

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

**UPAYA MENINGKATKAN *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN
BOLABASKET MELALUI METODE *DISCOVERY*
LEARNING PADA SISWA KELAS XI
SMK NEGERI 1 MARISA**

Oleh

**Rahmat Lawuo
Nim. 831 416 027**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji

Pembimbing I



**Prof. Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes
NIP. 19580520198203 2 002**

Pembimbing II



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

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Keolahragaan



**Drs. Aswan Dai, M.Pd
NIP. 19610221 198603 1 002**

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN *DRIBBLE* DALAM PERMAINAN
BOLABASKET MELALUI METODE *DISCOVERY*
LEARNING PADA SISWA KELAS XI
SMK NEGERI 1 MARISA

Oleh

Rahmat Lawuo
Nim. 831 416 027

Telah dipertahankan didepan dewan penguji

Hari/Tanggal : Rabu, 10 Februari 2021

Waktu : 11.00 - Selesai

Penguji

1. Drs. Aswan Dai, M.Pd
NIP. 19610221 198603 1 002

2. Dr. Meyke Parengkuan, M.Pd
NIP. 19670511 200501 2 001

3. Prof. Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes
NIP. 19580520198203 2 002

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



Mengetahui,
Dekan Fakultas Olahraga dan Kesehatan

Prof. Dr. Hj. Herlina Jusuf, Dra, M.Kes
NIP. 19631001 198803 2 002

ABSTRAK

Rahmat Lawuo. 831 416 027. Upaya Meningkatkan *Dribble* Dalam Permainan Bolabasket Melalui Metode *Discovery Learning* Pada Siswa Kelas XI SMK Negeri 1 Marisa. Skripsi, Program Studi Penjaskes-Rek, Fakultas Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo. Pembimbing I Prof. Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes dan Pembimbing II Drs. Sarjan Mile, M.S.

Masalah dalam penelitian ini sebagai berikut : apakah metode *discovery learning* dapat meningkatkan *dribble* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa? Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui seberapa besar peningkatan kemampuan *dribble* melalui metode *discovery learning* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa.

Berdasarkan hasil observasi interpelasi yang diperoleh dari pembahasan hasil penelitian pada BAB IV di simpulkan bahwa dalam penerapan metode *discovery learning* dapat meningkatkan *dribble* dalam permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa, dengan pembahasan dari masing-masing permasalahan yang ada dalam penelitian. Metode *discovery learning* sangat baik untuk meningkatkan kemampuan dalam melakukan *dribble* pada permainan bolabasket siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa, dari hasil observasi yang diperoleh terjadi peningkatan dari siklus I dan siklus II. Pada siklus I kemampuan dalam melakukan *dribble* pada permainan bolabasket siswa kelas XI SMK Negeri 1 Marisa setelah di berikan tindakan terjadi peningkatan sebanyak 69,15. Dan pada tahapan siklus II terjadi peningkatan sebanyak 80,48.

Kata Kunci : *Dribble, Permainan Bolabasket, Discovery Learning*

ABSTRACT

Rahmat Lawuo. 831 416 027. Efforts to Improve Dribble in Basketball Games Through Discovery Learning Methods in Class XI Students of SMK Negeri 1 Marisa. Thesis, Physical Education and Health Study Program, Faculty of Sports and Health, Gorontalo State University. Supervisor is Prof. Dr. Hj. Aisah R. Pomatahu, Dra, M.Kes and Co-Supervisor is Drs. Sarjan Mile, M.S.

The problem in this research is as follows: can the discovery learning method improve dribble in basketball games for XI grade students of SMK Negeri 1 Marisa? The purpose of this research is to find out how much dribble ability increase through discovery learning method in basketball game for XI grade students of SMK Negeri 1 Marisa.

Based on the results of interpellation observations obtained from the discussion of research results in CHAPTER IV, it is concluded that the application of the discovery learning method can improve dribble in basketball games in class XI students of SMK Negeri 1 Marisa, with a discussion of each of the problems in the study. Discovery learning method is very good for increasing the ability to do dribble in the basketball game of XI grade students of SMK Negeri 1 Marisa, from the observations obtained that there is an increase in cycle I and cycle II. In the first cycle, the ability to do dribble in the basketball game for XI grade students of SMK Negeri 1 Marisa after being given the action increased by 69.15. And in the second cycle stage there was an increase of 80.45.

Keywords: Dribble, Basketball Game, Discovery Learning

