

Peningkatan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Menggunakan Metode *Resiprokal* dan Media Audio Visual Pelajar SMA Kelas XI

Sabaruddin Yunis Bangun, Ardi Nusri, Samuel Fernando Sihaloho

Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Medan

unisbgn@unimed.ac.id, ardi.nusri@unimed.ac.id, samfer@gmail.com

Abstrak: Tujuan penelitian ini untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket melalui metode *resiprokal* dan media audio visual pada pelajar SMS kelas XI. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas. Subjek penelitian siswa kelas XI-MIA⁵ berjumlah 32 orang, terdiri dari 14 putra dan 18 putri. Data diperoleh dari tes hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah menggunakan penerapan metode *resiprokal* dan media audio visual. Hasil analisis data: (1) tes hasil belajar sebelum menggunakan metode *resiprokal* dan media audio visual (pre-tes) diperoleh 14 siswa (43,75%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 18 siswa (56,25%) belum mencapai tingkat ketuntasan belajar, maka nilai rata-rata 67,96. Kemudian dilakukan pembelajaran menggunakan metode *resiprokal* dan media audio visual. (2) tes hasil belajar menggunakan metode *resiprokal* dan media audio visual di siklus I diperoleh 20 siswa (62,5%) mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 12 siswa (37,5%) tidak mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 70,57. Kemudian dilakukan kembali pembelajaran menggunakan metode *resiprokal* dan media audio visual pada penilaian hasil belajar siklus II, mengalami peningkatan hasil belajar yaitu 28 siswa (87,50%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 4 siswa (12,50%) tidak mencapai ketuntasan belajar dengan rata-rata nilai 76,56. Kesimpulan bahwa melalui penerapan metode *resiprokal* dan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pelajar SMA Kelas XI.

Kata Kunci : *Dribble*, Bola Basket, Resiprokal, Media

Improving Basketball Dribble Learning Outcomes Using Reciprocal Methods and Audio Visual Media for Class XI High School Students

Abstract: The purpose of this study was to determine the improvement in learning outcomes of basketball dribble through reciprocal methods and audio-visual media in class XI SMS students. The research method used is Classroom Action Research. The research subjects were 32 students in class XI-MIA5, consisting of 14 boys and 18 girls. The data were obtained from the test results of learning the basic techniques of basketball dribble before and after using the reciprocal method and audio-visual media. Results of data analysis: (1) before using the reciprocal method and audio-visual media (pre-test) learning outcomes test, it was found that 14 students (43.75%) had achieved learning mastery, while 18 students (56.25%) had not reached the level of mastery study, the average value is 67.96. Then learning is carried out using reciprocal methods and audio-visual media. (2) learning achievement tests using the reciprocal method and audio-visual media in cycle I obtained 20 students (62.5%) achieved learning completeness, while 12 students (37.5%) did not achieve learning completeness with an average score of 70.57. Then learning was carried out again using the reciprocal method and audio-visual media in the assessment of learning outcomes in cycle II, there was an increase in learning outcomes, namely 28 students (87.50%) achieved learning completeness, while 4 students (12.50%) did not achieve learning completeness with an average -average value of 76.56. The conclusion is that the application of the reciprocal method and using audio-visual media can improve the learning outcomes of class XI high school students' basketball dribble.

Keywords: *Dribble*, Basketball, Reciprocal, Media

PENDAHULUAN

Saat ini pendidikan merupakan kebutuhan mutlak yang harus dikembangkan sejalan dengan tuntutan pembangunan secara bertahap demi tahap. Pendidikan yang dikelola dengan tertib, teratur, efektif dan efisien akan mampu mempercepat jalannya proses pembudayaan bangsa yang berdasarkan pokok pada penciptaan kesejahteraan umum dan pencerdasan kehidupan bangsa, sesuai dengan tujuan nasional seperti tercantum dalam alinea IV, pembukaan UUD 1945. Pendidikan dapat berlangsung dimana saja dan kapan saja, melalui pendidikan formal maupun non formal. Namun tujuan pendidikan itu sendiri adalah menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas kedepan untuk mencapai cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi secara cepat dan tepat di dalam berbagai lingkungan. Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi diri untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Junaidi, 2016).

Kebijakan pemerintah dalam meningkatkan mutu pendidikan menuntut guru memiliki kualitas tertentu dalam melaksanakannya tugasnya sebagai yang diamanatkan oleh Undang-Undang No. 20 tahun 2003 yaitu menyiapkan pendidik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran dan latihan penerapannya bagi masa yang akan datang. Pembinaan pendidikan di sekolah, dan mengupayakan pelaksanaan peningkatan mutu pendidikan mejadi solusi perbaikan kualitas pendidikan (Safrida, 2021). Tenaga pendidik/guru yang berkualitas merupakan tenaga pendidik/guru yang sanggup, dan terampil dalam melaksanakan pendidikan dan tugasnya. Kualitas pendidikan, sebagai salah satu pilar pengembangan sumberdaya manusia yang bermakna, sangat penting bagi pembangunan nasional. Tenaga kependidikan salah satu komponen pendidikan yang dianggap menjadi kunci keberhasilan pendidikan harus dapat dikelola dan dikembangkan secara terus menerus sehingga menjadi tenaga pendidikan yang berkualitas dan dapat melakukan fungsinya secara profesional, karena tenaga kependidikan yang profesional merupakan kebutuhan yang mutlak dalam peningkatan mutu pendidikan (Nurussalami, 2022).

Guru sebagai salah satu unsur utama dalam pendidikan, kelihatannya memiliki segi-segi tertentu yang menarik untuk dikaji, sebab memungkinkan dapat diperoleh seperangkat pengetahuan yang bersifat teoritis tentang guru, khususnya mengenai hal-hal yang berkaitan dengannya sebagai pendidik (Muh. Akib, 2021). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, bola besar masuk dalam kurikulum di SMA, salah satunya yaitu bola basket. Didalamnya terdapat materi *dribble*. *Dribble* merupakan suatu cara membawa bola kearah mana saja yang kita inginkan dengan memantul-mantulkan bola kelantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik berjalan maupun berlari.

Berdasarkan hasil observasi peneliti pada saat jam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) materi pelajaran bola basket masih banyak pesertadidik yang belum mampu melakukan *dribble* dengan benar, dari hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap guru bidang studi didapat informasi bahwa nilai pesertadidik dalam *dribble* bola basket masih rendah. Hal ini disebabkan karena peserta didik tidak mampu menyerap dengan baik setiap proses pembelajaran yang diberikan oleh guru. Situasi ini berpengaruh pada hasil belajar pesertadidik yaitu rendahnya nilai-nilai pesertadidik yang terlihat pada Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan di sekolah untuk pelajaran PJOK adalah 70. Data pesertadidik yang di peroleh dari guru PJOK yang memperoleh nilai di atas KKM 14 orang pesertadidik, pesertadidik yang nilainya di bawah KKM sebanyak 18 pesertadidik. Sehingga hanya 43,75% yang diatas KKM sedangkan 56,25% dibawah KKM. Sedangkan pesertadidik dalam satu kelas dikatakan tuntas jika mencapai 85% dari jumlah klasikal.

Pemilihan gaya mengajar yang tepat menjadi kunci keberhasilan seorang guru dalam memberikan pembelajaran bagi siswanya, seperti yang diungkapkan (Mosston, 1994) strategi pembelajaran seperti halnya strategi perang, merupakan suatu cara atau sistem dalam pembelajaran, sehingga tujuan proses pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien (Galih dkk, 2016). Gaya resiprokal merupakan gaya mengajar yang menerapkan teori umpan balik atau *feed back*. Gaya mengajar resiprokal adalah salah satu gaya mengajar yang menekankan siswa lebih banyak aktif untuk belajar dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memantau setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa di dalam pembelajaran (Junaidi, 2016).

Media dapat membantu guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Hamalik, 1986). Penggunaan media tidak hanya membuat proses pembelajaran lebih efisien, tetapi materi pelajaran dapat diserap lebih mendalam. Peserta didik mungkin sudah memahami suatu permasalahan melalui penjelasan guru, pemahaman itu akan lebih baik lagi jika diperkaya dengan kegiatan melihat, merasakan atau mengalami melalui media. Disamping itu media dapat memperkuat kecintaan dan apresiasi peserta didik terhadap ilmu pengetahuan dan proses mencari ilmu itu sendiri. Tanpa bantuan media maka bahan pelajaran sulit untuk dicerna atau dipahami. Menyadari hal tersebut perlu adanya suatu pembaharuan dalam pembelajaran untuk memungkinkan peserta didik dapat mempelajari Pendidikan Jasmani khususnya materi *dribble* bola basket jauh menjadi lebih mudah, lebih cepat, lebih bermakna, efektif dan menyenangkan. Salah satunya adalah dengan menggunakan media audio visual.

Penggunaan media ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami tehnik *dribble* karena dalam pembelajaran ini peserta didik diajak untuk memahami *dribble* melalui keterangan-keterangan dari guru dibantu dengan petunjuk berupa gambar dan audio yang memberikan keterangan kepada peserta didik. Media audio visual, merupakan media pembelajaran yang bersifat memakai suatu alat bantu untuk mempermudah suatu proses kegiatan belajar mengajar. Dimana alat bantu atau media tersebut terdapat materi beserta cara pengajaran yang telah dirancang oleh seorang guru untuk melaksanakannya kegiatan belajar mengajar. Di samping itu, Audio visual dapat menampilkan pesan yang memotivasi peserta didik.

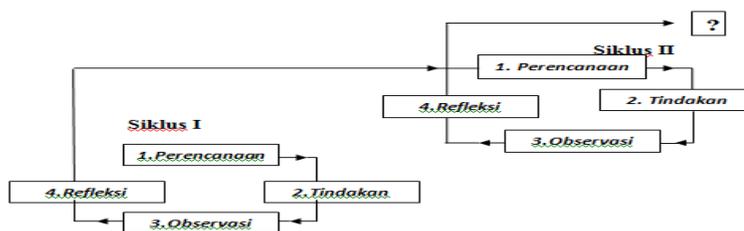
METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang berkonteks kelas yang dilaksanakan untuk memecahkan masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, memperbaiki mutu dan hasil pembelajaran dan mencoba hal-hal baru dalam pembelajaran demi peningkatan mutu dan hasil pembelajaran (Ani Widayati, 2008). PTK merupakan kegiatan penelitian yang dapat dilakukan secara individu maupun kolaboratif. PTK dapat membantu guru memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran, membantu guru berkembang secara profesional, meningkatkan rasa percaya diri, dan dapat secara aktif mengembangkan pengetahuan dan keterampilan (Saptorini, 2013)

Penelitian Tindakan merupakan penelitian yang dilakukan melalui tindakan di kelas oleh guru/peneliti. Penelitian tindakan dapat dikategorikan menjadi empat, yaitu: (1) penelitian tindakan partisipasi (*participatory action research*), penelitian tindakan kritis (*critical action research*), penelitian tindakan sekolah (*institutional action research*), dan penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) (Dwi Susilowati, 2018). Dari keempat jenis penelitian tindakan tersebut, jenis yang keempat yang paling tepat, sesuai, konsisten dengan guru yang bertugas di bidang pendidikan. Dalam pendidikan formal yang banyak dikembangkan guru di sekolah adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena sasaran atau subjek penelitiannya adalah siswa. Sedangkan Penelitian Tindakan Sekolah (PTS), dilakukan oleh Kepala Sekolah atau Pengawas Sekolah.

Melalui pendekatan saintifik siswa akan mengamati video yang diberikan oleh guru. Siswa belajar menganalisis setiap proses gerakan yang dilakukan melalui tampilan yang ada di video. Setelah menyaksikan video siswa akan diberikan kesempatan bertanya dan diberikan lembar kerja berkelompok untuk melakukan proses tahapan dari *dribble* bola basket dan siswa akan bergantian melakukan dan saling mengoreksi. Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI-MIA⁵ yang berjumlah 32 orang, yaitu terdiri dari 14 orang laki-laki dan 18 orang perempuan. Objek penelitian ini adalah metode *respirokal* dan media Audio visual.

Sesuai dengan jenis penelitian ini, yaitu penelitian tindakan kelas maka penelitian terdiri dari beberapa tahap yang berupa siklus sebagai berikut:



Gambar 1. Skema siklus dalam penelitian tindakan kelas (Mulyasa, 2006)

Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel independen dan variabel dependen, definisi operasional variabel dari setiap variabel tersebut adalah: (1) Metode pembelajaran *resiprokal* (Variabel Tindakan) adalah metode pembelajaran yang menekankan pada tindakan timbal balik antar pesertadidik melalui kegiatan belajar kelompok. Sedangkan media audio visual adalah alat untuk menyampaikan informasi melalui visual dan audio kepada pesertadidik. (2) Hasil belajar (Variabel Masalah) adalah penilaian akhir dari kemampuan dan terjadinya perubahan dari segi penguasaan pengetahuan serta keterampilan dalam berpikir yang dimiliki oleh seseorang setelah mengalami proses pembelajaran.

Teknik dan alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah hasil observasi, proses unjuk kerja. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berbentuk lembar observasi untuk mengumpulkan data terkait dengan pelaksanaan proses pembelajaran, tingkat partisipasi siswa dan tes keterampilan proses (tes unjuk kerja) yang bertujuan mengetahui kemampuan siswa dalam melakukan *dribble* bola basket. Adapun rincian instrumen penelitian dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Teknik Pengumpulan Data

No	Sumber Data	Jenis Data	Teknik Pengumpulan Data	Instrumen
1.	Guru	Proses pembelajaran	Observasi	Lembar observasi
2.	Siswa	Partisipasi belajar siswa	Observasi	Lembar observasi
3.	Siswa	Hasil belajar gerakan <i>dribble</i> basket	Tes	Portofolio

Tabel 2. Lembar Observasi Pelaksanaan Pembelajaran

No	Tahapan/ fase	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Penampilan				
2.	Membuka Pelajaran				
3.	Penyajian materi				
4.	Peroses intraksi dengan siswa				
5.	Pemanfaatan alat bahan ajar				
6.	Mengelola alat/ bahan ajar				
7.	Penerapan Model/metode				
8.	Pemberian umpan balik				
9.	Pengaturan waktu				
10.	Menutup pelajaran				
Jumlah					

Tabel 3. Lembar Observasi Partisipasi Siswa

No	Tahapan/ fase	Nilai			
		4	3	2	1
1.	Mengamati				
2.	Menanya				
3.	Mencoba				
4.	Mengasosiasi				
5.	Mengomunikasikan				
Jumlah					

Penilaian terhadap hasil belajar *dribble* bola basket dilakukan dengan menggunakan lembar portofolio penilaian, dimana jumlah skor tertinggi adalah 4 dan terendah adalah 1, sebagai berikut:

Tabel 4. Lembar Portofolio Penilaian Teknik *Dribble* bola basket

Aspek Yang Dinilai				
No	Indikator	Deskriptor Penilaian	Deskriptor yang Tampak	
			Checklist (√)	Jumlah
1	Sikap Awalan	Sikap siap, membentuk kuda-kuda Pandangan tidak hanya tertuju pada bola <i>Dribble</i> setinggi lutut <i>Drible</i> bola dekat dengan badan		
2	Sikap Pelaksanaan	Pandangan tidak hanya tertuju pada bola <i>Dribble</i> dengan ujung jari Pergelangan yang kuat dari jari dibengkokkan Posisi tangan tidak berada di bawah bola		
3	Sikap Akhir	Pandangan tidak hanya tertuju pada bola <i>Dribble</i> beberapa meter kedepan Bola setinggi pinggang Tangan yang tidak <i>mendribble</i> melindungi bola		
Jumlah Skor				
Jumlah Skor Maksimal = 12				

Keterangan:

- Nilai 1: Apabila hanya 1 deskriptor yang dilakukan dengan benar
- Nilai 2: Apabila ada 2 deskriptor yang dilakukan dengan benar
- Nilai 3: Apabila ada 3 deskriptor yang dilakukan dengan benar
- Nilai 4: Apabila ada 4 deskriptor yang dilakukan dengan benar.

Analisis data yang digunakan terdiri dari beberapa tahap diantaranya:

Reduksi Data

Proses reduksi data dilakukan dengan cara menyeleksi, menyederhanakan, mantransformasikan data yang telah disajikan dalam transkrip catatan lapangan. Kegiatan reduksi data ini bertujuan untuk melihat kesalahan atau kekurangan peserta didik dalam pelaksanaan tes dan tindakan yang dilakukan untuk perbaikan kesalahan tersebut.

Paparan Data

Dalam kegiatan ini data yang diperoleh dari hasil belajar peserta didik dipaparkan dalam bentuk tabel dengan menggunakan rumus yang telah ditetapkan. Sesuai dengan buku Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) untuk mengetahui persentase kemampuan peserta didik menggunakan rumus yang telah ditetapkan.

Tabel 5. Hasil Belajar Peserta Didik

Indikator	Deskriptor			
Sikap Awalan	4	3	2	1
Sikap Pelaksanaan	4	3	2	1
Sikap Akhir	4	3	2	1

Untuk menguji apakah penerapan dengan metode pembelajaran *resiprokal* dan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pelajar SMA kelas XI, maka digunakan rumus ketuntasan belajar yaitu (Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006):

$$KKM = \frac{\text{indikator 1} + \text{indikator 2} + \text{indikator 3}}{12} \times 100\%$$

Keterangan:

KKM = Kriteria Ketuntasan Minimal

Dengan kriteria:

KKM ≤ 70 = peserta didik belum tuntas belajar

KKM ≥ 69 = peserta didik telah tuntas belajar

Dari uraian diatas dapat diketahui peserta didik yang belum tuntas dalam belajar dan peserta didik yang sudah tuntas dalam belajar secara individu. Selanjutnya dapat juga diketahui presentase ketuntasan belajar peserta didik secara klasikal, dilihat dari persentase peserta didik yang sudah tuntas dalam belajar dapat dirumuskan sebagai berikut:

$$PKK = \frac{\text{banyaknyasiswayangmencapaiKKM}}{\text{banyaksiswakeseluruhan}} \times 100\%$$

Keterangan:

PKK = Persentase Ketuntasan Klasikal

Kriteria tingkat ketuntasan belajar dalam persen adalah apabila telah mencapai nilai PKK 85% dari semua peserta didik yang telah mencapai dengan nilai ≥ 70 maka telah tercapai ketuntasan belajar secara klasikal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil dengan metode *resiprokal* dan media audio visual mampu meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket. Setiap siklus mengalami peningkatan signifikan mulai dari kemampuan guru dalam proses pembelajaran dan partisipasi peserta didik dalam mengikuti pelajaran sehingga meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket peserta didik. Melalui penerapan metode *resiprokal* dan media audio visual yang mencakup aktivitas mengamati, menanya, mencoba, mengasosiasi dan mengkomunikasi mampu meningkatkan kemampuan berpikir tingkat tinggi peserta didik. Kemampuan

berfikir yang tinggi peserta didik memiliki kemampuan untuk menyelesaikan masalah secara sistematis dan memicu terciptanya kondisi pembelajaran, dimana peserta didik merasa bahwa belajar itu merupakan kebutuhan dan diharapkan hasil akhirnya diperoleh hasil belajar yang tinggi. Kemampuan berpikir tingkat tinggi penting dikuasai oleh peserta didik, karena dengan kemampuan tersebut dapat memotivasi peserta didik untuk memandang setiap masalah dengan kritis, kreatif, logis, dan objektif (Peppy, 2022). Keterlaksanaan proses pembelajaran yang baik dan didukung dengan partisipasi yang tinggi dari peserta didik akan mendapatkan hasil yang maksimal.

Tabel 6. Hasil Observasi Kegiatan Pembelajaran *Dribble* Bola Basket

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Membuka Pelajaran	4	4
2.	Kegiatan inti	3	4
3.	Penerapan model Pembelajaran	3	3
4.	Pemberian umpan balik	3	4
5.	Pengaturan waktu	3	4
6.	Menutup Pelajaran	3	3
Jumlah		18	23
Nilai		79,17	95,83

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa aktivitas guru pendidikan jasmani dalam kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai guru adalah 75 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 95,83.

Tabel 7. Hasil Observasi Partisipasi Dalam Proses Pembelajaran *Dribble* Bola Basket

No.	Indikator	Siklus I	Siklus II
1.	Minat dan Perhatian Peserta didik	3	4
2.	Kemampuan menggunakan alat/ bahan ajar	3	3
3.	Keaktifan peserta didik dalam proses menggali informasi	3	4
4.	Partisipasi Peserta didik dalam mengasosiasi dan mengkomunikasikan	3	4
5.	Kemampuan Bertanya	3	3
Jumlah		15	18
Nilai		75	90

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan dalam dua siklus kegiatan pelaksanaan tindakan kelas diperoleh data bahwa aktivitas atau keaktifan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran mengalami peningkatan. Pada siklus I nilai aktivitas atau keaktifan peserta didik adalah 75 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90.

Terlihat hasil belajar peserta didik dari hasil belajar siklus I dapat memperbaiki proses belajar peserta didik pada pokok pembahasan *dribble* bola basket khususnya gerakan tahap persiapan, tahap pelaksanaan peserta didik (62,5 %) yang mencapai ketuntasan dikarenakan telah melakukan setiap indikator penilaian dengan baik dan 12 orang peserta didik (37,5 %) yang belum mencapai ketuntasan dengan kendala yang dihadapi adalah peserta didik masih kesulitan pada fase pelaksanaan terutama pada deskriptor 1 dan 3, tahap akhir deskriptor ke 4 pemahaman peserta didik dalam melakukannya secara keseluruhan masih belum baik dan nilai rata-rata peserta didik 70,57 .

Penilaian belum memenuhi kriteria ketuntasan secara klasikal yang diharapkan yaitu $\geq 85\%$. Hal ini dikarenakan, dan tahap lanjutan. Pada hasil belajar *dribble* bola basket siklus I dapat dilihat 20 orang beberapa faktor kesulitan peserta didik untuk memngimplementasikan pemahaman konsep gerak dalam proses melakukan baik pada tahap awalan, tahap pelaksanaan, dan tahap akhir sehingga berpengaruh pada hasil *dribble* bola basket yang dilakukan. Untuk itu selanjutnya perlu diadakan perbaikan tindakan pada siklus II.

Selanjutnya pada pembelajaran di siklus II dapat dilihat bahwa telah terjadi peningkatan aktivitas peserta didik dari siklus sebelumnya, peserta didik sudah dapat melakukan teknik *dribble* bola basket dengan baik. Pada siklus II diperoleh 4 orang peserta didik (12,50 %) yang belum tuntas dikarenakan masih ada dari indikator 2 yang belum terlaksana dengan baik seperti pergelangan yang kuat dari jari dibengkokkan, pandangan tidak hanya terpaku pada bola dan 28 orang peserta didik (87,50 %) telah melakukan setiap indikator dengan bai sehingga telah mencapai Persentase Ketuntasan Klasikal (PKK) ketuntasan dengan nilai rata-rata 76,56. Hasil ini lebih besar dari ketuntasan secara klasikal yaitu 85% berarti terlihat ada perbaikan dari siklus ke siklus. Adapun jumlah peserta didik yang belum memenuhi KKM sejumlah 4 orang peserta didik yang belum mampu melakukan *dribble* bola basket secara maksimal sesuai target capaian belajar maka peserta didik tersebut diserahkan kembali kepada guru untuk diberikan bimbingan khusus baik melalui ekstra kurikuler, penugasan maupun remedial agar mencapai ketuntasan belajar yang diinginkan.

Tabel 8. Perbandingan Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket Pada Siklus I dan Siklus II

No.	Hasil Belajar	Jumlah Peserta didik	Ketuntasan		Persentase Ketuntasan	
			Belum Tuntas	Tuntas	Belum Tuntas	Tuntas
1	Siklus I	32	12	20	37,5 %	62,5 %
2	Siklus II	32	4	28	12,50 %	87,50 %

Salah satu faktor yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pelajaran yang ingin dicapai. Dalam pendidikan di sekolah, berhasil tidaknya pendidikan tidak hanya ditentukan oleh proses belajar mengajar yang telah dilakukan tetapi ditentukan juga oleh guru sebagai media dan fasilitator pembelajaran (Vera Mandailina dkk, 2021).

Sehingga pemilihan metode yang tepat akan dapat meningkatkan minat dan perhatian yang kurang dalam proses pembelajaran. Berdasarkan hasil pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran melalui penerapan metode *resiprokal* dan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pelajar SMA Kelas XI.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa melalui penerapan metode *resiprokal* dan menggunakan media audio visual dapat meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pelajar SMA Kelas XI. Pembelajaran menggunakan metode *resiprokal* dan media audio visual mengalami peningkatan persentase ketuntasan klasikal mencapai 87,50% artinya terjadi peningkatan jumlah siswa yang telah mencapai ketuntasan belajar dan memenuhi kriteria ketuntasan klasikal yaitu $\geq 85\%$.

DAFTAR PUSTAKA

- Ani Widayati. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia, Vol. 4, No. 1: 87–93.
- Badan Standar Nasional Pendidikan (2006). *Panduan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Balitbang Depdiknas

- Depdiknas. (2003). Undang-Undang RI No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, Jakarta: Depdiknas.
- Dwi Susilowati (2018). *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Solusi Alternatif Problematika Pembelajaran*, Edunomika, Vol. 02, No. 1: 36-46.
- Galih dkk, (2016). *Pengaruh gaya mengajar resiprokal dan motivasi Berprestasi terhadap hasil Pembelajaran senam lantai*. Journal of Physical Education and Sport, Vol. 5, No. 1: 1-7.
- Junaidi. (2016). *Pengaruh gaya mengajar resiprokal dalam pembelajaran permainan bola voli terhadap pengembangan kreativitas siswa*. Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Vol. 1, No. 1: 17-26.
- Nurussalami. (2022). *Pengelolaan Tenaga Pendidik Dan Kependidikan Dalam Peningkatan Mutu Pendidikan*. Jurnal Intelektualita Prodi MPI, Vol. 11, No. 1: 125-138.
- Mosston, M. & Ashworth, S. 1994. *Teaching Physical Education Fourth Edition*. New York: Mac Millan College Publishing Inc.
- Muh. Akib. (2021). *Beberapa Pandangan Tentang Guru Sebagai Pendidik*. AL-ISHLAH Jurnal Pendidikan Islam, Vol. 19, No. 1: 75-98.
- Mulyasa. (2006). *Menjadi Guru Profesional Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit PT. Remaja Rosdakarya.
- Peppy, Agung. (2022). *Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dalam Perkembangan Pembelajaran Matematika SMA*. Jurnal Educatio, Vol. 8, No. 2: 466-473.
- Safrida. (2021). *Implementasi Kebijakan Pemerintah dalam Meningkatkan Kualitas Pendidikan di Aceh Barat*. PUBLIKAUMA: Jurnal Ilmu Administrasi Publik UMA, Vol. 9, No. 2: 71-80.
- Saptorini dkk. (2013). *Peningkatan Kemampuan Guru-Guru Kimia Kabupaten Kendal Dalam Mendesain Penelitian Tindakan Kelas*, Jurnal Penelitian Pendidikan: Vol. 30, No. 2: 113-140