

## **PENGARUH METODE *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET**

**(Studi pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Sampang)**

**Mafruhah \*, Bernard Djawa**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*mafruhahmafruhah@mhs.unesa.ac.id

### **Abstrak**

*Role playing* merupakan suatu formasi metode simulasi yang biasanya semacam bantuan bagi pendidikan pada aktivitas seseorang. Desain ini melibatkan individu aktivitas manusia dan gerak laku perorangan atau hubungan antar perorangan terkandung dalam karakter aktivitas. Desain *role playing* ini melaksanakan siswa untuk melakukan praktik sebenarnya, observasi aksi menyerupakan diri atas pemeran, memahami karakter pemeran dan penggalian, pengukuran dengan repetisi dalam sasaran dan pelaksanaan sistem tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sampang. Format penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dan melaksanakan pendekatan kuantitatif. Peserta didik yang sebagai subyek penelitian sejumlah 22 peserta didik. Pengambilan data memakai aturan dua faktor pengukuran, antara lain faktor pengetahuan dan keterampilan secara *pre-test* dan *post-test* bagi permainan bola basket. Penelitian memperoleh hasil yakni: ditemukan mempunyai pengaruh yang signifikan pada hitungan uji-t membuktikan bahwa faktor pengetahuan yakni  $33,984 > 2,080$  mempunyai angka yang signifikan  $\rho$  sebesar  $0,00 < 0,05$  dan faktor keterampilan  $14,255 > 2,080$  serta kedua faktor memiliki nilai yang signifikan  $\rho$  sebesar  $0,005 < 0,05$  selanjutnya banyak peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket kelas XI SMA Negeri 2 Sampang pada faktor pengetahuan sebesar 75,34%, sedangkan peningkatan bagi faktor keterampilan sebesar 36,05%.

**Kata Kunci:** *role playing*; hasil belajar; *dribble*; bola basket

### **Abstract**

Role playing is a simulation method formation which is usually a kind of aid for education in one's activities. This design involves individual human activity and individual behavior or interpersonal relationships contained in the character of the activity. This role-playing design implements students to carry out actual practice, observing the action of likening themselves to the actor, understanding the character of the cast and extracting, measuring with repetition in the target and implementing the system. This study aims to determine the influence and magnitude of the influence of the role-playing method on learning outcomes of basketball dribbling in class XI students of State Senior High School 2 Sampang. Quasi-experimental research format and carry out a quantitative approach. There were 22 students as research subjects. Data collection used the rules of two measurement factors, including the knowledge and skills factors pre-test and post-test for basketball games. The research obtained the results, namely: it was found to have a significant effect on the t-test calculation proving that the knowledge factor, namely  $33.984 > 2.080$ , has a significant number  $\rho$  of  $0.00 < 0.05$  and the skill factor of  $14.255 > 2.080$  and the two factors have a significant value  $\rho$  of  $0.005 < 0.05$ , then there was a lot of improvement in the results of learning dribble basketball for class XI State Senior High School 2 Sampang on the knowledge factor of 75.34%, while the increase for the skill factor was 36.05%.

**Keywords:** *role playing*, *learning outcomes*; *dribble*; *basketball*

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah wadah bagi pemerintah untuk mengembangkan ilmu kehidupan aktivitas bangsa yang bermaksud untuk memajukan kemampuan peserta didik hendaknya memerankan manusia yang bertakwa dan beriman kepada Tuhan Yang Maha Esa. Wadah untuk mendapat pendidikan yaitu pada sekolah. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diarahkan buat meningkatkan karakter manusia Indonesia sepenuhnya menjalani olahhati, olahpikir, olahrasa, dan olahraga (Permendiknas, 2008:3).

Aktivitas belajar mengajar membentuk suatu keadaan yang dengan terencana diciptakan. Guru yang memberikan pembelajaran kepada peserta didik. Guru yang membimbing peserta didik yang belajar membuat kombinasi dari kedua elemen manusiawi ini lahiriah hubungan edukatif. Semua faktor pengajaran difungsikan secara maksimal supaya bisa memperoleh sasaran pendidikan yang sudah konsisten sebelum pendidikan dilaksanakan (Djamarah dan Zain, 2010: 37).

Ilmu pengetahuan Penjaskes mempunyai ciri yang berlainan dibandingkan dengan ilmu pengetahuan yang lain, sebab arah yang hendak dicapai tidak hanya membentuk siswa dari segi bidang keterampilan, sebaliknya juga mencakup ilmu pengetahuan dan perilaku. Diharapkan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah bisa mengamalkan yang besar serta dapat membentuk manusia atau peserta didik yang sehat jasmani maupun non jasmani.

Dalam pelaksanaan Penjaskes di SMA Negeri 2 Sampang fungsi guru masih benar-benar diperlukan dalam bentuk tenaga menjadikan suatu aktivitas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sebagai fasilitas pendidikan dalam umumnya dan membangun keterampilan gerak pada spesifiknya. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan mesti menentukan dan memakai cara-cara mendidik atau mengajar yang bisa memajukan kapasitas pengajaran, sehingga dari aktivitas pendidikan, anak peserta didik akan mendapatkan pengalaman gerak yang berhasil. *Vlassi* dalam *Aimin, et al.,* (2015) mengemukakan bahwa integrasi teknologi informasi dan kurikulum harus dimulai dari proses belajar mengajar, tujuan pengajaran dan proses belajar mengajar yang efektif dan wajar.

Sesuai peninjauan peneliti dan wawancara kepada guru Penjaskes SMA Negeri 2 Sampang selalu menerapkan metode ceramah dan praktik keadaan ini akan dapat mempengaruhi pemahaman siswa dalam menyerap pembelajaran karena, menciptakan siswa merasa bosan dalam mendapatkan metode ceramah dan praktik yang selama ini para peserta didik terima. Pemahaman membuat sesuatu hal yang benar-benar berpengaruh

karena pendidikan jasmani merupakan akibat dari cara pembelajaran merupakan penggunaan sarana dan prasarana yang telah digunakan oleh pendidik pendidikan jasmani. Pemahaman itu membentuk pemahaman yang dialami oleh seseorang dalam memahami penjelasan tentang lingkungannya melewati panca indra semacam halnya siswa peserta didik dalam menguasai informasi mengenai pendidikan jasmani dari aspek tujuan, fondasi dan faedah melewati penglihatan dan pendengaran mereka. Proses aktif dan mengarahkan diri sendiri di mana siswa memantau, mengatur, dan mengontrol kognisi, motivasi, pengaruh, perilaku, dan lingkungan mereka untuk mencapai tujuan mereka (Kolovelonis, Goudas, & Dermitzaki, 2012).

*Role playing* atau desain sosiodrama merupakan suatu formasi sistem simulasi yang biasanya dipakai buat pendidikan pada aktivitas seseorang. Desain ini mengikut sertakan perseorangan aktivitas manusia atau seseorang dan tingkah laku atau perilaku mereka atau hubungan antar individu tersebut dalam formasi aktivitas. Harapan dengan metode *role playing* berdasarkan Djamarah dan Zain (2010: 88) yaitu :

1. Supaya siswa bisa menjiwai dan menguasai gerakan pikiran orang lain.
2. Mampu belajar dengan jalan apa memilah tanggung jawab.
3. Mampu belajar macam mana menangkap kesimpulan saat keadaan grup secara spontan.
4. Mendorong kelas guna berasumsi serta menyelesaikan kasus.

Metode ini menyertakan gerakan manusia dan perilaku mereka atau interaksi antar individu tersebut dalam bentuk aktivitas. Para peserta didik ikut serta sebagai pemain dengan peran tertentu atau selaku pengamat tergantung pada tujuan dan penerapan teknik tersebut. Maksud yang diminta atas metode *role playing* berdasarkan Hidayati (2004: 95) antara lain ialah:

1. Supaya peserta didik mendalami objek keadaan atau hal yang sebenarnya bermakna realita hidup.
2. Supaya peserta didik mencerna apa yang menjadi asal mula dari sesuatu sambil bagaimana akibatnya.
3. Memperhatikan indra dan menduga peserta didik akan sesuatu.
4. Sebagai distribusi atau pelepasan kemelut dan emosi.
5. Sebagai perangkat mendiagnosis kondisi kapasitas peserta didik.
6. Penataan rancangan dari suatu karakter tertentu secara sendiri.
7. Sebagai karakter dari bentuk seseorang dalam suatu aktivitas kejadian.
8. Membentuk keahlian peserta didik dalam menyelesaikan masalah berpikir responsif diagnosis, berkomunikasi dan hidup dalam komunitas.

9. Mengasah keahlian peserta didik dalam mengarahkan dan memperbaiki pikiran sistem berpikir dan perbuatannya.

Seorang guru yang baik harus mempelajari dan memahami metode pengajaran tradisional dan modern yang berbeda dan memahami fitur dari setiap metode dan cara penerapannya untuk dapat memilih metode terbaik untuk mencapai tujuan dari proses pendidikan (El-Aal, 2012). Guru mempunyai peranan yang berguna dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pada permulaan latihan, guru menyampaikan pengertian tentang peran-peran yang akan ditampilkan dan arahan yang bakal dicapai oleh peserta didik pada ketika pembelajaran. Guru pun harus mengusahakan kondisi permainan yang menyenangkan dan menghindari munculnya kecemasan atau prasangka yang buruk. Kecuali pada akhir latihan guru ingin melangsungkan umpan balik dan menarik simpulan umum. Penilaian yang bersifat merusak selayaknya dilarang dalam hal ini guru berperan selaku penengah. Ciri penerapan metode *role playing* menurut Djamarah dan Zain (2010: 89) yaitu:

1. Menetapkan dahulu kasus-kasus yang atraktif ketertarikan peserta didik untuk ditelaah.
2. Mendeskripsikan kepada peserta didik tentang isi dan kasus-kasus dalam kerangka pelajaran tersebut.
3. Menetapkan peserta didik yang sanggup untuk mempertunjukkan gerak di hadapan peserta didik.
4. Menerangkan kepada pendengar tentang peranan mereka pada waktu metode *role playing* selagi aktif.
5. Menyampaikan peluang kepada para pemeran untuk bermufakat beberapa menit sebelum mereka membawakan gerakan yang lain.
6. Menghentikan metode *role playing* dalam waktu keadaan gerakan sudah sampai kemelut.
7. Menghentikan sosiodrama dengan tukar pikiran untuk bersama-sama menyelesaikan kasus persoalan yang ada atas sosiodrama tersebut.
8. Tidak lupa memberikan nilai hasil sosiodrama tersebut sebagai objek evaluasi lebih lanjut.

Dengan demikian metode *role playing* merupakan suatu pembelajaran dengan memecahkan suatu masalah dengan cara memainkan gerakan dan menarik siswa agar bersedia memainkan gerakan didepan temannya dan sesudah itu diakhiri dengan diskusi.

Metode ceramah dan praktik yang sering dilakukan ternyata menghasilkan hasil belajar *dribble* bola basket yang kurang maksimal, peneliti akan mencoba menerapkan metode *role playing*. Metode ini menggambarkan suatu model metode simulasi yang dipakaiguna pendidikan dari gerakan seseorang yang melibatkan interaksi antar individu dalam bentuk kegiatan (Hamalik, 2008: 199). Alasan memakai desain *role playing* ini melaksanakan peserta didik melangsungkan

implementasi secara nyata, pemantauan aksi menyerupakan sendiri sama aktornya, melihat karakter pemain serta pendalaman, evaluasi dan peniruan atas sasaran dan implementasi metode tersebut.

Hasil belajar merupakan kesanggupan yang dimiliki peserta didik setelah memperoleh proses belajar mengajar dan mengerti, pengetahuan belajarnya (Sudjana, 1991: 22). Hasil belajar merupakan sensitivitas dalam mendapatkan stimulasi dari luar yang masuk pada peserta didik, baik dalam formasi kejadian, keadaan, fenomena dan lain-lain yang termuat pemahaman, kemauan untuk mendapatkan stimulus, pengaturan dan preferensi rangsangan dari luar. Pada metode belajar-mengajar, hasil belajar yang diminta dapat dicapai peserta didik berguna untuk diketahui oleh guru, supaya guru bisa mendesain pengajaran secara cermat dan terencana.

Berdasarkan Djamarah dan Zain (2010: 106), maka parameter hasil belajar yang merupakan petunjuk maka suatu metode belajar mengajar dikatakan berhasil jika :

1. Kapasitas menerima terhadap sasaran pengajaran yang diajarkan memperoleh prestasi tinggi, baik secara perorangan ataupun kelompok.
2. Perilaku yang digariskan dalam standar kemampuan dan kemampuan dasar dapat dicapai oleh peserta didik, baik secara perorangan ataupun kelompok.

Permainan bola basket merupakan salah satu kegiatan olahraga yang berdampak positif bagi peserta didik baik fisik, mental maupun sosial karena mendapat perhatian yang luas baik secara lokal maupun global, yang menyangkut ragam konsep dan keterampilan dasar untuk mempelajari. Permainan bola basket membutuhkan adaptasi dari pemain di lapangan dan penyerangan adalah bagian dari permainan yang memungkinkan para pemain untuk menemukan apa yang terjadi kemudian merespon dengan benar (El-Aal, 2012).

*Dribble* adalah komponen yang terpisahkan pada bola basket maka berguna pada permainan perorangan dan kelompok. Seperti operan, *dribble* ialah salah satu aturan membawa bola. Supaya selalu mengendalikan bola serta bergerak, dan kudu memantulkannya pada lantai. Permulaannya, bola harus lepas dari tangan setelah kaki diangkat dari lantai. Selama men-*dribble* tidak boleh menyentuh bola secara bertepatan bersama dua tangan. *Dribble* dilaksanakan memakai kekuatan siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan minim dukungan dari bahu. Jari mesti tetap rileks akan tetapi teguh menekan bola. *Dribble* yang benar yakni selagi letak tangan jangan berada di bawah bola dan bola mesti menurunkan tangan sebelum kaki tumpuan (*pivot foot*) berganti sikap (Kosasih, 2008: 38).

Aturan menggiring (*dribble*) bola yaitu sebagai berikut:



1. Pegang bola menggunakan kedua tangan, lakukan dengan rileks dan posisi tangan kanan di atas bola dan tangan kiri di bawah bola.
2. Salah satu kaki menarik langkah kedepan berbarengan dengan tangan yang melaksanakan giringan, dan lutut agak ditekuk.
3. Condongkan badan ke depan, berat badan diantara kedua kaki.
4. Bola di pantul-pantulkan, beserta tatapan mata ke depan, namun untuk amatir bisa memandang bola.
5. Lakukan manuver dengan berjalan ke depan ke belakang maupun di tempat.
6. Sesudah memahami gerakan di atas, lanjutkan gerakan menggiring bola dengan berlari ke depan.
7. Lakukan manuver gabungan antara mengoper, menggiring dan menembak bersama manuver yang cepat. (Ahmadi, 2007: 17).

Perlu diperhatikan dalam melakukan *dribble* yaitu mengenai penguasaan bola supaya memudahkan siswa melakukan pantulan ditempat tanpa melihat bola, kemudian sambil jalan dan lari sehingga siswa menjadi terampil untuk menguasai teknik-teknik *dribble* (Ahmadi, 2007: 17). Tujuan penelitian ini adalah melihat pengaruh dan besarnya pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang.

## METODE

Penelitian ini memakai model penelitian eksperimen memakai tindakan deskriptif kuantitatif yang maknanya suatu penelitian yang dilaksanakan dengan aturancermat untuk memahami ikatan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu identitas inti penelitian eksperimen yaitu terdapat *treatment* yang dialokasikan kepada subyek penelitian (Maksum, 2006: 10). Desain penelitian ini menggunakan model *one group pre-test – post-test*. Penelitian ini subjek populasi yaitu semua siswa kelas XI SMA Negeri 2 Sampang sebanyak 154 orang, sebab kelas XI di SMA Negeri 2 Sampang ada 7 kelas jadi mengambil secara sampel. Sampel *cluster random sampling* merupakan pengambilan sampel dengan *cluster random sampling* ini dengan aturan mengambil salah satu kelas XI IPA dan IPS dengan sistem undian. Sampel penelitian ini yaitu kelas XI sebanyak 22 siswa SMA Negeri 2 Sampang. *Treatment* sebanyak 2 kali *treatment* memakai frekuensi 1 kali seminggu pada waktu jam pembelajaran PJOK, kemudian dilanjutkan dengan melakukan *post-test*.

Proses pengumpulan data yang hendak dilaksanakan yaitu; tes pengetahuan dengan metode memberikan pertanyaan dengan penilaian pengetahuan bola basket yang terdiri dari 4 pertanyaan dengan kriteria penilaiannya apabila setiap sampel mendapat nilai 4,

apabila ada 4 jawaban pada indikator yang ada, nilai 3, apabila ada diantara 4 jawaban pada indikator yang ada, nilai 2, apabila ada diantara 4 jawaban pada indikator yang ada, dan nilai 1, apabila ada diantara 4 jawaban pada indikator yang ada. Penilaian keterampilan bola basket yang terdiri dari 5 pengamatan dengan kriteria penilaiannya apabila setiap sampel mendapat nilai 5, apabila ada 5 pengamatan pada indikator yang ada, nilai 4, apabila ada diantara 5 pengamatan pada indikator yang ada, nilai 3, apabila ada diantara 5 pengamatan pada indikator yang ada, nilai 2, apabila ada diantara 5 pengamatan pada indikator yang ada, dan nilai 1, apabila ada diantara 5 pengamatan pada indikator yang ada.

Data diolah pada tabel lalu menghitung data searah dengan cara yang dilakukan setelah itu interpretasi hasil data. Analisis data menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, dan uji daya pembeda atau Uji-t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hitungan analisis statistik *pre-test* dan *post-test* pengetahuan didapat gambaran statistik rata-rata, standar deviasi (SD), varian, nilai maksimal, nilai minimal dan peningkatan. Berikut adalah tabel 1 deskripsi data *pre-test* dan *post-test* pengetahuan.

**Tabel 1. Deskripsi Statistik Pre-Test Post-Test Pengetahuan dan Keterampilan**

Kelompok	Tes	Mean	SD	Var	Min	Mak	Peningkatan
Pengetahuan	<i>Pre-test</i>	41,48	4,93	24,35	31,25	50,00	75,34%
	<i>Post-test</i>	72,73	5,96	35,51	62,50	87,50	
Keterampilan	<i>Pre-test</i>	42,36	7,16	51,29	32,00	60,00	36,05%
	<i>Post-test</i>	57,64	5,19	26,91	48,00	64,00	

Berdasarkan statistik dari tabel 1 untuk faktor pengetahuan diperoleh peningkatan sebesar 75,34% dan faktor keterampilan diperoleh peningkatan sebesar 36,05% dari *pre-test* dan *post-test* pengetahuan. Sedangkan penjabaran statistik *pre-test* dan *post-test* keterampilan didapatkan pemaparan statistik rata-rata, standar deviasi (SD), varian, nilai tertinggi, nilai terendah serta peningkatan.

**Tabel 2. Statistik Uji Normalitas Pengetahuan dan Keterampilan**

Keterangan	Pengetahuan		Keterampilan	
	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
P-value	0,144	0,101	0,204	0,263
Signifikan	0,05	0,05	0,05	0,05
Kategori	Normal	Normal	Normal	Normal

Hitungan pada tabel 2 bisa diamati kalau statistik kesemua variabel mempunyai taksiran *p-value* > 0,05,

dapat disimpulkan bahwa seluruh variabel berdistribusi normal. Eksperimen hipotesis pada pengkajian ini bermaksud guna menyatakan terdapat adanya akibat desain *role playing* atas hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang. Pengkajian statistik yang dilaksanakan guna pengetesan hipotesis pada penelitian ini yaitu uji-t, hitungan uji-t *pre-test* dan *post-test* kelas XI bisa diamati dari tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji-t Pre-Test Post-Test Pengetahuan dan Keterampilan**

Variabel	Kelas	Mean	Sig.	Ket.
Pengetahuan	Pre-test	41,48	0,00	Signifikan
	Post-test	72,73		
Keterampilan	Pre-test	42,36	0,00	Signifikan
	Post-test	57,64		

Menurut hitungan uji-t bahwa hipotesis yang mengemukakan terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang dinyatakan diterima.

Pengkajian statistik dilaksanakan memakai uji-t guna mengetahui pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket bagi peserta didik. Bersumber pada pengkajian membuktikan kalau metode *role playing* tercatat mempunyai pengaruh yang signifikan bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang. Hitungan uji-t membuktikan kalau diperoleh kenaikan hasil belajar *dribble* bola basket dari faktor pengetahuan dan keterampilan kelas XI SMA Negeri 2 Sampang. Faktor ini menetapkan pada angka  $t_{hitung}$  bagi faktor pengetahuan yaitu  $33,984 > 2,080$  dengan angka signifikan  $\rho$  sebesar  $0,00 < 0,05$ , bermakna terdapat pengaruh yang signifikan. Sedang angka  $t_{hitung}$  buat faktor keterampilan  $14,255 > 2,080$  dengan angka signifikan  $\rho$  sebesar  $0,005 < 0,05$ , bermakna terdapat pengaruh yang signifikan. Eksperimen hipotesis yang bermakna terdapat pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang jelas diterima. Faktor pengetahuan dan faktor keterampilan dengan menggunakan penerapan metode *role playing* mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang.

Kenaikan hasil belajar metode *role playing* yang dilakukan dalam pembelajaran *dribble* bola basket. Metode *role playing* merupakan suatu model metode simulasi yang dimanfaatkan bagi pendidikan pada gerakan seseorang yang mengikut sertakan hubungan antar perseorangan pada struktur gerakan (Hamalik, 2008: 199). Metode pembelajaran *role playing* juga suatu penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan

imajinasi dan penghayatan peserta didik, dalam penghayatan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan dengan cara oleh peserta didik untuk memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati (Mustofa, 2017).

Pengguna model *role playing* dapat memberikan beberapa keuntungan. Keuntungan tersebut adalah pada saat dilaksanakan bermain peran, peserta didik dapat bertindak dan mengekspresikan perasaan dan pendapat tanpa kekhawatiran mendapat saksi (Haq, Subehan, dan Asyiah, 2014). Dan *role playing* suatu metode belajar dengan cara penguasaan tugas gerak pembelajaran melalui penghayatan siswa dengan memerankan sebagai pelaku utama tugas gerak yang dilakukan secara sadar dan mendiskusikan tentang peran (Setyorosadi, 2014).

Maksud *role playing*, cocok dengan model belajar berdasarkan Djamarah dan Zain (2010: 88) yaitu: 1) Berlatih sambil bertindak. Para peserta didik melaksanakan praktik olahraga spesifik seperti pada fakta yang senyatanya. Sasarannya yaitu buat memajukan keahlian interaktif atau keahlian reaktif. 2) Belajar memakai emulasi. Para peserta didik menonton gerak menyerupakan diri sama tokoh dan tingkah laku mereka. 3) Belajar memakai balikan. Para penonton menanggapi perilaku para pemeran yang telah dihadirkan. Sasarannya yaitu guna mengembangkan metode-metode kognitif serta asas-asas yang mendasari sikap keterampilan yang sudah didramatisasikan. 4) Belajar memakai peninjauan, evaluasi, serta peniruan. Para peserta didik bisa membetulkan keahlian-keahlian mereka serta mengulanginya pada prestasi berikutnya.

Hasil perhitungan memperlihatkan maka terdapat peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada penerapan metode *role playing* dalam faktor pengetahuan dan keterampilan kelas XI SMA Negeri 2 Sampang. Faktor ini diperlihatkan atas meningkatnya faktor pengetahuan sebesar 75,34%, sedang meningkatnya faktor keterampilan sebesar 36,05%. Jadi menggunakan metode *role playing* sangat baik dalam meningkatkan pembelajaran *dribble* bola basket bagi peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Sampang.

## PENUTUP

### Simpulan

Hitungan eksperimen dari pengaruh metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada *dribble* bola basket di kelas XI SMA Negeri 2 Sampang bisa diambil keputusan yaitu:

1. Metode *role playing* terhadap hasil belajar peserta didik pada *dribble* bola basket berdampak signifikan
2. Banyaknya peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket kelas XI SMA Negeri 2 Sampang dengan faktor pengetahuan sejumlah 75,34%, dan untuk

peningkatan atas faktor keterampilan sejumlah 36,05%.

#### Saran

1. Metode *role playing* sangat baik untuk diterapkan dalam mengajar keterampilan, karena siswa dapat melakukan praktik melewati emulasi penelaah gerak menyerupakan diri pada pemeran dan perilaku mereka pada olahraga spesifik sama pada kebenaran yang sebenarnya.
2. Metode *role playing* sangat membantu, karena dapat mengamati perilaku para pemain serta melalui pengkajian, penilaian, dan pengulangan yang telah ditampilkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, N. (2007). *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta: Era Pustaka Utama.
- Ahmed, H., & Abd, A. (2012). Effect of Educational Module on Basic Basketball Skills Performance in Junior of Basketball. *World Journal of Sport Sciences*, 6 (4), 428-431.
- Aimin, L., Jianjun, L., Gan Chen, T., Yuanping, C., & Shaoyong, W. (2015). Research on The Inquiry Teaching Model of Men's Basketball Teaching in College Physical Education Based on Network Information Technology. *International Journal of Smart Home*, 9 (10), 169-178.
- Arikunto, S. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Renika Putra.
- Djamarah, S., B., & Zain, A. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Renika Cipta.
- El-Aal, H. A. A. A. (2012). Effect of Educational Module on Basic Basketball Skill Performance in Junior of Basketball. *World Journal of Sport Sciences*, 6 (4): 428-431.
- Hamalik, O. (2008). *Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Pendekatan Sistem*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Haq, R. I., Subchan, W., & Asyiah, I. N. (2014). Penggunaan Model Pembelajaran Role Playing Untuk Peningkatan Hasil Belajar dan Aktivitas Siswa pada Mata Pelajaran Biologi (Standar Kompetensi Memahami Saling Ketergantungan dalam Ekosistem di SMP Negeri 1 Tapan Kabupaten Bondowoso Kelas 7E Tahun Ajaran 2013/2014). *Pancaran Pendidikan*, 3 (3), 63-72.
- Hidayati. (2004). *Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial di Sekolah SD*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kolovelonis, A., Goudas, M., & Dermizaki, I. (2012). Students' Performance Calibration in a Basketball Dribbling Task in Elementary Physical Education. *International Elektronik Journal of Elementary Education*, 4 (3), 507-517.
- Kosasih, D. (2008). *Fundamental Basketball*. Semarang : CV. Elwas Offset.
- Maksum, A. (2006). Diktat Mata Kuliah : *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, A. (2007). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Mustofa, M. A. (2017). Pengaruh Metode Pembelajaran Role Playing Terhadap Hasil Belajar Shooting Bola Basket (Studi pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5 (3), 456-461.
- Peraturan Menteri Pendidikan Nasional. (2008). *Permen No. 22, 23, dan 24 Tahun 2006*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Setyorosadi, D. D. (2014). Perbedaan Penggunaan Metode Demonstration dan Metode Role Playing Terhadap Hasil Belajar Spike Bolavoli (Studi pada Siswa Kelas XI IPS-1 dan IPA-1 MAN 6 Jombang). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2 (1), 70-75.
- Sudjana, N. (1991). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.