

**PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN
TIDAK LANGSUNG TERHADAP KEMAMPUAN *JUMP SHOOT***

(Jurnal)

**Oleh
REDIE SETIAWAN**



**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
2013**

ABSTRACT

COMPARISON OF DIRECT AND INDIRECT LEARNING METHOD TO JUMP SHOOT ABILITY

by

REDIESETIAWAN

Mentor :

Drs. Usman Adam, M.Pd

Drs. Frans Nurseto, M.Psi

This study aims to identify and obtain empirical data on the comparative study to the direct and indirect learning method to *jump shoot* ability in the game of basketball towards male students in class XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono academic year 2011/2012.

Type of research used was experimental. The population is the male students of class IX SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, and sample taken were 30 students. Data collection techniques used for ability assessment that rated the *jump shoot* which weights with 1-3 ranges. While the techniques of data analysis using difference *t-test* and influence *t-test*.

The results showed: *first*, direct learning method could enhance the ability of *jump shoot* with an average initial test 6.3 and final test 8.3. *Second*, the indirect learning method improved the *jump shoot* ability with an average initial test 6.2 and final test 7.1. *Third*, direct learning method more affects the *jump shoot* ability in the basketball game to the male students of class XI SMAN 1 Bandar Sribhawono academic year 2011/2012. So the direct learning method is more influential in improving *jump shoot*.

ABSTRAK

PERBANDINGAN METODE PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN TIDAK LANGSUNG TERHADAP KEMAMPUAN *JUMP SHOOT*

Oleh

REDIE SETIAWAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendapatkan data secara empiris mengenai perbandingan metode pembelajaran langsung dan tidak langsung terhadap kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2011/2012.

Jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Dengan populasi adalah siswa putra kelas IX SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono, dan diambil sampel berjumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan format penilaian kemampuan *jump shoot* yang diberi nilai dengan bobot 1-3. Sedangkan teknik analisis data menggunakan uji-t perbedaan dan uji-t pengaruh.

Hasil penelitian menunjukkan: *pertama*, metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan jump shoot dengan rata-rata tes awal 6,3 dan tes akhir 8,3. *Kedua*, metode pembelajaran tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan jump shoot dengan rata-rata tes awal 6,2 dan tes akhir 7,1. *Ketiga*, metode pembelajaran langsung lebih berpengaruh terhadap kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2011/2012. Jadi metode pembelajaran langsung lebih berpengaruh dalam meningkatkan kemampuan *jump shoot*.

1. Pendahuluan

A. Latar Belakang

Pada saat observasi, para siswa dapat bermain bola basket dengan baik namun terlihat kesulitan dalam shooting dengan melakukan gerakan jump shoot. Teknik jump shoot merupakan salah satu teknik memasukkan bola ke dalam ring dengan suatu tembakan saat melakukan lompatan. Dalam melakukan gerakan ini, siswa masih belum benar dalam lompatan, posisi tangan dan pelepasan bola ke arah ring dengan baik.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul : “ Perbandingan metode pembelajaran langsung dan tidak langsung terhadap kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Srihawono tahun ajaran 2011/2012 “.

B. Identifikasi Masalah

Terdapat masalah yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Rendahnya kemampuan siswa putra melakukan jump shoot dalam permainan bola basket.
2. Rendahnya ketrampilan tangan siswa putra pada saat melakukan pelepasan bola ke arah ring.
3. Rendahnya kemampuan siswa putra melakukan shooting bola ke ring ketika melompat.

C. Batasan Masalah

Adapun pembatasan masalah tersebut adalah untuk mengetahui

perbandingan metode langsung dan tidak langsung terhadap kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Srihawono tahun ajaran 2011/2012.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah metode pembelajaran langsung memberikan pengaruh terhadap kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Srihawono ?
2. Apakah metode pembelajaran tidak langsung memberikan pengaruh terhadap kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Srihawono ?
3. Metode pembelajaran manakah yang memberikan pengaruh lebih besar antara metode pembelajaran langsung dan tidak langsung dalam meningkatkan kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Srihawono ?

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan jump shoot dengan metode pembelajaran langsung dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Srihawono.

2. Untuk mengetahui peningkatan kemampuan jump shoot dengan metode pembelajaran tidak langsung dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.
3. Untuk mengetahui perbandingan peningkatan kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket dengan metode pembelajaran langsung dan metode pembelajaran tidak langsung pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini antara lain :

1. Bagi siswa
Membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan jump shoot pada permainan bola basket.
2. Bagi peneliti
Peneliti dapat mengetahui perbandingan antara metode pembelajaran langsung dan tidak langsung terhadap kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket.
3. Bagi guru
Sebagai bahan referensi bagi para guru dalam meningkatkan kemampuan jump shoot dalam permainan basket.
4. Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan
Hasil penelitian diharapkan menjadi gambaran pengembangan pembelajaran bola basket khususnya dalam kemampuan jump shoot.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini adalah :

1. Tempat penelitian dilaksanakan di lapangan basket SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur
2. Objek penelitian yang diamati adalah kemampuan jump shoot siswa putra dalam permainan bola basket dan metode pembelajaran. Subjek yang diamati adalah siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono Lampung Timur.

II. Tinjauan Pustaka

A. Metode Pembelajaran

1. Metode Pembelajaran Langsung

Pengajaran langsung adalah suatu model pengajaran yang bersifat *teacher center*. Menurut Arends (1997), metode pengajaran adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan bertahap, selangkah demi selangkah (Trianto, 2010:41). Pelaksanaan pembelajaran jump shoot dengan metode langsung yaitu siswa diberikan materi teknik yang sebenarnya secara keseluruhan dan dalam pembelajaran ini siswa melakukan gerakan teknik jump shoot secara berulang-ulang. Metode ini sangat tepat untuk pembelajaran yang berhubungan

dengan gerakan yang kompleks yang terdiri dari beberapa tahap. Dalam pembelajarannya, metode ini lebih jelas dan mudah untuk dipahami murid karena seluruh gerakan dan pemahaman dari gerakan disampaikan oleh guru secara keseluruhan dan utuh.

2. Metode Pembelajaran Tidak Langsung

Metode ini dikembangkan untuk membuat pendidikan menjadi suatu proses yang aktif bukan pasif. Dalam hal ini Rusli Lutan (1988 : 418) mengemukakan bahwa, “pembelajaran dengan metode tidak langsung merupakan pendekatan mengajar di mana guru atau pelatih menyusun rencana latihan secara cermat dalam rangkaian urutan yang logis sebelum teknik yang sebenarnya diajarkan”.

Guru hanya memberikan pokok-pokok tugas sehingga dengan tugas tersebut siswa dapat dikerjakan siswa secara benar. Dengan demikian siswa dapat menemukan sendiri pengetahuan yang digalinya, aktif berfikir dan menyusun pengertian yang baik.

Selama pembelajaran siswa mempelajari teknik secara terperinci setahap demi setahap yang mengarah pada teknik gerakan jump shoot yang sebenarnya secara utuh. Dalam hal ini, siswa dituntut dapat menganalisis gerakan tersebut secara keseluruhan. Metode ini baiknya digunakan untuk murid yang memiliki pemahaman yang baik, agar mereka lebih mudah dalam menyerap dan mempelajari gerakan-gerakan yang diajarkan.

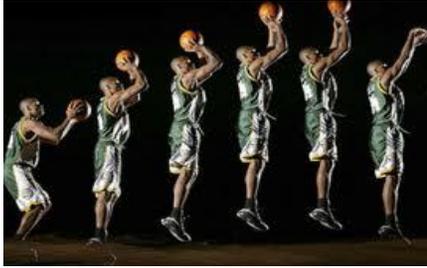
B. Permainan Basket

Permainan bola basket merupakan permainan beruagu yang dimainkan dua regu, baik putra maupun putri yang masing-masing terdiri dari lima orang pemain. Dimainkan di lapangan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran tertentu yang bertujuan untuk memasukkan bola ke dalam ring atau keranjang lawan dan menahan lawan agar tidak memasukkan bola ke dalam keranjang kita. Kemenangan suatu regu ditentukan oleh seberapa banyak tim memasukkan bola ke dalam keranjang lawan.

C. Gerakan Tembakan *Jump Shoot*

Tembakan *jump shoot* adalah salah satu tembakan lompat yang dilakukan dengan cara melompat dengan lutut menekuk, melontarkan tubuh dengan kaki lurus dan dipuncak lompatan lecutkan pergelangan tangan menembak langsung ke arah ring (Oliver, 2007:28).

Ketinggian lompatan tergantung pada jarak tembakan. Pada tembakan dalam (*Inside jump*) jika dijaga ketat, kaki harus memompakan tenaga yang cukup untuk melompat lebih tinggi. *Jump shoot* akan terasa apabila melepas bola pada saat melompat, dibandingkan pada saat berada di puncak lompatan. Upaya lompatan yang seimbang sehingga bisa menembak tanpa beban. Mendarat dengan seimbang pada posisi yang sama saat lompat. Gerakan ini dilakukan pada saat lompatan berada pada titik maksimal.



Gambar Gerakan *Jump Shoot*

D. Kerangka Fikir

Gerakan *jump shoot* adalah salah satu jenis tembakan yang dilakukan dalam posisi melompat. Bila siswa dapat melakukan *jump shoot* dengan baik menggunakan metode pembelajaran langsung ataupun metode pembelajaran tidak langsung dapat meningkatkan ketrampilan *jump shoot*, maka dengan demikian metode pembelajaran tersebut dapat dibandingkan model manakah yang lebih baik digunakan untuk meningkatkan ketrampilan *jump shoot* bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

E. Hipotesis

Berdasarkan tinjauan pustaka yang telah dikemukakan di atas dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

H₁ : Metode pembelajaran langsung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2011/2012.

H₂ : Metode pembelajaran tidak langsung memberikan pengaruh yang signifikan terhadap kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2011/2012.

H₃ : Metode pembelajaran langsung memberikan pengaruh yang lebih besar dari pada metode pembelajaran tidak langsung terhadap kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2011/2012.

III. Metodologi Penelitian

A. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen. Eksperimen adalah cara untuk mencari hubungan sebab akibat antara dua faktor yang disengaja ditimbulkan oleh peneliti (Arikunto, 2006:3).

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Pengertian di atas mengandung maksud populasi adalah seluruh individu yang akan dijadikan obyek penelitian dan keseluruhan dari individu itu paling tidak harus memiliki sifat yang sama. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono tahun ajaran 2011/2012. Jumlah populasinya adalah 95 siswa putra dari 5 kelas.

2. Sampel

Terkait dengan penentuan jumlah sample penelitian, Suharsimi Arikunto (2006:131), menyatakan bahwa sebagai persiapan dalam pengambilan sampel apabila subjeknya kecil, lebih baik diambil semua sehingga

penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika jumlah subjeknya besar dapat diambil antara 10-15%, atau 20-25% atau lebih tergantung kemampuan peneliti. Mengacu dari pendapat tersebut maka dalam penelitian ini diambil 6 orang siswa putra dari masing-masing kelas menggunakan undian. Jadi sampel berjumlah 30 siswa.

C. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas :

1. Variabel bebas (*independent*) yaitu variabel yang mempengaruhi variabel lain, variabel bebas dalam penelitian ini adalah :
 - a. Metode pembelajaran langsung
 - b. Metode pembelajaran tidak langsung
2. Variabel terikat (*dependent*) yaitu variabel yang dipengaruhi variabel lain. Dalam penelitian ini variabel terikatnya adalah kemampuan jump shoot, yaitu kemampuan siswa dalam melakukan gerakan jump shoot dalam permainan bola basket.

D. Pelaksanaan Penelitian

Masing-masing kelompok diberi perlakuan beda dengan beban latihan yang sama, sebagai berikut :

Waktu penelitian : 8 minggu
Frekuensi : 3x seminggu
Set : 2 x 45 menit

E. Metode Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini metode pengumpulan data yang digunakan adalah :

1. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi adalah suatu metode untuk memperoleh data dengan melakukan pencatatan pada sumber-sumber data yang ada di lokasi penelitian. Metode dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar sribhawono

2. Metode Tes

Metode tes dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur keberhasilan jump shoot sebelum kegiatan pembelajaran (*pre test*) dan setelah kegiatan.

F. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, instrument yang digunakan dengan cara analisis deskripsi keterampilan gerak jump shoot yang dilakukan dari batas lingkaran dalam daerah *free throw* yang berbobot 1-3 dan terdiri dari 3 tahap sikap.

G. Teknik Analisis Data

Data yang terkumpul melalui instrument penelitian, selanjutnya skor diproses menjadi nilai. Untuk menghitung nilai jump shoot bola basket dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Skor} = \frac{\text{Totalskor yang diperoleh}}{\text{Totalskor maksimal}} \times 100\%$$

1. Uji Normalitas

Uji normalitas adalah uji untuk melihat apakah data yang diperoleh mempunyai distribusi atau sebaran normal atau tidak. Normalitas yang digunakan adalah uji Liliefors. Langkah pengujiannya mengikuti prosedur Sudjana (1992:266).

$$Z = \frac{X_i - \bar{X}}{SD}$$

Keterangan :

SD : simpangan baku

Z : skor baku

\bar{X} : Rata-rata

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh informasi apakah kedua kelompok sample memiliki varian yang homogen atau tidak. Menurut Sudjana (2002:250) untuk menguji homogenitas digunakan rumus sebagai berikut :

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

3. Uji t Perbandingan

Berdasarkan kenormalan atau tidaknya serta homogen atau tidaknya varians antara kedua kelompok sampel maka analisis yang digunakan dapat dikemukakan alternative.

- a. Data berdistribusi normal dan kedua kelompok mempunyai varians yang homogen ($\sigma_1 = \sigma_2$) maka uji-t yang dipergunakan adalah:

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{S_{gab} \times \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$S_{gab} = \sqrt{\frac{(n_1 - 1) \cdot S_1^2 + (n_2 - 1) \cdot S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}}$$

Keterangan :

\bar{X} : Rerata kelompok eksperimen A

\bar{X} : Rerata kelompok eksperimen B

S_1 : Simpangan baku kelompok eksperimen A

S_2 : Simpangan baku kelompok eksperimen B

n_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen A

n_2 : Jumlah sampel kelompok eksperimen B

- a. Salah satu data berdistribusi normal dan data yang lain tidak berdistribusi normal ($\sigma \neq \sigma$) kedua kelompok sampel yang mempunyai varians yang homogen atau tidak homogen, maka rumus yang digunakan:

$$t_{hitung} = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_1}\right)}}$$

Keterangan

\bar{X} : Rerata kelompok eksperimen A

\bar{X} : Rerata kelompok eksperimen B

S_1 : Simpangan baku kelompok eksperimen A

S_2 : Simpangan baku kelompok eksperimen B

n_1 : Jumlah sampel kelompok eksperimen A

n_2 : Jumlah sampel kelompok eksperimen B

Bila kedua data berdistribusi tidak normal, kedua kelompok sampel homogen atau tidak, maka rumus yang digunakan adalah :

$$Z = \frac{U - \frac{N_1 - N_2}{2}}{\sqrt{\frac{N_1 N_2 (n_1 + n_2 + 1)}{2}}}$$

$$U = \frac{N_1 N_2 (n_1 + n_2 + 1) R1}{2}$$

$$U = \frac{N_1 N_2 (n_1 + n_2 + 1) R2}{2}$$

Pengujian taraf signifikan perbedaan antara kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B adalah bila $Z_{hitung} < Z_{tabel}$ berarti tidak terdapat perbedaan yang signifikan, sebaliknya bila $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen A dan kelompok eksperimen B.

Analisis Uji t Pengaruh

Berdasarkan kenormalan atau tidaknya serta homogen atau tidaknya varians antara kedua kelompok, maka analisis yang digunakan untuk menguji pengaruh latihan *jump shoot*, sebagai berikut:

$$T_{hitung} = \frac{\bar{B}}{S_B / \sqrt{n}}$$

Keterangan :

\bar{B} = Rata-rata Selisih antara *post test* – *pre test*.

SD = Simpangan baku Selisih antara *post test* – *pre test*.

\sqrt{n} = Akar dari jumlah sample kelompok eksperimen.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan gambaran jenis data yang diperlukan untuk menganalisa data. Jenis data yang terdiri dari jumlah, rata-rata, standar deviasi dan varians pada masing-masing kelompok eksperimen yaitu kelompok pembelajaran langsung dan kelompok pembelajaran tidak langsung. Jenis data tersebut digunakan untuk menganalisa normalitas, homogenitas dan uji t perbedaan maupun uji t pengaruh.

B. Hasil Penelitian

1. Uji Prasyarat

Untuk menentukan teknik analisis statistik yang digunakan maka dilakukan uji prasyarat seperti : uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Normalitas

Uji Normalitas data yang digunakan pada penelitian ini menggunakan kriteria uji jika nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$, maka data tersebut berdistribusi normal.

peningkatankemampuan jump shoot pada kelompok pembelajaran langsung maupun kelompok pembelajaran tidak langsung dengan taraf signifikan 0,05 dan taraf kepercayaan 95% memiliki nilai L_{hitung} yang lebih kecil daripada L_{tabel} , Sehingga dapat disimpulkan bahwa distribusi data untuk semua variable adalah normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh informasi apakah kedua kelompok sampel memiliki

varians yang homogen atau tidak, dilakukan dengan cara membandingkan varians terbesar dan varians terkecil dari masing-masing kelompok, sehingga diperoleh nilai F_{hitung} dengan kriteria uji, jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka kedua data berdistribusi sama atau bersifat homogen.

2. Pengujian Hipotesis

a. Uji t Perbedaan

Hasil perhitungan untuk mencari perbedaan peningkatan kemampuan jump shoot untuk tes awalan tes akhir. Dengan pengujian jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ maka H_0 diterima H_a ditolak. Maka berdasarkan hasil perhitungan penelitian didapat nilai $t_{hitung} = 0,024 < t_{tabel} = 2,048$ artinya pada tes awal tidak ada perbedaan kemampuan jump shoot antara kelompok pembelajaran langsung dan pembelajaran tidak langsung. Sedangkan hasil perhitungan tes akhir diperoleh nilai $t_{hitung} = 3,782$ dengan nilai t_{tabel} sebesar 2,048. Maka $t_{hitung} > t_{tabel}$ artinya pada tes akhir ada perbedaan yang signifikan antara kelompok pembelajaran langsung dan kelompok pembelajaran tidak langsung.

b. Uji t Pengaruh

Hasil analisis pengaruh metode pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan jump shoot diperoleh jumlah selisih rata-rata sebesar 30 poin, nilai rata-rata (\bar{B}) 2, nilai standar deviasi 0,85 dan nilai varians 0,71.

Berdasarkan data tersebut diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 9,112 dan nilai t_{tabel} sebesar 2,145. Jika $-t_{tabel} \leq t_{hitung} \leq +t_{tabel}$ maka H_0 diterima, H_a ditolak. Karena $t_{hitung} = 9,112 > t_{tabel} = 2,145$ artinya ada pengaruh yang signifikan dari metode pembelajaran langsung terhadap peningkatan kemampuan jump shoot siswa.

C. Pembahasan

Keterampilan *jump shoot* bola basket pada siswa yang menggunakan metode pembelajaran langsung lebih baik, karena dalam pembelajarannya analisis gerakan dibahas secara bertahap dari gerakan awal sampai akhir, sedangkan dalam metode pembelajaran tidak langsung, gerakan dibahas secara utuh tanpa ada pembahasan secara bertahap. Berdasarkan hasil ini, metode pembelajaran langsung lebih tepat untuk meningkatkan keterampilan *jump shoot* bola basket dari pada metode pembelajaran tidak langsung. Artinya, metode pembelajaran langsung memiliki pengaruh yang positif dalam meningkatkan keterampilan jump shoot pada permainan bola basket.

V. SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Metode pembelajaran langsung dapat meningkatkan kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.
2. Metode pembelajaran tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan jump shoot dalam permainan bola basket

pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono.

Ada perbandingan antara metode pembelajaran langsung dan metode pembelajaran tidak langsung terhadap kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada tes akhir dimana metode pembelajaran langsung memiliki pengaruh yang lebih signifikan daripada metode pembelajaran tidak langsung untuk meningkatkan kemampuan *jump shoot* dalam permainan bola basket pada siswa putra kelas XI SMA Negeri 1 Bandar Sribhawono

B. Saran

1. Untuk guru Pendidikan Jasmani bahwa metode pembelajaran langsung dapat menjadi bahan acuan dalam upaya meningkatkan kemampuan *jump shoot* siswa dan dapat memilih metode pembelajaran yang tepat.
2. Pada Program Studi Penjaskes diharapkan dapat dijadikan salah satu untuk mengembangkan Pendidikan Jasmani terutama yang berkaitan dengan pemilihan metode belajar yang tepat.
3. Bagi siswa dengan penelitian ini diharapkan adanya peningkatan keterampilan *jump shoot* dalam bermain bola basket.
4. Bagi peneliti lain sebagai bahan referensi penelitian sejenis.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Prusak, Keven. 2007. *Permainan Bola Basket*. Yogyakarta: Intan Sejati.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- FIBA. 2004. *Bola Basket Untuk semua*. Bidang III PB PERBASI : Jakarta
- Jon Oliver. 2007. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung : Pakar Raya