1 (78,30 dan 82,20) maupun Siklus 2 (82,33 untuk keduanya). Ini menunjukkan bahwa kemampuan afektif dan kognitif siswa relatif seimbang dan keduanya mengalami peningkatan di Siklus 2. Namun, Kognitif memiliki sedikit lebih banyak variasi (simpangan baku lebih besar), yang mengindikasikan perbedaan yang lebih besar dalam pemahaman teori atau aspek kognitif di antara siswa. Psikomotor menunjukkan perubahan paling signifikan antara Siklus 1 dan Siklus 2. Pada Siklus 1, nilai rata-rata hanya 7,90 dengan variasi yang cukup kecil, sedangkan pada Siklus 2, nilai rata-rata meningkat menjadi 13,10 dan variasinya lebih kecil lagi. Ini menunjukkan bahwa keterampilan teknis dribbling siswa sangat meningkat dan lebih seragam pada Siklus-2.

Secara keseluruhan, data menunjukkan adanya peningkatan kemampuan teknik dribbling pada siswa SDI Malengkeri Bertingkat I dari Siklus-1 ke Siklus-2, terutama pada aspek psikomotor. Meskipun afektif dan kognitif juga mengalami peningkatan, variasinya sedikit lebih besar dibandingkan dengan psikomotor, yang mengalami peningkatan yang sangat positif dan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan konsentrasi nilai yang sangat sempit.

Sarana dan prasarana pendidikan jasmani yang mendukungpun tidak menuntut seorang guru pendidikan jasmani untuk lebih kreatif dalam mengoptimalkan penggunaan sarana dan prasarana yang ada. Seorang guru pendidikan jasmani yang kreatif akan mampu menciptakan sesuatu yang baru, atau memodifikasi yang sudah ada tetapi disajikan dengan cara yang semenarik mungkin, sehingga siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran olahraga.

Hal tersebut diperkuat dari penjelasan guru PJOK SDI Malengkerti Bertingkat I kemungkinan yang menjadi penyebab atau beberapa siswa bisa mendapat nilai yang bagus dari pelajaran tersebut adalah memadainya sarana yang mereka gunakan dan beberapa dari mereka bisa memahami materi yang saya berikan. Tetapi masih ada beberapa siswa yang belum bisa menguasai materi tersebut, terutama dari segi pengetahuan, sikap dan keterampilan yang mengarah pada penguasaan materi PJOK masih kurang dimiliki oleh siswa. Implikasi penelitian ini adalah untuk bahan pertimbangan atau bahan evaluasi bagi guru dan siswa dan sekolah SDI Malengkeri Bertingkat I, sehingga dimasa yang akan datang diharapkan hasil belajar Kemampuan teknik *dribbling* SDI Malengkeri Bertingkat I dapat ditingkatkan lagi.

SIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar teknik dribbling bolabasket pada siswa kelas VI (Enam) SDI Malengkeri Bertingkat I berada pada kategori "sangat baik".

B. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah diperoleh, peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut:

- a. Guru pendidikan jasmani di SDI Malengkeri Bertingkat I lebih kreatif dan inovatif dalam memberikan pelajaran lebih tegas dan disiplin sehingga dapat menghasilkan siswa yang bermutu dan menghasilkan prestasi bagi sekolah.
- b. Pihak sekolah diharapkan mempertahankan serta meningkatkan sarana dan prasarana pendidikan jasmani, agar siswa tidak malas melaksanakan pendidikan jasmani dan siswa dapat berkembang serta meningkat prestasinya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Peneliti menyampaikan ucapan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah berkontribusi dalam penelitian ini, khususnya kepada siswa Inpres Malengkeri Bertingkat I yang menjadi subjek penelitian, para guru yang mendukung jalannya penelitian, serta semua pihak yang memberikan masukan dan bantuan selama proses penelitian. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada teman-teman yang memberikan dukungan moral dan teknis selama proses penelitian, serta kepada orang tua yang selalu memberikan dukungan dan doa sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan lancar. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat dan menjadi referensi untuk penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Awali, M. (2018). Pengaruh Kemampuan Kognitif terhadap Hasil Pembelajaran Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 52–63. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.156>

Dewi, J. M. (2013). Pembelajaran Dribble Menggunakan Variasi Bola Terhadap Hasil Dribble Dalam Permainan Bolabasket Pada Siswa Kelas X Smk Negeri 8 Semarang Tahun 2013. *Universitas Negeri Semarang*.

fadlilah fahmi, andita febriyanto. (2022). *Model Pengembangan Latihan Keterampilan Dribble Bola Basket Untuk Atlet Junior*.

Farias, I. I., Prasetyo, D. E., Alchonity,), & Fitry, H. (2022). *DJS (Dharmas Journal of Sport) PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN TEKNIK DASAR DRIBBLE BOLA BASKET UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH ATAS*.

Fatahillah, A. (2018). Hubungan Kelincahan dengan Kemampuan Dribbling pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 11–20. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.131>

Febrianti, N. (2019). ANALISIS KOMPONEN FISIK TERHADAP KEMAMPUAN TEKNIK DASAR PERMAINAN BOLA BASKET SISWA SMA KATOLIK CENDRAWASIH MAKASSAR Oleh. *Ilmu Keolahragaan*, 4. <http://eprints.unm.ac.id/13981/1/jurnal.pdf>

Hartanti, M. D., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Pembelajaran Sirkuit Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dribble Dan Shooting Bola Basket. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 111. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8614>

Ilham Rahim. (2017). *upaya peningkatan hasil belajar bulutangkis dalam pembelajaran penjasorkersek melalui penggunaan modifikasi media*. makassar fakultas ilmu keolahragaan.

Mashud, M. (2019). Analisis Masalah Guru Pjok Dalam Mewujudkan Tujuan Kebugaran Jasmani. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2), 77–85. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v17i2.5704>

Putra, M. S., & Tuasikal, A. R. S. (2017). Pemanfaatan Media Visual Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Volume 05*, 266–271.

Rules FIBA. (2019). *PERATURAN RESMI BOLABASKET 2018 Page 1 of 95 Januari 2019*.

Rustanto, H. (2015). Hubungan Antara Tinggi Badan Dan Kelincahan Tubuh Terhadap Hasil Dribble Bola Pada Permainan Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, 4(2), 144–156.

Setyaji, R. A., & Hariyanto, A. (2018). Analisis Kemampuan Teknik Dasar Pada Atlet Bola Basket CLS-KU16 Surabaya. *Jurnal Prestasi Olahraga*, 1(2), 1–3.

Suparyanto dan Rosad (2015. (2020). *PENGEMBANGAN MODUL TEKNIK DASAR BOLA BASKET*. *Suparyanto Dan Rosad (2015, 5(3), 248–253.*

Taqwim, R. I., Winarno, M. E., & Roesdiyanto. (2012). Pelaksanaan Evaluasi Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Journal of Physical Education*, 5(3), 395–400.

Tyo prayoga. (2017). pengaruh model pembelajaran direct instruction terhadap kemampuan teknik dasar permainan dasar bola basket siswa menengah kejuruan. *Al-Irsyad*, 105(2), 79.

Utomo, M., & Kartiko, D. C. (2015). Pengaruh Pemberian Reward Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi Pada Kelas SMA Negeri 1 Soko). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 434–442.

Widiyatmoko, F. A., & Hudah, M. (2017). Evaluasi Implementasi Pendidikan Nilai Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 3(2), 44–60. <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIP/article/view/587>

Wissel, H. (1996). *Bolabasket : Langkah untuk suskses (penerjemah Bagus P. Judul Asli : Basketball Steps To Succes)*. jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Wulan Safitri, E. (2019). Analisis Rpp Pelajaran Pjok Sd Negeri Kelas VI Se-Kecamatan Pakem Kabupaten Sleman Ditinjau Dari Pembelajaran Literasi. *Pgsd Penjaskes*, 8(7), 1–10.