

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET DENGAN MODEL PEMBELAJARAN PROGRAM DI SMA

Yan Hardi, Victor G. Simanjuntak, Wiwik Yunitaningrum

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Rekreasi FKIP Untan Pontianak

Email : yanhardi1993@gmail.com

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah Untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran PROGRAM pada siswa kelas XI IPA 3 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Singkawang. Metode yang di gunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan jenis penelitian yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Analisis data dilakukan dengan analisis deskriptif persentase. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah mengambil seluruh siswa kelas XI IPA 3 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Singkawang yang berjumlah 34 siswa. Berdasarkan perhitungan persentase dari hasil belajar siswa kelas XI IPA 3 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Singkawang dengan menggunakan model pembelajaran PROGRAM terdapat tingkat hasil belajar siswa yaitu siklus I tingkat hasil belajar siswa sebesar 70,20% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 14 dan yang tidak tuntas 20, Sedangkan untuk persentasi siklus II, yaitu 83,67% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu seluruh siswa kelas XI IPA3 sebanyak 34 siswa. dengan peningkatan sebesar 13,47%. Jadi dapat disimpulkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran PROGRAM dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA3 Sekolah Menengah Atas 3 Singkawang.

Kata Kunci: Hasil belajar *dribble* bola basket, model pembelajaran PROGRAM.

Abstract: The aim of this study was to determine whether there is an increased learning outcomes *dribble* basketballs using PROGRAM learning model in class XI IPA 3 Senior High School 3 Singkawang. The method used in this research is descriptive method with the kind of research is a classroom action research (PTK). Data was analyzed using descriptive analysis percentage. The research subjects in this study were taking the whole class XI IPA 3 Senior High School 3 Singkawang totaling 34 students. Based on the calculation of the percentage of student learning outcomes XI IPA 3 Senior High School 3 Singkawang using PROGRAM pembelajaran models there are high levels of student learning outcomes is the first cycle level student learning outcomes for 70.20% the number of students who completed at 14 and an incomplete 20 As for the percentage of the second cycle, ie 83.67% the number of students who completed that all students in grade XI IPA3 as many as 34 students. with an increase of 13.47%. So it can be concluded learning by using PROGRAM learning model can improve student learning outcomes in learning basketball *dribble* in class XI High School IPA3 3 Singkawang.

Key Word: Learning outcomes *dribble* a basket ball learning model PROGRAM

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Pasal 1). Menurut Andy Usman (dalam majalah mimbar untan 2014:64) pendidikan adalah usaha untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memenuhi kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara.

Menurut Umar Tirtarahardja dan La Sulo (1994: 38), “tujuan pendidikan memuat gambaran tentang nilai-nilai yang baik, luhur, pantas, benar, indah untuk kehidupan”. Dalam kurikulum pendidikan terdapat beberapa mata pelajaran yang diajarkan salah satunya adalah mata pelajaran pendidikan jasmani. Mata pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dasar yang mendukung sikap dan perilaku hidup bersih dan sehat serta kebugaran jasmani (H. Udin S. Winataputra dkk 2007: 1.28). Pendidikan Jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktifitas jasmani dan olahraga. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia berlangsung seumur hidup, peranan pendidikan jasmani adalah sangat penting, yang memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktifitas jasmani, bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistematis.

Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 2) “dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik, dan strategi permainan dan olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama dan lain-lain) serta pembiasaan pola hidup sehat”. Pelaksanaan pendidikan jasmani bukan melalui pembelajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental, intelektual, emosi dan sosial. Aktivitas yang diberikan dalam pembelajaran harus mendapatkan sentuhan didaktik-metodik, sehingga aktivitas yang dilakukan dapat mencapai tujuan pembelajaran. Seorang pengajar dimanapun dia mengajar bertugas menyajikan ilmu yang dia miliki kepada peserta didiknya. Agar dapat menularkan ilmu tersebut ia memerlukan pengalaman, pengetahuan tentang siapa peserta didik, serta bagaimana menyampaikan ilmu tersebut dengan baik. Ia perlu mendalami kompetensi yang memberi bekal kepadanya untuk memoles terutama cara menyajikan topik menjadi lebih menarik, teratur dan terpadu dengan kompetensi yang terkandung dalam materi. Hal ini merupakan bagian integral dari *teaching performance* (kinerja mengajar) seorang pengajar untuk segala jenjang pendidikan. Dalam hal ini seorang pengajar harus memiliki strategi pembelajaran dalam upaya mencapai tujuan pembelajaran. Konsep dasar yang paling hakiki dari strategi pembelajaran pendidikan jasmani adalah melalui pendidikan jasmani, ditanamkan perasaan dan kesan memperoleh sukses, bukan kegagalan dalam melaksanakan tugas gerak. Jadi dalam proses mengajarnya siswa merasa aman, merasa diakui, dan berharga dalam kelompoknya. Semua kemampuan siswa diakui dan dihargai oleh gurunya. Guru sangat hangat dan bersahabat, sehingga siswa tidak merasa takut, tegang atau resah dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Menurut Made Wena (2010: 2)

“Strategi pembelajaran berarti cara dan seni untuk menggunakan semua sumber belajar dalam upaya membelajarkan siswa”. Strategi di dalamnya mencakup pendekatan, model, metode, dan teknik pembelajaran secara spesifik. Dari sekian banyak cabang olahraga, bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang digemari oleh masyarakat, baik di Indonesia maupun di dunia. Menurut Feri Kurniawan (2012: 55) “basket dianggap sebagai olahraga unik karena diciptakan secara tidak sengaja oleh guru olahraga”.

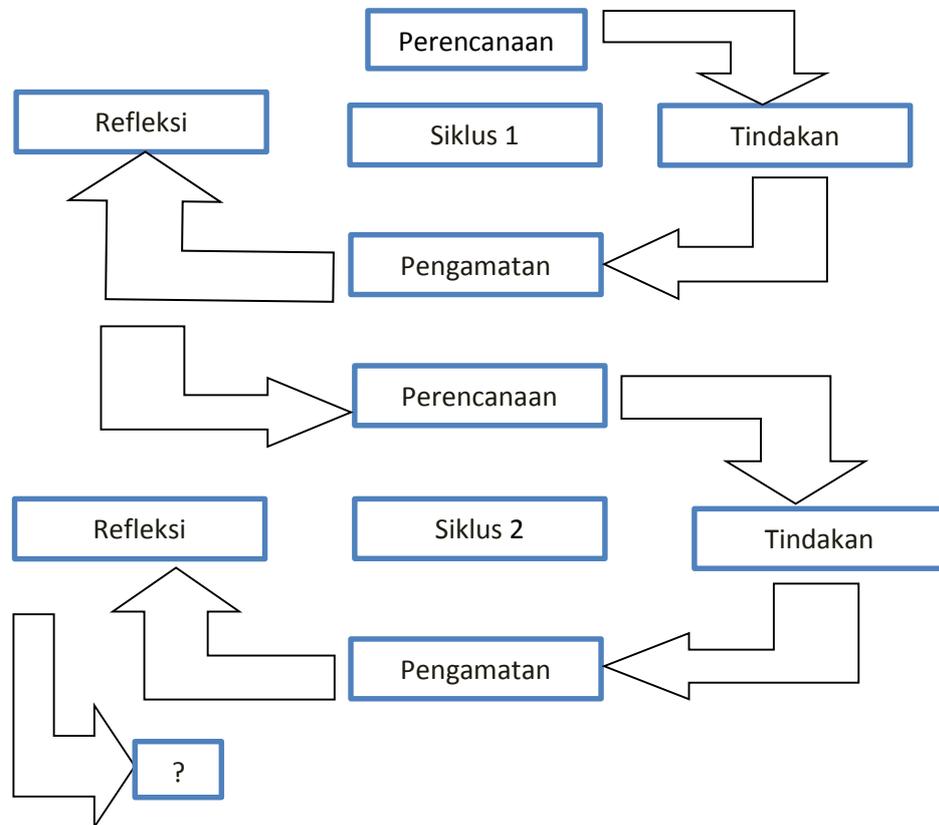
Dalam pendidikan jasmani ada beberapa materi pembelajaran olahraga yang dipelajari salah satunya adalah bola basket. Bola basket adalah olahraga berkelompok yang terdiri atas dua tim yang beranggotakan masing-masing lima orang yang saling bertanding mencetak poin dengan memasukkan bola ke dalam keranjang lawan sebanyak-banyaknya. Menurut Mikanda Rahmani (2014: 50), “olahraga bola basket merupakan olahraga yang menggunakan bola dan dimainkan secara beregu”. Dalam olahraga bola basket, terdapat beberapa teknik dasar yang dipelajari, yaitu dimulai dari yang paling mendasar, seperti memegang bola dan menangkap bola, mengoper bola, serta menggiring bola. Permainan bola basket tentunya tidak terlepas dari teknik dasar permainan, salah satunya adalah *dribble* (menggiring bola). Menurut Endang Widyastuti dan Agus Suci (2010: 68), “menggiring bola (*dribble*) adalah usaha membawa bola ke depan dengan memantulkan bola ke lantai, posisi berdiri dengan sikap melangkah, badan condong kedepan, berat badan bertumpu pada kaki depan, doronglah bola ke lantai menggunakan telapak tangan dengan sumber gerakan pada siku, pantulkan bola sebatas pinggang, pandangan ke arah bola”.

Berdasarkan observasi pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani yang dilaksanakan pada siswa kelas XI SMA Negeri 3 Singkawang menurut pengamatan bahwa kemampuan siswa dalam melakukan gerakan-gerakan saat pembelajaran pendidikan jasmani masih kurang. Pada saat melakukan proses pembelajaran siswa tidak aktif dan kurang bersemangat untuk melaksanakan permainan bola basket karena pencapaian hasil pada saat *dribble* bola basket kurang baik, dan metode yang digunakan guru olahraga juga monoton. Dengan demikian siswa kurang tertarik dan gejala yang diakibatkan adalah menurunnya tingkat kemampuan siswa dalam melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan latar belakang tersebut peneliti mencoba untuk melakukan penelitian bersama guru pendidikan jasmani pada sekolah tersebut sebagai kolaborator dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK), untuk meningkatkan hasil belajar yang dimiliki siswa dengan proses pembelajaran dengan menggunakan model PROGRAM. Diharapkan dengan model yang diberikan, siswa dapat menganalisis isi pembelajaran yang diberikan serta dapat meningkatkan kemampuan yang dimiliki siswa. Berdasarkan analisis tersebut maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran PROGRAM Pada Siswa Kelas XI IPA3 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Singkawang”.

METODE

Bentuk penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Menurut Sanford (dalam Tukiran Taniredja dkk, 2010: 16), “penelitian tindakan kelas merupakan suatu kegiatan siklis yang bersifat menyeluruh yang terdiri atas analisis, penemuan fakta, konseptualisasi, perencanaan, pelaksanaan, penemuan fakta tambahan, dan evaluasi”. Pelaksanaan

penelitian ini berbentuk siklus yang terdiri dari dua siklus yang masing-masing meliputi: *Planing, Acting, Observing, dan Reflekting*. Masing-masing siklus terdiri dari dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan sebanyak dua siklus dan tahap penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Model Penelitian Tindakan Kelas
Sumber: Suharsimi Arikunto (2012: 16)

Populasi dalam penelitian ini mengambil seluruh siswa kelas XI SMAN 3 Singkawang yang berjumlah 5 kelas. Dalam penelitian ini teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu (Sugiyono, 2011: 85).). Berdasarkan pendapat tersebut maka peneliti mengambil kelas XI IPA3 yang berjumlah 34 siswa yang terdiri dari 12 putra dan 22 putri dengan latar belakang ekonomi, suku, dan keluarga yang berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi langsung dan wawancara, yaitu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengadakan hubungan secara langsung atau dengan menggunakan perantara alat, baik berupa alat yang sudah tersedia maupun alat khusus yang dibuat untuk keperluan pengumpulan data. Adapun alat pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubrik penilaian tes keterampilan *dribble* bola basket sebagai berikut:

Tabel 1
Kisi-Kisi Rubrik Penilaian Teknik Dasar *Dribbling* Bola Basket

No	Tahap	Aspek Penilaian	Skor		
			1	2	3
1.	Tahap persiapan	a. Berdiri dengan sikap melangkah b. Badan agak condong ke depan c. Berat badan bertumpu pada kaki belakang			
2.	Tahap gerakan	a. Doronglah menggunakan telapak tangan kelantai dengan sumber gerakan dari sikut dibantu pergelangan tangan diaktifkan. b. Ketinggian bola memantul adalah sebatas pinggang atau di bawah pinggang. c. Pandangan mata ketika menggiring bola tertuju bebas ke depan			
3.	Tahap akhir gerakan	a. kedua tangan rileks dan badan ditegakkan kembali.			
JUMLAH			21		

(Sumber : Roji, 2007:24)

Analisis data merupakan bagian yang sangat penting dalam penelitian. Sebab dengan adanya analisis data, maka hipotesis yang ditetapkan bisa diuji kebenarannya untuk selanjutnya dapat diambil suatu kesimpulan. Untuk menjawab masalah penelitian yaitu, apakah terdapat pengaruh pembelajaran model PROGRAM terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA3 SMAN 3 Singkawang.

Metode analisa yang digunakan adalah analisa deskriptif dengan perhitungan rumus

:

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

(Mikha Agus Widiyanto dalam Dardiansyah, 2014: 33)

keterangan:

P = angka persentase

N = jumlah frekuensi atau banyaknya individu (*number of case*)

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

Jika hasil penelitian telah menemukan hasil yang memuaskan maka peneliti dapat menghentikan dan mengambil kesimpulan (Iskandar dalam Dardiansyah, 2014: 33). Hasil penelitian yang memuaskan yang dimaksud adalah hasil penelitian dengan kriteria rata – rata yang diperoleh pada kategori tertentu yaitu pada rata – rata di atas 70%. Maka hasil yang diperoleh memuaskan dalam

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dalam penelitian ini menjelaskan bagaimana peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran PROGRAM pada siswa kelas XI IPA3 Sekolah Menengah Atas Negeri 3 Singkawang. Pelaksanaan tes dalam penelitian ini dilakukan sebanyak 3 kali, yaitu tes awal dan tes pada setiap siklus dengan menggunakan pembelajaran model PROGRAM pada pembelajaran bola basket, dan alat pengumpulan data yang digunakan adalah test kemampuan teknik dasar *dribble* bola basket.

Deskripsi Data Penelitian

Berikut ini adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah dilakukan dari hasil penelitian yang telah dilakukan:

Siklus 1

Tabel 2
Hasil Pengolahan Persentase Hasil Belajar *Dribble* Pra Siklus

NO	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
I	13	38,24%	Tuntas
2	21	61,76%	Tidak Tuntas

Adapun hasil pengolahan persentase hasil belajar *dribble* pra siklus tabel 2 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 34 sampel maka diperoleh hasil tuntas 38,24%, dan tidak tuntas sebesar 61,76%.

Hasil observasi aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran siklus I dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3
Hasil Aktifitas Peserta Didik Siklus I

NO	Skor	Skor ideal	Persentase (%)	Keterangan
I	11,5	16	72,2 %	

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil aktivitas peserta didik I maka diperoleh hasil untuk skor 11,5, skor ideal 16, dengan persentase sebesar 72,2 %.

Tabel 4
Hasil Persentase Hasil Belajar *Dribble* Siklus I

NO	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
I	34	100%	Tuntas
2	-	-	Tidak Tuntas

NO	Frekuensi	Persentase (%)	Keterangan
I	14	41,17%	Tuntas
2	20	58,82%	Tidak Tuntas

Adapun hasil pengolahan persentase hasil belajar *dribble* pra siklus tabel 4 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 34 sampel maka diperoleh hasil tuntas 41,17%, dan tidak tuntas sebesar 58,82%.

Siklus 2

Tabel 5
Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Belajar Mengajar Siklus II

NO	Skor	Skor ideal	Persentase	Keterangan
	Perolehan Rata-Rata		(%)	
I	14,6	16	91 %	

Adapun Perolehan Skor Aktivitas Siswa dalam Belajar Mengajar Siklus II skor perolehan rata-rata 14,6 skor ideal 16 dengan persentase sebesar 91%.

Tabel 6
Hasil Persentase Hasil Belajar *Dribble* Siklus II

Adapun hasil pengolahan persentase hasil belajar *dribble* pra siklus tabel 6 menunjukkan hasil belajar *dribble* siklus II yang terdiri dari 34 sampel maka diperoleh hasil tuntas 100%, dan tidak tuntas sebesar 0%.

Maka dari hasil persentase rata-rata hasil belajar *dribble* keseluruhan dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 7
Hasil Pengolahan Persentase Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Dengan Menggunakan Model Pembelajaran “PROGRAM”

	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	13	67,47%
Tidak Tuntas	21	
SIKLUS I	Jumlah Siswa	Persentase

Tuntas	14	70,20%
Tidak Tuntas	20	
SIKLUS II	Jumlah Siswa	Persentase
Tuntas	34	83,67%
Tidak Tuntas	-	

Adapun deskripsi data persentase hasil belajar siswa berdasarkan tabel 7 menunjukkan untuk persentasi pra siklus, yaitu 67,47% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 13 dan yang tidak tuntas 21, sedangkan untuk persentasi siklus I, yaitu 70,20% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 14 dan yang tidak tuntas 20 dan persentasi siklus II yaitu sebesar 83,67% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu seluruh siswa kelas XI IPA3 sebanyak 34 siswa.

Pembahasan

Sebelum memberikan pembelajaran model PROGRAM pada awalnya guru pernah menyampaikan pembelajaran materi *dribble* bola basket. Ternyata materi ini kurang diminati oleh anak-anak. Hal ini dapat dilihat dari hasil praktek harian mereka masih di bawah standar nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah yaitu 75. Hasil praktek harian siswa dari jumlah siswa sebanyak 34 orang, siswa yang tuntas hanya 13 orang sekitar 38.24% sementara siswa yang belum tuntas sebanyak 21 orang sekitar 61.76%. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti, rendahnya hasil belajar dan aktivitas siswa berkorelasi dengan guru disebabkan guru kurang menerapkan model pembelajaran yang variatif dan menarik serta kurang melibatkan aktivitas dan tanggung jawab siswa.

Maka peneliti mencoba untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan menerapkan pembelajaran model PROGRAM dengan harapan dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan pada kelas XI IPA3 SMAN 3 Singkawang. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan observasi dan refleksi sesuai dengan langkah-langkah kegiatan yang disusun dalam perencanaan. Observasi pelaksanaan tindakan dilakukan terhadap semua siswa berdasarkan aspek pembelajaran yang menjadi fokus perhatian perbaikan pembelajaran. Selanjutnya refleksi dilakukan untuk mengetahui tingkat penguasaan siswa mengenai materi pembelajaran yang menjadi sasaran perbaikan pembelajaran. Adapun deskripsi data persentase hasil belajar siswa, menunjukkan untuk persentasi pra siklus, yaitu 67,47% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 13 dan yang tidak tuntas 21, sedangkan untuk persentasi siklus I, yaitu 70,20% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu 14 dan yang tidak tuntas 20 dan persentasi siklus II yaitu sebesar 83,67% dengan jumlah siswa yang tuntas yaitu seluruh siswa kelas XI IPA3 sebanyak 34 siswa.

KESIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian dan pelaksanaan perbaikan pembelajaran model PROGRAM maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- (1) Dengan model PROGRAM ini dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai yang terkandung pada materi *dribble* bola basket dengan mendorong siswa untuk belajar lebih aktif, dengan penerapan multimetode,

pemberian motivasi, pengembangan interaksi, pemberian penguatan pengalaman belajar sehingga aktivitas guru meningkat dan mendapat rata-rata nilai perolehan 31 atau 70.4% pada siklus pertama meningkat menjadi 40 atau 91% dari skor ideal 44 atau 100%. (2). Kemampuan belajar siswa dalam pembelajaran melalui model pembelajaran PROGRAM yang berorientasi pada hasil belajar siswa yang dilaksanakan, selain itu model pembelajaran PROGRAM dapat membiasakan diri untuk menghargai pendapat orang lain, mendorong partisipasi, berani bertanya, mendorong teman untuk bertanya, dan berbagi tugas, sehingga dapat diketahui seberapa tinggi hasil belajar siswa pada materi *dribble* yang menggunakan pembelajaran model PROGRAM, yang semula hanya mencapai nilai rata-rata 67.47 pada pembelajaran konvensional menjadi 70,20 pada siklus pertama, dan meningkat menjadi 83.67 pada siklus kedua. (3). Peningkatan kemampuan siswa dalam menerapkan nilai-nilai pembelajaran memerlukan kecakapan guru dalam merencanakan dan melaksanakan perbaikan pembelajaran, mengelola proses perbaikan pembelajaran, menganalisis dan mengevaluasi pelaksanaan pembelajaran, dengan penggunaan media dan metode pembelajaran yang bervariasi agar dapat membantu meningkatkan pemahaman dan penguasaan siswa terhadap materi pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya daya ingat siswa dan nilai hasil evaluasi yang dicapai siswa, sehingga dapat diketahui persepsi dan kesan siswa dan hasil pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai. Hal ini dapat dilihat dari data observasi terhadap aktivitas siswa meningkat dari 72.2% pada siklus pertama menjadi 91 % pada siklus kedua.

Saran

Berdasarkan hasil perbaikan dan temuan dari tindakan pembelajaran serta kesimpulan kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas diberikan saran-saran sebagai berikut:

- (1). Pelaksanaan perbaikan pembelajaran perlu dilakukan guru secara terus menerus untuk memberikan pelayanan yang optimal terhadap siswa dan mewujudkan proses pembelajaran yang bermakna sehingga siswa dapat lebih meningkatkan kemampuan dalam menerapkan nilai-nilai afektif, kognitif, dan psikomotorik dalam kehidupan sehari-hari dan hasil belajarnya di sekolah.
- (2). Guru diharapkan terus meningkatkan kemampuan profesionalnya dalam merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi proses pembelajaran dalam wadah pengembangan profesi seperti pelatihan, KKG, dan meningkatkan jenjang pendidikannya agar dapat mewujudkan proses pembelajaran yang memenuhi standar.
- (3). Guru diharapkan lebih tanggap dalam mencermati permasalahan belajar yang dihadapi oleh siswa agar dapat sedini mungkin memberikan bantuan yang dibutuhkan siswa.
- (4). Dukungan dan perhatian pembina pendidikan seperti: Kepala Sekolah, Pengawas Sekolah, serta lembaga peduli pendidikan perlu ditingkatkan agar tercipta proses pembelajaran yang berkualitas.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. (2012). **Penelitian Tindakan Kelas**. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Kurniawan, Feri. (2012). **Buku Pintar Pengetahuan Olahraga**. Jakarta. Laskar Aksara.
- Rahayu, Trisna, Ega. (2013). **Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani**. Bandung : Alfabeta
- Rahmani, Mikanda. (2014). **Buku Super Lengkap Olahraga**. Jakarta. Dunia Cerdas.
- Sugiyono. (2011). **Metode Penelitian Pendidikan**. Bandung: Alfabeta
- Taniredja, Tukiran, Pujiati, Irma, dan Nyata. (2010). **Penelitian Tindakan Kelas**. Bandung: Alfabeta
- Tirtarahardja, Umar. (1995). **Pengantar Pendidikan**. Jakarta. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Udin, S. Winataputra.(1997).**Strategi Belajar Mengajar**. Jakarta : Universitas Terbuka.
- Usman, Andy. (2014). **Mimbar Untan**. Pontianak: Lembaga Pers Mahasiswa Universitas Tanjungpura.
- Wena, Made. (2010). **Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer**. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Widyastuti, Endang dan Agus, Suci. (2010). **Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan**. Surakarta: CV Putra Nugraha.