

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

SKRIPSI

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLE* PADA PERMAINAN
BOLA BASKET MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
EXPLICIT INSTRUCTION
(Studi Kaji Tindak Pada Siswa Kelas VII 1 SMP Negeri 1 Dungaliyo)**

AHMAD ALI

831 412 035

MENGETAHUI

PEMBIMBING I

PEMBIMBING II

Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes
NIP. 19580520 198203 2 002

RUSLAN S.Pd, M.Pd
NIP. 19780817 200501 1 003

Gorontalo, Desember 2016

**Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan
Fakultas Olahraga Dan Kesehatan
Universitas Negeri Gorontalo**

Drs. Sarjan Mile, M.S
NIP. 19610805 198703 1 003

LEMBAR PENGESAHAN PENGUJI

SKRIPSI YANG BERJUDUL

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN *DRIBBLE* PADA PERMAINAN
BOLA BASKET MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
*EXPLICIT INSTRUCTION***

(Studi Kaji Tindak Pada Siswa Kelas VII.1 SMP Negeri 1 Dungaliyo)

**OLEH
AHMAD ALI**

NIM: 831 412 035

Telah Di Pertahankan Di Dewan Penguji Pada

Hari / Tanggal : JUM-AT, 09 DESEMBER 2016

Waktu : 07,00 Wita

Nama Penguji

Tanda Tangan

1. Syarif Hidayat, S.Pd Kor, M. Or
NIP.19790403 200501 1003

1.

2. Mirdayani Pauweni, S.Pd, M.Pd
NIP. 19840503 200812 2014

2.

3. Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes
NIP. 19580520 198203 2 002

3.

4. Ruslan, S.Pd, M.Pd
NIP.19780817 200501 1 003

4.

Mengetahui

**Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Negeri Gorontalo**



Dr. Lintje Boekoesoe, M.Kes

NIP. 19690110 198603 2 003

INTI SARI

Ahmad Ali, 831412035 “Meningkatkan Keterampilan *Dribble* Pada Permainan Bola Basket Melalui Model Pembelajaran *Explicite instruction* Pada Siswa Kelas VII.1 di SMP Negeri 1 Dungaliyo.”

Masalah yang di temui pada waktu observasi yaitu kenyataannya siswa belum mampu melakukan teknik dasar menggiring bola (*Dribble*) dengan baik dan benar, hal ini ditandai dengan rendahnya kemampuan siswa dalam menguasai cara menggiring (*Dribble*) karena strategi atau model pembelajaran yang kurang tepat, salah satu cara yang tepat adalah menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Model pembelajaran yang pas yaitu melalui pembelajaran *explicite instruction*. Tujuan: untuk meningkatkan keterampilan *Dribble* pada permainan bola basket melalui model pembelajaran *explicite instruction*. Hipotesis tindakan sebagai berikut: “Jika diterapkan model pembelajaran *Explicite instruction* dalam meningkatkan keterampilan *Dribble* pada permainan bola basket, maka kemampuan siswa di SMP Negeri 1 Dungaliyo meningkat”. Dan indikator kinerja, “Jika kemampuan siswa dalam melakukan *Dribble* mencapai 80% ke atas dengan indikator capaian rata-rata (80-100 kategori sangat baik) maka penelitian dinyatakan selesai.”. Yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 Dungaliyo, dengan jumlah siswa 30 orang yang terdiri dari 15 orang putra dan 15 orang putri. berdasarkan analisis dan refleksi data diketahui terjadi peningkatan rata-rata keterampilan dasar menggiring bola (*Dribble*) yakni: pada observasi awal rata-rata keterampilan dasar *Dribble* rendah sebesar 53,33 (K). Setelah diadakan tindakan siklus I terjadi peningkatan 72,16 (B). Dan pada tindakan siklus II diperoleh hasil capaian sebesar 82,33 (SB). Dan untuk *Dribble* tinggi pada observasi awal, 50,00 (K) kemudian meningkat menjadi 72,50 (B) pada siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi 81,66 kategori sangat baik (SB).

Simpulan, maka hipotesis yang dinyatakan: “Jika guru menerapkan model pembelajaran *Explicite instruction* maka siswa dalam melakukan keterampilan menggiring bola (*Dribble*) pada siswa kelas VII.1 SMP Negeri 1 Dungaliyo meningkat.”

Kata Kunci: *Keterampilan Dasar Menggiring Bola (Dribble) Melalui Model Pembelajaran Explicite instruction.*