

**PENERAPAN METODE RESIPROKAL TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET
(Studi Pada Siswa Kelas X SMK Negeri 12 Surabaya)**

Mochammad Erfani Ainur Rohman

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, mochammaderfaniainurrohman@gmail.com

Dwi Cahyo Kartiko

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

secara umum, fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas. Dengan cara menciptakan proses Tujuan dari penelitian ini adalah. Untuk mengetahui pengaruh penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. Penelitian ini menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 12 Surabaya dengan sampel kelas X Desain Komunikasi Visual 2 berjumlah 32 siswa. Selanjutnya dari 32 siswa dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dari hasil ini selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan antara nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan nilai *pre-test* kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji *t independent*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji t_{hitung} sebesar 1,19 lebih kecil dari pada t_{tabel} sebesar 2,042. Maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis kerja (H_a) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pada nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan nilai *pre-test* kelompok kontrol. Sedangkan antara nilai *post-test* kelompok eksperimen dan nilai *post-test* kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji *t independent* hasil menunjukkan bahwa nilai uji t_{hitung} sebesar 3,30 lebih besar dari pada t_{tabel} sebesar 2,402. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada nilai *post-test* kelompok eksperimen dan nilai *post-test* kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan antara nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan nilai *post-test* kelompok eksperimen dengan menggunakan rumus uji *t dependent*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji t_{hitung} sebesar 14,69 lebih besar dari pada t_{hitung} sebesar 1,699. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Sehingga dengan demikian H_a yg diajukan peneliti diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan (0,05) dalam penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya.

Kata Kunci: penerapan metode resiprokal, hasil belajar siswa kelas x smk.

Abstract

Generally, the function of national education is to develop student's potential to achieve prosperous state. In order to create those condition it will required qualified education. By creating effective learning process. The aim of this research were. To detect the effect of reciprocal method application to basketball dribble learning result on tenth grade student of SMKN 12 Surabaya. This research applied randomized control group pretest-posttest design. Research population was tenth grade stidents of SMKN 13 Surabaya with sample of students of visual communication design department that amounted of 32 students. Next, from 32 students will be divided to 2 groups, namely experiment group and control group. From this results subsequently will conducted meanness test (signification0.05) the difference between pre-test of experiment and control groups obtained by applied t-independent test formula. Test result showed that the scores of t_{count} of 1.19 was smaller than t_{table} as big as 2.042. It means that H_0 is received and H_a is rejected. It showed that there is no differences from pre-test of experiment group and post-test of control group. While for post-test of experiment group and control group by applied independent t-test showed result that t_{count} of 3.30 was smaller than t_{table} as big as 2.042. It means that H_0 is received and H_a is rejected. It showed that there is no differences from pre-test of experiment group and post-test of control group. Next, it will conducted meanness test (signification0.05) the difference between pre-test of experiment and control groups obtained by applied t-independent test formula. Test result showed that the scores of t_{count} of 14.69 was smaller than t_{table} as big as 1.699. It means that H_0 is received and H_a is rejected. Thus, H_a that proposed by researcher was received and its H_0 is rejected. It showed that there was a significant effect (0.05) in the application of reciprocal method to basketball dribble learning result of tenth grade student of SMKN 12 Surabaya.

Keywords: reciprocal method application, student's learning result, 10thgrades vocationalstudent

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses alami yang ada di masyarakat. Dalam perkembangan proses tersebut dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pengertian pendidikan pada system pendidikan nasional adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dan latihan.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan proses pendidikan yang merupakan pendidikan secara keseluruhan yang pelaksanaannya ditetapkan berdasarkan kurikulum yang ada. Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak atau karakter.

Dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan SMA terdapat materi pembelajaran permainan bola besar khususnya bola basket. Bola basket ini termasuk olahraga yang mulai terkenal dikalangan masyarakat umum, dan mulai mendapat tempat di hati para siswa pada jenjang SMA. Karena olahraga ini termasuk olahraga yang mengandung unsur bermain secara tim atau berkelompok. Dalam bola basket ada beberapa macam teknik dasar, yaitu *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Bola basket dimainkan oleh dua (2) tim yang masing-masing terdiri dari lima (5) pemain. Tujuan dari masing-masing tim adalah untuk mencetak angka ke keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak angka.

Jika dalam permainan bola basket tidak bisa *dribble* maka permainan pun akan terhambat bahkan cenderung tidak dapat berjalan. Beda halnya dengan *passing* dan *shooting* yang pada inti gerakannya adalah melempar. Permasalahan dalam *dribble* lebih kompleks dikarenakan setiap individu diharuskan dapat mengendalikan bola dengan memantulkan ke lantai lapangan. Bagi mereka yang baru mengenal olahraga bola basket pasti akan mengalami kesulitan karena mereka belum menguasai cara mengendalikan bola dan merasakan sentuhan bola.

Menurut wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 12 Surabaya kelas X saat pembelajaran bola basket dengan materi *dribble* bola basket, untuk menyampaikan materi pembelajaran disampaikan melalui metode demonstrasi langsung dan ceramah tanpa adanya *feedback*, sehingga siswa merasa kesulitan dan sering melakukan kesalahan.

Untuk menciptakan kondisi belajar siswa yang efektif guru harus berusaha mengurangi metode ceramah dan mulai mengembangkan metode lain yang dapat melibatkan siswa secara aktif. Dengan demikian dalam permasalahan ini metode pembelajaran yang tepat menggunakan metode pembelajaran resiprokal, karena karena metode pembelajaran resiprokal merupakan metode belajar yang menggunakan umpan balik dan siswa lebih diberi kebebasan.

Pemilihan metode ini dikarenakan pembelajaran dengan menggunakan metode resiprokal siswa diberikan kebebasan untuk saling koreksi antar teman, sehingga guru lebih mudah untuk mengevaluasi dari pembelajaran tersebut dan siswa dapat melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dengan senang sesuai kemampuan siswa masing-masing.

Dengan dasar latar belakang tersebut maka akan diajukan suatu penelitian yang berjudul “Penerapan Metode Resiprokal Terhadap Hasil Belajar *dribble* Bola Basket (studi pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya)”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat dan sistematis untuk mengahui hubungan sebab akibat antara variabel satu dengan variabel yang lain. Menurut Maksam (2012: 68) Suatu penelitian eksperimen, apabila dalam penelitian terdapat 4 hal seperti pemberian perlakuan (*treatment*), menggunakan mekanisme kelompok kontrol, terdapat *random* dalam menempatkan subjek dan terdapat ukuran keberhasilan (*pre-testpost-test*) maka dikatakan sebagai penelitian eksperimen murni.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini mendekati sempurna, karena ada kelompok kontrol, ada perlakuan (*treatment*), subjek ditempatkan secara acak (*random*), dan adanya pretest dan posttest untuk memastikan efektifitas perlakuan yang diberikan (Maksam, 2012: 98).

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang akan diteliti yang akan dikenai generalisasi (Maksam, 2012: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 12 Surabaya Tahun Pelajaran 2014/2015 yang terdiri dari 29 kelas, 15 jurusan, dan jumlah 1008 siswa.

Sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Artinya, sampel adalah sebagian dari populasi untuk mewakili seluruh populasi atau sebagian individu yang diselidiki (Maksam, 2009:39).

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *cluster randomsampling*, yaitu yang dipilih untuk menjadi sampel bukan individu melainkan kelompok atau Kelas yang disebut *cluster* (Maksam, 2012: 57).

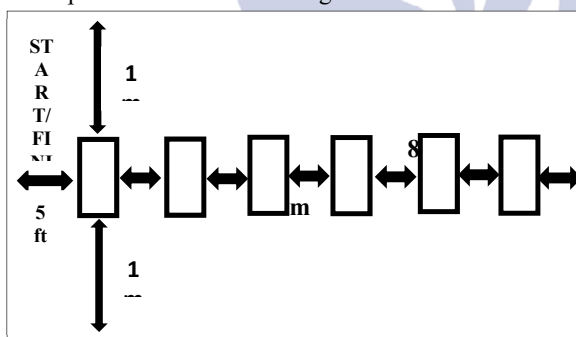
Pemilihan *cluster* harus dilakukan dengan cara *random*. Teknik *random* untuk memilih sampel dilakukan dengan mengambil 1 kelas yang mempunyai jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Dan dibagi menjadi 2 kelompok secara random, sehingga didapatkan 15 siswa sebagai kelompok eksperimen dan 15 siswa sebagai kelompok kontrol.

Langkah-langkah pengambilan data *pre-test* dilakukan setelah siswa melakukan pemanasan, siswa diinstruksikan untuk melakukan tes *dribble* cepat untuk mengukur kecepatan menggunakan *stopwatch* yang sudah diuji terakan, haasil dari tes diambil sebagai data *pre-test*.

Treatment dilakukan selama 2 minggu. Dimulai dari minggu ke 2 sampai minggu ke 3. Teknis pemberian *treatment* yaitu semua siswa kelompok *eksperimen* diberi materi *dribble* bolabasket dengan menggunakan metode pembelajaran resiprokal, sedangkan kelompok kontrol diberikan materi *dribble* bolabasket dengan menggunakan metode demonstrasi.

Pengambilan data *post-test* dilakukan pada minggu ke empat. Langkah-langkah pengambilan data *post-test* diambil setelah siswa melakukan pemanasan, siswa diinstruksikan untuk melakukan tes menggiring cepat, untuk mengukur kecepatan menggunakan *stopwatch* yang sudah diuji terakan hasil tes diambil sebagai data *post-test*.

Alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum 2012:111). Dalam suatu penelitian, instrumen penelitian menentukan kualitas data yang dikumpulkan dan kualitas data itu menentukan kualitas penelitiannya. Karena itu instrumen penelitian harus mendapatkan penggarapan yang cermat. Instrumen tes Kemampuan *Dribble* (Rohantoknam,dkk,2006: 65) dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :



Gambar 1

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil perhitungan selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut :

Tabel 1.Distribusi Data Nilai

Nilai Akhir	Kel. Eksperimen			
	Pre-Test		Post-Test	
	f	%	f	%
Sangat Baik	2	12.50%	4	25.00%
Baik	3	18.75%	5	31.25%
Sedang	3	18.75%	5	31.25%
Kurang	3	18.75%	1	6.25%
Kurang Sekali	5	31.25%	1	6.25%

Nilai Akhir	Kel. Eksperimen			
	Pre-Test		Post-Test	
	f	%	f	%
Jumlah	16	100.00%	16	100.00%

Berdasarkan tabel 1 dapat dijelaskan bahwa pada hasil penelitian domain psikomotor saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (12,50%), kategori baik sebanyak 3 siswa (18,75%), kategori sedang sebanyak 3 siswa (18,75%), kategori kurang sebanyak 3 siswa (18,75%), dan kategori kurang sekali sebanyak 5 siswa (31,25%). Sedangkan hasil penilaian domain psikomotor saat *post-test* jumlah siswa kategori sangat baik sebanyak 4 siswa (25,00%), kategori baik sebanyak 5 siswa (31,25%), kategori sedang sebanyak 5 siswa (31,25%), kategori kurang sebanyak 1 siswa (6,25%), dan kategori kurang sekali sebanyak 1 siswa (6,25%).

Tabel 2.Distribusi Data Nilai

Nilai Akhir	Kel. Kontrol			
	Pre-Test		Post-Test	
	Frek.	%	Frek.	%
Sangat Baik	1	6.25%	1	6.25%
Baik	1	6.25%	1	6.25%
Sedang	3	18.75%	5	31.25%
Kurang	4	25.00%	6	37.50%
Kurang Sekali	7	43.75%	3	18.75%
Jumlah	16	100%	16	100%

Berdasarkan tabel 2 dapat dijelaskan bahwa pada hasil penelitian domain psikomotor saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (6,25%), kategori baik sebanyak 1 siswa (6,25%), kategori sedang sebanyak 3 siswa (18,75%), kategori kurang sebanyak 4 siswa (25,00%), kategori kurang sekali sebanyak 7 siswa (43,75%). Sedangkan hasil penilaian domain psikomotor saat *post-test* jumlah siswa kategori sangat baik sebanyak 1 siswa (6,25%), kategori baik sebanyak 1 siswa (6,25%), kategori sedang sebanyak 5 siswa (31,25%), kategori kurang sebanyak 6 siswa (37,50%), dan kategori kurang sekali sebanyak 3 siswa (18,75%).

Tabel 3.Deskripsi DataEksperimen

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Selisih
Rata-rata	34.56	61.38	26.81
Standar Deviasi	30.63	21.94	-8.69
Varian	938.26	481.45	-456.81

Nilai Tertinggi	88.00	91.00	3.00
Nilai Terendah	0.00	10.00	10.00

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan deskripsi data hasil penelitian kelompok eksperimen bahwa selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada penilaian akhir tes hasil belajar *dribble* bola basket yaitu nilai rata-rata sebesar 26,81; nilai standar deviasi sebesar -8,69; nilai varian sebesar -456,81; nilai tertinggi sebesar 3,00; nilai terendah sebesar 10,00.

Tabel 4.Deskripsi Data Kontrol

Deskripsi	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	Selisih
Rata-rata	22.69	35.69	13.00
Standar Deviasi	22.51	22.09	-0.42
Varian	656.10	488.10	-168.00
Nilai Tertinggi	80.00	87.00	7.00
Nilai Terendah	0.00	10.00	10.00

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan deskripsi data hasil penelitian bahwa selisih hasil *pre-test* dan *post-test* pada penilaian akhir tes hasil belajar *dribble* bola basket yaitu nilai rata-rata sebesar 13,00; nilai standart deviasi sebesar -0,42; nilai varian sebesar -168,00; nilai tertinggi sebesar 7,00; nilai terendah sebesar 10,00.

Tabel 5.UjiNormalitas

Distribusi Nilai	N	Df	X ² Hitung	X ² Tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i>	16	3	4,162	5,991	Normal
<i>Post-test</i>	16	3	1,750	5,991	Normal

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dijelaskan bahwa X² hitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai X²tabel. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok eksperimen adalah normal.

Tabel 6.UjiNormalitas

Distribusi Nilai	N	Df	X ² Hitung	X ² Tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i>	16	3	5,918	5,991	Normal
<i>Post-test</i>	16	3	3,899	5,991	Normal

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dijelaskan bahwa X² hitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai X² tabel. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelompok kontrol adalah normal.

Tabel 7.Uji T Dependent

Perbedaan Nilai	N	Df	tHitung	tTabel	Keterangan
<i>Pre-test</i> – <i>Post-test</i>	16	15	5,607	1,753	Signifikan

Berdasarkan pada tabel 7 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada t hitung > t tabel dengan nilai 5,607 > 1,753. Ini membuktikan terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 0,05 antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian kelompok eksperimen.

Tabel 8.Uji T Dependent

Perbedaan Nilai	N	Df	tHitung	tTabel	Keterangan
<i>Pre-test</i> – <i>Post-test</i>	16	15	3,71	1,753	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 8 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada t_{hitung} < t_{tabel} dengan nilai 3,71 < 1,753. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan sebesar 0,05 antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian kelompok kontrol.

Tabel 9.Hasil Perbedaan Peningkatan

Hasil	Mean		Peningkatan
	<i>Pre-test</i>	Deviasi	
Sampel eksperimen	34,56	26,81	77,58%
Sampel kontrol	22,69	13,00	57,30%

Berdasarkan tabel 9 di atas dapat dijelaskan bahwa kelompok eksperimen nilai *mean pre-test* sebesar 34,56; nilai *mean deviasi* sebesar 26,81; persentase 100%. Dari nilai di atas maka dapat diketahui besar peningkatan hasil belajar *drbble* bola basket sebesar 77,58%. Sedangkan kelompok kontrol nilai *mean pre-test* sebesar 22,69; nilai *mean deviasi* sebesar 13,00; persentase 100%. Dari nilai di atas maka dapat diketahui besar peningkatan hasil belajar *drbble* bola basket sebesar 57,30%.

PEMBAHASAN

Dari hasil deskripsi data di atas dalam pembahasan ini akan dijelaskan pengaruh penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* pada permainan bola basket pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya. Pengaruh secara sederhana diketahui dengan melihat selisih nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian. Hal ini menunjukkan perubahan hasil belajar siswa dari sebelum

perlakuan hingga setelah perlakuan. Untuk mengetahui perbedaan pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada sampel penelitian maka digunakan uji beda dengan rumus sampel sejenis atau *dependent sample*.

Pada tahap deskriptif menunjukkan bahwa hasil penelitian pada domain kognitif, menunjukkan bahwa hasil penelitian pada kelompok eksperimen didapatkan nilai *meanpre-test* sebesar 34,56 pada *post-test* meningkat sebesar 61,38 sehingga terdapat selisih sebesar 26,81. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran resiprokal dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang signifikan pada materi *dribble* bola basket. Ini dapat terjadi karena guru memberikan perlakuan untuk menjelaskan materi *dribble* bola basket kepada siswa, guru tidak hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan gerak yang diberikan, namun guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya, guru juga membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil terdiri dari 5-6 orang, dalam kelompok siswa saling memberitahu tiap anggota kelompok kalau ada yang tidak bisa dan salah saat melakukan gerakan *dribble* bola basket. Sehingga meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *dribble* bola basket.

Sedangkan kelompok kontrol didapatkan nilai *mean pre-test* sebesar 22,69 pada *post-test* meningkat sebesar 35,69 sehingga terdapat selisih sebesar 13,00. Hal ini menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran langsung tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa materi *dribble* bola basket. Ini dapat terjadi karena guru menerapkan model pembelajaran langsung, guru hanya menyampaikan materi kepada siswa kemudian siswa mempraktikkannya, siswa juga belajar individual dan kurang menguasai materi pembelajaran. Sehingga tidak dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi *dribble* bola basket.

Dari hasil ini selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan antara nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan nilai *pre-test* kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji *t independent*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji t_{hitung} sebesar 1,19 lebih kecil dari pada t_{tabel} sebesar 2,042. Maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis kerja (H_a) ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan pada nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan nilai *pre-test* kelompok kontrol. Sedangkan antara nilai *post-test* kelompok eksperimen dan nilai *post-test* kelompok kontrol dengan menggunakan rumus uji *t independent* hasil menunjukkan bahwa nilai uji t_{hitung} sebesar 3,30 lebih besar dari pada t_{tabel} sebesar 2,402. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Hal ini menunjukkan bahwa ada perbedaan pada nilai *post-test* kelompok eksperimen dan nilai *post-test* kelompok kontrol. Selanjutnya dilakukan tes kebermaknaan (signifikansi 0,05) perbedaan

antara nilai *pre-test* kelompok eksperimen dan nilai *post-test* kelompok eksperimen dengan menggunakan rumus uji *t dependent*. Hasil uji menunjukkan bahwa nilai uji t_{hitung} sebesar 14,69 lebih besar dari pada t_{hitung} sebesar 1,699. Maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis kerja (H_a) diterima. Sehingga dengan demikian H_a yang diajukan peneliti diterima dan H_0 ditolak. Hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang signifikan (0,05) dalam penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. Selanjutnya dihitung besar peningkatan kelompok eksperimen dengan membagi nilai rata-rata deviasi dengan nilai *meanpre-test* kemudian dikalikan 100%. Dari hasil penghitungan diperoleh peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok eksperimen sebesar 77,58%, sedangkan untuk kelompok kontrol sebesar 61,34%.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa ada pengaruh penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. Untuk itu, peneliti merekomendasikan penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* bola basket. Selain itu, guru tidak cukup hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan tugas gerak yang diberikan. Namun guru juga memberikan kesempatan pada siswa untuk menganalisa pembelajaran dan siswa saling berinteraksi sesama siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik.

Dari penjelasan di atas maka peran guru diperlukan terutama untuk memahami dan menerapkan metode resiprokal sebagai penunjang peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket.

PENUTUP

Simpulan

Besar pengaruh penerapan metode resiprokal terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya adalah sebesar 77,58% kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol sebesar 61,34%.

Saran

Berdasarkan hasil pembahasan yang ditemukan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut :

1. Guru dapat menggunakan metode pembelajaran resiprokal dalam pembelajaran materi *dribble* pada permainan bolabasket pada siswa kelas X SMK Negeri 12 Surabaya.
2. Guru tidak cukup hanya menjelaskan tugas gerak yang diberikan, namun guru juga perlu menginstruksikan pada siswa bahwa peran teman yang dapat melakukan tugas gerak dengan baik dibutuhkan untuk membantu teman yang belum dapat melakukan tugas gerak dengan baik agar seluruh siswa dapat melakukan tugas gerak dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Surakarta: Era Intermedia.

Fajariyono, Sony. 2011. *Pembelajaran Metode Resiprokal dan Metode Ceramah Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Penjasorkes*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya: FIK UNESA.

Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PustakaSetia.

Husdarta dan Saputra, Y.M. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.

Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. 2013. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.

Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang: Elwas Offset.

Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: RajaGrafindoPersada.

Maksum, A. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya :Unesa.

Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga*. Surabaya : Unesa University Press.

Maksum, A. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa.

Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: UNESA University Press.

Rohantoknam, dkk. 2006 *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan*. Jakarta: Iptek Olahraga.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Dekdikbud RI, Dirjen dikti.

Sudjana, Nana. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya

Tim penerjemah, PP PERBASI, Bidang SDM PP PERBASI. 2012. *Official Basketball Rules 2012*. Jakarta : FIBA RULES.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.