

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan harkat dan martabat manusia yang berlangsung sepanjang hayat, dilakukan baik di lingkungan sekolah, keluarga maupun masyarakat. Pendidikan sering diartikan sebagai usaha manusia untuk membina kepribadiannya sesuai nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Misi utama dalam pendidikan ialah mengajarkan budi pekerti, etika, saling mengalah, dan mendahulukan kepentingan umum diatas kepentingan pribadi. Hal ini dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari baik dalam keluarga maupun lingkungan masyarakat, pada zaman sekarang ini pendidikan lebih berorientasi pada bagaimana meningkatkan kecerdasan, prestasi, keterampilan, dan bagaimana menghadapi persaingan.

Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan pendidikan melalui aktivitas jasmani, fisik, permainan dan olahraga terpilih yang dijadikan sebagai media untuk mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Namun perolehan keterampilan dan perkembangan lain yang berisi jasmani itu juga sekaligus sebagai tujuan. Pendidikan jasmani berusaha untuk mengembangkan pribadi secara menyeluruh dengan sarana jasmani yang merupakan tempat khususnya yang tidak diperoleh dari usaha-usaha pendidikan yang lain karena hasil pendidikan dari pengalaman jasmani tidak terbatas pada perkembangan tubuh atau fisik. Pendidikan jasmani berkewajiban meningkatkan jiwa dan raga yang

mempengaruhi semua aspek kehidupan sehari-hari seseorang atau keseluruhan pribadi seseorang.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang dilaksanakan pada jenjang pendidikan dasar, menengah, atas, bahkan pada perguruan tinggi. Tujuan pendidikan jasmani yaitu untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial. Proses pembelajaran yang menyangkut tentang materi, metode pengajaran dan sarana prasarana harus mengalami yang namanya perubahan ke arah pembaharuan. Karena dengan adanya pembaharuan tersebut seorang guru diuntut untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam proses pembelajaran di sekolah.

Permainan bola basket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 2 regu putra ataupun putri, yang masing-masing regu terdiri dari berdasarkan 5 orang pemain dan bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket/keranjang lawan dan mencegah pemain lawan untuk menciptakan angka/memasukkan bola ke keranjang regu kita.

Permainan bola basket termasuk jenis permainan yang kompleks tekniknya. Artinya, tekniknya terdiri dari beberapa gabungan unsur-unsur teknik yang tersusun rapi, sehingga dalam bermain harus terlebih dahulu menguasai tekniknya sehingga dapat bermain dengan baik. Untuk itu dalam mencapai hasil yang maksimal dalam permainan bola basket di perlukan hasil belajar permainan bola basket seperti : teknik dasar menggiring bola (*dribble*), teknik dasar mengoper bola (*passing*),

teknik dasar menangkap bola (*catching*), teknik dasar menembak (*shooting*), *rebound*, *pivot*, *screen*, dan tembakan melayang (*Lay Up*).

Teknik dasar *lay up* merupakan teknik dasar memasukkan bola ke dalam keranjang lawan untuk meraih poin dengan memposisikan badan melayang sehingga mendekati ring basket. *Lay up shoot* bertujuan agar tembakan *lay up* yang dilakukan mendekati ring basket, setelah menyelip bola atau menggiring bola dan menghasilkan poin. Untuk dapat melakukan gerakan *lay up* yang optimal, diperlukan lompatan yang tinggi dan kecepatan serta ketepatan (*timing*) yang pas dalam menggiring bola mendekati ring agar gerakan *lay up* bisa dilakukan dengan benar dengan tujuan memasukkan bola ke dalam ring pada 2 langkah terakhir setelah memegang bola.

Kurikulum baru tahun 2013 merupakan kurikulum penyempurnaan dari sebelumnya yakni KTSP 2006 sebagai kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh setiap masing-masing satuan pendidikan dengan memperhatikan dan berdasarkan kompetensi inti dan kompetensi dasar yang telah dikembangkan oleh BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan). Prinsip pembelajaran berdasarkan kurikulum tahun 2013 berpusat pada peserta didik yang dimana siswa harus dapat belajar secara individu maupun berkelompok sehingga dapat bekerja sama dengan baik guna membangun pemahaman, pengetahuan dan kekreatifannya.

Mengingat tantangan berat bagi seorang tenaga pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk menjalankan profesinya dalam implementasi Kurikulum 2013. Maka kurikulum 2013 dikembangkan dengan penyempurnaan pola pikir, sebagai berikut :

- Pola pembelajaran yang berpusat pada guru menjadi pembelajaran berpusat pada peserta didik. Peserta didik harus memiliki pilihan-pilihan terhadap materi yang di pelajari untuk memiliki kompetensi yang sama.
- Pola pembelajaran satu arah (interaksi guru-peserta didik) menjadi pembelajaran interaktif (interaktif guru-peserta didik, masyarakat, lingkungan alam dan sumber media lainnya).
- Pola pembelajaran terisolasi menjadi pembelajaran secara jejaring (peserta didik menimba ilmu dari siapa saja dan dari mana saja yang dapat dihubungi serta di peroleh melalui internet).
- Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran aktif-mencari (pembelajaran peserta didik aktif semakin di perkuat dengan model pembelajaran pendekatan sains).
- Pola belajar sendiri menjadi belajar kelompok (berbasis tim).
- Pola pembelajaran alat tunggal menjadi pembelajaran berbasis alat media.
- Pola pembelajaran berbasis massal menjadi kebutuhan pelanggan (*users*) dengan memperkuat pengembangan potensi khusus yang dimiliki setiap peserta didik.
- Pola pembelajaran pengetahuan tunggal (*monodischipline*) menjadi pembelajaran ilmu pengetahuan jamak (*multidischipline*).
- Pola pembelajaran pasif menjadi pembelajaran kritis.

Melalui wawancara yang telah dilaksanakan oleh peneliti bersama guru pendidikan jasmani kelas VIII di SMPN 2 Lamasi maka diperoleh keterangan bahwa bola basket merupakan salah satu materi pembelajaran penjas yang terdapat

dalam Kurikulum saat ini. Tapi yang terjadi kemudian di lapangan materi ini masih cukup sulit untuk dipelajari oleh peserta didik karena guru metode yang di ajarkan oleh guru bersifat itu saja . Tingkat penguasaan materi oleh siswa terhadap materi bola basket masih tergolong sangat rendah, khususnya pada teknik dasar *lay up* karena siswa merasa jenuh dengan metode ceramah yang disampaikan oleh guru. Siswa juga belum menguasai beberapa teknik yang terdapat dalam melakukan gerakan *lay up* dengan baik dan akurat sehingga peneliti hadir dan tertarik untuk memberikan salah satu metode yang akan di terapkan yaitu dengan metode pendekatan *one-two step* pada siswa/siswi kelas VIII-2 di SMPN 2 Lamasi.

Pada saat yang sama, peneliti melakukan pengamatan terhadap metode yang diajarkan guru pada saat materi permainan bola basket khususnya pada teknik dasar *lay up*, terlihat bahwa proses penyampaian materi pembelajaran oleh guru terhadap siswa hanya bersifat satu arah dan tidak terlihat adanya interaksi antar siswa dimana guru menerapkan metode yang sama seperti sebelumnya sehingga siswa merasa jenuh dengan metode ceramah. Sehingga hasilnya mengakibatkan siswa menjadi cepat bosan dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani di lapangan. Masalah lain yang ditemukan oleh peneliti yakni terkait dengan sarana prasarana yang minim dan sudah tak layak pakai sehingga siswa kurang bersemangat ketika proses pembelajaran berlangsung.

Masalah tersebut tidak sepatutnya untuk di biarkan secara terus menerus, perlu adanya upaya untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi tersebut terlebih khusus pada teknik dasar *lay up*. Dalam menyajikan materi

pembelajaran guru dituntut untuk bisa berfikir cerdas dan kreatif agar apa yang disampaikan dapat dengan mudah diterima dan dipahami oleh peserta didik.

Permainan Bola Basket di SMP Negeri 2 Lamasi sendiri sangat berpengaruh bagi siswa dan siswi, permainan bola basket menjadi perhatian khusus bagi siswa. Olehnya itu peneliti melalui wawancara dengan guru olahraga sekaitan dengan kondisi di lapangan tentang penerapan olahraga bola basket yang semakin minim dikalangan siswa, hal itu di lihat dari aspek minat siswa terhadap olahraga bola basket dari tahun ke tahun. Peneliti menyadari bahwa siswa merasa jenuh dengan metode yang di terapkan dari tahun sebelumnya maka dari itu peneliti memberikan metode yang berbeda untuk di terapkan di SMP Negeri 2 lamasi agar siswa dapat termotivasi sekaitan dengan hal tersebut.

Berdasarkan data *real* pada siswa kelas VIII-2 tahun ajaran 2021/2022 diperoleh data pada saat penilaian (*lay up*) yaitu dari jumlah keseluruhan 30 siswa kelas VIII-2, ternyata hanya 5 siswa (16,67%) saja yang memperoleh nilai di atas KKM. Sedangkan 25 siswa (83,33%) lainnya memiliki nilai dibawah standar KKM. Jumlah nilai KKM yang ditetapkan pada kelas VIII di SMP Negeri 2 Lamasi yaitu 75. Oleh sebab itu, untuk membantu siswa agar tidak mengalami penurunan hasil belajar pada proses pembelajaran bola basket maka diterapkan salah satu metode pembelajaran melalui pendekatan *one-two step* pada teknik *lay up* untuk mengatasi masalah tersebut di atas.

Berdasarkan data yang diatas maka peneliti tertarik mengangkat judul **“Peningkatan Hasil Belajar Teknik Dasar *Lay Up* Dalam Bola Basket Melalui Pendekatan *One-two Step* Pada Siswa Kelas VIII-2 Di SMPN 2 Lamasi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka rumusan dalam penelitian ini adalah “Apakah penerapan metode pendekatan *one-two step* dapat meningkatkan hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket siswa pada kelas VIII-2 di SMP Negeri 2 Lamasi?”

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini untuk memberikan salah satu metode terhadap siswa dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar *lay up* melalui pendekatan *one-two step* pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 2 Lamasi.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini penting untuk diteliti sebagai harapan untuk dapat memberikan manfaat yang besar sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan serta pengetahuan mengenai metode pendekatan *one-two step* pada proses pembelajaran pendidikan jasmani yang memberikan harapan dengan harapan dapat berguna dan dipahami oleh siswa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi Penulis

Peneliti dapat mengetahui sejauh mana besar peningkatan ini di terapkan pada siswa dalam bermain basket.

2. Bagi Siswa

Siswa dapat memperoleh pembelajaran penjas yang lebih menarik sehingga siswa diharapkan mampu menguasai teknik *lay up* ini dengan mudah dan baik dalam bermain basket.

3. Bagi Program Studi Pendidikan Jasmani

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi gambaran dalam upaya pengkajian dalam pengembangan ilmu keolahragaan, khususnya untuk bola basket melalui pendekatan *one-two step* dalam teknik dasar *lay up*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1 Hakikat Bola Basket

Permainan bola basket merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh 2 regu putra ataupun 2 putri, yang masing-masing regu terdiri dari berdasarkan 5 orang pemain & bertujuan untuk mencetak angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke basket/keranjang lawan dan mencegah pemain lawan untuk menciptakan angka/memasukkan bola ke keranjang regu kita (Shim et al., 2018). Teknik dasar permainan bola basket terdiri dari lempar tangkap bola (*passing*), memantulkan bola (*dribbling*), menembak bola ke ring basket (*shooting*), berputar badan (*pivot*), olah kaki (*footwork*), melompat (*jumping*) dan gerak tipu dengan bola atau tanpa bola (*fakes and faints*) (Alnidawi et al., 2020) Tujuan olahraga bola basket adalah mencari poin atau angka sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan dan menghalangi masuknya bola ke keranjang sendiri dari serangan lawan (Fatahillah, 2018)

Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri dari dua tim dengan masing-masing tim berisi lima orang yang saling berlawanan untuk mencetak poin. Permainan bola basket pertama kali di temukan oleh seorang guru olahraga bernama James Naismith pada tahun 1891. Permainan ini terus berkembang dan mulai dinamakan sebagai basketball seiring dengan berjalannya waktu.

Permainan bola basket merupakan permainan yang dinamis dan atraktif terutama dengan cara memainkan bola pada saat *dribbling*, *passing* maupun *shooting* (Adefriesta, 2020). Tujuan bermain basket yaitu memasukkan bola kedalam keranjang lawan dan mencegah tim lawan melakukan hal serupa. Menurut (Sitepu, 2016) permainan bola basket memiliki karakteristik sebagai berikut :Dimainkan secara beregu, Menggunakan bola basket sebagai objek permainannya, Bola dimainkan dengan cara dipantulkan ke lantai atau dioper dan didrible dan Memiliki aturan yang berbeda dengan permainan yang lainnya.

Permainan ini termasuk cukup sulit untuk dilakukan atau di pahami karena aturannya yang tergolong banyak sehingga banyak orang yang kurang mengerti dengan permainan ini. Namun di samping itu, permainan bola basket memiliki beberapa manfaat yang sangat berguna bagi tubuh diantaranya melatih otot tubuh, menjaga ketahanan tubuh, menahan imunitas tubuh membangun keseimbangan dan koordinasi tubuh yang sangat bermanfaat bagi tubuh serta meningkatkan keterampilan motorik. Olahraga ini juga dapat membuat tubuh menjadi lebih tinggi karena dasarnya melompat untuk mencetak poin ataupun merebut bola (Nourayi, 2020).

Dari pengertian menurut para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa olahraga basket adalah suatu permainan kompetitif yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing regu berjumlah (lima) 5 orang yang saling berlawanan dengan tujuan memperoleh kemenangan dengan cara memasukkan bola dengan cara mencetak angka sampai batas waktu yang di tentukan.



Gambar 2.1 Bola Basket

Sumber : Dokumentasi Pribadi

2.1.2 Teknik Lay Up

Merujuk pada (Chua et al., 2017), *lay up* adalah salah satu teknik yang terdiri atas mendekati (ring), melompat, dan teknik pendaratan. Di mana teknik ini bertujuan untuk menempatkan bola ke dalam ring dibantu oleh teknik penggunaan langkah kaki yang akan memengaruhi hasil. Menurut (Shim et al., 2018) *lay up* adalah rangkaian gerakan-gerakan yang kompleks dan merupakan kombinasi koordinasi antara mata, kaki, tangan, bahu, pinggang, siku tembak kelenturan pergelangan tangan dan jari-jari tangan. Gerakan *lay up* sangat sering digunakan oleh para pemain basket dalam bermain oleh karena teknik ini tergolong mudah untuk dilakukan. Dalam hal ini permainan bola basket melalui teknik *lay up* ini dapat dikatakann permainan yang aktif dan dinamis untuk mencetak angka.

Terdapat 2 (dua) macam *lay up* dalam bola basket yakni yang pertama adalah *reverse lay up*, biasanya dilakukan apabila seorang pemain berada di bawah ring atau sangat dekat dengan ring sehingga memungkinkan untuk melakukan *lay up* biasa. Dan yang kedua adalah *power lay up* dilakukan dengan menembak bola menggunakan kedua tangan dalam jarak yang dekat dengan ring.

Lay up juga disebut dengan istilah tembakan melayang (Wikipedia, 2015). Dari segi pengamatan, teknik *lay up* dapat dilakukan dengan mudah dilakukan, akan

tetapi masih banyak pemain yang melenceng dalam memasukkan bola kedalam ring. Mungkin karena beberapa faktor yang mempengaruhinya seperti ragu-ragu atau cemas dalam mengeksekusi bola, *nerveous* atau gugup dan bahkan belum ada yang belum bisa sama sekali. (*Lay up shots are taken at close range with the ring, which is preceded by two steps after dribbling*) tembakan *lay up* dilakukan pada jarak dekat dengan ring yang di dahului dengan dua langkah setelah menggiring bola (Hal Wissel 2012). Hal ini kemudian menguntungkan karena dengan *lay up* dapat mendekatkan penembak (pemain) ke keranjang dengan melakukan rangkaian awalan-langkah-lompat.

Dari definisi-definisi yang ditemukan diatas dapat di simpulkan bahwa *lay up* adalah salah satu teknik dasar dalam permainan bola basket yang paling sering dilakukan atau digunakan dalam mencetak angka (poin) melalui rangkain-rangkaian yang kompleks dan terkoordinasi antara semua tubuh yang bertujuan untuk mencetak poin atau angka.



Gambar 2.2 Teknik Lay Up

Sumber : <https://fungsi.co.id/pengertian-lay-up/>

2.1.3 Pendekatan *One-two Step*

Obyek penelitian ini adalah permainan *one-two step* yang meliputi gerakan dua langkah berturut-turut dan diakhiri dengan melepaskan bola (*passing, shooting*) dan

bola tidak boleh dipantulkan atau di *dribble* (Saleh, 2015). *One-two step* sendiri belum terlalu banyak dilakukan oleh banyak orang khususnya pada siswa, maka dari itu peneliti tertarik mengambil jenis metode ini.

Penelitian pada hakikatnya adalah suatu upaya untuk memahami dan memecahkan masalah secara ilmiah, sistematis, dan logis. Istilah ilmiah disini diartikan kebenaran pengetahuan yang didasarkan pada fakta empiris, yang diperoleh dari penyelidikan secara sistematis dan bersifat obyektif (Saleh, 2015).

Melakukan tembakan *lay up* merupakan salah satu jenis shoot yang efektif, karena dilakukan pada jarak yang dekat atau mendekati ring basket. Hal ini sangat membuahkan hasil karena menembak dari jarak yang jauh dapat dilakukan secara dekat dengan ring basket dengan cara melakukan lompat-langkah-lompat. Dalam artian lain ketika melakukan *lay up shoot* ketika saat menerima bola pada dua langkah terakhir, harus dalam posisi melayang dengan lompatan pertama sejauh mungkin yang mempunyai manfaat untuk meninggalkan lawan yang menjaga. Lalu satu langkah terakhir melangkah dilakukan dengan langkah pendek dengan maksud untuk mempertahankan keseimbangan badan dan menerima awalan pada lompatan berikutnya dan terakhir pada saat menerima bola dan *finishing touch* bola dilakukan dengan kekuatan kecil dan sebaliknya di pantulkan ke papan ring basket.

2.2 Hasil Belajar

Menurut Indrawati dalam jurnal Ilmiah Pendidikan Mipa (2013) menyatakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalaman yang berulang-ulang dalam situasi tersebut, dimana perubahan tingkah laku tidak dapat di jelaskan atau

dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan dan keadaan sesaat seseorang, contoh : kelelahan, pengaruh obat, dan lain sebagainya.

Belajar merupakan suatu kegiatan yang baik dalam bimbingan tenaga pengajar maupun dengan usahanya sendiri (Abdullah, 2012). Kehadiran tenaga pengajar dalam proses belajar dimaksudkan dengan tujuan agar proses pembelajaran menjadi lancar, lebih mudah, lebih menyenangkan dan lebih maksimal. Sedangkan bagi peserta didik belajar pada dasarnya bertujuan untuk menambah pengetahuan dari yang menjadi tahu menjadi tahu, keterampilan, sikap dan lain sebagainya.

Belajar ialah suatu proses usaha yang di lakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara menyeluruh sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya (Kurniawan dkk, 2017). Dalam pendapat lain menyatakan bahwa belajar yaitu sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku, seperti peningkatan kecakapan, sikap, pengetahuan, kebiasaan, pemahaman, keterampilan, daya pikir, dan kemampuan-kemampuan lain (Ekayani, 2017).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat di simpulkan bahwa belajar adalah suatu proses usaha atau perubahan tingkah laku dalam aspek pengetahuan, sikap, keterampilan dan pola pikir dengan tujuan membuat atau dapat memahami suatu pembelajaran dari yang menjadi tidak tahu menjadi tahu.

Hasil belajar ialah apabila seseorang telah belajar akan menjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tau menjadi tau, dan dari tidak

mengerti menjadi mengerti (Hamalik, 2017). Hasil belajar dapat di jadikan sebagai suatu tolak ukur keberhasilan pembelajaran yang dilakukan. Dengan mengukur hasil belajar, maka guru dapat mengetahui tingkat penguasaan materi pelajaran yang di ajarkan. Hasil belajar juga dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengetahui metode apa yang akan digunakan dalam proses belajar mengajar.

Hasil belajar harus di identifikasikan melalui informasi pengukuran penguasaan materi dan aspek perilaku baik melalui teknik tes maupun non tes. Penguasaan materi yang dimaksudkan adalah derajat pencapaian kompetensi hasil belajar yang mendasarkan pada kompetensi dasar seperti yang dikehendaki dalam standar proses dan dinyatakan dalam aspek perilaku yang terbagi dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor (Sulistya,2012).Hasil belajar juga dapat diartikan sebagai tingkat penguasaan pengetahuan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti program belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Dalam Jurnal Kajian Penelitian dan Pengembangan Pendidikan menerangkan bahwa hasil belajar yaitu hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati dkk 2020). Salah satu indikator tercapai atau tidaknya suatu proses pembelajaran adalah dengan melihat hasil belajar yang di capai oleh siswa.

Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah besarnya skor yang diperoleh dari hasil pengukuran aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pengukuran hasil belajar aspek kognitif dapat diukur melalui teknik tes, sedangkan pengukuran proses belajar dapat diukur melalui aspek afektif dan psikomotor.

Ada beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran, yaitu faktor-faktor yang sangat menentukan tingkat capaian hasil belajar siswa, dimana guru harus mengenali faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sehingga dalam proses pembelajaran guru mampu menggunakan berbagai teknik untuk pembelajaran meningkatkan hasil belajar siswa. Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar, (Hamalik dkk 2020) antara lain :

1) Faktor internal

- a) Faktor jasmani, dapat dibagi menjadi dua yaitu faktor kesehatan dan faktor cacat tubuh.
- b) Faktor psikologi, dapat berupa intelegensi, perhatian, bakat, minat, motivasi, kematangan dan kesiapan oleh peserta didik.
- c) Faktor kelelahan, dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu di bedakan menjadi dua macam yakni kelelahan jasmani dan kelelahan rohani.

2) Faktor eksternal

- a) Faktor keluarga, faktor ini sangat berperan aktif bagi siswa dan dapat mempengaruhi dari keluarga yaitu cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga keadaan keluarga, pengertian orang tua, keadaan ekonomi, dan latar belakang kebudayaan serta suasana rumah.
- b) Faktor sekolah, faktor ini berupa cara guru mengajar, alat pembelajaran, kurikulum, waktu sekolah, interaksi guru dan murid, disiplin sekolah dan media pendidikan.
- c) Faktor lingkungan/masyarakat, yang terdiri atas teman bergaul, kegiatan lain di luar sekolah dan cara hidup di lingkungan masyarakat setempat.

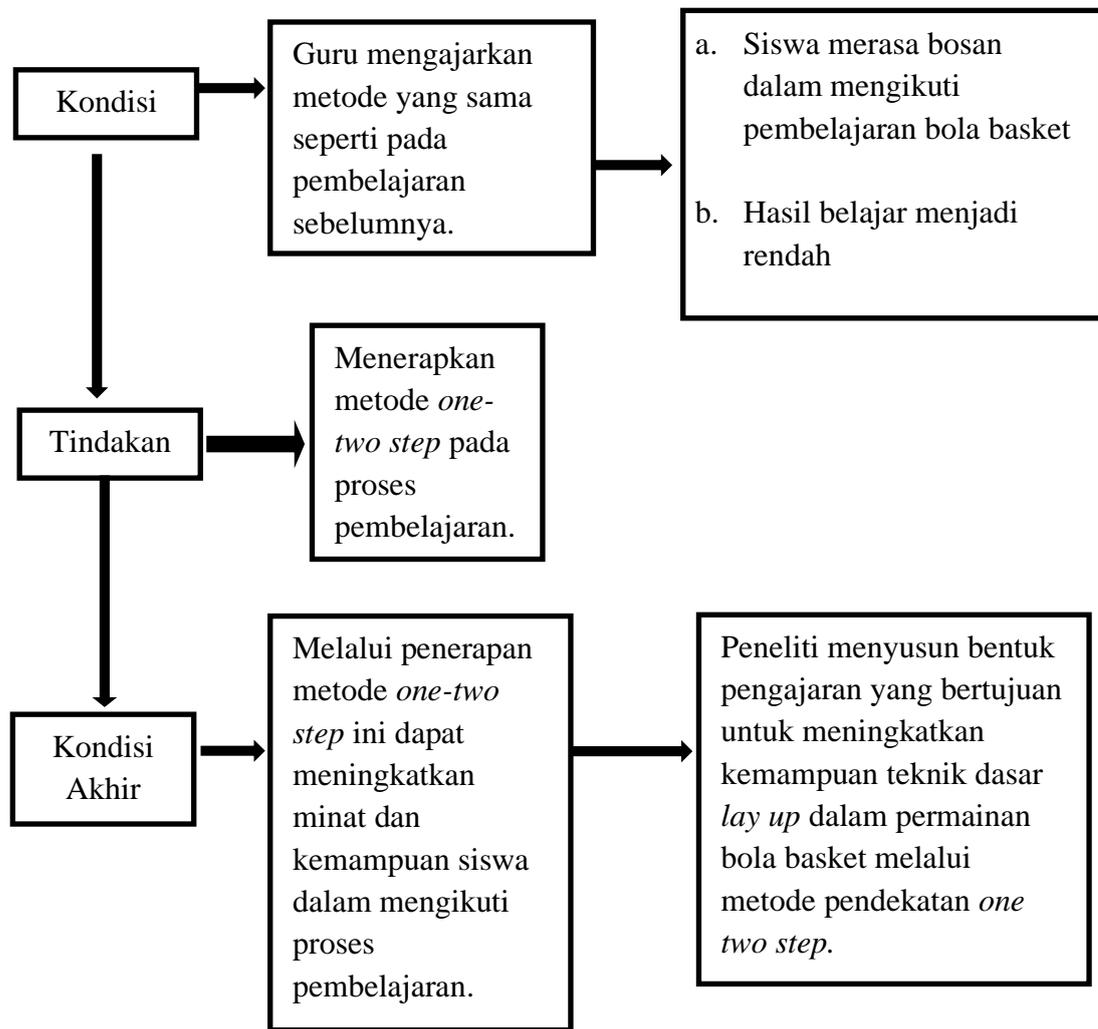
2.3 Hasil Penelitian Yang Relevan

Berikut ini beberapa penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelumnya antara lain :

1. (Aga Eppino Saleh, 2015), dengan judul Peningkatan hasil *belajar lay up* bola basket melalui pendekatan *one-two step* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 9 Kota Semarang, hasil penelitian menunjukkan bahwa Pembelajaran *lay up* bola basket dengan media *one-two step* mempunyai pengaruh positif, yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa yang ditunjukkan dengan tingkat keaktifan siswa secara keseluruhan dan menganggap *one-two step* adalah permainan yang seru dan memudahkan siswa mengetahui permainan bola basket secara sederhana dan utamanya memudahkan siswa dalam mempelajari gerak teknik dasar *lay up*.
2. (Herliyani Handoyo,dkk 2021), dengan judul Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Teknik Dasar *Lay Up Shoot* Bola Basket Melalui Penerapan Gaya mengajar Latihan (*Practice Style*), hasil penelitian menunjukkan bahwa melalui penerapan gaya mengajar latihan dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *lay up shoot* bola basket pada siswa kelas IX SMP Negeri 38 Jakarta.

2.4 Kerangka Konseptual

Adapun uraian kerangka konseptual dapat dilihat dibawah ini :



Gambar 2.3 Kerangka Konseptual

2.5 Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu pernyataan yang sepenuhnya belum diakui kebenarannya. Menurut Sugiyono (2014:64) hipotesis dapat dinyatakan sebagai jawaban teoritis terhadap rumusan masalah penelitian, belum jawaban yang empirik. Benar atau tidaknya suatu hipotesis, harus diuji kebenarannya terlebih dahulu.

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berfikir di atas dapat dikemukakan atau jawaban yang bersifat sementara dari permasalahan yang di bahas adalah: Dengan

menerapkan metode pendekatan *one-two step* dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *lay up* dalam permainan bola basket pada siswa kelas VIII-2 di SMP Negeri 2 Lamasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Pelaksanaan Penelitian ini dilaksanakan dalam bentuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2017:1) mengatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang memaparkan terjadinya sebab akibat dari perlakuan, sekaligus memaparkan apa saja yang terjadi apabila perlakuan diberikan, dan memberikan seluruh proses sejak awal pemberian perlakuan sampai dengan dampak dari perlakuan tersebut.

Jenis metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif, yaitu penelitian untuk mendeskripsikan aktifitas siswa dan guru dalam pelaksanaan tindakan kelas. Menurut Sugiyono (2016:9), metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi yang alamiah, (sebagai lawannya adalah eksperimen) dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi.

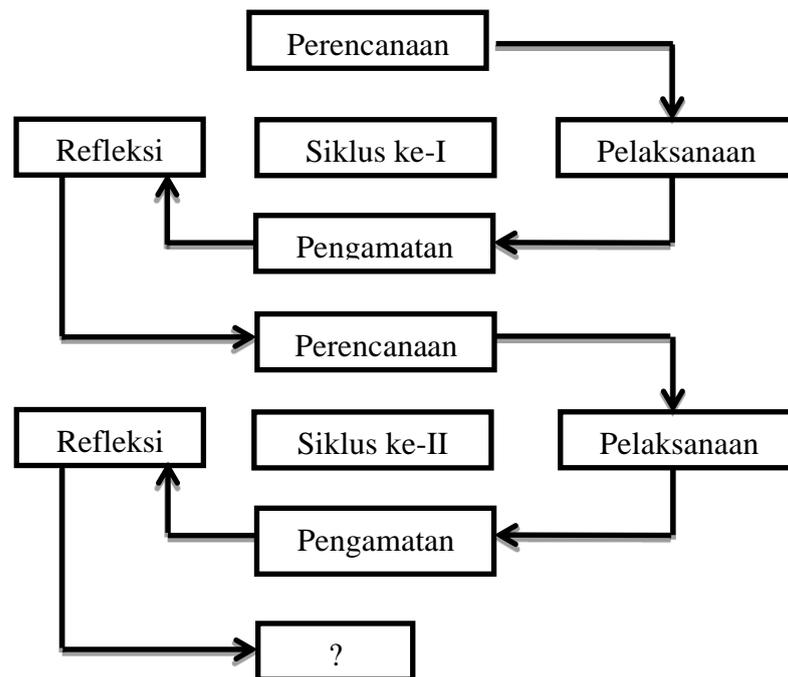
Dalam penelitian ini, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi. Observasi awal dilakukan untuk dapat mengetahui ketepatan tindakan yang akan diberikan dalam rangka meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran bola basket khususnya melakukan *lay up*, maka dalam refleksi ditetapkan tindakan yang digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa pada pembelajaran bola basket

dalam melakukan *lay up*, yaitu melalui pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *one-two step*.

Tindakan yang diberikan dalam penelitian ini adalah tindakan pendekatan *one-two step* yang dimana siswa di arahkan untuk *lay up* dari sisi lapangan dengan metode *one-two step* sesuai dengan apa yang di ajarkan, hal ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan teknik dasar *lay up* pada permainan bola basket. Yang dimana tujuannya yakni memberikan salah satu metode yang baru pada proses pembelajaran subjek peneliti.

Berdasarkan pendapat di atas, maka metode penelitian ini cocok digunakan dalam melakukan penelitian tindakan kelas karena metode penelitian kualitatif akan mengkaji tentang bagaimana pembelajaran berlangsung dengan memperlihatkan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran. Pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan perencanaan, pelaksanaan, pengamatan/observasi, dan refleksi. Tahapan-tahapan tersebut merupakan rancangan tindakan yang berlangsung pada satu siklus penelitian dan berulang pada siklus berikutnya. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa siklus penelitian dan sebelum dilaksanakan penelitian, terlebih dahulu menentukan keadaan awal yang menunjukkan kondisi awal proses belajar mengajar dan aktivitas belajar siswa.

Rancangan siklus penelitian tindakan ini digunakan pada bagan dibawah ini:



Gambar 3.1 Rancangan Siklus Penelitian Tindakan
Sumber: Arikunto, dkk (2017: 42)

Keterangan tindakan penelitian pada skema diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

SIKLUS I

1. Perencanaan

Pada proses perencanaan, peneliti membuat Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) mengenai materi yang kemudian akan diajarkan, menyiapkan lembar observasi siswa dan guru serta menyediakan lembar catatan lapangan yang akan digunakan pada saat proses pembelajaran.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan ini, peneliti melaksanakan beberapa langkah-langkah kegiatan proses pembelajaran yang sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah di siapkan sebelumnya. Pada proses ini peneliti menyampaikan materi dan metode pembelajaran yang digunakan serta

memberikan kesempatan kepada para siswa untuk melakukan gerakan *lay up* sesuai dengan metode yang akan di ajarkan yaitu *one-two step*.

3. Pengamatan/Obervasi

Pada tahap ini, peneliti dibantu oleh guru penjas SMP Negeri 2 Lamasi (selaku observer) untuk mengamati peneliti (yang bertindak sebagai guru) yang turun secara langsung menerapkan metode pembelajaran *one-two step* dan mengisi lembar observasi yang sudah disiapkan sebelumnya, kemudian observer mengamati aktivitas proses pembelajaran berlangsung. Hasil pengamatan di catat dalam lembar observasi dan adapun kegiatan yang telah diamati yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan mengawasi pelaksanaan tes yang telah diberikan pada akhir siklus.

4. Refleksi

Pada tahap ini merupakan tahap akhir siklus atau yang disebut dengan refleksi yang dimana pada tahap ini diadakan refleksi terhadap hal-hal yang diperoleh baik dari hasil observasi maupun catatan peneliti. Pada tahap ini meliputi kegiatan memahami dan menyimpulkan data. Peneliti dan observer berdiskusi untuk melihat sejauh mana keberhasilan dan kegagalan yang terjadi setelah proses pembelajaran dalam kurun waktu tertentu. Adapun kekurangan yang terjadi pada siklus I yang sudah dilaksanakan, dibuatkan rencana perbaikan dengan tujuan menyempurnakan tindakan pada siklus II.

SIKLUS II

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus II ini, peneliti membuat rencana pembelajaran berdasarkan hasil refleksi pada siklus I. Kekurangan pada siklus I kemudian dilakukan perbaikan rencana pembelajaran terhadap materi agar mampu mendapatkan peningkatan dan tidak stagnan pada siklus II.

2. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus II peneliti menyampaikan materi pembelajaran yang sudah di perbaiki dan melaksanakan pembelajaran menggunakan metode pendekatan *one-two step* sesuai dengan rencana pembelajaran dari hasil refleksi siklus I apabila dipada siklus I ada kekurangan.

3. Pengamatan/Observasi

Pada tahap ini peneliti dibantu oleh guru penjas mengamati secara langsung penerapan model pembelajaran metode pendekatan *one-two step* sesuai dengan perbaikan rencana pembelajaran dari hasil refleksi pada siklus I dan mengamati aktivitas pembelajaran yang sedang berlangsung.

4. Refleksi

Pada akhir siklus peneliti melakukan refleksi terhadap pelaksanaan siklus II dan memahami serta menyimpulkan data atas proses pembelajaran. Dengan mengamati hasil observasi, apakah kegiatan yang telah dilakukan dapat meningkatkan kemampuan teknik dasar *lay up* pada permainan bola basket dalam pembelajaran penjas?

Tahap refleksi terbagi menjadi dua yaitu refleksi proses dan refleksi hasil sebagai berikut:

- a. Refleksi proses adalah yang dimana peneliti dan guru mendiskusikan tindakan peneliti pada saat proses pembelajaran berlangsung apakah telah mencapai tahap keberhasilan atau belum dengan menggunakan metode pendekatan *one-two step* pada teknik dasar *lay up*.
- b. Refleksi hasil yaitu peneliti dan guru melakukan refleksi tentang nilai siswa apakah kemampuan setelah melakukan proses pembelajaran berhasil atau tidak. Apabila belum berhasil, maka akan dilakukan perencanaan siklus berikutnya dengan melengkapi kekurangan-kekurangan pada siklus sebelumnya.

3.2 Kehadiran Peneliti

Peneliti terlibat langsung dari awal sampai akhir penelitian. Hal ini bertujuan agar data yang diperoleh lengkap adanya. Kedudukan peneliti dalam penelitian ini yakni sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, analisis serta pengamat dalam setiap pelaksanaan tindakan yang dilakukan.

3.3 Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII-2 di SMP Negeri 2 Lamasi yang dimana jumlah keseluruhan pada kelas VIII yakni 7 kelas. Namun yang akan diteliti yaitu pada kelas VIII-2 dengan peserta didik didalamnya berjumlah 30 siswa, 14 perempuan dan 16 laki-laki.

3.4 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi yang dipilih untuk melakukan penelitian ini adalah di SMP Negeri 2 Lamasi yang beralamat di Desa Bolong, Kec. Walenrang Utara, Kab. Luwu, Provinsi Sulawesi Selatan. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2021/2022 dengan waktu penelitian dilaksanakan pada tanggal 11 Mei 2022 sampai tanggal 4 Juni 2022.

3.5 Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian tindakan kelas ini yaitu:

- a. Siswa, untuk mendapatkan data tentang hasil teknik dasar *lay up* pada permainan bola basket melalui metode pendekatan *one-two step*.
- b. Guru sebagai observer dan kolabotator, untuk melihat dan mengamati kemampuan teknik dasar *lay up* pada permainan bola basket melalui metode pendekatan *one-two step*.

3.6 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam pengumpulan data ada tiga yaitu observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat atau meninjau dari dekat kegiatan yang akan dilaksanakan. Observasi kelokasi penelitian bertujuan untuk memperoleh informasi dan melihat kondisi dari objek penelitian mengenai izin dan menetapkan waktu pelaksanaan penelitian. Peneliti memilih teknik observasi dalam pengumpulan data karena dalam penelitian yang diamati

adalah *lay up* pada permainan bola basket, dalam hal ini yaitu partisipasi siswa dalam proses pembelajaran serta proses mengajar peneliti dalam menerapkan metode pendekatan *one-two step*.

2. Tes

Tes ialah salah satu prosedur yang digunakan adalah penilaian. Peneliti memilih teknik tes untuk mengetahui kemampuan peserta didik selama proses pembelajaran bola basket pada *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* berlangsung.

3. Dokumentasi

Dokumentasi ialah mencari data mengenai hal-hal yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, notulen rapat, *lengger*, agenda dan sebagainya. Dalam pengertian lain, dokumentasi merupakan proses suatu pekerjaan yang mencatat atau merekam suatu peristiwa atau aktivitas yang dianggap berharga dan penting serta perolehan data-data awal siswa dan guru kelas, yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai situasi yang dilakukan dalam proses pembelajaran berupa arsip-arsip kemampuan yang dapat memberi informasi data keberhasilan siswa dan dokumen yang berupa foto yang menggambarkan situasi di lapangan, sebagai pelengkap penelitian yang disesuaikan dengan langkah-langkah metode pendekatan *one-two step*.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian ialah alat yang digunakan oleh peneliti untuk menguji hipotesis dan memerlukan data yang tepat untuk memperoleh hasil penelitian yang

berkualitas tinggi. Menurut Sugiyono (2012:121-130) menyatakan bahwa secara internal, reabilitas instrumen dapat diuji dengan menganalisis konsistensi butir-butir yang ada pada instrumen dengan teknik tertentu. Sedangkan secara eksternal, pengujian dapat dilaksanakan dengan test-retest (*stability*) equivalent dan gabungan keduanya. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu lembar observasi, Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), serta tes psikomotor. Lembar observasi yang digunakan untuk mengetahui cara mengajar peneliti saat membawakan materi lembar. RPP digunakan untuk acuan dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya. Sedangkan tes psikomotor digunakan untuk mengambil nilai siswa.

3.8 Teknik Analisis Data

Menurut sugiyono (2016:244) mengatakan bahwa analisis data yaitu proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil wawancara, catatan lapangan, dan dokumentasi, dengan cara menetralsir data ke dalam kategori, menjabarkan kedalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun kedalam pola, memilih nama penting dan yang akan dipelajari serta membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini ialah analisis data kualitatif. Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan sejak sebelum memasuki lapangan, selama dilapangan, dan setelah di lapangan. Analisis data mulai sejak merumuskan data dan menjelaskan masalah sebelum terjun kelapangan dan berlangsung secara terus menerus sampai pada hasil penelitian, (Nasution) dalam (Sugiyono 2016:245).

Berikut ini teknik analisis data model Miles dan Huberman yang dikemukakan oleh Sugiyono (2016:246) sebagai berikut:

- 1) Reduksi data yaitu kegiatan merangkum, memilih hal yang pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta dicari tema dan polanya. Pada tahapan ini guru dan peneliti mengumpukjan semua instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data kemudian dikelompokkan menjadi fokus masalah atau hipotesis.
- 2) Penyajian data yaitu dilaksanakan pada bentuk tabel, grafik, *pie chart*, *pictogram*, dan lain sebagainya. Melalui penyajian data ini, maka data yang terorganisasikan dapat tersusun dalam pola hubungan sehingga menjadi semakin mudah untuk di pahami.
- 3) Langkah ketiga yaitu penarikan kesimpulan dan verifikasi. Kesimpulan awal yang di kemukakan masih bersifat sementara, dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti-bukti yang kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data yang berikutnya. Pada proses analisi data dalam PTK di arahkan untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan untuk menjawab rumusan masalah dan pertanyaan penelitian.

Data yang dikumpulkan pada setiap kegiatan observasi dari pelaksanaan siklus penelitian tindakan kelas (PTK) di analisa dengan menggunakan metode presentase untuk melihat peningkatan kompetensi hasil belajar *lay up* melalui metode pendekatan *one-two step* pada permainan bola basket dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian dikategorikan dalam batas tuntas dan tidak tuntas berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan oleh guru Pendidikan Jasmani

Olahraga dan Kesehatan pada sampel siswa dalam penelitian yaitu peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Lamasi.

Tabel 3.1 Nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) Peserta didik.

Nilai	Kategori
> 75,00	Tuntas
< 75,00	Tidak tuntas

Sumber : SMP Negeri 2 Lamasi

Tabel 3.2 Penilaian Tes Psikomotorik

No	Nama Siswa	Sikap Awal			Pelaksanaan			Sikap Akhir			Jml	Nilai Akhir
		1	2	3	1	2	3	1	2	3		
1.												
2.												
3.												
Dst												
Jumlah Skor Maksimal : 9												

Sumber : Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin (2017)

Keterangan:

Pada kolom perolehan skor yang sudah di sediakan , dengan rentang skor antara 1 sampai 3. (baik = 3, cukup = 2, dan kurang = 1).

Kriteria Penilaian:

A. Sikap awalan melakukan gerakan

Skor 3 jika :

1. Pandangan mata ke arah datangnya bola
2. Badan sedikit dicondongkan ke depan dan berat badan terletak di antara kedua kaki.
3. Lutut ditekuk, badan condong ke depan dan jaga keseimbangan

Skor 2 jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

B. Sikap Pelaksanaan

Skor 3 jika :

1. Kedua lengan lurus ke depan
2. Badan dicondongkan ke depan
3. Pandangan mata tertuju pada lepasnya bola

Skor 2 jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika : hanya 1 kriteria yang dilakukan secara benar.

C. Sikap Akhir

Skor 3 jika :

1. badan tetap condong ke depan
2. pandangan mata tertuju pada lepasnya bola
3. kaki kiri ke depan dan kaki kanan di belakang

Skor 2 jika : hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 jika : hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

Kode Nilai :

91-100 = Sangat Baik (SB)

81-90 = Baik (B)

73-80 = Cukup (C)

<73 = Kurang (D)

Tabel 3.3 Penilaian Tes Afektif

No	Indikator Penilaian	Hasil Penilaian		
		Baik (3)	Cukup (2)	Kurang (1)
1	Jujur			
2	Gotong Royong			
3	Disiplin			
4	Tanggung Jawab			
Skor Maksimal		12		

Sumber : Sudrajat Wiradihardja dan Syarifudin (2017)

Keterangan :

Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Tiap perilaku siswa diberi rentang skor 1 sampai 3.

A. Sikap Jujur

Skor 3 jika:

1. Tidak menyontek dalam mengerjakan ujian/ulangan
2. Mengungkapkan perasaan apa adanya
3. Menyerahkan kepada yang berwenang barang yang ditemukan.

Skor 2 Jika: Hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 Jika: Hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

B. Sikap Gotong Royong

Skor 3 Jika:

1. Kesiediaan melakukan tugas .sesuai kesepakatan.
2. Aktif dalam kerja kelompok.
3. Mendorong orang lain untuk bekerja sama semi mencapai tujuan bersama.

Skor 2 Jika: Hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 Jika: Hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

C. Disiplin

Skor 3 Jika:

1. Datang tepat waktu
2. Patuh pada tata tertib atau aturan bersama/sekolah.
3. Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang telah ditentukan

Skor 2 Jika: Hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 Jika: Hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

D. Tanggung Jawab

Skor 3 Jika:

1. Melaksanakan tugas individu dengan baik.
2. Menerima resiko dari tindakan yang dilakukan.
3. Mengembalikan barang yang dipinjam.

Skor 2 Jika: Hanya dua kriteria yang dilakukan secara benar.

Skor 1 Jika: Hanya satu kriteria yang dilakukan secara benar.

Kode Nilai :

91-100 = Sangat Baik (SB)

81-90 = Baik (B)

73-80 = Cukup (C)

<73 = Kurang (D)

Tabel 3.4 Penilaian tes Kognitif

No	Nomor Soal	Bobot soal
1	1-10	10
Skor maksimal		100

Keterangan:

- a. Jika benar mendapatkan skor 10
- b. Jika salah mendapatkan skor 0

Tabel 3.5 Penilaian akhir pada peserta didik kelas VIII-2 SMP Negeri 2 Lamasi dalam melakukan *lay up* dengan menggunakan metode pendekatan *one-two step* pada pembelajaran permainan bola basket.

No	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai			Jumlah	Nilai Akhir	Ket.
		Kognitif	Afektif	Psikomotor			
1							
2							
3							
Dst							

Keterangan:

Nilai tes spsikomotor + Nilai tes afektif + Nilai tes kognitif

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{jumlah skor diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$$

3.9 Indikator keberhasilan

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini antara lain :

- a. Pemahaman bola basket siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani berdasarkan tes akhir siklus dikatakan meningkat apabila dalam proses pembelajaran terlihat adanya peningkatan jumlah siswa yang tuntas dari siklus I ke siklus berikutnya dengan kriteria 80% dari total siswa dalam kelas.
- b. Presentase hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus berikutnya dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 75.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil penelitian

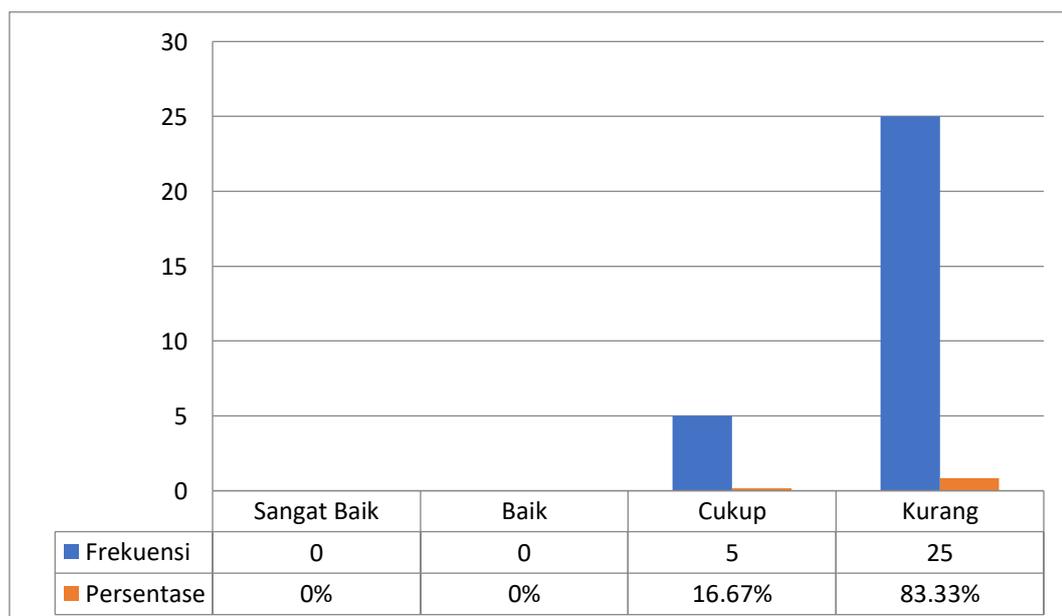
Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi pada sekolah yang akan diteliti. Tujuan dari observasi tersebut untuk mengetahui kondisi dan permasalahan yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani. Kemudian peneliti mengambil data awal siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani. Setelah mengetahui permasalahan yang ada pada mata pelajaran pendidikan jasmani, peneliti kemudian mencari solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan metode pendekatan *one-two step*.

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung selama dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar siswa. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik kelas VIII 2 SMP Negeri 2 Lamasi, dengan jumlah siswa 30. Dalam pelaksanaan tindakan, peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmani kelas VIII 2 bertindak sebagai observer. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 11 Mei 2022 sampai tanggal 4 Juni 2022.

Tabel 4.1. Interval Nilai Pra Siklus

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0 %
2	84-92	Baik	0	0 %
3	75-83	Cukup	5	16,67 %
4	< 75	Kurang	25	83,33 %
Jawaban			30	100 %

Dari data interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 15 peserta didik (83,33%). yang mendapatkan nilai 75-83 dan dalam ketegori cukup 5 pesrta didik (16,67%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 0 pesrta didik (0,00%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 pesrta didik (0,00%).

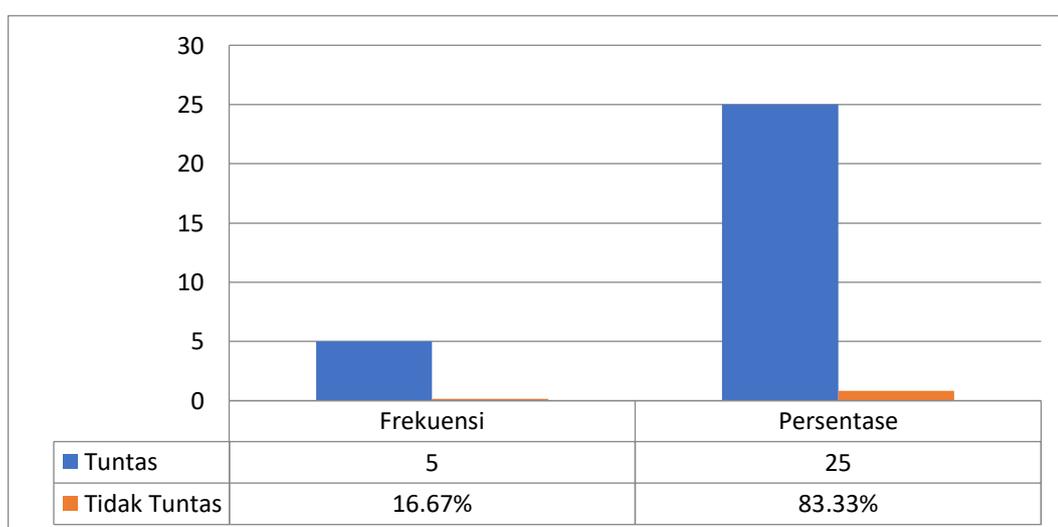
**Gambar 4.1** Grafik Interval Nilai Pra Siklus

Dari grafik nilai diatas, peserta yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 25 peserta (83,33%). yang mendapatkan nilai 75-83 dan dalam ketegori baik sebanyak 5 peserta didik (16,67%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 0 siswa (0%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 peserta didik (0,00%).

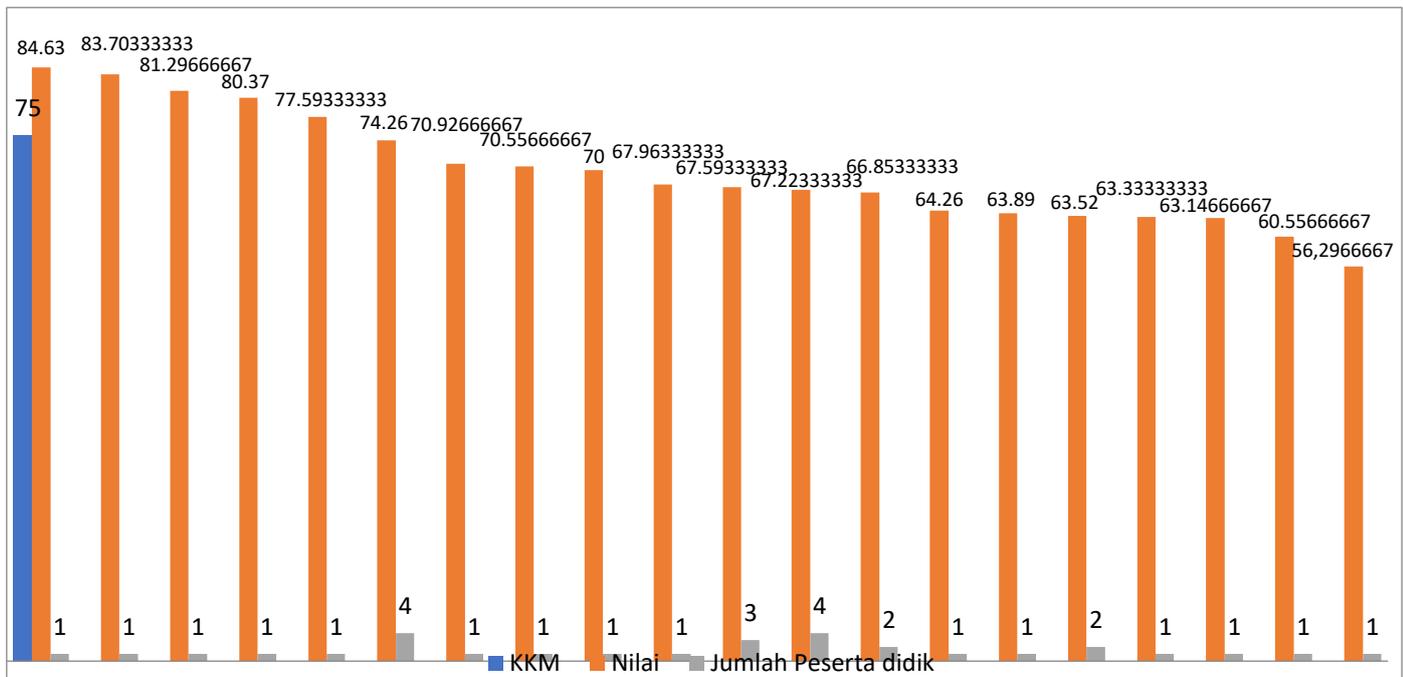
Tabel 4.2 Kriteria Ketuntasan Nilai Pra Siklus

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	5	16,67%
0-74	Tidak Tuntas	25	83,33%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 5 (16,67%) peserta didik dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 25 (83,33%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30 (100%) peserta didik.



Gambar 4.2 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Pra Siklus



Gambar 4.3 Grafik Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Dari grafik diatas, terlihat bahwa yang mendapatkan nilai 84,63 sebanyak 1 Peserta didik, yang mendapat nilai 83,70333333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapatkan nilai 81,29666667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 80,37 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 77,59333333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 74,26 sebanyak 4 peserta didik, yang mendapat nilai 70,92666667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 70,55666667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 70 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 67,96333333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 67,59333333 sebanyak 3 peserta didik, yang mendapat nilai 67,22333333 sebanyak 4 peserta didik, yang mendapat nilai 66,85333333 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 64,26 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 63,89 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 63,52 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 63,33333333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 63,14666667

sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 60,55666667 sebanyak 1 peserta didik, dan yang mendapat nilai 56,29667 sebanyak 1 peserta didik. Sehingga jumlah peserta didik yang mencapai KKM 75 adalah 5 peserta didik (16,67%) dan yang tidak mencapai KKM 75 adalah 25 peserta didik (83,33%).

Maka disusun sebuah Tindakan untuk meningkatkan kemampuan peserta didik dalam melakukan *lay up* melalui pendekatan *one-two step* pada peserta didik kelas VIII 2 SMP Negeri 2 Lamasi.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan untuk mengetahui kondisi kelas, di temukan permasalahan seperti rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran PENJAS materi permainan bola besar khususnya pada permainan bola basket. Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi maka peneliti mencari solusi atas rendahnya hasil belajar peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar pada mata pelajaran PENJAS. Metode pembelajaran yang akan dilakukan untuk meningkatkan kemampuan *lay up* yaitu dengan metode pendekatan *one-two step*.

Penelitian ini telah dilaksanakan sesuai prosedur PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Pelaksanaan tindakan berlangsung dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan, yang setiap akhir siklus dilakukan pengambilan nilai hasil belajar peserta didik. Subjek penelitian ini yaitu peserta didik SMP Negeri 2 Lamasi, kelas VIII 2, dengan jumlah peserta didik 30. Dalam pelaksanaan Tindakan peneliti bertindak sebagai guru dan guru pendidikan jasmani bertindak sebagai observer. Pelaksanaan penelitian ini dimulai pada tanggal 11 Mei 2022 sampai tanggal 4 Juni 2022.

4.1.1 Hasil penelitian siklus I

1. Perencanaan

Pada tahap ini mempersiapkan pembelajaran yang di laksanakan dengan metode pendekatan *one-two step*. Adapun persiapan yang di lakukan dalam tahap ini terdiri dari:

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
- b) Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktifitas siswa
- c) Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan pembelajaran
- d) Menyiapkan media pendukung jalannya penelitian

2. Pelaksanaan

Pertemuan pertama

Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan di SMP Negeri 2 Lamasi untuk siklus I dilaksanakan dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Rabu 11 Mei 2022. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan pertama diikuti oleh peserta didik kelas VIII 2 SMP Negeri 2 Lamasi sebanyak 30 peserta didik.

Proses pembelajaran dengan metode pendekatan *one-two step* dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

- a) **Kegiatan pendahuluan**

Peneliti menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian peneliti mengecek kehadiran siswa dan melakukan *stretching*, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan inti

1. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* dalam permainan bola basket.
2. Peneliti memberi contoh teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* dalam permainan bola basket.
3. Masing-masing siswa melakukan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
4. Peneliti mengamati peserta didik dalam pelaksanaan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu peneliti menyimpulkan materi pembelajaran, peneliti menyampaikan motivasi kepada peserta didik atau penguatan tahapan penting dalam melakukan teknik *lay up* agar peserta didik memiliki peningkatan. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan Kedua

Pelaksanaan siklus I pertemuan kedua dilaksanakan pada hari rabu 18 Mei 2022. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus I pertemuan kedua diikuti oleh peserta didik kelas VIII 2 SMP Negeri 2 Lamasi sebanyak 30 peserta didik.

Proses pembelajaran dengan metode pendekatan *one-two step*, dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

a) kegiatan pendahuluan

Peneliti menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan melakukan *stretching*, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan inti

1. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik *lay up* dalam permainan bola basket.
2. Peneliti memberi contoh teknik *lay up* dalam permainan bola basket.
3. Masing-masing siswa melakukan *lay up*.
4. Peneliti mengamati peserta didik dalam pelaksanaan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
5. Pengambilan nilai teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* pada setiap akhir siklus.
6. Peneliti memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor pada peserta didik.

c) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu peneliti menyimpulkan materi pembelajaran, peneliti menyampaikan motivasi kepada peserta didik atau penguatan tahapan penting dalam penelitian teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* agar peserta didik memiliki peningkatan. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa.

3. Pengamatan

Hasil belajar peserta didik pada siklus I, berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus I lampiran, dari 30 peserta didik, rata-rata nilai peserta didik 72,67 dalam aspek kognitif, nilai rata-rata peserta didik 78,88 dalam aspek afektif dan nilai rata rata peserta didik 72,33 dalam aspek psikomotor. Hasil belajar peserta didik pada siklus I dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagai berikut:

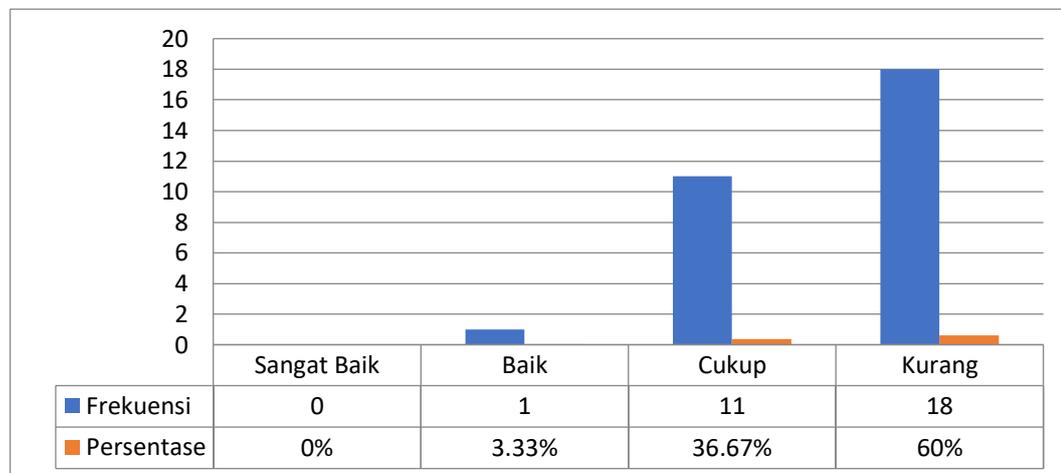
1. Kognitif

Tabel 4.3 Interval Nilai Kognitif Siklus I

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0 %
2	84-92	Baik	1	3,33 %
3	75-83	Cukup	11	36,67 %
4	< 75	Kurang	18	60 %
Jawaban			30	100 %

Dari tabel interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 18 (60%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 11 (36,67%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 1 (3,33%) peserta didik, dan yang mendapatkan nilai 93-

100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%). Dari uraian diatas , apa bila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:



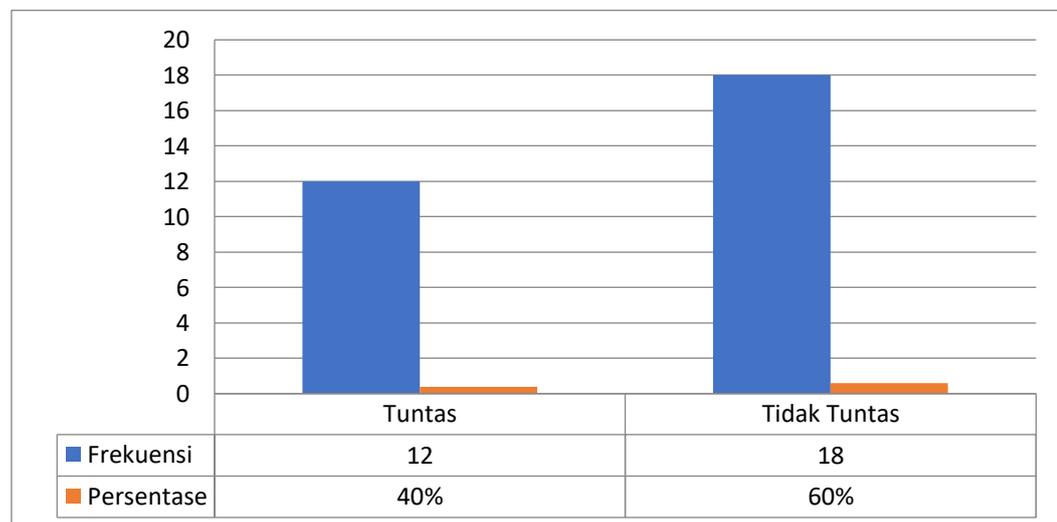
Gambar 4.4 Grafik Interval Nilai Kognitif Siklus I

Dari grafik nilai diatas, peserta yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 18 peserta (60%). yang mendapatkan nilai 75-83 dan dalam ketegori baik sebanyak 11 peserta didik (36,67%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 1 siswa (3,33%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 peserta didik (0,00%).

Tabel 4.4 Kriteria Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	12	40%
0-74	Tidak Tuntas	18	60%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 12(40%) peserta didik dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 18(60%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30(100%) peserta didik.



Gambar 4.5 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus I

2. Afektif

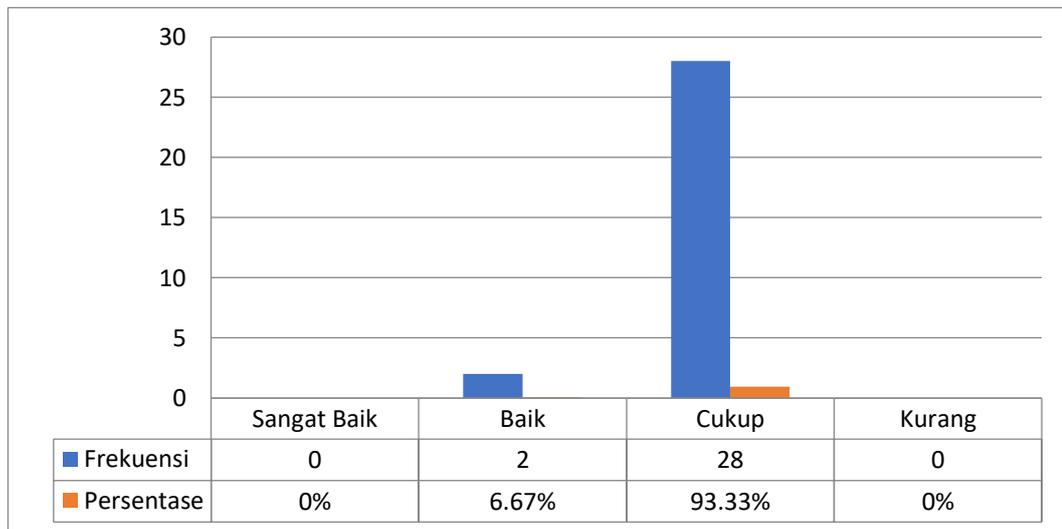
Tabel 4.5 Interval Nilai Afektif Siklus I

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0 %
2	84-92	Baik	2	6,67 %
3	75-83	Cukup	28	93,33 %
4	< 75	Kurang	0	0 %
Jawaban			30	100 %

Dari tabel interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 0 siswa (0%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 28 siswa (93,33%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak

2 siswa (6,67%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%).

Dari uraian diatas , apa bila dilihat dari grafik akan nampak seperti dibawah:



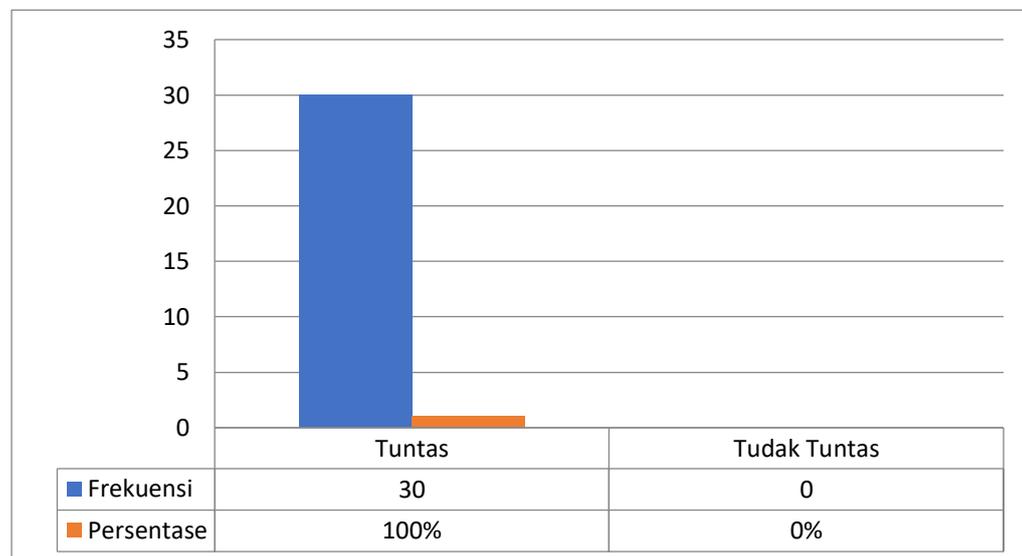
Gambar 4.6 Grafik Interval Nilai Afektif Siklus I

Dari grafik interval nilai afektif diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 0(0%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 28 (93,33%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 2 (6,67%) peserta didik, dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 (0%) peserta didik.

Tabel 4.6 Kriteria Ketuntasan Nilai Afektif Siklus I

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	30	100%
0-74	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 30 (100%) peserta didik dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 0 (0%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30 (100%) peserta didik.



Gambar 4.7 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Afektif Siklus I

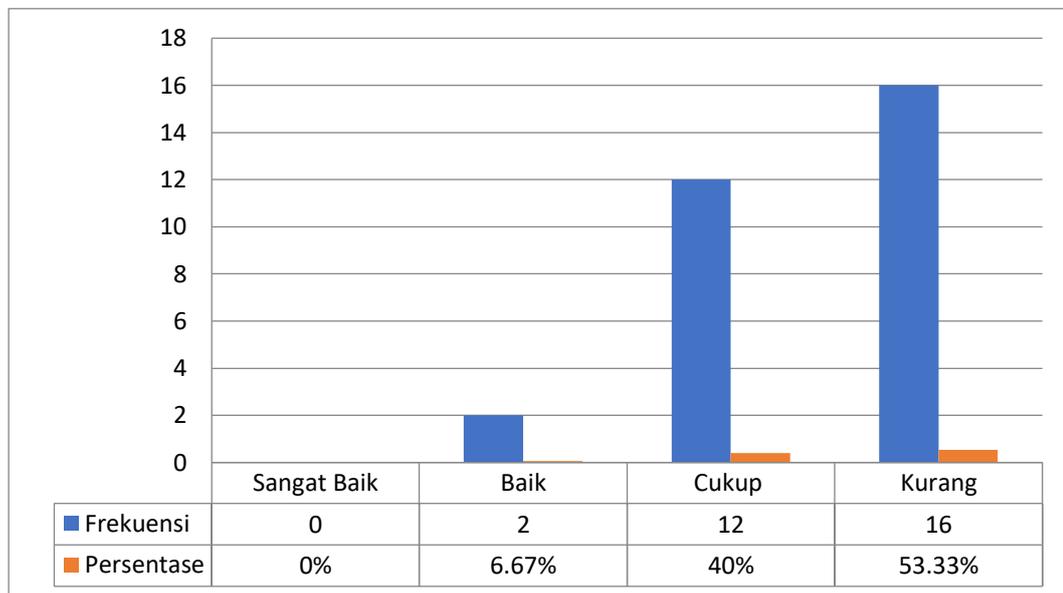
3. Psikomotor

Tabel 4.7 Interval Nilai Psikomotor Siklus I

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0 %
2	84-92	Baik	2	6,67 %
3	75-83	Cukup	12	40 %
4	< 75	Kurang	16	53,33 %
Jawaban			30	100 %

Dari data interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 16 peserta didik (53.33%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup

yaitu sebanyak 12 peserta didik (40%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam kategori baik sebanyak 2 siswa (6,67%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0,00%).



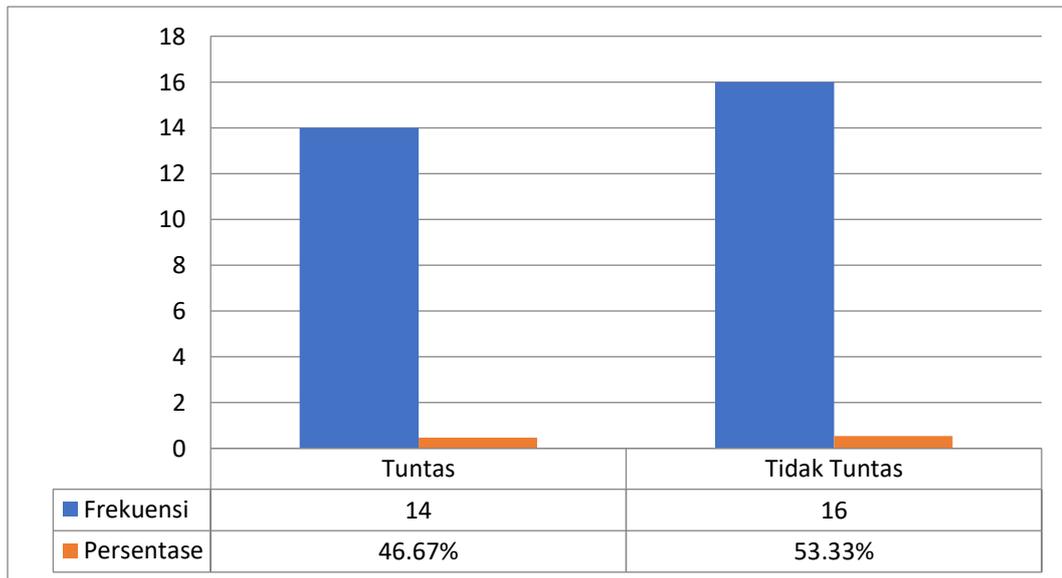
Gambar 4.8 Grafik Interval Nilai Psikomotor Siklus I

Dari grafik interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 53,33(0%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 28 (93,33%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam kategori baik sebanyak 2 (6,67%) peserta didik, dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 (0%) peserta didik.

Tabel 4.8 Kriteria Ketuntasan Nilai Psikomotor Siklus I

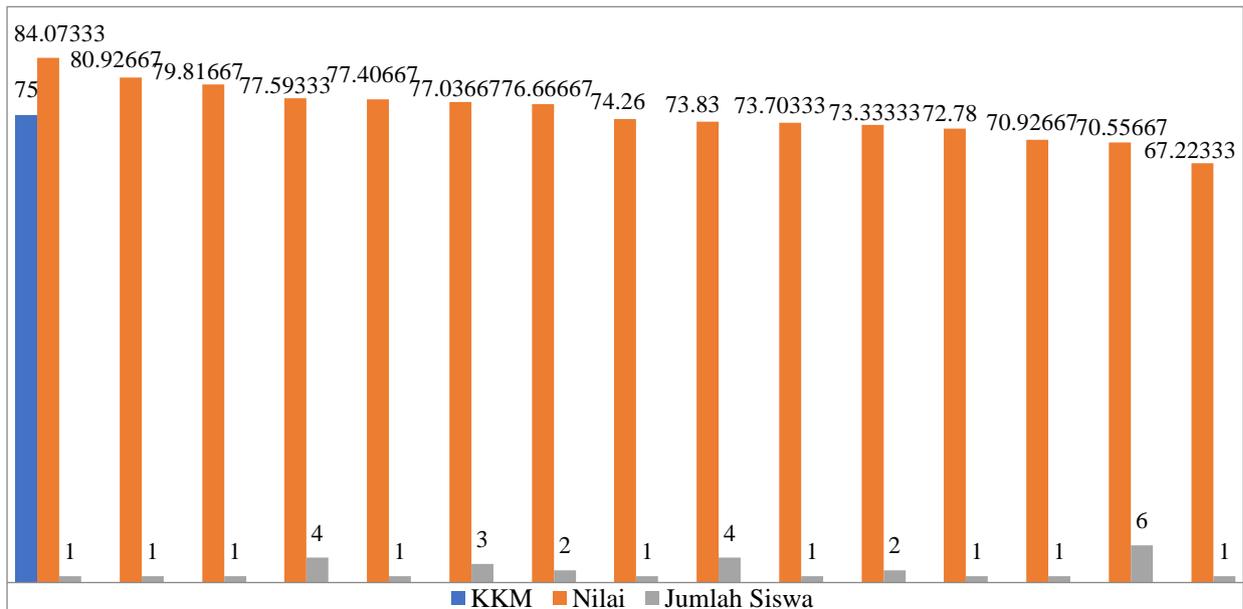
Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	14	46,67%
0-74	Tidak Tuntas	16	53,33%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 14 (46,67%) peserta didik dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 16 (53,33%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30 (100%) peserta didik.



Gambar 4.9 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Psikomotor Siklus I

Adapun grafik hasil penilaian *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* siklus I dibawah ini:



Gambar 4.10 Grafik Hasil Penilaian *Lay Up* Dengan Metode Pendekatan *One-two*
Step Siklus I.

Dari grafik diatas, terlihat bahwa yang mendapatkan nilai 84,07333 sebanyak 1 Peserta didik, yang mendapat nilai 80,92667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapatkan nilai 79,81667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 77,59333 sebanyak 4 peserta didik, yang mendapat nilai 77,40667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 77,03667 sebanyak 3 peserta didik, yang mendapat nilai 76,66667 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 74,26 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 73,83 sebanyak 4 peserta didik, yang mendapat nilai 73,70333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 73,33333 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 72,78 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 70,92667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 70,55667 sebanyak 6 peserta didik, dan yang mendapat nilai 67,22333 sebanyak 1 peserta didik. Sehingga jumlah peserta didik yang mencapai KKM 75 adalah 13 peserta

didik (43,33%) dan yang tidak mencapai KKM 75 adalah 25 peserta didik (56,67%).

Berdasarkan keterangan dari data diatas setelah melakukan siklus I di SMP Negeri 2 Lamasi, kelas VIII 2 bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran PENJAS materi permainan bola besar khususnya permainan bola basket, tahun ajaran 2021/2022 belum melampaui kriteria ketuntasan minimal.

Pada pelaksanaan siklus I belum menunjukkan adanya hasil yang diharapkan dari penerapan dengan metode pendekatan *one-two step* pada materi teknik dasar *lay up*. Peserta didik belum mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan.

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti dalam siklus I, adalah sebagai berikut:

- a) Peserta didik belum terbiasa, sehingga pelaksanaan pembelajaran PENJAS materi permainan bola basket teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
- b) Peserta didik masih takut mengeluarkan potensi maksimalnya didepan, sehingga peneliti harus menunjuk peserta didik untuk maju mempraktekkan teknik *lay up* yang telah di contohkan oleh peneliti.
- c) Peserta didik masih banyak bermain sehingga sulit untuk konsentrasi.

4. Refleksi

Setelah melaksanakan pembelajaran pada siklus I, peneliti menyimpulkan hasil pelaksanaan pembelajaran sebagai berikut:

- a) Peserta didik masih kurang menguasai alur pembelajaran, proses pembelajaran pada materi permainan bola basket teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
- b) Masih banyak peserta didik yang kurang konsentrasi pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Berdasarkan refleksi dan grafik diatas, dapat disimpulkan bahwa indikator penilaian rata-rata nilai pada materi permainan bola basket teknik *lay up* belum terpenuhi. Serta indikator ketuntasan belajar masih belum terpenuhi, dengan demikian maka diperlukan perbaikan pada siklus II.

4.1.2 Hasil Penelitian Siklus II

1. Perencanaan Tindakan

Dengan adanya hasil refleksi yang dilakukan pada kegiatan pembelajaran siklus I, diharapkan pada kegiatan pembelajaran siklus II kali ini proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik akan lebih meningkat dan mencapai indikator keberhasilan. Kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah menyiapkan hal-hal yang diperlukan pada saat pelaksanaan tindakan siklus II. Hal-hal yang dipersiapkan tersebut adalah sebagai berikut :

- a) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sesuai dengan kurikulum 2013
- b) Menyiapkan pedoman observasi dan lembar observasi untuk mengamati dan menilai aktifitas peserta didik.
- c) Menyiapkan catatan lapangan untuk mencatat berita acara pelaksanaan penelitian/pembelajaran.

- d) Menyiapkan media pendukung jalannya penelitian

2. Pelaksanaan Tindakan

Pertemuan I

Pada pelaksanaan tindakan siklus II yang di lakukan dalam satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran (3 x 40menit) dengan materi menjelaskan dan mempraktekkan teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*. Tahap pelaksanaan ini merupakan penerapan dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat pada tahap perencanaan. Pada pelaksanaan pertemuan pertama peserta didik dilaksanakan pada hari Rabu, 25 Mei 2022, yang hadir dalam pembelajaran siklus II berjumlah 30 peserta didik, adapun penerapan dari RPP tersebut sebagai berikut:

a. Kegiatan pendahuluan

Peneliti menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan melakukan *stretching*, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b. Kegiatan inti

1. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* dalam permainan bola basket.
2. Peneliti memberi contoh teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* dalam permainan bola basket.

3. Masing-masing siswa melakukan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
4. Peneliti mengamati peserta didik dalam pelaksanaan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*

c. Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu peneliti menyimpulkan materi pembelajaran, peneliti menyampaikan motivasi kepada peserta didik atau penguatan tahapan penting dalam penelitian teknik *lay up* agar peserta didik memiliki peningkatan. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pertemuan II

Pelaksanaan siklus II pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu 4 Juni 2022. Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II pertemuan kedua diikuti oleh peserta didik kelas VIII 2 SMP Negeri 2 Lamasi sebanyak 30 peserta didik.

Proses pembelajaran *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*, dibagi menjadi tiga kegiatan, yaitu:

a) Kegiatan pendahuluan

Peneliti menyiapkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran, kemudian peneliti membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan dilanjutkan dengan doa, kemudian peneliti mengecek kehadiran peserta didik dan melakukan *stretching*, setelah itu peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

b) Kegiatan inti

1. Peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan tujuan yang akan dicapai dari pembelajaran teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* dalam permainan bola basket.
2. Peneliti memberi contoh teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* dalam permainan bola basket.
3. Masing-masing siswa melakukan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
4. Peneliti mengamati peserta didik dalam pelaksanaan *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
5. Pengambilan nilai teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* pada setiap akhir siklus.
6. Peneliti memberikan soal pilihan ganda sebanyak 10 nomor pada peserta didik.

d) Kegiatan penutup

Pada kegiatan akhir atau penutup, kegiatan yang dilakukan yaitu peneliti menyimpulkan materi pembelajaran, peneliti menyampaikan motivasi kepada peserta didik atau penguatan tahapan penting dalam penelitian teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* agar peserta didik memiliki peningkatan. Kemudian peneliti menutup pembelajaran dengan berdoa.

Pengamatan

Hasil belajar peserta didik pada siklus II, berdasarkan nilai yang diperoleh pada tes akhir siklus II, dari 30 siswa, rata-rata nilai peserta didik 77 dalam aspek kognitif

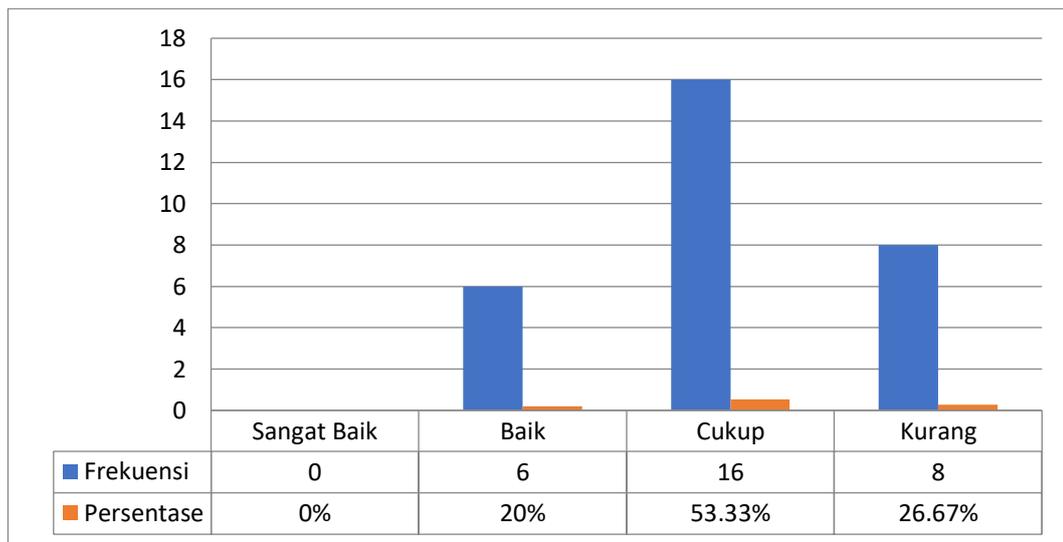
dengan nilai rata-rata peserta didik 78,33 dalam aspek afektif dengan rata-rata nilai peserta didik 81,33, dan nilai rata-rata peserta didik dalam aspek psikomotor 80,02. Hasil belajar peserta didik pada siklus II dapat dilihat pada tabel dan grafik sebagaiberikut:

1. Kognitif

Tabel 4.9 Interval Nilai Kognitif Siklus II

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0 %
2	84-92	Baik	6	20 %
3	75-83	Cukup	16	53,33 %
4	< 75	Kurang	8	26,67 %
Jawaban			20	100 %

Dari data interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 8 peserta didik (26,67%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 16 peserta didik (53,33%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 6 peserta didik (20%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 peserta didik (0%).



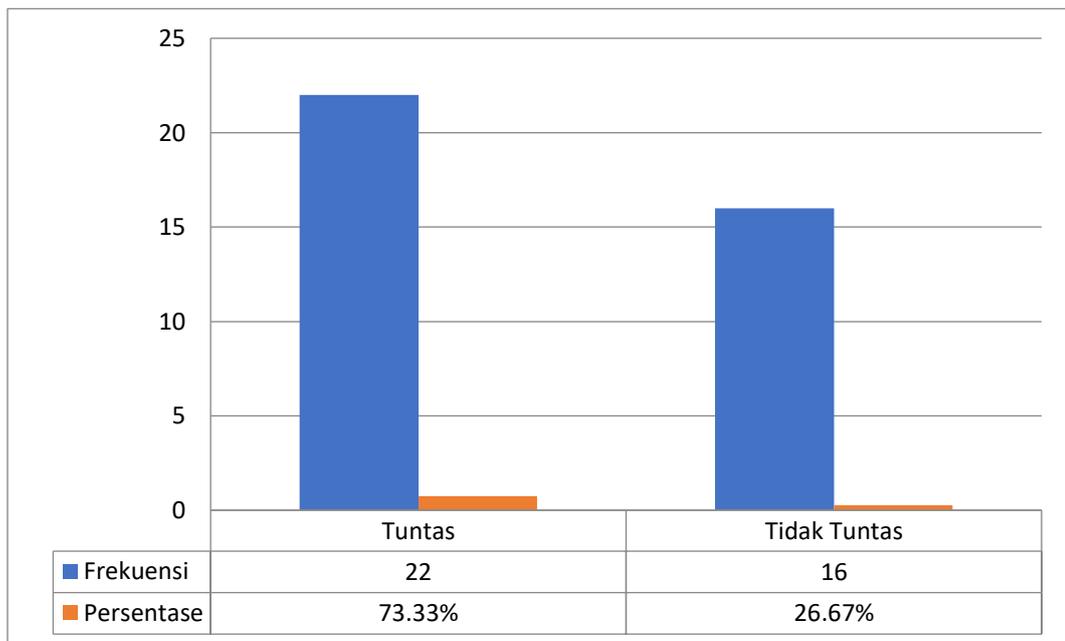
Gambar 4.11 Grafik Interval Nilai Kognitif Siklus II

Dari grafik interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 16 (26,67%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 12 (53,33%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 6 (20%) peserta didik, dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 (0%) peserta didik.

Tabel 4.10 Kriteria Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	22	73,33%
0-74	Tidak Tuntas	8	26,67%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 22 (73,33%) peserta didik dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 8 (26,67%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30 (100%) peserta didik.



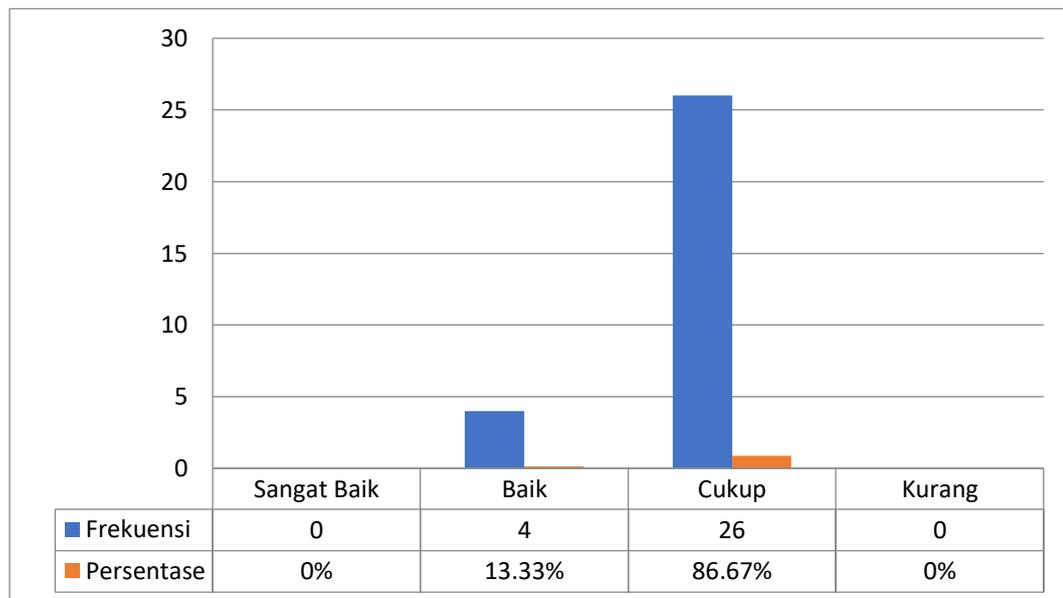
Gambar 4.12 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Kognitif Siklus II

2. Afektif

Tabel 4.11 Interval Nilai Afektif Siklus II

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	0	0 %
2	84-92	Baik	4	13,33 %
3	75-83	Cukup	26	86,67 %
4	< 75	Kurang	0	0 %
Jawaban			30	100 %

Dari data interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 0 peserta didik (0%), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 26 peserta didik (86,67%), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 4 siswa (13,33%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 siswa (0%).



Gambar 4.13 Grafik Interval Nilai Afektif Siklus II

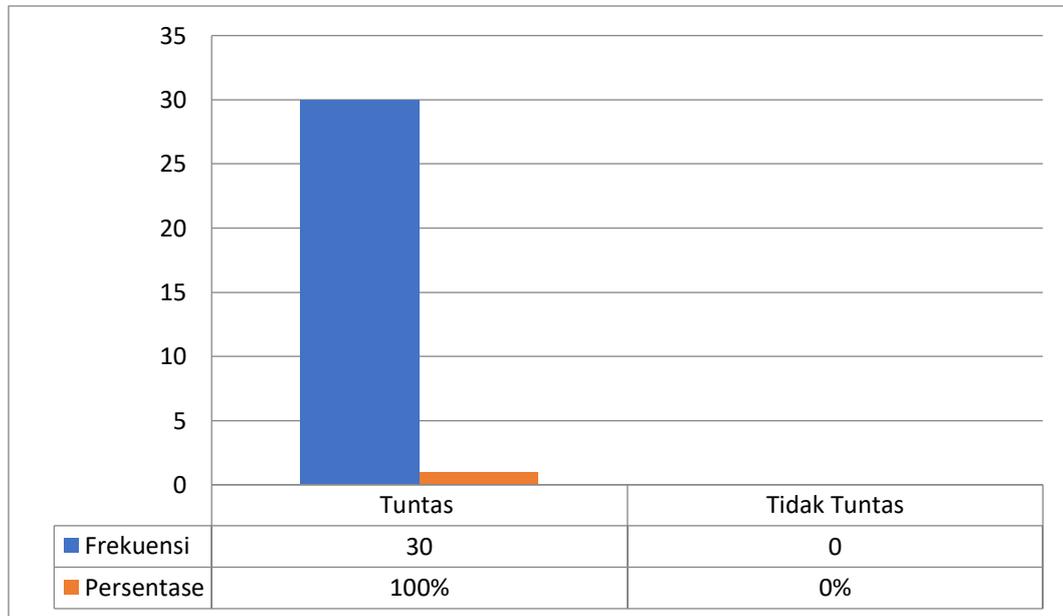
Dari grafik interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 0 (0%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 26 (86,67%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam ketegori baik sebanyak 4 (13,33%) peserta didik, dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 0 (0%) peserta didik.

Tabel 4.12 Kriteria Ketuntasan Nilai Afektif Siklus II

Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	30	100%
0-74	Tidak Tuntas	0	0%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 30 (100%) peserta didik dan peserta didik yang belum

mencapai nilai ketuntasan sebanyak 0 (0%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30 (100%) peserta didik.



Gambar 4.14 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Afektif Siklus II

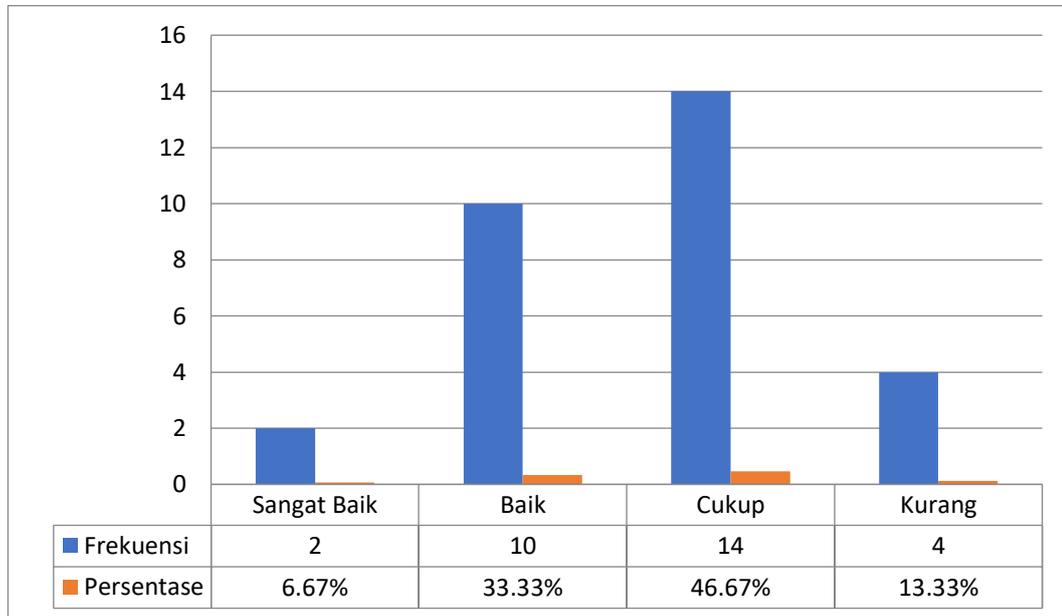
3. Psikomotor

Tabel 4.13. Interval Nilai Psikomotor Siklus II

No.	Interval Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	93-100	Sangat Baik	2	6,67 %
2	84-92	Baik	10	33,33 %
3	75-83	Cukup	14	46,67 %
4	< 75	Kurang	4	13,33 %
Jawaban			30	100 %

Dari data interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 4 peserta didik (13,33 %), yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 14 peserta didik (46,67 %), yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam

kategori baik sebanyak 10 peserta didik (33,33%), dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 2 peserta didik (6,67%).



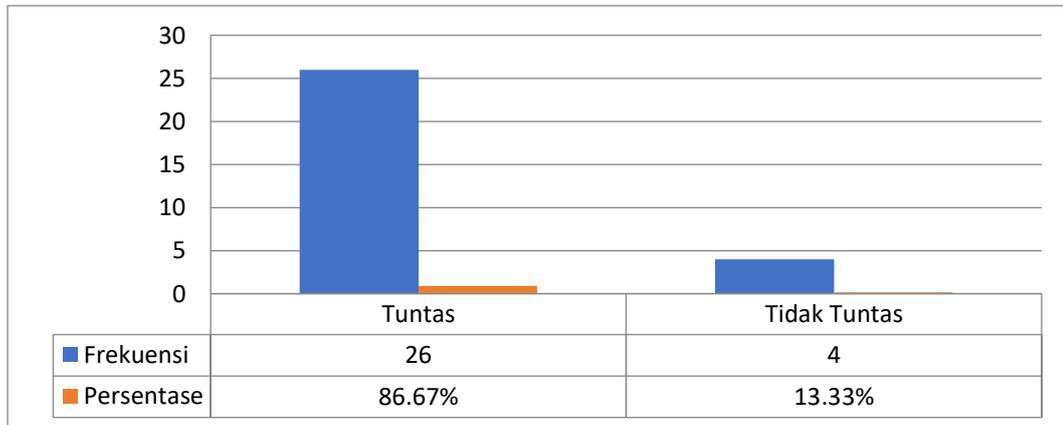
Gambar 4.15 Grafik Interval Nilai Psikomotor Siklus II

Dari grafik interval nilai diatas, peserta didik yang mendapatkan nilai kurang dari KKM yaitu 75 atau yang termasuk dalam kategori kurang sebanyak 4 (13,33%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 75-83 atau dalam kategori cukup yaitu sebanyak 14 (46,67%) peserta didik, yang mendapatkan nilai 84-92 atau dalam kategori baik sebanyak 10 (33,33%) peserta didik, dan yang mendapatkan nilai 93-100 atau dalam kategori sangat baik sebanyak 2 (6,67%) peserta didik.

Tabel 4.14 Kriteria Ketuntasan Nilai Psikomotor Siklus II

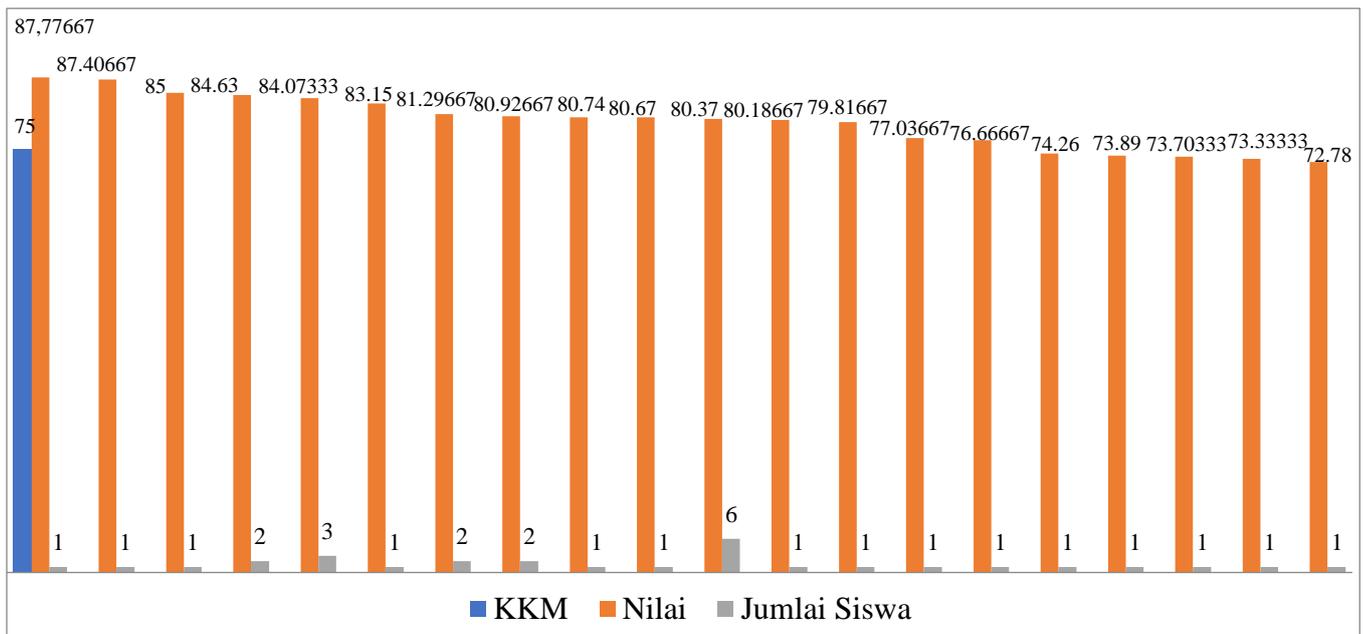
Kriteria Ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
75-100	Tuntas	26	86,67%
0-74	Tidak Tuntas	4	13,33%
Jumlah		30	100%

Dari tabel kriteria ketuntasan diatas, peserta didik yang mencapai nilai ketuntasan sebanyak 26 (86,67%) peserta didik dan peserta didik yang belum mencapai nilai ketuntasan sebanyak 4 (13,33%) peserta didik, dan jumlah keseluruhan 30 (100%) peserta didik.



Gambar 4.16 Grafik Kriteria Ketuntasan Nilai Psikomotor Siklus II

Adapun grafik hasil penilaian *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* siklus II dibawah ini:



Gambar 4.17 Grafik Hasil Penilaian *Lay Up* Dengan Metode Pendekatan *One-two*

Step Siklus II

Dari grafik diatas, terlihat bahwa yang mendapatkan nilai 82,77667 sebanyak 1 Peserta didik, yang mendapat nilai 87,40667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapatkan nilai 85 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 84,63 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 84,07333 sebanyak 3 peserta didik, yang mendapat nilai 83,15 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 81,29667 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 80,92667 sebanyak 2 peserta didik, yang mendapat nilai 80,74 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 80,67 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 80,37 sebanyak 6 peserta didik, yang mendapat nilai 80,18667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 79,81667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 77,03667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 76,66667 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 74,26 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 73,89 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 73,70333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 73,33333 sebanyak 1 peserta didik, yang mendapat nilai 72,78 sebanyak 1 peserta didik. Sehingga jumlah peserta didik yang mencapai KKM 75 adalah 25 peserta didik (83,33%) dan yang tidak mencapai KKM 75 adalah 5 peserta didik (16,67%).

Berdasarkan keterangan dari data diatas setelah melakukan siklus II di kelas VIII 2 SMP Negeri 2 Lamasi, bahwa hasil belajar peserta didik pada pelajaran PENJAS materi permainan bola besar khususnya teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step* tahun ajaran 2020/2021 telah melampaui kriteria ketuntasan.

Pada pelaksanaan siklus II telah menunjukkan adanya hasil yang diharapkan dari penerapan dengan metode pendekatan *one-two step*. Peserta didik telah mampu mengikuti atau menyesuaikan diri terhadap kegiatan pembelajaran yang diterapkan.

Hasil pengamatan yang didapatkan oleh peneliti dalam siklus II, adalah sebagai berikut:

- a) Siswa mulai terbiasa, sehingga pelaksanaan pembelajaran PENJAS materi permainan bola besar pada teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*.
- b) Siswa sudah mulai meberanikan diri untuk mempraktekkan teknik *lay up* metode pendekatan *one-two step*.
- c) Sebagian besar siswa telah aktif dalam mengikuti pembelajaran.

4. Refleksi

Berdasarkan data data yang diperoleh peneliti menunjukkan bahwa siklus II sudah cukup baik dari pada sebelumnya. Meningkatkan hasil belajar peserta didik pada materi permainan bola basket teknik *lay up* metode pendekatan *one-two step* terutama dalam pengembangan psikomotor ditandai dengan meningkatnya hasil praktek dan kemampuan peserta didik pada saat melakukan *lay up* dan peneliti memutuskan untuk tidak diadakannya siklus III.

4.2 Pembahasan

Setelah menerapkan dengan metode pendekatan *one-two step* pada mata pelajaran pendidikan jasmani terlihat dengan jelas peningkatan baik dari segi psikomotor. Hal ini dibuktikan dari hasil observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan hasil tes peserta didik yang dilakukan pada setiap akhir siklus.

Hasil belajar peserta didik meningkat karena adanya kerja sama peneliti dengan guru kelas.

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari dua kali pertemuan. Ada beberapa pertemuan yang masih belum maksimal karena masih ada kekurangan-kekurangan pada saat pelaksanaan tindakan kelas, namun hal tersebut segera diperbaiki melalui refleksi yang dilakukan oleh peneliti dan guru kelas agar tujuan dari penelitian ini dapat tercapai, yaitu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil pembelajaran peserta didik. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 13 peserta didik (43,33%) tuntas dan 17 peserta didik (56,67%) tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus ke II menunjukkan 25 peserta didik (80,45%) tuntas dan 5 peserta didik (16,67%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh tersebut, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus II..

Berdasarkan penelitian diatas menunjukkan bahwa dengan pengemasan pembelajaran yang disesuaikan dengan kemampuan dan tingkat kesulitan teknik dasar yang diajarkan mampu memberikan perubahan yang signifikan pada peningkatan pembelajaran teknik *lay up* dengan metode pendekatan *one-two step*. Hal ini mengingat pada sebagian besar guru masih menerapkan pola pembelajaran konvensional yang kurang disukai peserta didik dan mudah bosan. Dimana guru hanya menjelaskan lalu mempraktekkan. Dengan keadaan ini membuat

pembelajaran teknik *lay up* peserta didik tidak memiliki kemampuan teknik yang baik.

Pembelajaran yang dikemas dengan sedemikian rupa yang mampu memberikan kesempatan bagi siswa mengenali dirinya seberapa jauh penguasaan teknik dan memberikan kesempatan peserta didik untuk mengasah kemampuan mereka dengan cara diberikan metode dengan pendekatan *one-teo step* . Dengan memberikan metode tersebut peserta didik berkembang dengan tahap-tahap yang sesuai dengan kemampuannya akan memberikan kontribusi yang positif.

Pada pelaksanaan siklus ke II, peserta didik dan peneliti sudah mulai terbiasa dengan metode pendekatan *one-two step*, sebagian besar peserta didik mulai menunjukkan keaktifannya dan keterlibatannya didalam proses pembelajaran berlangsung. Setelah tiga tahap mulai dari perencanaan, siklus I, dan siklus II selesai dilaksanakan, maka diperoleh data sebagai berikut :

a. Perolehan Nilai Peserta didik

Pada tahap siklus I, nilai terendah peserta didik dalam aspek kognitif adalah 60 dan nilai tertinggi dalam aspek kognitif adalah 90 serta. Nilai terendah dalam aspek afektif adalah 75 dan nilai tertinggi dalam aspek afektif adalah 91,67. Nilai terendah dalam aspek psikomotor adalah 66,67 dan nilai tertinggi dalam aspek psikomotor adalah 88,89. Serta dengan rata-rata nilai kognitif pada siklus I adalah 72,67, rata-rata nilai afektif pada siklus I adalah 78,88 dan rata-rata nilai psikomotor pada siklus I adalah 72,33.

Pada tahap siklus II, nilai terendah peserta didik dalam aspek kognitif adalah 60 dan nilai tertinggi dalam aspek kognitif adalah 90 serta. Nilai terendah dalam

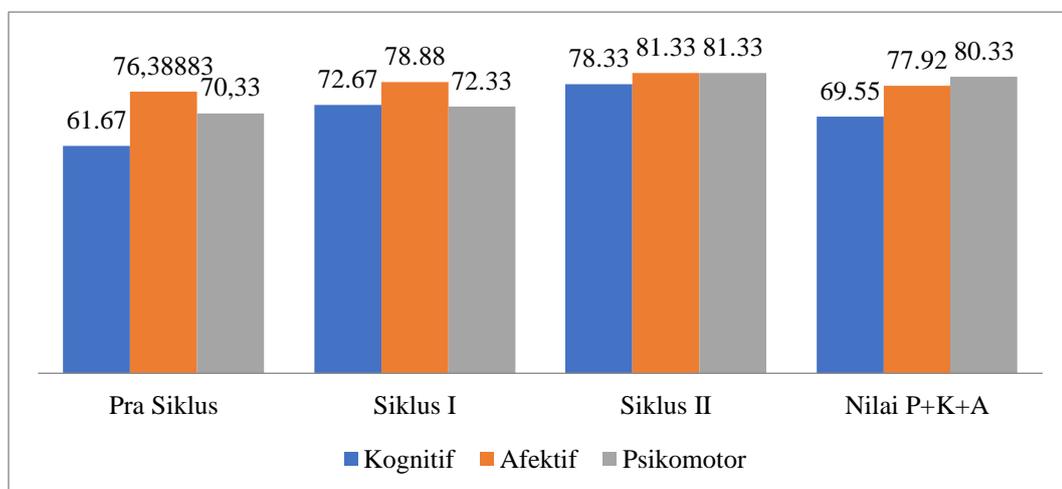
aspek afektif adalah 75 dan nilai tertinggi dalam aspek afektif adalah 91,67. Nilai terendah dalam aspek psikomotor adalah 66,67 dan nilai tertinggi dalam aspek psikomotor adalah 100. Serta dengan rata-rata nilai kognitif pada siklus II adalah 78,33, rata-rata nilai afektif pada siklus II adalah 81,33 dan rata-rata nilai psikomotor pada siklus II adalah 81,33.

Perbandingan perolehan nilai dari Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II, sebagai berikut:

Tabel 4.15. Perbandingan Perolehan Nilai dari Pra Siklus, Siklus I dan II.

No	Pertemuan	Aspek – aspek yang dinilai			Nilai = $\frac{P+K+A}{3}$
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
1	Pra Siklus	61,67	76,38883	70,33	69,33
2	Siklus I	72,67	78,88	72,33	77,92
3	Siklus II	78,33	81,33	81,33	80,33

Adapun Grafik Perbandingan Perolehan Nilai dari Pra Siklus, Siklus I dan II, dibawah ini:



Gambar 4.18. Grafik Perbandingan Nilai Pra Siklus, Siklus I, Siklus II.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan data tiap siklus dan pembahasan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan dengan metode pendekatan *one-two step* pada mata pelajaran Pendidikan jasmani dengan materi permainan bola basket teknik *lay up* pada siswa SMP Negeri 2 Lamasi kelas VIII-2, dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Data yang diperoleh sebelum dan setelah dilaksanakan tindakan menunjukkan adanya peningkatan pembelajaran yang ditunjukkan dengan hasil pembelajaran peserta didik. Hasil tes siklus I diperoleh sebanyak 13 peserta didik (43,33%) tuntas dan 17 peserta didik (56,67%) tidak tuntas. Kemudian pada hasil tes siklus ke II menunjukkan 25 peserta didik (80,45%) tuntas dan 5 peserta didik (16,67%) tidak tuntas. Berdasarkan hasil rata-rata yang diperoleh tersebut, maka dapat dikatakan terjadi peningkatan pada siklus I dan siklus II.

Dari kesimpulan diatas bahwa meningkatnya hasil penelitian yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II, penerapan dengan metode pendekatan *one-two step*.

5.2 Keterbatasan Peneliti

Walaupun penelitian ini telah dilakukan dengan sepenuh hati, jiwa dan raga peneliti, namun tetap disadari bahwa penelitian ini tetap tidak lepas dari segala keterbatasan yang ada, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal siswa.

Keterbatasan peneliti ini antara lain adalah:

- a. Peserta didik kemungkinan ada yang belajar sendiri dirumah masing-masing.

- b. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

5.3 Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini berimplikasi yaitu: Jika peserta didik dan peneliti tahu bahwa metode pendekatan *one-two step* mampu meningkatkan kemampuan teknik *lay up* pada siswa, maka metode

pendekatan *one-two step* ini dapat digunakan untuk variasi meningkatkan kemampuan peserta didik serta variasi untuk pengambilan nilai siswa.

5.4 Saran-Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

- a) Bagi guru, dalam melakukan kegiatan mengajar sebisa mungkin menggunakan metode-metode pembelajaran yang lebih beragam, terkhusus pada materi yang dianggap membosankan dan kurang menarik bagi siswa.
- b) Bagi siswa, pada saat proses pembelajaran, sebisa mungkin percaya diri dalam mengungkapkan pendapatnya dimuka umum.
- c) Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan program latihan pada penelitian ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adefriesta Panji Lesta Sungkawa, H. (2020). Pengaruh Akurasi Jump Shoot Dan Lay Up Shoot Terhadap Ketepatan Hasil Shooting Bola Pada Cabang Olahraga Bola Basket. *Literacy : Jurnal Ilmiah Sosial*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/https://doi.org/10.53489/jis.v2i1.13>
- Alnidawi, F. J. H., Almuhee, H. K. M., & Ahmed, A. H. A. (2020). The Effect of Different Iterations of Mental Perception in Teaching Some Basic Skills in Basketball According to Levels of Learning Performance. *European Journal of Molecular and Clinical Medicine*, 7(6)
- Arikunto, Suhamsi, Suhardjono, dan Supardi. 2017. Penelitian tindakan kelas. Edisi Revisi. Cetakan Kedua. PT Bumi Aksara. Jakarta.
- Chua, Y. K., Quek, R. K. K., & Kong, P. W. (2017). Basketball lay-up – foot loading characteristics and the number of trials necessary to obtain stable plantar pressure variables. *Sports Biomechanics*, 16(1), 13–22. <https://doi.org/10.1080/14763141.2016.1174288>
- Hal Wissel, 2012. Basket ball steps to succes, United state of Amerika : Humaan Kinetics.
<http://www.smkn1perhentianraja.sch.id/read/5/pengertian-pendidikan-menurut-ahli#:~:text=Menurut%20UU%20No.%2020%20tahun,akhlak%20mulia%2C%20serta%20ketrampilan%20yang>
- Imran. 2016. Peningkatan Kemampuan Lay Up Pada Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran Variasi Lompatan Kijang Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri Satap Dampan. Skripsi. Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Palopo. Palopo.
- Mirza Awaki. 2018. Pengaruh Kemampuan Kognitif Terhadap Hasil pembelajaran Bola Basket. *Gelanggang Olahraga : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(2), 1-12.
- Nourayi, M. (2020). A Historical Perspective of Professional Basketball and Rules Changes in North America. *Journal of Sports and Games*, July.
- Nurhidayah, N., & Sukoco, P. (2015). Pengaruh Model Latihan dan Koordinasi terhadap Keterampilan Siswi Ekstrakurikuler Bola Basket SMPN I Bantul. *Jurnal Keolahragaan*, 3(1), 66–78. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i1.4970>
- Hamalik Oemar. 2017. Proses Belajar Mengajar (Bandung: Rosdakarya.), h. 22. <http://ppg-pgsd.blogspot.com/2012/04/pengertian-hasil-belajar.html> diakses 21-03-2017

- Purwatiningsih, S. (n.d). 2013. Penerapan Metode Penemuan Terbimbing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Luas Permukaan Dan Volume Balok.
- Rustanto, H. (2017). Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*,6(2), 75–86. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.31571/jpo.v6i2.668>
- Saleh, A. E. (2015). Peningkatan Hasil Belajar Lay Up Bola Basket melalui Pendekatan Bermain One-Two Step Pad Siswa Kelas VIII SMP Negeri 9 Semarang Tahun 2013. *E-Jurnal Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/active.v4i1.4549>
- Shim, H., Shin, N., Stern, A., Aharon, S., Binyamin, T., Karmi, A., Rotem, D., Etgar, L., Porath, D., Pradhan, B., Kumar, G. S., Sain, S., Dalui, A., Ghorai, U. K., Pradhan, S. K., Acharya, S., Quan, L. N., Rand, B. P., Friend, R. H., ... Gmbh, Z. (2018). UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR LAY UP SHOOT BOLABASKET MELALUI METODE TUTORIAL TEMAN SEBAYA PADA SISWA SMA NEGERI 2 SOPPENG. *Advanced Optical Materials*,10(1),1–9. <https://doi.org/10.1103/PhysRevB.101.089902><http://dx.doi.org/10.1016/j.nantod.2015.04.009><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-018-05514-9><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-019-13856-1><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2><http://dx.doi.org/10.1038/s41467-020-14365-2>
- Sitepu, I, D, (2016). Hubungan Keterampilan teknik dasar bola basket dan motivasi berprestasi terhadap minat mahasiswa menjadi wasit cabang olahraga bola basket di FIK Unimed. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 15(1), 77-84. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jik.v15i1.6124>
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Cetakan kedua puluh tiga. Alfabeta. Bandung.
- Tahir. R. R. 2017. Peningkatan Hasil Belajar Chest Pass Melalui Media Audio Visual Pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas VIII-A SMP Negeri 2 Palopo. Skripsi. Pendidikan Jasmani Universitas Muhammadiyah Palopo. Palopo.
- Yuliana, P. (2020). Pengaruh Metode Bagian pada Hasil Shooting Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 59–62. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/32448>