

## **STRATEGI PERMAINAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN KETERAMPILAN *BOUNCE PASS* SISWA KELAS XI PPLG DI SMKN 9 SEMARANG**

Danti Putri Subagyo, S.Or., Wahyu Bambang H, S.Pd.  
Pendidikan Profesi Guru Pendidikan Jasmani Kesehatan  
Pascasarjana  
Universitas Negeri Semarang

**Email:** [dantiputri11@students.unnes.ac.id](mailto:dantiputri11@students.unnes.ac.id)  
PPG Prajabatan Universitas Negeri Semarang

**Abstrak:** Tujuan dari studi ini adalah untuk mengevaluasi apakah penerapan metode berbasis permainan mampu meningkatkan keterampilan *Bounce pass* dalam bola basket. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi pendidik mengenai bagaimana memilih dan menerapkan metode bermain yang tepat dalam konteks pembelajaran, dengan tujuan akhir meningkatkan efektivitas dan hasil dari proses belajar mengajar. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan dan dilaksanakan dua siklus, setiap siklus dimulai dengan perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa SMKN 9 Semarang kelas XI PPLG berjumlah 32 siswa. data dikumpulkan dari hasil observasi dan hasil tes belajar *bounce pass*. hasil belajar, yaitu persentase ketuntasan hasil belajar *bounce pass* pada siklus I adalah 18 siswa (56.25%) dan dan untuk siklus II sebesar terlihat peningkatan yang signifikan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 27 siswa (84.375%). Selain itu, melalui metode berbasis permainan, keaktifan siswa dapat ditingkatkan. Oleh karena itu, kita dapat menyimpulkan bahwa penggunaan metode bermain ternyata efektif dalam meningkatkan pencapaian pembelajaran siswa terkait teknik passing bola basket di kelas XI PPLG SMKN 9 Semarang. Diharapkan para pendidik dapat secara konsisten mengintegrasikan temuan dari penelitian ini, menjadikan metode berbasis permainan sebagai salah satu pendekatan alternatif dalam proses belajar mengajar, terutama untuk materi passing bola basket.

**Kata Kunci :** Metode Berbasis Permainan, Keterampilan Bounce Pass, Bola Basket

*Abstract :* The objective of this study is to evaluate whether the application of game-based methods can enhance the Bounce pass skill in basketball. The findings from this research are expected to provide educators with guidance on how to select and implement the appropriate game-based teaching method in a learning context, with the ultimate goal of increasing the effectiveness and outcomes of the teaching and learning process. The type of research used in this study is action research, executed in two cycles, with each cycle comprising planning, action, observation, and reflection. The subjects of this study are students from SMKN 9 Semarang, Class XI PPLG, totaling 32 students. Data was collected from observational results and the learning outcomes of the bounce pass. The learning outcomes, namely, the percentage of proficiency in the bounce pass learning outcomes in cycle I, involved 18 students (56.25%), and there was a significant improvement in cycle II, with 27 students (84.375%) achieving proficiency. Moreover, through the game-based method, students' activeness can be augmented. Therefore, we can conclude that the use of the game-based method is indeed effective in enhancing the learning achievements of students related to basketball passing techniques in Class XI PPLG of SMKN 9 Semarang. It is hoped that educators can consistently integrate the findings of this research, making the game-based method one of the alternative approaches in the teaching and learning process, especially for the basketball passing material.

**Keywords :** Game-Based Method, Bounce Pass Skill, basketball

## **PENDAHULUAN**

SMK Negeri (SMKN) 9 Semarang merupakan salah satu Sekolah Menengah Kejuruan Negeri yang ada di Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Sama dengan SMK pada umumnya di Indonesia masa pendidikan sekolah di SMKN 9 Semarang ditempuh dalam waktu tiga tahun pelajaran mulai dari kelas X sampai kelas XII.

Berdasarkan penilaian praktik yang dilakukan pada hari Kamis, 22 Februari 2024 pada 32 siswa kelas XI PPLG SMKN 9 Semarang terdapat 12 siswa atau 37.5% yang mencapai KKM pada mata pelajaran Penjasorkes. Pembelajaran Penjasorkes khususnya materi teknik dasar bola basket terutama pada bagian passing belum bisa dipraktikkan siswa dengan benar. Materi passing dianggap sulit khususnya bagi siswa perempuan yang jarang melakukan olahraga, karena menurut mereka bola basket lebih berat.

Suasana pembelajaran yang kurang menyenangkan juga menjadi faktor yang berpengaruh dalam pelaksanaan, hal ini karena metode yang digunakan kurang variatif, sehingga siswa merasa bosan dengan pembelajaran passing bola basket. Hal ini menjadikan guru harus lebih kreatif dalam penerapan metode yang digunakan pada saat pembelajaran.

Bersumber pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No 22 Tahun 2016 Tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah ialah kriteria menimpa penerapan pendidikan pada satuan pembelajaran bawah serta satuan pembelajaran bawah menengah buat menggapai kompetensi lulusan. Proses pendidikan pada satuan pembelajaran dilangsungkan secara interaktif, inspiratif, mengasyikkan, menantang, memotivasi siswa buat berpartisipasi aktif, dan diberikan kesempatan berkreaitivitas, serta dilatih mandiri sesuai bakat, potensi, serta pertumbuhan fisik dan psikologis siswa.

Untuk itu tiap satuan pembelajaran melaksanakan perencanaan pendidikan, penerapan proses pendidikan dan evaluasi proses pendidikan untuk tingkatkan hasil belajar siswa. Revisi pendidikan bisa dicoba dengan mempraktikkan inovasi pendidikan baik memakai pendekatan, tata cara, model, perlengkapan peraga, ataupun media supaya pendidikan tidak monoton sehingga memotivasi siswa buat semangat belajar.

Penjasorkes adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional (Sisdiknas 2003). Menurut Suherman (2014) Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi.

Menurut Sudjana (2010) Belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. Menurut Susanto (2013) belajar dapat di definisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Belajar dan mengajar merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini menjadi terpadu dalam satu kegiatan di mana terjadi interaksi antara pendidik dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik pada saat pembelajaran berlangsung.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu kegiatan yang bersifat aktifitas jasmani yang mengedepankan kesehatan dan ketrampilan motorik dan kebugaran jasmani, serta menambah pengetahuan tentang olahraga, kesehatan, sikap sportif dan menerapkan perilaku hidup sehat.

Pembelajaran merupakan komunikasi dua arah. Mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik. Menurut Oktiani (2017), pembelajaran merupakan upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran adalah proses untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: “pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.”

Konsep model pembelajaran menurut Trianto (2010) dalam (Afandi, et al, 2013), menyebutkan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran tutorial. Model pembelajaran mengacu pada pendekatan pembelajaran yang akan digunakan, termasuk di dalamnya tujuan-tujuan pengajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas.

Menurut Sudrajat (2008) metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang digunakan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam bentuk kegiatan nyata dan praktis untuk mencapai tujuan pembelajaran. Lebih lengkap seperti yang disampaikan oleh Afandi et al (2013) metode pembelajaran adalah prosedur atau pola sistematis yang digunakan sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pembelajaran di dalamnya terdapat strategi, teknik, metode, bahan, media dan alat penilaian pembelajaran. Dari pendapat di atas dapat disimpulakn bahwa model pembelajaran adalah suatu cara yang dilakukan oleh pengajar dalam melaksanakan pembelajaran guna mencapai tujuan dari pembelajaran.

Manusia bermain untuk mendapatkan kesenangan, kegembiraan, dan kenikmatan. Sehingga akan ada unsur sukarela, dan akan berperilaku jujur serta tidak akan melukai teman bermainnya karena keinginan untuk memperoleh kesenangan bersama. Manusia bermain juga untuk rekreasi, pelepasan energy dan juga untuk memperoleh kepuasan. Menurut teori Mulyani (2016) Metode bermain adalah salah satu metode yang diterapkan dalam pembelajaran. Mengingat dalam bermain anak menjadi senang dan antusias dalam pembelajaran khususnya dalam pembelajaran penjasorkes. Dengan bermain siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Menurut Kurniawan (2012) Dr James Naismith dikenal sebagai penemu bola basket.

Ia lahir pada 1861 di perkampungan Ramsay, dekat Almonte, Ontario, Kanada. Pada tahun 1891, Setelah sebelumnya menjabat sebagai Direktur McGill's Athletic, Dr. James Naismith, seorang pastor asal Kanada yang mengajar di sebuah fakultas untuk para mahasiswa profesional di YMCA Training School (Young Mens Christian Association) yaitu sebuah wadah pemuda umat Kristen di Springfield, Massachusetts, harus membuat suatu permainan di ruang tertutup untuk mengisi waktu para siswa pada masa liburan musim dingin di New England. Terinspirasi dari permainan yang pernah ia mainkan saat kecil di Ontario, Naismith menciptakan permainan yang sekarang dikenal sebagai bola basket pada 15 Desember 1891.

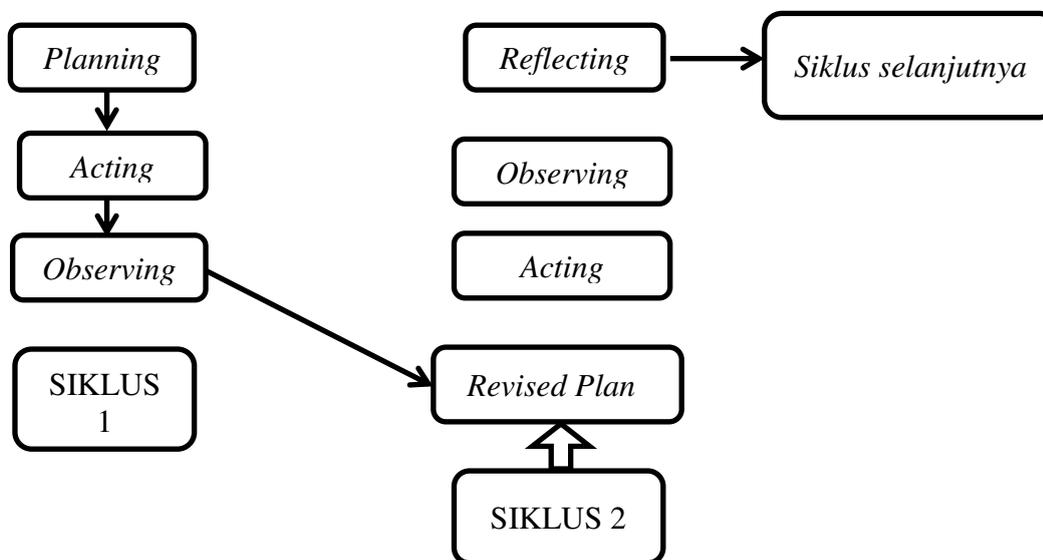
Bola basket merupakan permainan antara dua tim yang berusaha mencetak poin sebanyak mungkin untuk mewujudkan kemenangan tim. Prinsip permainan bola basket adalah bola tidak boleh dibawa lari dan harus dipantulkan dengan berlari atau berjalan dan dioper kepada teman seregunya (Muhajir 2006). Lebih lengkap seperti yang disampaikan oleh Rustanto (2006) Bola basket adalah olahraga bola berkelompok yang terdiri atas dua tim beranggotakan masing-masing lima pemain yang saling bertanding menghasilkan poin dengan memasukkan bola ke keranjang (ring) lawan. Permainan bola basket adalah suatu permainan yang dilangsungkan dalam suatu daerah berlantai keras dengan ukuran panjang tidak melebihi 94 kaki (kurang lebih 29 meter) dan lebar tidak melebihi 50 kaki (kurang lebih 16 meter). Dari kedua pendapat di atas bisa disimpulkan bahwa bola basket adalah suatu olahraga permainan bola besar yang dimainkan oleh dua tim yang masing masing beranggotakan lima pemain yang saling berlawanan dengan tujuan mencetak poin dengan cara memasukkan bola ke dalam ring. Keterampilan dapat menunjukkan pada aksi khusus yang ditampilkan atau pada sifat dimana keterampilan itu dilaksanakan. Banyak kegiatan dianggap sebagai suatu keterampilan, terdiri dari beberapa keterampilan dan derajat penguasaan yang dicapai oleh seseorang menggambarkan tingkat keterampilannya. Hal ini terjadi karena kebiasaan yang sudah diterima umum untuk menyatakan bahwa satu atau beberapa pola gerak atau perilaku yang diperluas bisa disebut keterampilan, misalnya menulis, memainkan gitar atau piano, menyetel mesin, berjalan, berlari, melompat dan sebagainya. Jika ini yang digunakan, maka kata "keterampilan" yang dimaksud adalah kata benda (Fauzi, 2010).

Disamping itu pemberian materi yang terlalu singkat dan kurangnya pendekatan kepada siswa lebih menjadikan siswa umum kesulitan dalam melakukan gerakan passing bola basket dengan baik dan benar, sehingga sasaran dari pembelajaran tersebut tidak tercapai. Pembelajaran bola basket khususnya passing masih banyak ditemui masalah dalam pelaksanaannya.

Kurang kreatifnya guru, pendekatan yang kurang dan penggunaan metode yang masih biasa menjadi salah satu dasar masalah yang ingin dipecahkan. Berdasarkan Uraian diatas terdapat beberapa masalah yang harus segera terpecahkan agar tujuan pembelajaran tercapai. Menindaklanjuti hal tersebut, maka peneliti memberikan pendekatan bermain dengan menggunakan beberapa jenis permainan dalam proses pembelajaran sebagai upaya untuk meningkatkan ketrampilan bola basket materi passing yang lebih efektif dan baik.

## METODE

Penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang di dalamnya ada dua siklus yaitu siklus I dan siklus II menggunakan pendekatan bermain. Berikut ini adalah kerangka penelitian yang dilakukan.



Sumber : (McTaggart dan Kemmis, 1994)

Berdasarkan kerangka penelitian, siklus I dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran pada penilaian sebelumnya dengan kondisi ketrampilan siswa yang masih kurang di bola basket materi passing dan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki pembelajaran pada siklus I. Pengambilan data dilakukan dengan tes passing yang dilaksanakan pada akhir pembelajaran. Menurut Mulyasa (2017) Indikator keberhasilan penelitian adalah apabila 75% siswa mencapai KKM, yaitu 75.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian satu kelas yaitu kelas XI PPLG, sesuai dengan prinsip kerja Penelitian Tindak Kelas (PTK). Dalam proses pembelajaran di kelas, subjek penelitian juga diberikan tes tiap siklusnya, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajar bola basket materi passing menggunakan metode permainan.

### 1. Siklus 1

Dari hasil analisis pembelajaran siklus 1 keseluruhan dapat disimpulkan sebagai berikut:

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah	Persentase
1.	85-100	Sangat baik	4	12,50%
2.	75-85	Baik	8	25%
3.	75-79	Cukup	6	18,75%
4.	<74	Kurang	14	43,75%
	Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel ditemukan beberapa hal penting diantaranya:

Rata-rata nilai Bola basket siklus I pada materi bounce pass siswa kelas XI PPLG SMKN 9 Semarang mengalami kenaikan dari yang awalnya hanya 12 siswa yang lulus atau 46,87% menjadi 18 siswa atau 56.25%. Nilai sangat baik (A) didapatkan oleh siswa sebanyak 4 siswa atau 12,50% dari total 32 siswa. Nilai naik (B) didapatkan oleh siswa sebanyak 8 siswa atau 25% dari total 32 siswa. Nilai cukup (C) didapatkan oleh siswa sebanyak 6 siswa atau 18,75% dari total 32 siswa.

Berdasarkan hasil pada siklus I, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan baik secara klasikal maupun secara individu. Selain itu, pendekatan bermain yang digunakan juga menumbuhkan keaktifan, keantusiasan, kerja sama, dan mengembangkan pemahaman serta keterampilan siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan tabel diatas pada siklus I mencapai 56.25%. Dikarenakan persentase masih di bawah target keberhasilan maka penelitian dilanjutkan ke siklus II.

Penelitian ini menggunakan subjek penelitian satu kelas yaitu kelas XI PPLG, sesuai dengan prinsip kerja Penelitian Tindak Kelas (PTK). Dalam proses pembelajaran di kelas, subjek penelitian juga diberikan tes tiap siklusnya, dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan ketrampilan siswa setelah mengikuti pembelajar bola basket materi passing menggunakan metode permainan.

## 2. Siklus 2

Dari hasil analisis pembelajaran siklus keseluruhan dapat disimpulkan sebagai berikut :

No	Rentang Nilai	Predikat	Jumlah	Persentase
1.	85-100	Sangat baik	5	15,62%
2.	75-85	Baik	12	37,50%
3.	75-79	Cukup	10	31,25%
4.	<74	Kurang	5	15,62%
	Jumlah		32	100%

Berdasarkan tabel ditemukan beberapa hal penting diantaranya:

Rata-rata nilai Bola Basket siklus II pada materi bounce pass siswa kelas XI PPLG SMKN 9 Semarang mengalami kenaikan dari siklus I yang awalnya 18 siswa yang lulus atau 56.25% menjadi 27 siswa lulus atau 84.375%. Nilai sangat baik (A) didapatkan oleh siswa sebanyak 5 siswa atau 15,62% dari total 32 siswa. Nilai naik (B) didapatkan oleh siswa sebanyak 12 siswa tau 37,50% dari total 32 siswa. Nilai cukup (C) didapatkan oleh siswa sebanyak 10 siswa atau 31,25% dari total 32 siswa.

Berdasarkan hasil pada siklus II, hasil belajar siswa menunjukkan adanya peningkatan baik secara klasikal maupun secara individu. Selain itu, pendekatan bermain yang digunakan juga menumbuhkan keaktifan, keantusiasan, kerja sama, dan mengembangkan pemahaman serta keterampilan siswa. Persentase ketuntasan belajar siswa berdasarkan tabel diatas pada siklus II mencapai 84.375%. Dari hasil diatas pada siklus 2 ketuntasan klasikal sudah mencapai target minimal sehingga penelitian tindak kelas dikatan berhasil dan metode permainan dapat diterapkan pada pembelajaran bola basket materi *passing*.

Siklus I dilaksanakan tanggal 29 Februari 2024 pada siswa kelas XI PPLG melalui metode bermain. Pembelajaran dimulai dari guru mengucapkan salam, do'a bersama, absensi, apersepsi, menerangkan materi tentang passing, pemanasan setelah itu guru

menyiapkan alat dan bahan bersama salah satu siswa yang akan digunakan untuk melakukan passing bola basket sehingga selama proses pembelajaran berlangsung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dan siswa juga akan terlihat lebih aktif dalam mempersiapkan alatnya yaitu bola dan cones. Permainan yang dilakukan adalah permainan bola atau Dodgeball adalah suatu olahraga tim yang dimainkan dengan melemparkan bola karet ke lawan. Ada tiga sistem permainan yang berbeda untuk menentukan pemenang, yaitu sistem eliminasi, sistem waktu, dan sistem skor. Pada sistem eliminasi, tim pemenang adalah tim pertama yang berhasil mengeliminasi seluruh anggota tim lawan. Sementara itu, sistem waktu menggunakan waktu sebagai pembatas permainan dan tim dengan jumlah pemain terbanyak yang masih bertahan adalah pemenangnya. Dalam sistem skor, penghitungan nilai dilakukan pada akhir pertandingan dengan melihat jumlah pemain yang masih berada di dalam lapangan.

Ada 4 tahap pada siklus 1 dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi, pada tahap perencanaan guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran, guru menjelaskan teknis dalam permainan dengan membentuk 2 kelompok.

Kemudian guru mengidentifikasi beberapa situasi umum di mana kelompok siswa diminta untuk menunjuk kapten dan menunjuk salah satu pemain penyerang luar yang berposisi di luar lapangan, dan memberikan instruksi pada siswa untuk membuat strategi dalam permainan. Setelah semua kelompok dikumpulkan menjadi satu untuk persiapan dalam permainan. Setelah semua siap guru sebagai wasit akan memperhatikan permainan siswa serta menilai gerakan yang dilakukan oleh siswanya.

Setelah proses diskusi selesai guru mengumumkan hasil dari permainan dodgeball yang telah dilakukan oleh siswa meluruskan kesalahan dari setiap kelompok dan juga gerakan-gerakan yang dilakukan oleh siswanya, untuk menguji kemampuan setiap siswa dalam ketrampilan passing guru memberi perintah untuk siswa melakukan gerakan passing yang dilakukan berpasangan ada 3 passing yang dipraktikkan yaitu *Bounce pass*, *Chest pass* dan *Over head pass* sekaligus mencatat hasil dari gerakan yang siswa lakukan. Setelah itu guru mengumpulkan siswa lalu melakukan pendenginan setelah semua selesai siswa membaca hamdalah dan do'a bersama sebagai tanda selesainya pembelajaran.

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan siswa mulai aktif dalam melakukan proses namun pada siklus 1 masih ada beberapa siswa yang melakukan gerakan diluar dari teknik yang dijelaskan atau tidak bisa sama sekali.

Pada fase refleksi berdasarkan data-data yang telah terkumpul pada siklus I, proses pembelajaran yang berlangsung mulai terlihat efektif, meskipun siswa masih ada beberapa yang kebingungan dan kurang begitu aktif, begitu juga ketrampilan siswa kurang mencapai indikator yang ditentukan yaitu 43,75% meskipun sudah ada kenaikan dari nilai awal.

Selanjutnya guru melakukan refleksi dengan, mencari solusi terhadap permasalahan yang ditemukan di kelas dengan melakukan tindakan sebagai rencana pada siklus selanjutnya diantaranya: 1) Guru menjelaskan materi lebih rinci, 2) Guru harus menjadi model yang lebih baik, 3) Guru lebih teliti, jelas dan pelan-pelan dalam mempraktikkan gerakan passing 4) Guru lebih banyak untuk memberikan motivasi dan bimbingan, 5) Guru menyuruh beberapa siswa yang sudah bisa untuk mempraktikkan didepan sebagai contoh siswa lain,

Dari hasil di atas menunjukkan pada pembelajaran bola basket materi passing terdapat beberapa kekurangan yang dilakukan oleh guru dalam mengajar terutama: 1) Guru

kurang detail dalam menjelaskan materi, 2) Guru kurang teliti dalam memberikan arahan tiap kelompok 3) Guru kurang memberi motivasi dan bimbingan kepada siswa dan hanya memperhatikan saja 4) Guru kurang mengajak siswa latihan dalam melakukan gerakan *passing*.

Pada siklus II yang dilaksanakan pada tanggal 7 Maret 2024 tindakan ini sama seperti pada siklus I hanya pada tindakan siklus II ini lebih diperbaiki proses pembelajarannya. Pada proses tindakan guru memulai pembelajaran dengan mendisiplinkan siswa melalui proses penataan, selanjutnya guru membuka pembelajaran dengan salam dan *do'a* bersama dengan penuh hikmat, lalu melakukan pemanasan kegiatan dilanjutkan dengan guru memberikan apersepsi untuk mengingatkan pembelajaran materi waktu yang telah diterima pada pertemuan sebelumnya dan memotivasi siswa untuk tertarik mempraktikkan permainan *dodgeball* dan antusias dalam permainan.

Pembelajaran dilanjutkan dengan guru memberikan informasi tentang tahapan pembelajaran yang akan berlangsung dan menjelaskan permainan yang akan siswa lakukan. Apabila ada siswa yang kalah, mereka diarahkan untuk mempelajari strategi dan teknik melempar bola dari siswa yang menang. Sebelum memulai permainan, guru membagi siswa ke dalam kelompok berdasarkan kapasitas mereka. Setelah itu, guru membimbing setiap kelompok untuk berlatih melakukan gerakan *passing* secara bergantian, hal ini dilakukan sebagai pemanasan dan persiapan sebelum permainan sesungguhnya dimulai.

Selama permainan berlangsung, guru dengan cermat mengobservasi dan mencatat setiap kesalahan yang dilakukan oleh siswa. Kesalahan-kesalahan ini akan dijadikan bahan evaluasi pembelajaran. Selesai permainan, untuk menilai kemampuan siswa, guru memerintahkan mereka untuk berlatih *passing* berpasangan. Melalui latihan ini, guru dapat menilai kualitas gerakan yang dikerjakan oleh setiap pasangan. Setelah penilaian, guru menyampaikan umpan balik terhadap hasil kerja setiap kelompok, mengoreksi kesalahan, dan memberikan evaluasi individual terkait teknik *Bounce pass* yang telah siswa praktikkan. Pada akhir sesi, guru mengajak siswa untuk berbaris dan bersama-sama membaca hamdalah serta *do'a*.

Dalam permainan ciptaan saya, teknik *Bounce pass* menjadi elemen krusial dan tak terpisahkan; ini bukan hanya karena estetika atau varian strategi, melainkan oleh kaidah permainan yang saya tetapkan. Untuk dapat "mematikan" atau mengeliminasi lawan, bola harus mengenai area tubuh mulai dari pinggang ke bawah hingga mencapai kaki. *Bounce pass*, yang merupakan teknik mengirim bola dengan cara memantulkannya di lantai sehingga bola akan naik kembali ke arah penerima, bukan hanya menjadi teknik yang ideal dan efisien untuk memastikan bola mengenai target dengan akurat sesuai peraturan yang ditentukan, tetapi juga arah bola yang ke bawah saat melakukan *Bounce pass* memperbesar kemungkinan mengeliminasi lawan, karena sulit bagi lawan untuk menghindar atau menangkap bola dengan refleks yang cepat pada area tersebut.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan sebagai berikut : Pembelajaran dengan penerapan metode bermain dalam pembelajaran bola basket materi passing pada siswa kelas XI PPLG SMK N 9 Semarang mempunyai peningkatan hasil belajar, yaitu persentase ketuntasan hasil belajar *Bounce pass* pada siklus I adalah 18 siswa (56.25%) dan dan untuk siklus II sebesar terlihat peningkatan yang signifikan bahwa siswa yang tuntas berjumlah 27 siswa (84.375%) yang artinya dengan penerapan metode bermain dapat meningkatkan ketrampilan bola basket materi passing. *Bounce pass*, yang merupakan teknik mengirim bola dengan cara memantulkannya dilantai sehingga bola akan naik kembali ke arah penerima menjadi teknik yang efektif dalam permainan dengan peraturan yang sudah ditentukan menyebabkan lawan sulit menghindari atau menangkap bola dengan refleks yang cepat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M., Chamalah, E. and Wardani, O. P. (2013) *Model Dan Metode Pembelajaran Di Sekolah, Perpustakaan Nasional Katalog Dalam Terbitan (KDT)*. doi: 10.1007/s00423-006-0143-4.
- Fauzi (2010) *Organisasi Pembelajaran*. Bandung: Alumni.
- Kurniawan, F. (2012) *Buku Pintar Pengetahuan Olahraga*. Jakarta: LaskarAksara.
- McTaggart and Kemmis (1994) *The Action Research Planner*. Dekan University.
- Muhajir (2006) *Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan SMA kelas x*. Bandung: Erlangga.
- Mulyani, N. (2016) *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: Kalimedia.
- Mulyasa (2017) *Menejemen PAUD*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oktiani, I. (2017) 'Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik', *Jurnal Kependidikan*, 5(2), pp. 216–232. doi: 10.24090/jk.v5i2.1939.
- Rustanto, H. (2006) 'Meningkatkan Pembelajaran Shooting Bola Basket Dengan Menggunakan Media Gambar'. Bandung: Erlangga.
- Sisdiknas. (2003) *Undang-Undang Sistem pendidikan Nasional*. Bidang Dikbud KBRI.
- Sudjana (2010) *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipasif*. Bandung: Falah Production.
- Sudrajat, A. (2008) 'Pengertian pendekatan, strategi, metode, teknik, taktik, dan model pembelajaran', *Tersedia: <http://akhmadsudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pengertian-pendekatan-strategi-metode-tekniktaktik-dan-model-pembelajaran/>*. [20 Oktober 2008], (1).
- Suherman, A. (2014) 'Implementasi Kurikulum Baru Tahun 2013 Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani', *Mimbar Sekolah Dasar*, 1(1), pp. 71–76.
- Susanto, A. (2013) *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.