

ABSTRAK

OKTAVIANI SHINTA. 2023. **Upaya Peningkatan Kemampuan *Dribble* dalam Permainan Bola Basket melalui Variasi latihan *Dribble* Dengan Model *Discovery Learning*.** (Penelitian Tindakan Kelas pada Peserta Didik XI MIPA 2 SMA Negeri 2 Singaparna Tahun Ajaran 2023). Jurusan Pendidikan Jasmani. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi. Kota Tasikmalaya.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar dengan menggunakan model *discovery learning* siswa kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 2 Singaparna tahun ajaran 2023. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau PTK, yang dilakukan sebanyak 2 Siklus. Objek dari penelitian ini adalah siswa kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 2 Singaparna sebanyak 30 siswa dalam satu kelas dengan jumlah siswa laki laki sebanyak 11 Orang dan siswa perempuan sebanyak 19 Orang. Berdasarkan hasil penelitian, pengolahan data, analisis data, dan penguji hipotesis, secara keseluruhan pada pra siklus persentase keberhasilan 30% atau sekitar 9 orang saja, pada siklus I terjadi peningkatan sebesar 43,3% dan pada saat siklus II mengalami peningkatan sebesar 90%. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penggunaan model *discovery learning* dalam peningkatan hasil belajar *dribble* bahwa siswa kelas XI Mipa 2 SMA Negeri 2 Singaparna tahun ajaran 2023

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model *Discovery Learning*, *Dribble*