

UPAYA MENINGKATKAN MINAT BELAJAR DAN HASIL BELAJAR KOMPETENSI
DASAR GERAKAN LAY UP SHOOT PADA PERMAINAN BOLA BASKET MELALUI
STRATEGI PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA/ALAT PERAGA PADA SISWA

KELAS X BUSANA 2

SUMIARTI

SMK NEGERI 3 MALANG

sumiartiagus20@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, tiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana 2 SMKN 3 Malang, tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 34 siswa. Hasil penelitian ini di peroleh dari penilaian aspek psikomotor dan aspek kognitif. Kompetensi siswa yang ditingkatkan melalui Penelitian Tindakan Kelas ini adalah gerakan *lay up shoot* bola basket dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbasis media/alat peraga, sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa.

Rumusan masalah pokok pada penelitian ini adalah: 1) Bagaimanakah pengaruh minat belajar siswa pada pembelajaran kompetensi dasar gerakan lay up shoot yang pelaksanaannya menggunakan alat peraga berupa media gambar?, 2) Dapatkah meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan strategi pembelajaran yang berbasis media/alat peraga pada kompetensi dasar gerakan lay up shoot?. Tujuan penelitian ini adalah : 1) Meningkatkan minat belajar siswa, 2) Meningkatkan hasil belajar siswa pada KD gerakan *lay up shoot* bola basket.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran berbasis media/alat peraga dapat meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan meningkatnya minat belajar dan hasil belajar siswa pada siklus II dibandingkan dengan pembelajaran pada pra siklus dan pada siklus I. Oleh karena itu hipotesis tindakan yang digunakan “*Dapat Diterima*”.

Kata Kunci: Minat Belajar dan Hasil Belajar, *Lay Up Shoot* Bola Basket

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan bagian yang terpenting dari suatu proses pendidikan yang pola pencapaian tujuannya menggunakan aktivitas jasmani, sedangkan sasaran yang ingin dicapai meliputi tujuan dari segi afektif, kognitif dan psikomotor. Afektif dapat diartikan sebagai aspek yang meliputi fungsi sikap seperti minat, kemauan, perhatian rasa senang seseorang pada sesuatu. Menurut Slameto (2010: 58) siswa yang berminat dalam belajar mempunyai ciri ciri tertentu. Kognitif dapat diartikan sebagai aspek yang meliputi

fungsi intelektual seperti pemahaman, kemampuan berfikir, dan menganalisis. Skinner (dalam Walgito 2010: 184) memberikan definisi belajar adalah “*Learning is a process of progressive behavior adaptation*”. Menurut Walgito (2010: 185), belajar merupakan suatu kegiatan yang mengakibatkan terjadinya perubahan tingkah laku. Whitaker dalam Djamarah (2011: 12-13), belajar sebagai proses dimana tingkah laku yang di ubah melalui pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang terdiri dari aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Menurut Khodijah (2014: 50), belajar adalah sebuah proses yang memungkinkan seseorang memperoleh dan membentuk kompetensi, keterampilan dan sikap yang baru. Menurut Suhana (2014: 15) prinsip belajar adalah suatu kegiatan yang sistematis dan kontinyu. Sudirman (2014: 46) Hasil belajar adalah kemampuan nyata yang merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor.

Psikomotor dapat diartikan sebagai aspek yang menyangkut keterampilan motorik gerak tubuh, yang antara lain kelenturan, kekuatan, keseimbangan dan daya tahan tubuh. Guru mempunyai peranan sangat besar dalam pencapaian keberhasilan peserta didik, dimana seorang guru tidak hanya bertugas menstransfer ilmu saja, tetapi juga dituntut mampu sebagai fasilitator, motivator, dan sekaligus sebagai pembaharu dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan pernyataan diatas, dengan menggunakan media/alat peraga dalam kompetensi dasar lay up shoot dalam permainan Bola basket, yaitu dengan menggunakan media gambar berupa stiker gambar bola sebagai tanda yang dipasang pada papan pantul dan stiker gambar kaki yang di pasang pada lantai di bawah ring basket, dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran permainan bola basket. Menurut Azhar (2011: 13), media pembelajaran adalah semua alat bantu atau benda yang digunakan dalam proses belajar mengajar. Menurut Rayanda Ashar (2012: 8) Media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyampaikan pesan.

Kenyataan di dalam proses belajar mengajar PJOK pada siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang Tahun Pelajaran 2019/2020 masih mengalami kesulitan dalam belajar kompetensi dasar *lay up shoot*. sehingga siswa kurang berminat dalam permainan bola basket, dan cepat bosan, yang pada akhirnya hasil belajar kompetensi dasar *lay up shoot* bola basket

menjadi rendah, hal ini di buktikan dari hasil belajar siswa yang kurang memuaskan, sebagian siswa belum tuntas, nilai rata rata masih dibawah KKM (76).

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan meningkatkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar *lay up shoot* bola basket, melalui strategi pembelajaran berbasis media/alat peraga pada siswa kelas X Busana 2, tahun pelajaran 2019/2020. Hasil belajar siswa berupa skor, di analisis dengan menggunakan pengukuran skala interval, yang mengutip pada buku Winarno (2017: 45).

Dalam memaparkan adanya peningkatan minat belajar siswa sebagai hasil tindakan perbaikan dalam pembelajaran, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Sedangkan untuk memaparkan adanya peningkatan hasil belajar siswa sebagai hasil tindakan perbaikan kemampuan siswa, penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Busana 2 SMKN 3 Malang, tahun pelajaran 2019/2020, dengan jumlah siswa sebanyak 34 siswa, yang sebagian besar mengalami kesulitan dalam pelaksanaan praktik gerakan *lay up shoot* bola basket. Data ini ada dua macam yaitu data proses belajar siswa dan data hasil belajar siswa. Data proses belajar siswa berupa data kualitatif yang menggambarkan minat belajar siswa dalam melakukan pembelajaran kompetensi dasar *lay up shoot* bola basket, dan data hasil belajar siswa yang berupa data kuantitatif dalam bentuk skor hasil tes praktik gerakan *lay up shoot* bola basket.

Untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini, digunakan tiga macam instrument, yaitu (1) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), (2) Panduan observasi untuk pengisian data minat belajar siswa, (3) Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) untuk pengisian data hasil belajar siswa. Langkah langkah analisis data antara lain yaitu (1) Menentukan nilai terendah pada tindakan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. (2) Menentukan nilai tertinggi pada tindakan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. (3) Menghitung nilai rata rata kelas pada tindakan pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. (4) Menghitung persentase siswa yang mencapai ketuntasan belajar berdasarkan KKM pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. (5) Menghitung persentase siswa yang berhasil mendapatkan nilai amat baik (A) pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. (6) Menghitung persentase siswa yang berhasil mendapatkan nilai baik (B) pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. (7) Menghitung persentase siswa yang mendapatkan nilai cukup (C) pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. (8) Menghitung persentase siswa yang mendapatkan nilai kurang (D) pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. (9) Menghitung persentase siswa yang mendapatkan nilai sangat kurang (E) pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2. (10) Menghitung persentase nilai minat belajar siswa pada tahap pra siklus, siklus 1, dan siklus 2.

Terakhir menarik sebuah kesimpulan, ada atau tidaknya peningkatan minat belajar dan hasil belajar siswa pada kompetensi dasar gerakan *lay up shoot* bola basket yang melalui strategi pembelajaran yang berbasis media/alat peraga pada siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang tahun pelajaran 2019/2020.

HASIL

Hasil Belajar Siswa Tahap Siklus I

Berdasarkan dokumen hasil tes harian pada gerakan meroda tahap siklus I, diperoleh gambaran kemampuan siswa dapat dicermati pada data berikut ini.

Tabel 1. Kemampuan Siswa Dalam Gerakan Lay Up Shoot Tahap Siklus I

No	Aspek	Tahap Siklus 1	
		Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	17	50%
2	Belum Tuntas	17	50%

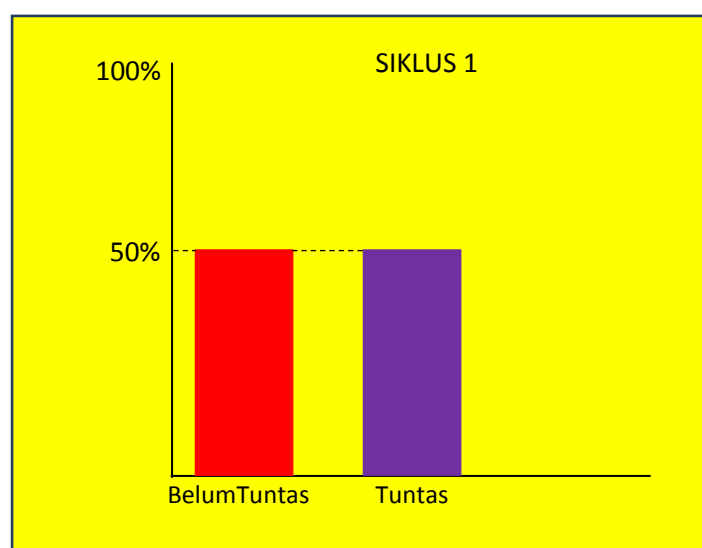


Diagram 1. Ketuntasan Siswa Gerakan Lay Up Shoot Pada Siklus I

Sebaran nilai tersebut dipersentasekan berdasarkan jenjang kemampuan siswa dapat digambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 2. Frekuensi dan Persentase Jenjang Kemampuan Gerakan Lay Up Shoot Siswa Kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang (Siklus I)

No	Rentang Nilai	Kategori	Predikat	Frekuensi	Persentase	Rata rata	KKM
1	92-100	Amat Baik	A	-	-	74,00	76
2	84-91,9	Baik	B	2	5,88%		
3	76-83,9	Cukup	C	15	44,12%		
4	68-75,9	Kurang	D	8	23,53%		
5	01-67,9	Sangat Kurang	E	9	26,47%		
	Jumlah			34	100%		

Hasil Belajar Siswa Tahap Siklus II

Berdasarkan dokumen hasil tes harian pada gerakan meroda tahap siklus I, diperoleh gambaran kemampuan siswa dapat dicermati pada data berikut ini.

Tabel 3. Kemampuan Siswa dalam Gerakan Lay Up Shoot Tahap Siklus II

No	Aspek	Tahap Siklus 2	
		Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas	34	100%
2	Belum Tuntas	0	0%

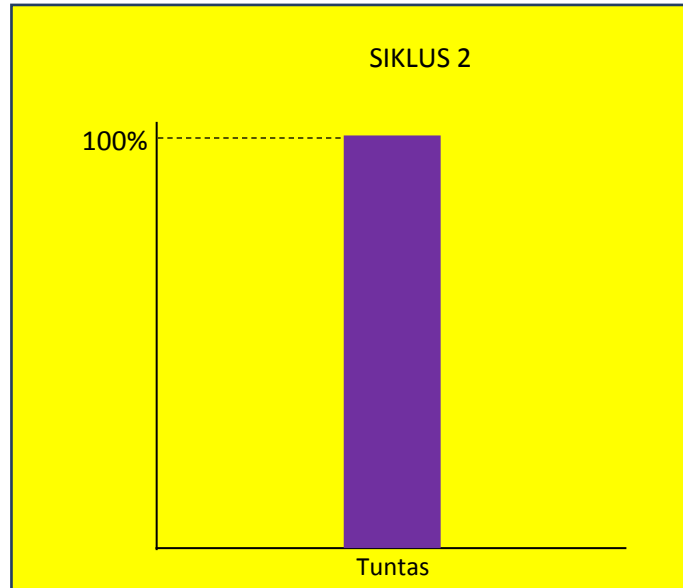


Diagram 2. Ketuntasan Siswa Pada Gerakan Lay Up Shoot Tahap Siklus II

Sebaran nilai tersebut dipersentasekan berdasarkan jenjang kemampuan siswa dapat digambarkan dalam tabel berikut ini.

Tabel 4. Frekuensi dan Persentase Kemampuan Melaksanakan gerakan Lay Up Shoot pada Permainan Bola Basket, Siswa Kelas X Busana 2 SMKN 3 Malang (Siklus II)

No	Rentang Nilai	Kategori	Predikat	Frekuensi	Persentase	Rata rata	KKM
1	92-100	Amat Baik	A	17	50%	88,88	76
2	84-91,9	Baik	B	6	17,65%		
3	76-83,9	Cukup	C	11	32,35%		
4	68-75,9	Kurang	D	-	-		
5	01-67,9	Sangat Kurang	E	-	-		
	Jumlah			34	100%		

Dinyatakan seluruh siswa 100%, dari 34 siswa, berhasil mencapai nilai tuntas sesuai dengan target yang telah ditetapkan, yaitu nilai 76, sehingga penelitian bisa dihentikan sampai disini.

Setelah memperoleh data melalui strategi pembelajaran berbasis media/alat peraga pada materi gerak dasar *lay up shoot* pada permainan bola basket sebanyak 2 siklus dan tiap siklus terdapat 3 pertemuan, minat belajar siswa mengalami peningkatan yang signifikan. Hal ini tampak pada temuan berikut ini.

Tabel 5. Peningkatan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran Kompetensi Gerak Dasar Lay Up Shoot Permainan Bola Basket pada Siswa Kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang

KEGIATAN	PRA TINDAKAN	SIKLUS 1	SIKLUS 2
Awal kegiatan	Banyak siswa yang belum siap memulai pelajaran	Melalui pengarahan guru tampak terjadi perubahan sikap oleh sebagian besar siswa sehingga lebih siap untuk belajar	Semua siswa dengan semangat dan tampak gembira untuk memulai pembelajaran
Guru mendemonstrasikan dan memberikan pengarahan materi yang akan dipelajari	Sebagian besar siswa tidak memperhatikan demonstrasi dan pengarahan guru, dan juga siswa melakukan kegiatan yang tidak sesuai dengan materi yang akan	Siswa sudah mulai fokus dengan demonstrasi dan pengarahan dari guru, tetapi masih ada beberapa siswa yang belum paham terhadap penjelasan guru	Semua siswa sangat menikmati demonstrasi dari guru juga sangat paham terhadap pengarahan guru.

KEGIATAN	PRA TINDAKAN	SIKLUS 1	SIKLUS 2
	dipelajari.		
Pembelajaran gerakan lay up shoot dengan tanda gambar bola di papan pantul dan gambar kaki di bawah ring basket, gerakan lay up shoot dengan bola dan ring, yang diawali dengan dribble dari tengah lapangan.	Siswa sempat pesimis untuk bisa melakukan gerakan lay up shoot yang diawali dengan dribble, karena tahap inilah yang paling sulit dilakukan	Siswa mulai menyukai tahap ini karena ada tanda gambar bola dan gambar kaki sehingga memudahkan dalam gerakan lay up shoot.	Dari awal telah dikatakan tahap inilah yang paling sulit, walaupun demikian siswa merasa tertantang untuk melakukannya, sehingga sedikit demi sedikit namun pasti terdapat peningkatan yang signifikan
Pengisian data di format LKPD untuk pelaksanaan tes psikomotor (tes praktik) gerakan lay up shoot	Pada tahap ini pelaksanaan dalam pengisian data belum sempurna, sehingga siswa perlu bimbingan dari guru	Pada tahap ini pelaksanaan dalam pengisian data lumayan lebih baik, tetapi perlu disempurnakan lagi	Pada tahap ini pelaksanaan dalam pengisian data sudah baik dan lengkap
Akhir pembelajaran	Tidak ada kegiatan Tanya jawab dan pengambilan kesimpulan pada pembelajaran yang telah dilaksanakan	Pelaksanaan Tanya jawab dan pengambilan kesimpulan belum sempurna	Pelaksanaan Tanya jawab dan pengambilan kesimpulan telah dilaksanakan dengan sukses

Berdasarkan Tabel 4.11 diatas dapat diungkapkan bahwa setelah melalui tindakan siklus 2 terjadi peningkatan pada proses belajar mengajar dengan materi kompetensi dasar lay up shoot pada permainan bola basket, hal ini menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang berbasis media/alat peraga mampu meningkatkan gerak dasar *lay up shoot* pada permainan bola basket pada siswa kelas X Busana 2 SMKN 3 Malang.

PEMBAHASAN

Secara menyeluruh dapat dikemukakan bahwa benar telah terjadi peningkatan pembelajaran baik pada minat belajar maupun pada hasil belajar siswa seperti tertera pada tabel dibawah ini

Tabel 6. Peningkatan Kompetensi Dasar Gerakan *Lay up shoot* pada Permainan Bola Basket Siswa Kelas X Busana 2 SMKN 3 Malang

NO	ASPEK	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Nilai Terendah	39	54	78
2	Nilai Tertinggi	85	87	100
3	Rata rata Nilai	64,03	74,00	88,88
4	Ketuntasan Belajar	26,47% (Rendah)	50% (Cukup)	100% (Sangat Tinggi)
5	Nilai Amat Baik (A)	0%	0%	50%
6	Nilai Baik (B)	02,94%	05,88%	17,65%
7	Nilai Cukup (C)	23,53%	44,12%	32,35%
8	Nilai Kurang (D)	14,71%	23,53%	0%
9	Nilai Sangat Kurang (E)	58,82%	26,47%	0%
10	Minat Belajar Siswa	69,38 (Kurang)	76,59 (Cukup)	88,59 (Tinggi)

Paparan tersebut menggambarkan bahwa tindakan pembelajaran yang menggunakan strategi pembelajaran yang berbasis media/alat peraga, mampu meningkatkan minat belajar dan

hasil belajar siswa pada pembelajaran KD gerakan lay up shoot bola basket pada siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang. Dalam penelitian ini target yang ditentukan adalah skor minat belajar siswa rata rata adalah 85 dengan kategori “Tinggi”. Dan rata rata hasil belajar siswa adalah KKM 76, Serta persentase ketuntasan minimal belajar siswa adalah 85%, dalam penelitian ini telah mencapai target yang telah ditetapkan, sehingga penelitian ini dapat dikatakan “*Dapat Diterima*”

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengamatan yang di lakukan dapat di simpulkan bahwa minat belajar dan hasil belajar siswa pada KD gerakan *lay up shoot*, dalam permainan bola basket pada siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang, setelah melakukan pembelajaran melalui strategi pembelajaran berbasis media/alat peraga, telah mengalami peningkatan yang signifikan. Strategi pembelajaran berbasis media/alat peraga sangat sesuai dengan gaya dan minat siswa yang suka mencoba coba semua media yang ada dilingkungan sekitar siswa, hal ini terbukti dengan adanya kemampuan gerakan lay up shoot siswa kelas X Busana 2 SMK Negeri 3 Malang meningkat setelah mendapatkan pengalaman belajar melalui strategi pembelajaran berbasis media/alat peraga, sehingga dapat mendongkrak minat belajar siswa yang akhirnya mendorong tingginya aktivitas belajar yang dapat menunjang tercapainya hasil belajar siswa

DAFTAR PUSTAKA

Asyhar, Rayandra, 2012, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, Jakarta,

Referensi Jakarta

Azhar, Arsyad, 2011, *Media pembelajaran*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada

Didik Komaidi, Wahyu W, 2011, *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*,

Jogjakarta, Sabda Media.

- Djamarah, Syaiful Bahri, 2011, *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Jakarta, Raja Grafindo
- Khodijah, Nyayu, 2014, *Psikologi Pendidikan*, Jakarta, Rajawali Pres
- Nidhom Khoeron, 2017, *Buku Pintar Basket*, Jakarta, Anugerah
- Slameto, 2010, *Edisi Refisi Belajar dan Faktor Faktor Yang Mempengaruhinya*, Jakarta, Rineksa Cipta
- Soemaryoto, Soni N, 2012, *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, Jakarta, KEMENDIKBUD, PT Masmedia Buana Pustaka
- Sudirman, 2014, *Quontum Learning Membiasakan Belajar Nyaman Dan Menyenangkan*, Bandung, PT Grafindo Indonesia
- Suhana, Cucu, 2014, *Konsep Strategi Pembelajaran*, Bandung, PT Refika
- Walgito, Bimo, 2010, *Sikap Manusia, Teori dan Pengukurannya*, Jogjakarta, Pustaka Pelajar.
- Winarno M.E, 2017. *Metodologi Penelitian Dalam Pendidikan Jasmani*, Malang, UM Press.