

## **UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI PENERAPAN METODE INKLUSI PADA SISWA SMAN 1 TAHUNAN KABUPATEN JEPARA**

Muhammad Helmi Azhari

Email: Helmiazhari43@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

### ***Abstract***

Muhammad Helmi Azhari "Efforts to Improve Dribble Learning Outcomes in Basketball Games Through the Application of the Inclusion Method to Students of SMAN 1 annual Jepara Regency". The background of this study is that the teaching method which is still centered on the teacher causes boredom experienced by students. Of the 35 students there are only 10 students in learning basketball dribble completely, 25 students are still below the KKM score. students' basic dribbling skills are improved through the use of learning methods. However, in practice, many students are still unable to learn the basic movements of dribbling by using examples from the teacher. To help students overcome these challenges, alternative learning models such as inclusion-based learning models are needed. This study aims to determine efforts to improve dribble learning outcomes in basketball games through the application of inclusion methods in students of SMAN 1 Tahunan, Jepara Regency. Classroom action research approach is the research strategy used. Thirty-six students from class XI of high school were sampled. In this study, the inclusive teaching style method was used to conduct learning outcome tests in the form of portfolios. In addition, the basic technique of basketball dribbling was used for learning outcome tests in cycles I and II. In order to evaluate the research data and confirm the findings on each student individually with academic completeness. The results of Out of 36 students, 5 (13.9%) had reached the level of learning completeness with an average student learning outcome of 60.5 in the first test, which was administered to class XI SMA N 1 Tahunan. 22 students (61.1%) out of 36 students in cycle I met the learning completeness threshold, with an average student learning outcome of 69.2. Out of 36 students in cycle II, 35 (97.2%) achieved the level of learning completion with an average score of 82.5. In conclusion, using an inclusive teaching approach can enhance the learning results for students.

Keywords: Dribbling learning outcomes; Inclusion method; Conventional method.

### **Abstrak**

Muhammad Helmi Azhari "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Dribble* Dalam Permainan Bola Basket Melalui Penerapan Metode Inklusi Pada Siswa SMAN 1 tahunan Kabupaten Jepara". Latar belakang penelitian ini yakni metode pengajaran yang masih terpusat pada guru menyebabkan kebosanan yang dialami oleh siswa. Dari 35 orang siswa hanya ada 10 orang siswa dalam pembelajaran dribble bola basket tuntas, 25 orang siswa masih dibawah nilai KKM. kemampuan dasar menggiring bola siswa ditingkatkan melalui penggunaan metode pembelajaran. Namun demikian, dalam praktiknya, banyak siswa yang masih belum dapat mempelajari gerakan dasar menggiring bola dengan menggunakan contoh dari guru. Untuk membantu siswa mengatasi tantangan tersebut, diperlukan model pembelajaran alternatif seperti model pembelajaran berbasis inklusi. Penelitian ini bertujuan mengetahui upaya peningkatan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket melalui penerapan metode inklusi pada siswa SMAN 1 Tahunan Kabupaten Jepara. Tiga puluh enam siswa dari kelas XI SMA menjadi sampel penelitian.. Dalam penelitian ini, metode gaya mengajar inklusif digunakan untuk melakukan tes hasil belajar dalam bentuk portofolio. Selain itu, teknik dasar menggiring bola basket digunakan untuk tes hasil belajar pada siklus I dan II. Guna mengevaluasi data penelitian dan memastikan temuan-temuan pada setiap siswa secara individu dengan ketuntasan akademik. Hasil penelitian: dari 36 siswa, 5 siswa (13,9%) telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata-rata hasil belajar siswa 60,5 pada tes pertama yang diberikan pada siswa kelas XI SMA N 1 Tahunan. Sebanyak 22 siswa (61,1%) dari 36 siswa pada siklus I telah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan rata-rata hasil belajar siswa sebesar 69,2. Dari 36 siswa pada siklus II, 35 siswa

(97,2%) mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata 82,5. Kesimpulannya, menggunakan pendekatan pengajaran inklusif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** Hasil belajar dribbling; Metode inklusi; Metode konvensional

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya masyarakat untuk mampu mengembangkan segala potensi manusia guna kekuatan spiritual, religius, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keahlian yang dibutuhkan dalam bermasyarakat (Zuriatin et al., 2021). Setiap manusia membutuhkan pendidikan untuk hidup lebih bermartabat dan berkelanjutan. Menurut Lubis & Nugroho (2020), komponen penting sistem pendidikan adalah pendidikan jasmani. Melalui kegiatan pendidikan jasmani dan olahraga mampu mengembangkan kesehatan baik secara fisik maupun non fisik (mental, berpikir kritis dan emosi) (Herliana, 2017). Sejalan pendapat Rambitan (2020) menyatakan perubahan perilaku yang meliputi aspek fisik, intelektual, sosial, moral dan emosional dapat diperoleh melalui aktivitas fisik pada pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memainkan peran penting dalam semua aspek aktivitas kehidupan seseorang. Hal ini karena pendidikan jasmani berdampak pada setiap aspek kehidupan manusia (Siregar & Nugroho, 2022).

Peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah merupakan salah satu upaya meningkatkan pengalaman belajar pendidikan jasmani di sekolah. Guru adalah salah satu faktor penting. Pilihan metode pengajaran yang digunakan guru berkontribusi dalam meningkatkan standar pengajaran. Diperkirakan bahwa pemilihan gaya mengajar yang tepat akan meningkatkan prestasi peserta didik, sehingga pengajaran PJOK harus dirancang secara cermat untuk meningkatkan kualitas gerak siswa sekaligus meningkatkan pengalaman belajarnya sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai (Baidawi, 2019).

Bola basket merupakan olahraga yang banyak diminati peserta didik baik pria maupun wanita, tua dan muda serta masyarakat dari segala usia, menjadikan olahraga ini sebagai salah satu permainan pada materi pelajaran penjas di sekolah. Permainan bola basket sebagai salah satu olahraga yang dimainkan secara beregu dengan menggunakan bola (Rahmani, 2014, p. 50). Teknik dasar yang perlu dikuasai siswa adalah teknik mendribel bola. Endang Widyastuti dan Agus Suci (2010, p. 68), menyatakan bahwa tindakan menggiring bola melibatkan melangkah ke depan, mencondongkan tubuh ke depan, meletakkan berat badan di keki depan, mendorong bola ke lantai dengan telapak tangan menggunakan gerakan siku, memantulkan bola setinggi pinggang, dan menatap bola dengan tujuan untuk menggerakkan bola ke depan.

Hasil observasi di Siswa SMAN 1 Tahunan Kabupaten Jepara pada tanggal 9 Mei 2023 pada proses pembelajaran *dribble* bola basket tampak siswa melakukan gerakan-gerakan *dribble* bola basket kurang bersemangat. Sebagian siswa tidak aktif melakukan permainan tersebut, sehingga capaian hasil belajar bola basket siswa rendah. Metode pengajaran yang masih terpusat pada guru menyebabkan kebosanan yang dialami oleh siswa. Meskipun teknik *dribble* termasuk unsur penting permainan bola basket, pada kenyataannya masih terdapat siswa yang tidak menguasai atau mengetahui teknik dasar ini dengan benar. Hasil pengamatan pada hasil pembelajaran *dribble* pada permainan bola basket terlihat teknik gerakan yang ditunjukkan siswa hingga keakuratan yang dihasilkan belum tepat. Hal ini disebabkan kurangnya pemahaman siswa pada saat melakukan praktek. Hanya 10 dari 35 siswa yang mencapai nilai di atas KKM 75, sedangkan 25 siswa lainnya berada di bawah ambang batas KKM. Seperti yang dikemukakan Zulkarnain, D.K & Tuasikal, A (2014, p. 249), pembelajaran *dribble* bola basket kanan menjadi tidak efektif ketika siswa tidak begitu ingat materi yang telah diajarkan. Oleh karena itu guna membangun minat serta rasa ketertarikan siswa dapat melakukan *dribble* secara benar, dibutuhkan inovasi pembelajaran. Minat siswa pada suatu pembelajaran dapat ditingkatkan dengan melalui pemilihan model gaya

pembelajaran yang tepat. Sejalan dengan pendapat Killen dalam Putra & Kartiko (2014, p. 22), ketepatan memilih model pembelajaran dapat membangun motivasi dan minat siswa dalam beraktifitas dengan baik dalam mengikuti proses pengajaran.

Salah satu metode pengajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa saat mengajarkan dribble bola basket adalah pengajaran inklusi. Materi yang diberikan secara rinci dan ditawarkan dalam berbagai tingkat kesulitan yang progresif dengan menggunakan pendekatan pengajaran inklusi. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas pada siswa dan memfasilitasi perolehan keterampilan motorik. Siswa diizinkan untuk memilih tingkat kesulitan di mana mereka ingin mulai mempelajari suatu gerakan, serta fleksibilitas untuk memilih berapa kali mereka ingin mengulangi gerakan untuk menguasai teknik gerakan pada setiap pertemuan. Metode inklusi dipilih karena dianggap efektif untuk meningkatkan tingkat pemahaman siswa (Adrian et al., 2019). Menurut penelitian Ainin (2013), siswa mampu mempraktekkan gerakan yang benar khususnya pada *dribble* bola basket dengan menggunakan metode inklusi yang diharapkan, dimulai dari sikap awal dan dilanjutkan dengan pelaksanaan dan sikap akhir. Dan sekaligus mampu menentukan apakah suatu gerakan itu benar atau tidak berkat tingkatan-tingkatan gerak yang ada (Rahim & Taryatman, 2018). Arifin et al., (2022) menyatakan bahwa metode inklusi meningkatkan kemampuan lompat. Berdasarkan beberapa hasil penelitian di atas, maka perlu dilakukan penelitian untuk menguji upaya peningkatan hasil belajar *dribble* dalam permainan bola basket melalui penerapan metode inklusi pada siswa SMA N 1 Tahunan Kabupaten Jepara.

## METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian *mixed methods research design*. Tiga puluh enam siswa dari kelas XI SMA menjadi sampel penelitian. Dalam penelitian ini, metode gaya mengajar inklusif digunakan untuk melakukan tes hasil belajar dalam bentuk portofolio. Selain itu, teknik dasar menggiring bola basket digunakan untuk penilaian hasil belajar di siklus I dan II. Guna mengevaluasi data penelitian dan memastikan temuan-temuan pada setiap siswa secara individu dengan ketuntasan akademik.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Pra Siklus

Persiapan pra-siklus melibatkan pembuatan ide pelajaran dan silabus sambil berkonsultasi dengan guru olahraga. Peneliti mengamati guru saat mereka mengajar sebagai bagian dari proses tindakan. Dengan menggunakan teknik ceramah/konvensional, observasi ini dimaksudkan untuk membantu peneliti menentukan seberapa besar keterlibatan dan nilai yang diberikan siswa dalam proses pembelajaran. Temuan observasi menunjukkan bahwa partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran masih pasif. Hal ini dibenarkan oleh guru mata pelajaran yang bersangkutan, yang mengatakan bahwa keaktifan belajar siswa pada pelajaran jasmani dan olahraga (penjasorkes) masih sangat kurang, masih adanya kecenderungan siswa menganggap remeh pelajaran penjasorkes. Mengingat sebagian besar nilai pra-siklus siswa berada di bawah KKM yaitu 75. Hasil pengamatan dan analisis diketahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan pembelajaran dribbling bola basket menggunakan metode inklusi didapat rata-rata sebesar 60,5 dengan tingkat ketuntasan belajar sebesar 31,0%. Hal ini berarti masih ada 86,1% belum mencapai standar ketuntasan belajar 75.

Hasil pengamatan dan penilaian pada tahap pra-siklus diketahui beberapa kendala-kendala selama pembelajaran dribbling bola basket. Kendala-kendala ini meliputi masih rendahnya motivasi siswa untuk melakukan kegiatan praktek olahraga, masih ada sebagian siswa yang memandang remeh pelajaran olahraga, masih adanya sebagian siswa yang memiliki perasaan takut-takut saat melakukan praktek pembelajaran bola basket,

penyampaian materi masih bersifat satu arah sehingga menyebabkan siswa kurang aktif dalam kegiatan Pendidikan jasmani dan olahraga terutama pada materi bola besar. Berdasarkan hasil refleksi pra-siklus, maka perbaikan yang diperlukan meliputi penggunaan metode pembelajaran yang berbeda guna memotivasi untuk mengikuti pembelajaran dan melakukan kegiatan olahraga secara kelompok-kelompok kecil agar semua siswa terpantau secara jelas tingkat keaktifannya, sehingga akan dilakukan pembelajaran pada siklus I menggunakan metode inklusi.

### **Siklus I**

Tahap persiapan siklus I, penulis menyusun RPP, lembar pengamatan yang berisi tentang proses pembelajaran penjasorkes dengan materi menggiring bola dengan pendekatan inklusi, soal-soal ujian yang berbasis kemampuan kognitif, dan peralatan yang dipergunakan pada proses pembelajaran. Diperlukan dua kali pertemuan untuk melaksanakan tindakan proses pembelajaran siklus I. Selama proses pembelajaran siklus I secara keseluruhan aktivitas siswa dalam kategori baik sebesar 52,5%. Mulai dari minat belajar siswa, motivasi belajar, keaktifan, kebersamaan dalam pembelajaran, ketertiban, kelancaran sampai ketepatan proses pembelajaran berada pada kategori cukup baik sampai baik. Pada siklus I, hanya pada indikator kerjasama antar peserta didik pada kriteria kurang baik, hal ini dimungkinkan siswa belum banyak beradaptasi dan masih mempunyai rasa takut untuk menyentuh bola dalam permainan dribble saat pembelajaran. Akhir pembelajaran siklus I guru melakukan penilaian berupa tes kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap siswa pada materi dribble bola basket.

Secara keseluruhan, kemampuan dribbling siswa siklus I mendapatkan nilai rata-rata 69,2 ( $M = 69,2$ ;  $\min = 48$ ;  $\max = 84$ ) dimana nilai ini masih dibawah nilai KKM ( $KKM=75$ ). Capaian keberhasilan pembelajaran pada siklus I sebesar 61,1% dengan jumlah siswa tuntas sebanyak 22 orang atau 61,1%. Hasil pembelajaran siklus I masih menunjukkan 38,9% siswa masih di bawah nilai KKM (belum tuntas), sehingga penelitian dilanjutkan siklus II. Proses pembelajaran yang masih belum sepenuhnya berhasil, partisipasi siswa dalam proses pembelajaran yang kurang teratur dan tertib, serta pemahaman siswa terhadap penjelasan guru yang kurang lengkap, merupakan beberapa kekurangan yang ditemukan. Setelah menyadari hal tersebut, pengajar mengkondisikan kelas dengan memberikan insentif dan hukuman pada pertemuan berikutnya. Untuk membantu siswa lebih memahami materi pelajaran, guru juga mengubah proses pembelajaran dengan bekerja sama dengan anggota kelompok untuk memandu setiap anggota kelompok lain.

### **Siklus II**

Peneliti menggunakan konsep dan metodologi yang sama seperti pada siklus sebelumnya untuk menawarkan pembelajaran dalam investigasi ini. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dengan menggunakan metode inklusi, dilanjutkan dengan pelaksanaan kegiatan untuk Siklus II. Beberapa penyesuaian dilakukan pada proses pembelajaran siklus II berdasarkan catatan refleksi tindakan siklus I. Selama proses pembelajaran siklus II secara keseluruhan aktivitas siswa dalam kategori sangat baik sebesar 77,5%. Mulai dari minat belajar siswa, motivasi belajar, keaktifan, kebersamaan dalam pembelajaran, ketertiban, kelancaran sampai ketepatan proses pembelajaran berada pada kategori cukup baik sampai baik. Akhir pembelajaran siklus II guru melakukan penilaian berupa tes kognitif, afektif dan psikomotorik terhadap siswa pada materi dribble bola basket.

Secara umum nilai rata-rata kemampuan dribble siswa siklus II 82,5 ( $M = 82,5$ ;  $\min = 67$ ;  $\max = 89$ ) dimana nilai ini sudah diatas nilai KKM ( $KKM=75$ ). Dari 35 siswa yang tuntas, tingkat keberhasilan pembelajaran siklus II adalah 97,2%. Hasil pembelajaran siklus II masih menunjukkan 2,8% siswa belum mencapai KKM (belum tuntas), sehingga pembelajaran dribble menggunakan metode inklusi mampu meningkatkan kemampuan

dribble siswa. Berdasarkan data observasi siklus II, pengajaran telah berjalan baik dan memuaskan. Tidak ada komentar yang perlu diperhatikan dalam proses pembelajaran kali ini. Pengajar secara efektif mengendalikan kelas, siswa secara aktif mengikuti rencana pembelajaran, mereka memahami mata pelajaran yang diajarkan, dan hasil belajar siswa yang telah menyelesaikan program telah mencapai  $\geq 75\%$ . Peneliti mengambil kesimpulan bahwa siklus II kegiatan kelas dapat diakhiri dan tidak perlu dilanjutkan pada siklus berikutnya.

### Perbandingan Hasil Belajar Siswa antar Siklus

Tabel 1 Hasil Belajar Siswa pra Siklus dan Siklus I

No	Penilaian	Rata-rata Skor			
		Pra Siklus	Kriteria	Siklus I	Kriteria
1	Kognitif	62,1	Baik	67,2	Baik
2	Afektif	62,1	Baik	74,0	Sangat Baik
3	Psikomotorik	56,7	Cukup	68,8	Baik
	Rata-rata	59,4	Baik	69,2	Baik

Hasil observasi pra-siklus, seperti yang ditunjukkan oleh tabel 1, menunjukkan banyak siswa yang belum berhasil melampaui KKM di semua bidang (38,9%) dan hasil belajar yang belum maksimal (61,1%). Beberapa penyebabnya, yaitu:

- Siswa mengalami kesulitan untuk menyelesaikan tugas yang diberikan, yang membuat pembelajaran menjadi sulit dan menurunkan semangat belajar siswa. Di antara tantangan-tantangan tersebut adalah sebagai berikut: anak-anak masih kesulitan untuk belajar menggiring bola dengan bola yang tinggi sambil berjalan atau berlari; mereka tidak dapat melakukan gerakan menggiring bola secara akurat dan efektif, terutama saat berjalan dan berlari. Menggiring bola melibatkan memantulkan bola di tempat sambil berlari; namun, pantulan bola belum sesuai dengan kecepatan pelari; kontrol bola selalu dalam batas yang dapat dikontrol.
- Siswa yang melakukan gerakan menggiring bola dengan sempurna tidak diberi penghargaan, sehingga membuat siswa tidak mau memberikan usaha terbaiknya saat melakukan gerakan menggiring bola.
- Siswa yang tidak memenuhi syarat kelulusan 75 pada ranah kognitif, emosional, dan psikomotorik adalah siswa yang belum memenuhi nilai KKM.

Kondisi ini menunjukkan peningkatan setelah kegiatan pembelajaran dribble dengan metode inklusi. Siklus I, kemampuan siswa melakukan dribble sudah mulai mengalami peningkatan. Hal ini tampak pada hasil penilaian pasca siklus I pada aspek afektif, kognitif dan psikomotorik. Rata-rata pencapaian hasil belajar siswa meningkat dari 59,4 menjadi 69,2.

Tabel 2 Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Penilaian	Rata-rata Skor			
		Siklus I	Kriteria	Siklus II	Kriteria
1	Kognitif	67,2	Baik	84,2	Sangat baik
2	Afektif	74,0	Sangat Baik	81,4	Sangat baik
3	Psikomotorik	68,8	Baik	81,7	Sangat baik
	Rata-rata	69,2	Baik	82,5	Sangat baik

Hasil belajar dari siklus I belum bisa maksimal, seperti yang diilustrasikan oleh tabel 2, sebagian besar siswa yang belum melampaui nilai KKM pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Berdasarkan analisa pembelajaran siklus I, perlu adanya upaya perbaikan di siklus kedua yang meliputi memberikan level tugas yang lebih menarik bagi siswa sehingga siswa menjadi termotivasi untuk melakukan gerak, menerapkan strategi internal yang lebih menyeluruh dengan siswa yang masih kurang berhasil, memberikan siswa keinginan yang

lebih besar untuk terlibat dalam instruksi dan kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk membantu mereka memahami dasar-dasar metode dribbling bola basket. Upaya yang digunakan untuk meningkatkan capaian pada siklus kedua, maka dilakukan dengan meningkatkan kembali motivasi dan minat siswa melalui game saat pemanasan serta guru mengambil peran yang lebih aktif dalam membimbing siswa melalui fase-fase pembelajaran inklusif. Setelah itu, peraturan dan alat permainan disederhanakan untuk mempermudah siswa dalam menyelesaikan tugas-tugas pembelajaran.

Hasil pembelajaran dari siklus I meningkat secara signifikan dengan upaya-upaya yang dilakukan untuk meningkatkan pembelajaran di siklus II. Murid-murid memiliki keinginan yang lebih besar untuk belajar, aktif dalam pembelajaran dan memiliki motivasi berlatih. Siswa pada siklus II terlihat bergerak dengan serius dan antusias selama pembelajaran. Tabel 3 menunjukkan peningkatan hasil belajar Siklus I dan II. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pendekatan inklusi dalam pembelajaran menggiring bola telah meningkatkan evaluasi psikomotor, afektif, dan kognitif.

Tabel 3 Prosentase Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Siklus	Aspek kognitif	Aspek afektif	Aspek psikomotorik
Pra siklus	62,1%	62,1%	56,7%
I	67,2 %	74,0 %	68,8 %
II	84,2 %	81,4 %	81,7 %

Pada siklus pertama, sikap siswa tentang penerapan teknik inklusi afektif dalam pembelajaran mereka mencapai tingkat pencapaian 74,0%, dan pada siklus kedua mencapai 81,4%. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 0,2 (gain rendah). Tingkat pencapaian siswa dalam pembelajaran menggiring bola melalui penerapan pendekatan inklusi (kognitif) mencapai 84,2% pada siklus kedua, dibandingkan dengan 67,2% pada siklus pertama. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan sebesar 0,3 (gain rendah). Pencapaian siswa dalam pembelajaran menggiring bola dengan menggunakan pendekatan inklusi psikomotorik sebesar 68,8% pada siklus pertama dan meningkat menjadi 81,7% pada siklus kedua. Hal ini menunjukkan peningkatan sebesar 0,2 (gain rendah).

Tabel 4 Peningkatan Pembelajaran Dribble melalui Penerapan Metode Inklusi

	Kognitif			Afektif			Psikomotorik		
	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II	Pra-siklus	Siklus I	Siklus II
Rata-rata	62.1	67.2	84.2	62.1	74.0	81.4	56.4	68.8	81.7
Gain	0,1	0.3		0,2	0.1		0,2	0.2	
Kriteria	Rendah	Rendah		Rendah	Rendah		Rendah	Rendah	

Lima siswa (13,9%) diketahui tuntas sebelum diberikan tindakan. Namun, setelah dilakukan dua kali pertemuan dan pembelajaran menggiring bola dengan menggunakan teknik inklusi pada siklus pertama, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 22 siswa (61,1%). Pencapaian tingkat ketuntasan siswa pada siklus I ternyata masih rendah dibawah 90%, sehingga diberikan siklus II dengan dua kali pertemuan. Siklus II melalui pembelajaran dribble dengan metode inklusi sebanyak 35 orang siswa tuntas sehingga mencapai ketuntasan belajar sebesar 97,2%.

Analisis dan refleksi berikut ini dilakukan berdasarkan temuan-temuan pengamatan yang dilakukan siklus pertama dan kedua yaitu jumlah dan pertemuan masing-masing siklus menunjukkan hasil yang konsisten dimana materi yang diberikan mampu menguarkan sebagian peserta didik dan sebagian lagi mampu untuk menyempurnakan gerak, proses pengajaran sesuai perencanaan pada siklus pertama dan kedua melalui metode inklusi, guru

mampu beradaptasi dengan kelas sehingga penyampaian materi dapat berjalan secara optimal dan berjalan secara baik, sehingga tujuan peningkatan hasil belajar dribble dapat tercapai. Sejalan penelitian Ningrat et al., (2021) tentang meningkatkan hasil belajar kemampuan passing dalam permainan sepak bola dengan menggunakan strategi inklusi dimana dalam penelitian ini ditemukan terjadi peningkatan passing panjang pemain sepakbola dengan gaya mengajar inklusi. Pembelajaran metode inklusi terbukti mampu meningkatkan pembelajaran dan siswa lebih termotivasi pada pembelajaran, aktif sehingga hasil belajar meningkat (Rohman & Wibowo, 2019). Kesimpulan akhir dari hasil penelitian aktivitas kelas yang membawa perluasan efek dari penggunaan metode inklusi terhadap kemampuan mendribble bola basket yang dilakukan oleh peserta didik yang diselesaikan melalui dua periode pengajaran. Pendekatan inklusi adalah pendekatan pengajaran yang menawarkan pandangan yang logis tentang bagaimana meningkatkan hasil belajar siswa, yang berarti bahwa guru sangat penting sejak awal proses pembelajaran hingga akhir.

## **KESIMPULAN DAN SARAN**

Setelah mempertimbangkan informasi yang disajikan dalam bab-bab sebelumnya, simpulan penelitian ini adalah pendekatan pengajaran inklusif yang telah dibahas sebagai cara untuk meningkatkan kemampuan dribble siswa dalam bola basket memiliki dasar yang kuat dalam temuan dan pembahasan. Temuan penelitian penerapan metode inklusi dapat meningkatkan hasil belajar dribble pada permainan bola basket siswa SMAN 1 Tahunan Kabupaten Jepara, perbedaan peningkatan terjadi secara signifikan hasil belajar sebelum siklus (13,9%), siklus pertama (61,1%), dan siklus kedua (97,2%).

Diharapkan bahwa temuan studi ini akan menjadi model alternatif pendekatan pengajaran untuk meningkatkan kemampuan dribble siswa dalam bola basket. kelayakan teknik pelatihan komprehensif/metode pembelajaran inklusi dengan strategi pembelajaran lainnya untuk lebih mengembangkan hasil pembelajaran materi bola basket.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adrian, S., Simatupang, N., & Suprayitno, S. (2019). *Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Persepsi Kinestetik Terhadap Hasil Belajar Lay Up Bola Basket*. 05(01). 27–32.
- Ainin, I. K. (2013). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani. *Bandung: Alfabeta*. 10, 3.
- Arifin, A., Samodra, Y. T. J., & Purnomo, E. (2022). Metode Step-by-Step: Apakah dapat meningkatkan hasil belajar lompat jangkit? *Sriwijaya Journal of Sport*, 1(2), 83–92. <https://doi.org/10.55379/sjs.v1i2.357>.
- Baidawi, T. (2019). Minat Siswa Terhadap Pembelajaran Bolavoli. *Jurnal Patriot*, 42(4), 1. <http://patriot.ppj.unp.ac.id/index.php/patriot/article/view/420/199>.
- Foekh, R. G., & Tuasikal, A. R. S. (2014). *Pendekatan Contextual Teaching And Learning Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket ( Studi Pada Smk Santo Albertus Malang) Risto Gerol Foekh Abdul Rachman Syam Tuasikal*. 02(01), 181–184. <https://doi.org/http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>.
- Herliana, M. N. (2017). Hubungan Peran Kepemimpinan Kepala Sekolah, Iklim Organisasi Sekolah dan Kinerja Guru Dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan Siswa SMP Negeri Se-Kota Tasikmalaya. *Journal Sport Area*. 2(2), 44–52.
- Ningrat, F. M. O., & Hulfian, L., Yusuf, R., & Suriatno, A. (2021). Peningkatan Hasil Pembelajaran Passing Sepak Bola Melalui Pendekatan Permainan Bolbum. *Reflection Journal*. 1(1), 1–7.
- Nugroho, L. A. E. A. (2020). Journal of Teaching Physical Education in Elementary School. *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School*, 4(77), 73–80. <https://scholar.archive.org/work/ahb37oikwbb17b6dhrkjjpxs3e/access/wayback/https://ejournal.upi.edu/index.php/tegar/article/download/030208/pdf>.
- Rahim, A., & Taryatman. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Inklusif Kota Yogyakarta. *Trihayu: Jurnal Pendidikan Ke-SD-An*. 4(2), 364–368.
- Rahmani, M. (2014). *Buku Super Lengkap Olahraga, Dunia Cerdas*.
- Rambitan, M. A. S. F. (2020). Pengaruh Penggunaan Metode Keseluruhan Terhadap Ketepatan Servis Panjang Dalam Permainan Bulu Tangkis Pada Siswa Smk Negeri 1 Tomohon. *PHYSICAL: Jurnal Ilmu Kesehatan Olahraga*. 1(2), 31–40.
- Reza, P. T., & Dwi, K. C. (2014). Penerapan Permainan Bola Basket Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*. 02(02), 398–401.
- Rohman, U., & Wibowo, S. (2019). Upaya Memperbaiki Hasil Belajar Servis Forehand Tinggi Dalam Pembelajaran Bulu Tangkis Dengan Penerapan Gaya Mengajar Inklusi Pada Siswa Kelas Ix Smp Negeri 22 Surabaya. Tahun Pelajaran 2018-2019. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 17(2).
- Siregar, F. S., & Nugroho, A. (2022). Pengetahuan Atlet Terhadap Resiko, Pencegahan, Dan Penanganan Pertama. Cedera Olahraga Bola Voli. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 83–93.
- Widyastuti, Endang; Agus, S. (2010). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, CV. Putra Nugraha.
- Zuriatin, Z., Nurhasanah, N., & Nurlaila, N. (2021). Pandangan Dan Perjuangan Ki Hadjar Dewantara Dalam,Memajukan Pendidikan Nasional. *Jurnal Pendidikan Ips*, 11(1), 48–56.



