

ABSTRAK

SEHAT F JOHANNES. NIM. 081266110048. Upaya Peningkatan Kemampuan *Dribble* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Variasi Pembelajaran Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

(Pembimbing : SUHARJO)

Skripsi : Fakultas Ilmu Keolahragaan UNIMED.2012.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket melalui penerapan variasi pembelajaran pada siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2012/2013.

Metode penelitian ini bersifat penelitian tindakan kelas dan subjek penelitian adalah kelas X8 SMA yang terdiri dari 44 siswa. Instrument yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar penilaian proses *dribble* dalam permainan bola basket. Pada data awal (sebelum siklus) diperoleh nilai rata – rata siswa adalah 60,61 dimana dari 44 orang siswa terdapat 11 orang siswa yang telah tuntas atau mendapatkan nilai diatas batas ketentuan minimal. Hal ini berarti hanya 25% siswa yang mencapai ketuntasan secara klasikal dari keseluruhan jumlah siswa. Untuk itu peneliti merasa perlu melakukan beberapa perbaikan dalam pembelajaran. Hal ini diwujudkan penulis dengan penerapan variasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket.

Untuk memperoleh data dalam penelitian ini maka dilakukan siklus I yang berbentuk aplikasi teknik dasar *dribble* dalam permainan bola basket dengan sekali pertemuan. Setelah siklus I dilaksanakan, dilakukan *test* siklus I dimana dapat dilihat terjadi peningkatan persentase ketuntasan klasikal dimana dari 44 orang siswa 20 orang siswa telah tuntas yaitu sebesar 45,45% dengan nilai rata – rata 70,66. Ini berarti ketuntasan belajar secara klasikal ($\geq 85\%$) belum tercapai. Untuk itu peneliti masih merasa perlu melakukan beberapa perbaikan dalam pembelajaran, dan peneliti melanjutkan penelitiannya dengan dilakukan siklus II dengan sekali pertemuan yang sama perlakuannya di siklus I. Setelah siklus II dilaksanakan maka dilakukan *test* siklus II untuk melihat peningkatan kemampuan yang dimiliki oleh siswa, maka dari hasil *test* tersebut diperoleh peningkatan

secara klasikal dimana dari 44 orang siswa terdapat 38 orang siswa telah mengalami peningkatan kemampuan *dribble* yaitu sebesar 86,36% dengan nilai rata – rata 79,34. Ini berarti ketuntasan belajar secara klasikal ($\geq 85\%$) telah tercapai.

Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa penerapan variasi pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan *dribble* dalam permainan bola basket siswa kelas X SMA Negeri 4 Medan Tahun Ajaran 2012/2013 mengalami peningkatan dari sebelum siklus, siklus I, dan sampai siklus II.

