

MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PASSING PERMAINAN BOLA BASKET SISWA MELALUI PENGGUNAAN METODE BERMAIN PERAN (ROLE PLAYING)

Memeliza

Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Masyarakat, Universitas Pendidikan Mandalika, Jl. Pemuda No 59A, Mataram, Indonesia.

Email Korespondensi: memieliza11@gmail.com

Histori Artikel	Abstrak
<p>Diterima: September 2020 Direvisi: Oktober 2020 Dipublikasi: November 2020</p>	<p>Rendahnya hasil ketuntasan belajar passing bola basket dikarenakan metode pembelajaran guru masih konvensional yang mengakibatkan siswa tidak termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar passing bola basket pada siswa kelas XI SMAN 1 Suela melalui metode role playing. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas XI SMAN Suela yang berjumlah 30 siswa. Instrumen penelitian berupa rubrik penilaian passing dan lembar observasi proses kegiatan pembelajaran. Data penelitian dianalisis secara deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) kondisi awal sebelum dilakukan PTK, ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 23.3%, (2) siklus I meningkat menjadi 70%, dan (3) siklus II meningkat menjadi 83.3%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa metode role playing dapat meningkatkan hasil belajar passing bola basket pada siswa kelas XI SMAN 1 Suela tahun ajaran 2019/2020.</p> <p>Kata Kunci: Hasil Belajar; Passing; Bermain Peran.</p>
Article History	Abstract
<p>Received: September 2020 Revised: October 2020 Published: November 2020</p>	<p>[Improving students' passing achievement in basketball through role playing method] The low completeness of learning passing basketball is due to the conventional teaching method which results in students not being motivated to follow the learning process. This study aims to determine the increase in basketball passing learning outcomes in class XI students of SMAN 1 Suela through the role playing method. This research is a Classroom Action Research (PTK). This research was conducted in two cycles. The research subjects were students of class XI SMAN Suela, totaling 30 students. The research instrument was a passing assessment rubric and an observation sheet for the learning activity process. The research data were analyzed descriptively. The results showed that (1) the initial conditions before the CAR, the completeness of student learning outcomes was 23.3%, (2) the first cycle increased to 70%, and (3) the second cycle increased to 83.3%. Based on the results of the study, it can be concluded that the role playing method can improve learning outcomes of basketball passing in class XI students of SMAN 1 Suela in the 2019/2020 academic year.</p> <p>Keywords: Learning Outcomes; Passing; Role Playing.</p>
How to Cite this Article?	<p>Eliza, M. (2020). Meningkatkan hasil belajar passing permainan bola basket siswa melalui penggunaan metode bermain peran (Role Playing). <i>Lentera Pendidikan Indonesia</i>, 1(1), 1-5.</p>

PENDAHULUAN

Penjasorkes merupakan proses pendidikan secara keseluruhan yang pelaksanaannya ditetapkan berdasarkan kurikulum yang berlaku. Penjasorkes bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak atau karakter (Mukholid, 2002). Tujuan pendidikan

jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) bertujuan untuk mengembangkan perilaku sportif, disiplin, jujur, kerjasama, bertanggungjawab, demokratis, dan percaya diri melalui aktifitas jasmani, permainan dan olahraga, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan tugas ajar penjasorkes yang salah satunya mengembangkan keterampilan bermain bola besar (Karo-Karo, 2014). Sejalan dengan pernyataan tersebut permainan bola besar diantaranya bola basket merupakan salah satu materi pokok yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan termasuk di Sekolah Menengah Atas (SMA) atau Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Pernyataan tersebut tertuang dalam Kompetensi Dasar (KD) dalam perangkat pembelajaran yang menjadi acuan dalam proses pembelajaran, yaitu mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan dalam memainkan salah satu permainan bola besar dengan koordinasi gerak yang baik, menganalisis variasi dan kombinasi keterampilan gerak salah satu permainan bola besar untuk menghasilkan koordinasi gerak yang baik (Muhajir, 2007).

Berdasarkan KD tersebut, banyak aspek yang harus dikembangkan pada diri siswa, baik aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Ketiga aspek tersebut merupakan satu kesatuan utuh dan saling berkaitan, sehingga dalam pembelajaran penjasorkes harus dikembangkan secara serempak (BSNP, 2006). Pada materi pembelajaran bola basket di SMA kelas XI diajarkan berbagai teknik dasar melempar, menangkap, menggiring dan menembak bola ke ring basker yaitu keterampilan permainan bola basket. Tujuan pembelajaran bola basket yaitu, siswa dapat mempraktikkan variasi dan kombinasi keterampilan permainan bola basket dengan koordinasi gerak yang baik (Oliver, 2007).

Dari hasil observasi di kelas XI SMA Negeri I Suela, rata-rata hasil belajar passing permainan bola basket siswa kelas XI SMAN 1 Suela tahun ajaran 2019/2020 tidak tuntas. Rerata nilai hasil belajar passing permainan bola basket 62, sedangkan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 70. sejalan dengan pernyataan tersebut, data kondisi awal hasil belajar passing permainan bola basket siswa kelas XI SMAN 1 Suela tahun ajaran 2019/2020 yang mencapai ketuntasan belajar passing permainan bola basket sebanyak 7 siswa atau 23.3%, sedangkan jumlah siswa yang tidak tuntas sebanyak 23 siswa atau 77%.

Berdasarkan uraian tersebut, perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar passing bola basket siswa. Salahsatu metode belajar yang dapat digunakan adalah metode bermain peran (*role playing*). Nursalam dan Efendi (2008) menyatakan bahwa metode *role playing* merupakan metode yang meminta siswa untuk bermain peran melalui pemeragaan peran-peran tertentu dalam berinteraksi (Nursalam & Efendi, 2008; Perdana, 2010), di mana siswa diminta untuk lebih menggunakan pengaruh kinestetik atau gerakan tubuh (Santoso, 2010) sehingga sangat relevan dengan pembelajaran olahraga seperti permainan bola basket.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar passing permainan bola basket melalui metode pembelajaran *role playing* pada siswa kelas XI SMAN 1 Suela Tahun Pelajaran 2019/2020.

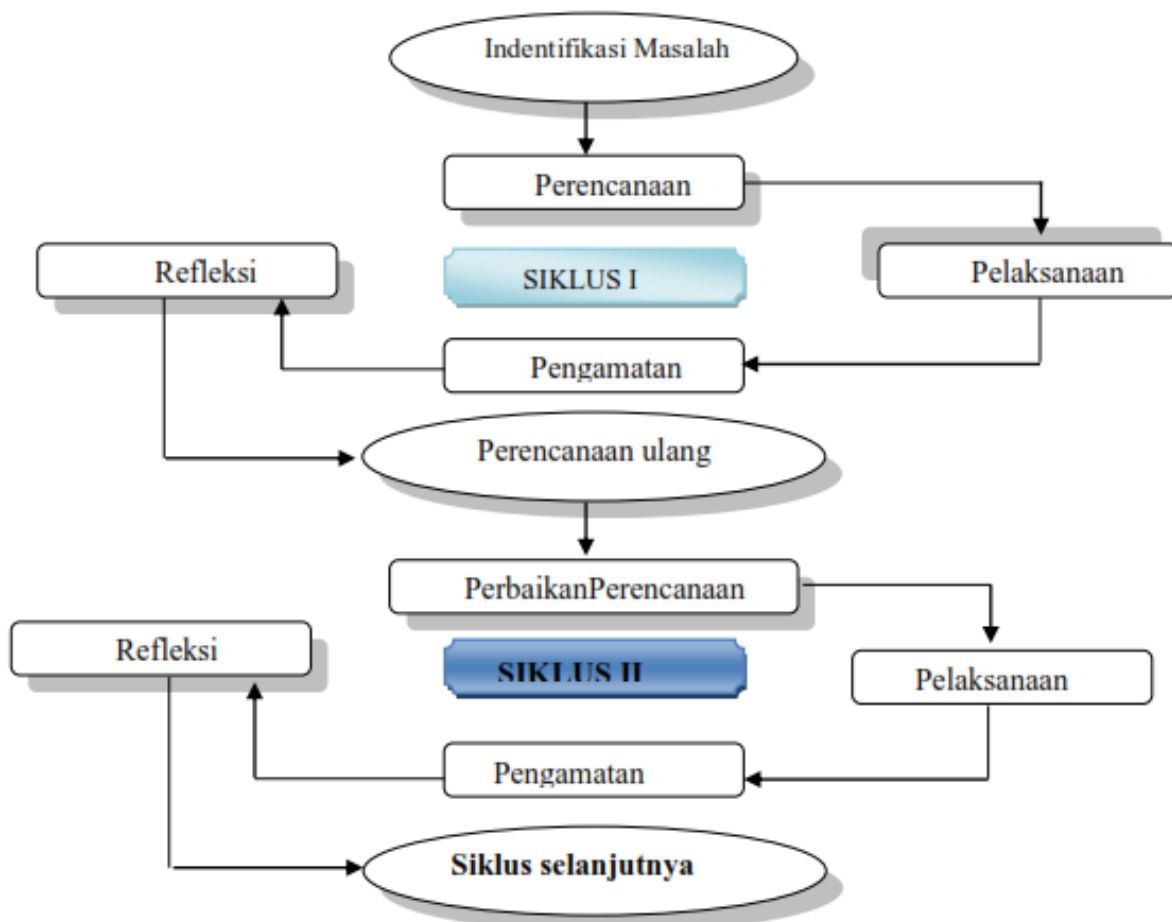
METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) adalah suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus (Kunandar, 2011). Menurut Arikunto (2010) PTK bertujuan untuk: (1) memperbaiki kualitas pembelajaran di kelas; (2) meningkatkan layanan profesional dalam konteks pembelajaran di kelas, khususnya layanan pada siswa; (3) memberikan kesempatan kepada guru untuk melakukan tindakan dalam pembelajaran yang direncanakan di kelas; dan (4) memberikan kesempatan pada guru untuk melakukan pengkajian terhadap kegiatan pembelajaran yang dilakukannya.

Penelitian ini dilakukan pada bulan Agustus 2020 di kelas XI SMA Negeri I Suela Tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian ini adalah 30 siswa kelas XI SMA Negeri I Suela Tahun ajaran 2019/2020. Subjek penelitian terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan, sedangkan objek penelitian ini merupakan peningkatan hasil belajar passing bola basket yang dibelajarkan menggunakan metode bermain peran (*role playing*).

Penelitian tindakan kelas menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari situasi alamiah kelas sehingga mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran. Penelitian ini dilakukan selama dua siklus di mana, setiap siklus yang dilakukan memiliki empat tahap, yaitu perencanaan, tindakan, observasi atau pengamatan, dan refleksi (Gambar 1).



Gambar 1. Alur penelitian tindakan kelas (Prayogi & Asy'ari, 2013).

Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah rubric penilaian passing dan lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran. Data hasil belajar passing siswa dinilai oleh peneliti menggunakan rubric penilaian pada setiap akhir siklus tindakan. Keterlaksanaan pembelajaran yang dilakukan, dinilai oleh dua orang pengamat untuk mengidentifikasi perbaikan-perbaikan yang relevan pada setiap tahapan pembelajaran.

Data tes hasil belajar passing bola basket siswa dengan menerapkan metode bermain peran (*role playing*) selanjutnya dianalisis secara kuantitatif menggunakan persamaan $[\text{ketuntasan klasikal} = (\text{jumlah siswa yang mendapatkan skor lulus} / \text{jumlah siswa yang mengikuti tes}) \times 100\%]$ (Arikunto, 2010). Ketuntasan belajar klasikal tercapai jika $\geq 80\%$ siswa memperoleh nilai minimal 70 yang akan terlihat pada hasil belajar evaluasi tiap-tiap siklus.

PEMBAHASAN

Tes awal siklus dilakukan terlebih dahulu sebelum tindakan dilaksanakan. Tes yang diberikan kepada siswa berupa tes passing bola basket yang dilakukan sebelum menentukan

perencanaan. Hasil penelitian untuk setiap siklus tindakan yang dilakukan di SMA Negeri I Suela Tahun ajaran 2019/2020 disajikan secara singkat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil belajar passing siswa pada setiap siklus tindakan

No	Hasil test	Siswa Tuntas	Persentase (%)	Rerata	Keterangan
1	Tes awal	7	23,3%	62	Tidak tuntas
2	Tes siklus 1	21	70%	71,6	Tuntas
3	Tes siklus II	25	83%	83	Tuntas

Berdasarkan data Tabel 1, diketahui bahwa hasil tes awal menunjukkan 30 siswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini ditemukan 7 siswa (23,3%) yang sudah mencapai ketuntasan belajar dalam passing permainan bola basket, sedangkan selebihnya yaitu 23 orang siswa (77%) belum mencapai ketuntasan belajar passing permainan bola basket. Nilai rata-rata kelas yang diperoleh hanya mencapai skor 62 (tidak tuntas). Hasil tes siklus I menunjukkan bahwa 21 siswa (70%) sudah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 9 siswa (30%) yang belum mencapai ketuntasan belajar. Nilai rata-rata yang diperoleh mencapai skor 70 (tuntas), namun ketuntasan klasikal belum mencapai minimal 80% sehingga tindakan dilanjutkan ke siklus II

Hasil tes siklus II menunjukkan bahwa 25 siswa (83%) sudah mencapai ketuntasan belajar dan hanya 5 siswa (16,7%) yang belum mencapai ketuntasan belajar dengan nilai rata-rata kelas yang diperoleh telah mencapai skor 83 (tuntas). Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Silalahi (2019) yang menemukan bahwa metode bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewarganegaraan.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat diambil kesimpulan bahwa metode role playing dapat meningkatkan keterampilan passing permainan bola basket siswa kelas XI SMAN 1 Suela tahun pelajaran 2019/2020. Prosentase siswa yang mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) lebih dari 80%, yaitu 83%.

REKOMENDASI

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, beberapa rekomendasi yang dapat diajukan adalah penggunaan metode bermain peran dapat dijadikan metode alternatif dalam meningkatkan hasil belajar passing permainan bola basket siswa. Penelitian lebih lanjut dengan menggunakan materi ajar berbeda serta variabel respon berbeda juga perlu dilakukan di masa mendatang untuk menguji konsistensi dampak metode bermain peran.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. (2006). *Standard Isi Mata Pelajaran IPA SMA/MTs*. Jakarta : BSNP.
- Karo-Karo, R. (2014). Penerapan model pembelajaran role playing dalam meningkatkan keterampilan siswa bermain bola basket di kelas ix-2 smpn 1 patumbak. *ELEMENTARY SCHOOL JOURNAL PGSD FIP UNIMED*. 2(1). <https://jurnal.unimed.ac.id/2012/index.php/elementary/article/view/1754>
- Kunandar. (2011). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Muhajir. (2007). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Yudistira : Bandung.
- Mukholid, A. (2004). *Pendidikan Jasmani Untuk SMA*. Jakarta: Yudhistira.
- Nursalam & Efendi, F. (2008). *Pendidikan dalam Keperawatan*. Surabaya: Salemba Medika.
- Oliver, J. (2007). *Dasar-dasar Bola Basket; Cara yang lebih baik untuk mempelajarinya*. Bandung: Pakar Raya
- Perdana, P. (2010). *Biru Indigo*. Jakarta: Voila.
- Prayogi, S., & Asy'ari, M. (2013). IMPLEMENTASI MODEL PBL (PROBLEM BASED LEARNING) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS SISWA. *Prisma Sains : Jurnal Pengkajian Ilmu dan Pembelajaran*

- Matematika dan IPA IKIP Mataram*, 1(1), 80-88. Retrieved from <https://ojs.ikipmataram.ac.id/index.php/prismasains/article/view/521/485>
- Santoso, B. (2010). *Skema dan Mekanisme Pelatihan: Panduan Penyelenggaraan Pelatihan*. Jakarta: Yayasan Terumbu Karang Indonesia (TERANG).
- Silalahi, D. (2019). Penerapan Metode Role Playing untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SDN 004 Teratak BuluhKecamatan Siak Hulu Kabupaten Kampar. *Jurnal PAJAR (Pendidikan dan Pengajaran)*, 3(4), 723-735. DOI: <http://dx.doi.org/10.33578/pjr.v3i4.7227>.