

# PENINGKATAN HASIL BELAJAR PENJAS SISWA DENGAN MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN ROLE PLAYING DI KELAS IX-2 SMPN 1 PATUMBAK

**Rasken Karo-Karo**

Guru SMP Neheru 1 Patumbak  
Surel: Yoanastephani1@gmail.com

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar dan aktivitas siswa dalam bermain bola basket dapat meningkat atau tidak. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Sebelum diterapkan metode pembelajaran *Role Playing* dilakukan pretes, yaitu nilai rata-rata pretes adalah 37. Kemudian dilanjutkan KBM, akhir KBM ke II dan KBM ke IV hasilnya masing-masing menunjukkan 63 dan 73 dan persentase ketuntasan klasikal adalah 51,4% pada siklus I dan 85,7% pada siklus II. Melihat data tersebut ada perubahan. Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada Siklus I antara lain memperagakan (28%), bertanya sesama teman (15%), bertanya kepada guru (28%), dan yang tidak relevan dengan KBM (29%). Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada Siklus II antara lain memperagakan (44%), bertanya sesama teman (28%), bertanya kepada guru (9%), dan yang tidak relevan dengan KBM (19%).

Kata Kunci: Model *Role Playing*, Hasil Belajar.

## PENDAHULUAN

Pada pembelajaran penjaskes sangat mengandalkan penggunaan metode-metode yang aplikatif dan menarik. Pembelajaran yang menarik akan memikat anak-anak untuk terus dan betah dalam belajar penjas. Apabila siswa sudah tertarik dengan pembelajaran maka akan dengan mudah meningkatkan prestasi siswa. Di sebagian siswa, pembelajaran penjaskes sangatlah membosankan karena mereka sudah mempelajari pembelajarannya yang dilakukan dikelas tanpa praktek di lapangan dan penyampaian materi yang kurang menarik sehingga secara tidak langsung siswa menjadi lemah dan tidak efektif dalam penangkapan

materi tersebut. Penulis sebagai guru penjaskes sangat merasakan adanya masalah pada pembelajaran yang terjadi selama ini.

Berdasarkan pengalaman guru selama mengajar penjaskes di SMPN 1 Patumbak kelas IX-2, terdapat beberapa masalah yaitu Rendahnya aktivitas siswa kelas IX-2 dalam belajar baik menyimak penjelasan guru dan cenderung terburu-buru ingin memainkan bola basket daripada mengikuti penjelasan dari guru. Lain halnya dengan siswi yang tidak tertarik melakukan permainan bola basket. Namun, permainan bola basket ini bagian dari cabang olahraga dan juga termasuk untuk dipelajari dalam mata

pelajaran Penjaskes di kelas IX Sekolah Menengah Pertama. Baik siswa perempuan maupun laki-laki diwajibkan untuk mempelajari apa yang sudah ditentukan kurikulum, ketika disuruh praktek siswa perempuan kelas IX-2 kebanyakan berteduh dibawah pohon. Hal ini disebabkan model pembelajaran yang digunakan guru belum bervariasi dan hanya menjelaskan materi kemudian membiarkan siswa kelas IX-2 untuk melakukan praktek sendiri dilapangan.

Permasalahan yang terjadi tersebut menunjukkan bahwa kebanyakan siswa kelas IX-2 kurang terlibat dalam proses pembelajaran seperti melakukan praktek dilapangan khususnya perempuan. Hal tersebut mengindikasikan motivasi belajar penjaskes siswa masih rendah. Pelajaran penjaskes ini tidak hanya dikuasai dengan mendengarkan dan mencatat saja, yang paling penting adalah siswa harus melakukan demonstrasi tentang materi yang bersangkutan di lapangan. Hal ini berkaitan dengan metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran tersebut. Metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar penjaskes.

Guru dapat memilih dan menggunakan beberapa metode pembelajaran, dimana metode pembelajaran penjaskes dapat menarik perhatian siswa sehingga

dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, ditunjukkan dengan siswa-siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran dikelas.

Salah satu metode yang dapat diterapkan dalam upaya penguasaan keterampilan olahraga adalah model *Role Playing* atau biasa disebut bermain peran. Dengan menggunakan model *Role Playing* agar siswa dapat memerankan langsung langkah-langkah bermain bola basket. Guru yang juga selaku peneliti akan memberikan bimbingan bagaimana menjalankan peran setiap pemain dan posisinya. Dengan demikian, siswa akan terlibat penuh dalam pembelajaran serta menggeser dominasi guru sebagai pusat pembelajaran kepada siswa. Hal ini diharapkan karena sesungguhnya siswalah yang membutuhkan pembelajaran.

Model *Role Playing* atau bermain peran adalah bentuk permainan pendidikan yang dipakai untuk menjelaskan perasaan sikap dan tingkah laku dan nilai-nilai dalam kehidupan bermasyarakat dengan tujuan untuk mengahayati perasaan sudut pandang dan cara berpikir orang lain (membayangkan diri sendiri seperti dalam keadaan oranglain) (Depdiknas, 1998).

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Lokasi penelitian ini di SMP Negeri 1 Patumbak. Materi Pokok selama pengambilan data ini adalah permainan bola basket. Penelitian

dilaksanakan selama 3 bulan, dimulai pada bulan September dan berakhir pada bulan Desember 2013.

Subjek dalam penelitian ini sebanyak 1 (satu) kelas yaitu kelas IX-2 SMP Negeri 1 Patumbak sebanyak 35 orang. Alat pengumpul data dalam penelitian ini adalah; 1) tes hasil belajar; 2) lembar observasi aktivitas siswa.

#### Teknik Analisis Data

Metode Analisis Data pada penelitian ini digunakan metode deskriptif dengan membandingkan hasil belajar siswa sebelum tindakan dengan hasil belajar siswa setelah tindakan.

Langkah-langkah pengolahan data sebagai berikut:

- a. Merekapitulasi nilai pretes sebelum tindakan dan nilai tes akhir Siklus I dan Siklus II.
- b. Menghitung nilai rerata atau persentase hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan dengan hasil belajar setelah dilakukan tindakan pada Siklus I dan Siklus II untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar.

#### Indikator Pencapaian

Yang menjadi indikator keberhasilan guru dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil dan aktivitas belajar siswa dalam belajar yang diajar dengan Model Pembelajaran *role playing*. Dalam penelitian ini indikator pencapaian apabila nilai siswa secara individu

mencapai KKM penjaskes sebesar 75 dan secara klasikal  $\geq 85\%$  siswa mencapai KKM tersebut.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### Siklus I

Data hasil penelitian pada Siklus I adalah disajikan dalam Tabel 1.

Tabel Deskripsi Hasil Tes Siklus I

Nilai	Frekuensi	Rata-rata
40	4	63
50	10	
60	3	
70	9	
80	8	
90	1	
Jumlah	35	

Merujuk pada Tabel 1. di atas dapat dijelaskan bahwa dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* diperoleh nilai rata-rata belajar siswa adalah 63 dengan KKM sebesar 70, ketuntasan belajar hanya mencapai 51,4% atau ada 16 siswa dari 35 siswa sudah tuntas belajar. Data aktivitas belajar siswa yang belum begitu baik dan hasil dokumentasi beberapa bagian dalam pembelajaran.

### Siklus II

Data kemampuan siswa hasil penelitian pada siklus II adalah pada Tabel berikut ini.

Tabel Deskripsi Hasil Tes Siklus II

Nilai	Frekuensi	Rata-rata
43	4	73
57	1	
71	19	
86	10	
100	1	
Jumlah	35	

Data aktivitas belajar siswa siklus II yang telah membaik dan hasil dokumentasi beberapa bagian dalam pembelajaran. Data aktivitas belajar siswa siklus II ditunjukkan dalam Tabel berikut ini.

Tabel Aktivitas Siswa Siklus II

No	Aktivitas	Jlh	Skor	Persentase
1	Memperagakan	89	22,25	44%
2	Bertanya pada teman	55	13,75	28%
3	Bertanya pada guru	18	4,5	9%
4	Yang tidak relevan	38	9,5	19%
Jumlah		200	50	100%

### Pembahasan

Merujuk pada data-data yang dipaparkan sebelumnya dapat diulas tiga data diantaranya:

a. Ketuntasan Hasil belajar siswa

Melalui hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran *Role Playing* memiliki dampak positif dalam meningkatkan kemampuan menguasai teknik bermain bola basket pada siswa. Hal ini dapat dilihat dari semakin

baiknya penampilan siswa tiap siklusnya (ketuntasan belajar meningkat dari siklus I, dan II) untuk ranah psikomotor yaitu 51,4% dan 85,7%, sehingga pada siklus II ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Dari 17 indikator yang dinilai dalam kemampuan siswa melakukan permainan bola basket maka indikator terendah nilainya adalah kemampuan melakukan tembakan runner oleh karena itu perlu dilakukan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam indikator ini.

Sehingga pada siklus II kegiatan belajar mengajar yang dilaksanakan oleh guru dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* menekankan pada beberapa aspek diantaranya: memotivasi siswa, memberi penekanan pada aspek yang paling lemah dikuasai siswa, memodelkan (mendemonstrasikan) membimbing siswa merumuskan kesimpulan/menemukan konsep dan pengelolaan waktu.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek di atas dan penerapan model pembelajaran *Role Playing* diharapkan siswa dapat menampilkan dengan baik apa yang telah mereka pelajari sehingga mereka akan lebih memaknai tentang apa yang telah mereka lakukan.

b. Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran

Berdasarkan analisis data, diperoleh aktivitas siswa dalam proses

pembelajaran dengan model pembelajaran *Role Playing* paling dominan adalah aktivitas memperagakan yaitu 28% pada siklus I naik menjadi 44% pada siklus II. Aktivitas lain yang persentasenya cukup besar adalah bertanya pada teman yaitu 15% pada siklus I naik menjadi 28% pada siklus II dan bertanya pada guru yaitu 28% pada siklus I turun menjadi 9% pada siklus II yang berarti ketergantungan siswa terhadap guru mulai berkurang. Sedangkan aktivitas siswa yang lain adalah aktivitas tidak relevan terhadap KBM yang turun dari siklus I sebesar 29% menjadi sebesar 19% pada siklus II. Sehingga secara umum penerapan model pembelajaran *Role Playing* telah berhasil memberikan kemampuan siswa secara tuntas dalam menguasai teknik bermain sepak bola.

Namun terdapat beberapa kelemahan yang dapat dikemukakan dalam pembahasan hasil penelitian sebagai berikut:

- a. Faktor kesungguhan di antara subjek satu sama lain tidak dapat diketahui.
- b. Kegiatan masing-masing subjek di luar kegiatan penelitian tidak dapat dikontrol.
- c. Bola yang digunakan oleh sampel kualitasnya tidak sama, misalnya beratnya, kerasnya, merknya sehingga dapat mempengaruhi hasil tes.

- d. Jumlah bola yang digunakan kurang mencukupi untuk mendukung kelancaran pembelajaran.
- e. Penelitian dilakukan hanya 4 bulan dengan pengambilan data selama 1 bulan, sehingga peningkatan hasil belum tinggi.

## SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut :

- a. Keterampilan/psikomotorik siswa pada materi pokok Bola Basket dengan menerapkan model pembelajaran *Role Playing* pada Siklus I mencapai rata-rata 63 dengan ketuntasan klasikal 51,4% dan Siklus II mencapai 73 dengan ketuntasan klasikal 85,7%. Dengan demikian terjadi peningkatan keterampilan/psikomotorik belajar siswa dalam bermain bola basket di kelas IX-2 SMP N 1 Patumbak Tahun Pelajaran 2013/2014.
- b. (a) Data aktivitas siswa menurut pengamatan pengamat pada Siklus I antara lain memperagakan (28%), bertanya sesama teman (15%), bertanya kepada guru (28%), dan yang tidak relevan dengan KBM (29%).

(b) Data aktivitas siswa menurut pengamatan pada Siklus II antara lain memperagakan (44%), bertanya sesama teman (28%), bertanya kepada guru (9%), dan yang tidak relevan dengan KBM (19%). Dapat diambil kesimpulan bahwa aktivitas siswa semakin meningkat pada setiap siklus.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Asnawir dan M. Basyiruddin Usman. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat Pers, Cet. I
- Dimiyati, Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Penerbit Rineka. Cipta
- Mulyasa, E. 2005. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja. Rosdakarya.
- Sanjaya, Wina. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*., Jakarta: Kencana Prenada Group.
- Karo-Karo, Rasken. 2013. Penerapan Model Pembelajaran *Role Playing* Dalam Meningkatkan Keterampilan Siswa Bermain Bola Basket Di Kelas IX-2 Smpn 1 Patumbak. Medan: UD Toma.