

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul :

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN DASAR *BOUNCE PASS* DALAM
PERMAINAN BOLABASKET MELALUI METODE
ROLE PLAYING PADA SISWA KELAS X
SMA NEGERI 1 KABILA**

Oleh : JAJANG LUKMANUL H.

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Hari/Tanggal : Jum'at, 19 Februari 2016

Waktu : 08.00– Selesai

Penguji

- 1. RUSLAN, S.Pd, M.Pd
NIP. 19780817 200501 1 003**
- 2. Dr. MEYKE PARENGKUAN, M.Pd
NIP. 19670511 200501 2 001**
- 3. Drs. SARJAN MILE, MS
NIP. 19610805 198703 1 003**
- 4. Drs. AHMAD LAMUSU, S.Pd, M.Pd
NIP. 19581219 198203 1 002**

1.....
2.....
3.....
4.....



Gorontalo, Februari 2016

**MENGETAHUI
DEKAN FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN**



**Dr. LINTJE BOEKESOE, M.Kes
NIP. 19590110 198603 2 003**

ABSTRAK

Lukmanul, Jajang. 2016. “Meningkatkan Keterampilan Dasar *Bounce Pass* Dalam Permainan Bolabasket Melalui Metode *Role Playing* Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Kabila”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Jurusan Pendidikan Keolahragaan, Fakultas Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo.

Permasalahan dalam penelitian ini yakni sebagai berikut : “apakah metode *role playing* dapat meningkatkan keterampilan dasar *bounce pass* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabila”? Tujuannya untuk meningkatkan keterampilan dasar *bounce pass* melalui metode *role playing* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Kabila. Metode yang digunakan yakni metode *role playing*.

Berdasarkan data empiris yang diperoleh dari penelitian tindakan kelas, hal yang perlu diperhatikan guru yaitu menjelaskan kepada siswa tentang langkah-langkah metode *role playing* serta memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan atau mempraktekkannya sendiri atau bertanya pada kelompok ahli serta mencatat materi-materi penting dalam kegiatan tersebut. Berdasarkan hasil analisis data pada observasi, siklus I dan siklus II pemberian tindakan dalam penelitian tindakan kelas ini menunjukkan keberhasilan melalui peningkatan kemampuan siswa kelas X dalam melakukan keterampilan dasar *bounce pass*. Pada observasi awal, dari 22 orang siswa, 6 orang siswa (27,27%) yang memperoleh nilai rata-rata 47,17 atau dalam kategori kurang dan 16 orang siswa (72,73%) yang memperoleh nilai rata-rata 40,25 atau dalam kategori kurang sekali, sedangkan nilai rata-rata klasikal 42,14. Pada siklus I, dari 22 orang siswa, 6 orang siswa (27,27%) yang memperoleh nilai rata-rata 47,17 atau dalam kategori kurang dan 16 orang siswa (72,73%) yang memperoleh nilai rata-rata 40,25 atau dalam kategori kurang sekali, sedangkan nilai rata-rata klasikal 42,14. Dan pada siklus II, dari 22 orang siswa, 6 orang siswa (27,27%) yang memperoleh nilai rata-rata 47,17 atau dalam kategori kurang dan 16 orang siswa (72,73%) yang memperoleh nilai rata-rata 40,25 atau dalam kategori kurang sekali, sedangkan nilai rata-rata klasikal 42,14.

Memperhatikan peningkatan keterampilan dasar yang diperoleh siswa berarti hipotesis yang di rumuskan yaitu “metode *role playing*” siswa dalam melakukan keterampilan dasar *bounce pass* dalam permainan bola basket dapat diterima (terbukti kebenarannya). Jadi penelitian tindakan kelas (PTK) ini dapat dikatakan telah berhasil.

Kata Kunci: Permainan Bolabasket, *Bounce Pass*, Metode *Role Playing*

ABSTRACT

Lukmanul, Jajang. 2016. "Improving Basic Techniques Bounce Pass Through In Basketball Game Role Playing Methods In Class X SMAN 1 Kabila". Thesis, Department of Physical Education, Health, and Recreation, Department of Sport Education, Faculty of Sport and Health, State University of Gorontalo.

Problems in this study which is as follows: "whether the method of role playing can enhance the basic techniques bounce pass in a game of basketball in class X SMA Negeri 1 Kabila"? The goal is to improve the basic techniques bounce pass through the method of role playing in the game of basketball in class X SMA Negeri 1 Kabila. The method used the method of role playing.

Based on empirical data obtained from classroom action research, points to consider teacher is explaining to the students on the steps of the methods of role playing as well as provide opportunities for students to perform or practice by yourself or ask an expert group and noted the material is important in these activities , Based on the analysis of data on observations, the first cycle and the second cycle of action provision in this class action research showed success by improving the tenth grade students in performing basic skills bounce pass. At the initial observation, of 22 students, six students (27.27%) obtain an average value of 47.17 or less and 16 in the category of students (72.73%) obtain an average value of 40.25 or less in all categories, while the average value of classical 42.14 in the first cycle, of 22 students, six students (27.27%) obtain an average value of 47.17 or less and 16 in the category of students (72.73%) obtain an average value of 40.25 or less in all categories, while the average value of classical 42.14. And the second cycle, of 22 students, six students (27.27%) obtain an average value of 47.17 or less and 16 in the category of students (72.73%) who scored an average of 40, 25 or less in all categories, while the average value of classical 42.14.

Noting the increase in basic techniques by the students means that the hypothesis is formulated that "the method of role playing" student in performing basic techniques bounce pass can be accepted (unsubstantiated). So the classroom action research (PTK) can be said to have succeeded.

Keywords : Basketball Game, Bounce Pass, Role Playing Method