



JURNAL LOCOMOTOR ILMU KEOLAHRAGAAN

VOLUME VIII NOMOR 9 MARET 2020

p-ISSN: 2443-3993, e-ISSN : 28279026

locomotor.untan.ac.id



**PENINGKATAN CHES PASS DALAM PERMAINAN BOLA BASKET
MELALUI MODEL KOOPERATIF *LEARNING DI SDN 18 LUBUK BATU***

AKHMAD ALFIAN, MARIA IGNASIAESTI

alfprince49@gmail.com mariaestiagnasia@gmail.com

ABSTRACT

Basketball Learning sdn 18 lubuk batu During the Learning Process, Including When Doing Ches Pass Where Most Students Experienced Difficulty And Inability To Make And Change The Ball Quickly And Agilely, The Purpose Of This Research To Improve Ches Ability Pass In Basketball Game Through Cooperative Learning Model

The method used in this research is descriptive quantitative with classroom action research with research subjects totaling 25 people consisting of sons 15 and daughters 60 with research results obtained in pre-cycle of 10 students who graduated 40 with a percentage of 100 %. Cycle I Passed 28 Students With 80% Percentage And In Cycle II Passed 25 Students With 100 % Percentage Thus, the Ches Pass Learning Process Basketball Game Using Cooperative Learning Models Completed Above 70% So The Conclusion That Can Be Conveyed Is An Increase From Various Cycles That Have Been Through.

Keywords: ches pass, learning model Cooperative Learning Model

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang melibatkan gerak motorik tubuh manusia. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, psikis dan mental, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bertujuan merangsang pertumbuhan fisik. Mata pelajaran pendidikan jasmani di setiap sekolah wajib diajarkan kepada peserta didik dimulai tingkat dasar sampai tingkat atas. Mata pelajaran pendidikan jasmani berbeda dengan mata pelajaran lain, karena selain diajarkan teori, peserta didik juga diajarkan praktik yang berupa aktivitas jasmani. Pelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan disekolah. Mata pelajaran ini sengaja di terapkan sebagai upaya untuk meningkatkan kesegaran jasmani siswa. Karena kesegaran jasmani merupakan bagian yang sangat penting dalam menjalani aktivitas sehari-hari, baik dalam kegiatan belajar, dan aktifitas lainnya, dalam proses pembelajaran seseorang akan ada perubahan lebih baik serta sebuah pembelajaran akan lebih komprehensif dan maju tanpa adanya kendala dari luar maupun dalam

Di sdn 18 lubuk batu pada saat pembelajaran bola basket dengan materi chest pass kurang efektif dan efisien dikarenakan bahwa pada saat pembelajaran berlangsung siswa kurang aktif, kurang memahami apa yang disampaikan oleh guru dan tidak adanya kemampuan untuk bisa memecahkan masalah pada saat belajar.

Dalam proses belajar mengajar guru harus memiliki strategi agar siswanya dapat belajar secara efektif dan efisien dalam mencapai tujuan yang diharapkan. Selama ini guru di pandang sebagai sumber informasi utama, namun semakin majunya teknologi maka siswa dapat dengan mudah mendapatkan informasi yang dibutuhkannya, dari itu seorang guru harus bisa tanggap dan mampu menyesuaikan diri terhadap perkembangan tersebut maka harus di sikapi dengan baik agar suatu pembelajaran selalu mengarah pada tujuan yang diinginkan. Pada saat pembelajaran bola basket khususnya pelepasan bola tidak sesuai dengan yang seharusnya. Selain masalah ini, tuntutan kurikulum yang terlalu padat, dan sarana prasarana yang sangat terbatas sehingga guru kurang mengaplikasikan kemampuannya, metode pengajaran yang kurang tepat dan kesulitan siswa bila mempraktekkan permainan bola basket salah satunya teknik passing (Chest Pass) .

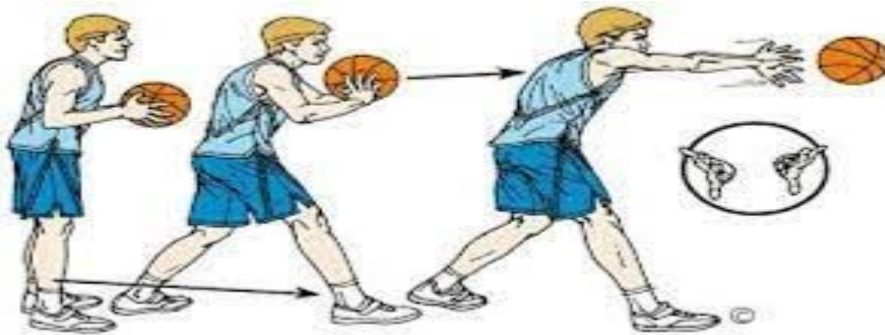
Disamping itu pula bahwa pada saat proses pembelajaran tidak menggunakan beberapa model yang memungkinkan peningkatan kemampuan bisa di kembangkan melalui model tersebut. Menurut Abdul Majid (2014:107), Belajar adalah sebuah proses penambahan bagian demi bagian informasi baru terhadap informasi yang telah mereka ketahui dan kuasai sebelumnya. Ini terjadi karena belajar merupakan proses *developmental*, Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar. Peruses belajar berkat siswa memperoleh suatu yang ada dilingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan belajar. Tindakan belajar tentang suatu tersebut tampak sebagai perilaku yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 7). permainan bola besar merupakan permainan yang disukai anak-anak yang dimainkan secara beregu dan berkopetensi. Akan tetapi dalam proses pembelajaran bola besar

muncul beberapa kendala seperti sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga membuat proses pembelajaran kurang efektif. Dalam model kooperatif jigsaw ini siswa memiliki banyak kesempatan untuk mengemukakan pendapat dan mengolah informasi yang didapat dan dapat meningkatkan keterampilan berkomunikasi, anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan kelompoknya dan ketuntasan bagian materi yang dipelajari dan dapat menyampaikan informasinya kepada kelompok lain (Rusman, 2018:218) Menurut Ika Ari Pratiwi (2006: 112) Pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama siswa yang berbeda status sosial, latar belakang dan budayanya.

Menurut M. A. Hertavi (2010 : 54), Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu tipe strategi pembelajaran yang kooperatif dan fleksibel. Dalam pembelajaran tipe Jigsaw, siswa dibagi menjadi kelompok-kelompok yang anggotanya mempunyai karakteristik heterogen. Masing-masing siswa bertanggung jawab untuk mempelajari topik yang ditugaskan dan mengajarkan pada anggota kelompoknya, sehingga mereka dapat saling berinteraksi dan saling bantu. (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 7). Belajar adanya perubahan dari tidak tahu menjadi tahu khususnya mengembangkan sebuah keterampilan yang langsung di kondisikan melalui pengalaman geraknya. Menurut Abdul Majid (2014:107), Belajar adalah sebuah proses penambahan bagian demi bagian informasi baru terhadap informasi yang telah mereka ketahui dan kuasai sebelumnya. Ini terjadi karena belajar merupakan proses *developmental*. Belajar merupakan tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Sebagai tindakan, maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri. Siswa adalah penentu terjadinya proses belajar. Peruses belajar berkat siswa memperoleh suatu yang ada di lingkungan sekitar. Lingkungan yang dipelajari oleh siswa berupa keadaan alam, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, manusia, atau hal-hal yang dijadikan belajar. Tindakan belajar tentang suatu tersebut tampak sebagai perilaku yang tampak dari luar (Dimiyati dan Mudjiono, 2013: 7).

Bern dan Erickson (2001:5) “Cooperative learning (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja sama untuk mencapai tujuan belajar” Untuk dapat melakukan permainan bolabasket dengan baik dan benar kita harus memperhatikan teknik-teknik dasar terlebih dahulu, adapun teknik dasar yang perlu kita perhatikan yakni teknik dasar passing terutama untuk Chest pass karena teknik ini sering digunakan dalam permainan bola basket. Chest pass adalah “jenis Passing yang paling efektif apalagi saat bermain tidak dijaga” (Azka, 2010:44). Chest pass adalah “jenis passing yang sangat efektif apalagi pada saat pemain tidak dijaga. Urutan teknik chest pass dimulai dengan posisi triple threat dan ibu jari menghadap keatas saat memegang bola, yang bertujuan pada saat didorong bola akan berputar kebelakang”, (Kosasih, 2008:28).

Gambar 1. Chest pass



Sumber (Kosasih, 2008:28).

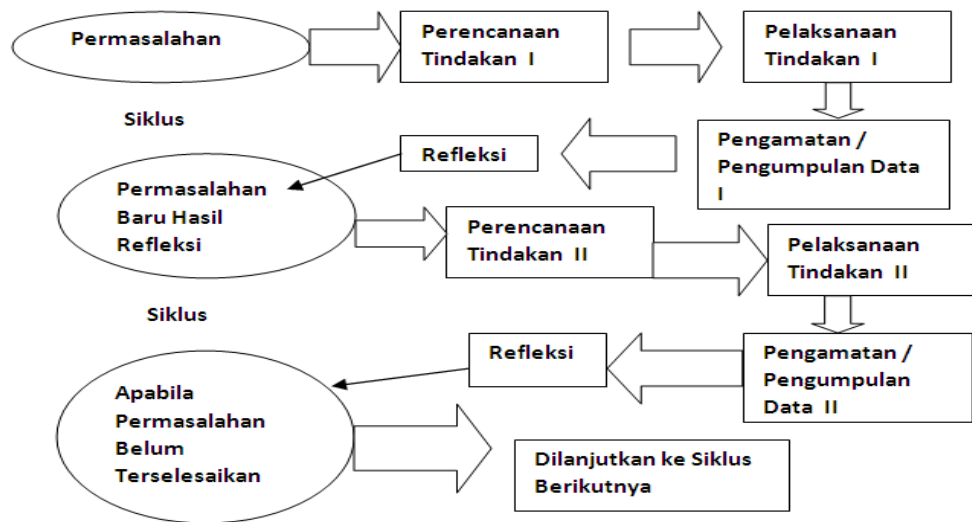
Teknik passing yang bagus tidak akan tercipta apabila tidak didukung oleh kondisi yang bagus pula yaitu kekuatan otot lengan. Terdapat banyak cara yang dilakukan dalam mengoper bola yang setiap saat dapat dilakukan selama bermain, mengoper bola cara Chest pass, sebagai berikut (Muhajir 2007:31)

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan PTK (Penelitian Tindakan Kelas), penelitian yang dilakukan bermaksud untuk menemukan informasi tentang pelaksanaan variasi pembelajaran yang disampaikan dengan penelitian tindakan kelas. Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian ini memiliki tahapan yang berupa siklus. Rancangan masing-masing siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, sebagai berikut : Kurt Lewin, (1993: 42) menyatakan “penelitian tindakan adalah suatu rangkaian langkah yang terdiri atas empat tahap, yakni perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi”.

Gambar 2

Desain Penelitian Tindakan Kelas



Sumber : Suharsimi Ari Kunto, Suhardjono, dan Supardi (2012)

Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus

Adapun hasil yang telah di peroleh pada saat melakukan pra siklus dengan ketuntasan 75 sesuai KBM pada saat belajar dimana dari 35 siswa pada saat pra siklus terdapat 5 siswa dengan interval nilai 90 ada 5 siswa, nilai 80 ada 5 siswa dan nilai 75 hanya ada 5 siswa dengan persentasi ketuntasan 32 % tuntas

Hasil Pelaksanaan Siklus 1

Perencanaan

Pada tahap rencana, peneliti mengadakan pertemuan dan bekerja sama dengan guru kolaborator untuk menentukan bagaimana berlangsungnya proses penelitian. Adapun yang dilakukan peneliti dalam tahap rencana adalah:

- 1) Membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk melaksanakan penelitian siklus 1 serta menentukan materi yang akan disampaikan
- 2) Menentukan media, sumber belajar, dan metode pembelajaran yang akan digunakan. Metode pembelajaran yang akan diterapkan, yaitu model pembelajaran kooperatif learning
- 3) Menyiapkan lembar instrument

Tabel 2 Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 1

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	5	20 %	TUNTAS
B	80-89	7	28 %	TUNTAS
C	75-79	3	12 %	TUNTAS
D	<75	10	40 %	TIDAK TUNTAS

Pada pengamatan terhadap hasil belajar di siklus 1 KBM pada saat belajar dimana dari 25 siswa pada saat siklus terdapat 5 siswa dengan interval nilai 90 ada 7 siswa, nilai 80 ada 3 siswa dan nilai 75 hanya ada 7 siswa dengan persentasi ketuntasan 60 % tuntas

Hasil Pelaksanaan Siklus 2

Perencanaan

Pada tahap rencana, peneliti mengadakan pertemuan dan bekerja sama dengan guru kolaborator untuk menentukan bagaimana berlangsungnya proses penelitian. Adapun yang dilakukan peneliti dalam tahap rencana adalah:

- 1) Setelah merefleksi siklus 1, pada siklus II guru membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) untuk melaksanakan penelitian.

- 2) Menentukan model kooperatif learning agar sesuai dengan kebutuhan yang akan di berikan
- 3) Menyiapkan lembar instrumen.

Pelaksanaan

Guru pairan berperan sebagai *observer* atau yang mengamati proses pembelajaran dari awal sampai akhir. Adapun hasil pengamatan pada siklus II adalah sebagai berikut:

Setelah melakukan perbaikan pada siklus 1, maka pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik dengan materi ches pass permainan bola basket Data hasil belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3. Hasil Belajar Peserta Didik Siklus 2

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	7	28 %	TUNTAS
B	80-89	10	40 %	TUNTAS
C	75-79	13	52 %	TUNTAS
D	<75	0	0 %	TIDAK TUNTAS

Pada pengamatan terhadap hasil belajar di siklus II KBM pada saat belajar dimana dari 25 siswa pada saat siklus II terdapat 7 siswa dengan interval nilai 90 ada 10 siswa, nilai 80 ada 13 siswa dan nilai 75 hanya ada siswa dengan persentasi ketuntasan 100 % tuntas

Guru Penjas hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, menyampaikan materi, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya. Selain itu, guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rhineka Cipta
- Abdul Majid (2014). Strategi Pembelajaran. Bandung, PT Remaja Rosdakarya.
- Abu Azka. (2010). Teknik Dasar Bola Basket. Jakarta: Trans Mandiri Abadi
- Bern, R.G., & Erickson, P.M. (2001). Contextual teaching and learning: preparing students for the new economy. Journal of Research no 5. http://www.cord.rg/uploadedfiles/NCCTE_Highlight05-ContextualTeachingLearning.pdf. Diambil pada tanggal 12 Februari 2017.

- Dimiyati & Mudjiono. 2013. Belajar Dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hertiavi,M.A, dkk. 2010. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Untuk Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa
- Kosasih. 2014. Strategi Belajar dan Pembelajaran Implementasi Kurikulum 2013. Bandung: Yrama Widya.
- Kurt Lewin M. Keller, 1993, Instructional Design Theory and Models : An Overview of Their Current Status, Charles M. Regeluth (ed), Lawrence Erlbaum Associates, London.Muhajir. 2007. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA Bandung: Erlangga
- Pratiwi, I.A., 2015. Pengembangan Model Kolaborasi Jigsaw Role Playing sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Bekerjasama Siswa Kelas V SD Pada Pelajaran IPS. Jurnal Gusjigang
- Rusman. (2018). Model-model Pembelajaran. Depok: Raja Grafindo Persada
- Wina Sanjaya. 2008. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- _____. 2012. *Perencanaan dan Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.