

**PENGARUH METODE PEMBELAJARAN *ROLE PLAYING* TERHADAP HASIL BELAJAR
SHOOTING BOLA BASKET
(Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban)**

Mochammad Ali Mustofa

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Shooting adalah salah satu cara memasukkan bola ke dalam keranjang dan juga bertujuan untuk mendapatkan *point*. Dalam melakukan *shooting* ada hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu *balance* (keseimbangan tubuh), *eye* (pandangan ke arah sasaran), *elbows* (sudut siku), *follow throw* (gerakan lanjutan). Jika ke-empat aspek tersebut kurang dikuasai maka hasil *shooting* akan kurang maksimal. Banyak metode pembelajaran yang digunakan agar dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menguasai gerak dasar *shooting*. Akan tetapi dalam kenyataannya masih banyak siswa yang belum mampu menguasai gerak dasar ini dengan metode yang diterapkan oleh para pendidik. Untuk itu diperlukan metode lain yang mampu meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi gerak dasar *shooting*. Tujuan penelitian ini adalah untuk 1) Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket dengan menggunakan metode *Role Playing*. Dan 2) mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar *shooting* bola basket dengan menggunakan metode *Role Playing*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Role Playing* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar *Shooting* yaitu sebesar 6,36 %.

Kata Kunci : *shooting*, *Role Playing*, hasil belajar.

Abstract

Shooting is a way of putting the ball into a basketball hoop and it aims to get points. In doing the shooting there are several things to note. They are balance (body balance), eye (focus to the target), elbows (angle of elbow), follow throw (advanced movement). If all four aspects are less mastered so the shooting results will be less than the maximum. Many learning methods are used to improve students' ability to master basic shooting movements. However in reality there are many students who have not been able to master this basic movement to methods applied by educators or teachers. Therefore another method is needed to improve students' ability to learn the materials of basic shooting movement. The purposes of this research are 1) to know the improvement of shooting basketball learning result by using Role Playing method, and 2) to find out how much the improvement learning result shooting basketball by using Role Playing method. Based on the results of this research can be concluded that using Role Playing method gives significant influence to Shooting learning result that is 6,36% improvement.

Keywords: Shooting, Role Playing, learning outcomes.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses alami yang berlangsung secara wajar dalam kehidupan manusia di masyarakat. Dalam perkembangan proses tersebut dapat berlangsung dalam lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Pengertian pendidikan pada sistem pendidikan nasional adalah usaha untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan pembelajaran dan latihan. Pendidikan merupakan interaksi antara pendidik dengan peserta didiknya dalam membantu peserta didik untuk menguasai tujuan pendidikan. Di sekolah guru melakukan interaksi secara terencana, serta telah disiapkan kurikulum yang bersifat tertulis.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan proses pendidikan yang merupakan pendidikan secara keseluruhan yang pelaksanaannya ditetapkan berdasarkan kurikulum yang ada. Penjasorkes bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan dan pembentukan watak atau karakter. Menurut Nurhasan, dkk (2005: 6) rumusan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) yaitu: mengembangkan perilaku *sportif*, disiplin, jujur, kerjasama, bertanggung jawab, demokratis, dan percaya diri melalui aktifitas jasmani, permainan dan olahraga, menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar penjasorkes. Pendidikan jasmani adalah proses

pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, ketrampilan motorik, keterampilan berfikir, emosional, sosial dan moral. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat (Depdiknas, 2002).

Jadi bisa disimpulkan pendidikan jasmani merupakan proses penyediaan pengalaman belajar pada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan. Untuk mengembangkan perilaku *sportif*, disiplin, jujur, kerjasama, bertanggung jawab, demokratis, dan percaya diri, serta menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar penjasorkes.

Sesuai dengan karakter siswa SMP, usia 12-16 tahun kebanyakan dari mereka masih suka bermain secara kelompok. Untuk itu guru harus bisa mengembangkan pembelajaran penjas yang aktif, efektif dan menarik. Selain memperhatikan dan memahami karakter. Pada usia tersebut perkembangan manusia banyak mengalami perubahan. Perubahan yang paling terlihat adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikologi (Maksum, 2008: 25). Dalam penjasorkes, berhasil tidaknya pembelajaran ditentukan oleh tenaga pendidiknya. Penjasorkes bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani serta memberi variasi gerak motorik. Oleh karena itu guru penjasorkes harus mengembangkan gerak motorik siswa, sehingga pembelajaran penjasorkes dapat berjalan dengan lancar.

Di dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan SMP kelas VIII terdapat materi pembelajaran permainan bola besar khususnya bola basket. Bola basket ini termasuk olahraga yang mulai terkenal di kalangan masyarakat umum, dan mulai mendapat tempat di hati para siswa pada jenjang SMP. Karena olahraga ini termasuk olahraga yang mengandung unsur bermain secara berkelompok. Dalam bola basket ada beberapa macam teknik dasar, yaitu *passing*, *dribbling*, dan *shooting*. Dalam melakukan *shooting* ada hal-hal yang perlu diperhatikan, yaitu *balance* (keseimbangan tubuh), *eye* (pandangan ke arah sasaran), *elbows* (sudut siku), *follow throw* (gerakan lanjutan). Dalam pembelajaran bola basket khususnya *shooting*, masih banyak yang kurang benar dan kurang maksimal dalam melakukan teknik tersebut.

Untuk itu peneliti menggunakan metode pembelajaran lain, yang dirancang pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban. Ini dilakukan agar siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan materi yang disampaikan bisa di terima oleh siswa. Masalah yang biasanya muncul adalah hanya sebagian siswa saja yang memahami materi yang sudah diajarkan

dengan menggunakan metode demonstrasi, dan siswa juga merasa jenuh saat pembelajaran berlangsung. Banyak metode yang dipilih guru untuk menyampaikan materi, khususnya materi *shooting* dalam bola basket. Tapi dalam kenyataannya masih banyak siswa yang masih kesulitan dalam mempraktikkan teknik dasar *shooting*.

Melalui pemilihan metode pembelajaran *role playing*, peneliti ingin mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kemampuan peserta didik dalam menguasai materi *shooting* bola basket. Untuk itu perlu dilakukan suatu penelitian untuk mengetahui pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap peningkatan kemampuan *shooting* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban.

Dengan dasar latar belakang tersebut maka akan diajukan suatu penelitian yang berjudul: Pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket (studi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban).

Metode Pembelajaran

Menurut Jamil (2013:155) metode merupakan cara untuk melakukan sesuatu, di mana cara tersebut bisa diikuti dari kelas ke kelas dan bisa digunakan oleh setiap guru. Dan guru membuat keputusan mengenai cara bekerja, untuk kelompok atau kelas, serta didasarkan pada program studi yang dimilikinya.

Bisa dikatakan metode pembelajaran adalah salah satu cara yang bisa digunakan oleh seorang pendidik dalam menyampaikan sebuah materi kepada para peserta didik. Sehingga dalam proses belajar mengajar dapat terjalin komunikasi dan berjalan efektif, sehingga hasil belajar siswa bisa maksimal.

Metode pembelajaran merupakan cara yang digunakan oleh guru untuk menyampaikan suatu materi kepada siswa. Karena penyampaian materi berlangsung dalam interaksi edukatif, metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang dipergunakan oleh guru untuk mengadakan hubungan dua arah dengan siswa pada saat berlangsungnya pengajaran. Dengan demikian metode pembelajaran merupakan alat untuk menciptakan kegiatan belajar mengajar. Keaktifan dalam pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan belajar mengajar.

Role Playing

Metode pembelajaran *role playing* adalah suatu cara penguasaan bahan pembelajaran melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan siswa. Pengembangan imajinasi dan penghayatan itu dilakukan Dengan cara dilakukan oleh siswa untuk memerankan sebagai tokoh hidup atau benda mati.

Hasil Belajar

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku akibat pengalaman. Tingkah laku itu sendiri bisa berarti sesuatu yang tampak seperti berjalan, berenang, berlari, melakukan shooting, namun juga bisa seperti berpikir, sikap dan perasaan.

Menurut Sudjana (2010: 22) hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang diperoleh siswa setelah dia menerima pengalaman dari proses belajar. Hasil belajar sebagai objek penilaian pada dasarnya menilai penguasaan siswa terhadap tujuan-tujuan instruksional. Sedangkan belajar itu sendiri adalah proses perubahan tingkah laku manusia akibat dari pengalaman-pengalaman yang telah didapatnya. Tingkah laku ini bisa berupa sesuatu yang tampak seperti berjalan, berlari, dan berenang, sedangkan yang tidak tampak seperti berfikir dan berperasaan. Sedangkan membaca, mendengar, dan melihat merupakan suatu pengalaman yang dilakukan secara mandiri maupun dilakukan bersama orang lain (Maksum, 2008: 11).

Dari beberapa pendapat ahli di atas dapat dikatakan hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang telah didapat seseorang, setelah melalui proses-proses yang didapat dari pengalaman dan menimbulkan perubahan tingkah laku dari manusia itu sendiri.

Shooting Bola Basket

Bola basket adalah suatu olahraga permainan yang menggunakan bola besar dimainkan dengan tangan, bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai. Dan tujuannya memasukkan bola ke keranjang lawan. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari 5 (lima) pemain yang ada di dalam lapangan. Tim yang mencetak lebih banyak poin di akhir waktu permainan akan jadi pemenang (*official basketball rules, 2014*).

Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu berusaha memasukkan bola ke keranjang lawan dan berupaya mencegah lawan memasukkan bola, mereka yang paling banyak memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dinyatakan sebagai pemenang dalam pertandingan itu (FIBA 2014). Permainan bola basket ini juga merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang cukup dikenal dimasyarakat. Dalam permainan bola basket, bola bisa dimasukkan ke dalam keranjang dari segala arah dengan cara *shooting* selama masih di dalam lapangan permainan, bisa dengan satu atau dua tangan.

METODE

Dalam Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Yang berdasar pada rumusan masalah pada

penelitian ini, maka penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian eksperimen semu. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variable. Salah satu ciri dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan yang dikenakan pada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2012: 65).

Dalam penelitian ini ada perlakuan yang akan diberikan pada subjek penelitian. Perlakuan berupa pemberian metode *role playing* terhadap siswa kelas VIII SMP N 6 Tuban. Maka pada penelitian ini akan digunakan penelitian eksperimen. Pada proses penelitian atau pengambilan data akan menggunakan instrument tes *shooting* dari Rahantoknam yang menekankan pada angka yang didapat dari *pre-test* dan *post-test*.

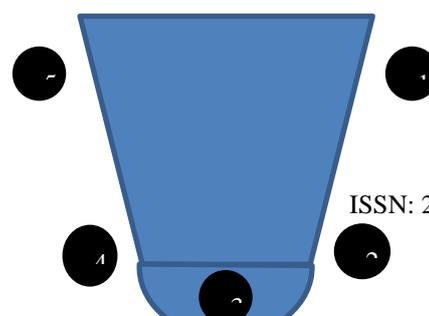
Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group pretest-posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan

Populasi adalah keseluruhan dari subjek atau individu yang dimasukkan dalam penelitian, yang selanjutnya akan digeneralisasi (Maksum, 2012: 53). Sasaran penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas VIII SMP N 6 Tuban. Pada penelitian ini, peneliti mengambil kelas VIII karena di kurikulum SMP N 6 Tuban membelajarkan materi *shooting* bola basket.

Pengumpulan data yang dilakukan dengan menulis sebagian dari populasi yang mewakili dari seluruh anggota populasi tersebut, adalah cara untuk menentukan sampel (Maksum, 2012: 53). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP N 6 Tuban yang menggunakan *cluster sampling*. Yaitu dengan cara memilih kelompok bukan individu.

Pada penelitian ini paling tepat menggunakan *cluster sampling* karena, yang dipilih disini bukan individu melainkan kelompok atau area yang disebut dengan *cluster*. Dengan demikian pemilihan kelas untuk dijadikan sampel yaitu memanggil keseluruhan dari ketua kelas VIII, kemudian diminta mengambil kertas yang telah disiapkan oleh peneliti. Dalam kertas tersebut terdapat tulisan yaitu metode *role playing*. Ketua kelas yang mendapat kertas yang bertuliskan metode tersebut akan dijadikan *sampel* oleh peneliti.

Adapun instrumen yang akan digunakan untuk teknik pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk tes dari Rahantoknam, sebagai berikut :



Gambar 1 instrumen penilaian *shooting* bola basket (Rahantoknam).

Siswa melakukan tembakan pada 5 daerah tembakan medium shot dengan setiap daerah siswa diberi 10 kesempatan menembak. Medium shot dibatasi oleh daerah *key hole* dan daerah tembakan 3 angka. Menembak dilakukan pada daerah tembakan dengan berurutan (daerah tembakan 1 sampai dengan 5). Peneliti mencatat jumlah tembakan yang masuk pada setiap daerah tembakan untuk kemudian total tembakan yang masuk merupakan *score* yang dicapai.

SCORE NILAI	
82-100	91-100
62-80	81-90
42-60	71-80
22-40	61-70
2-20	≤ 60

Dalam pengambilan data dibutuhkan peralatan untuk mempermudah pengambilan data, adapun alat yang dibutuhkan adalah sebagai berikut :

1. Cone.
2. Stop watch.
3. Bola basket.
4. Peluit.
5. Lapangan basket.

Kertas presensi dan alat tulis untuk mencatat hasil tes.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Deskripsi Data

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

Tabel 1 Deskripsi data sampel metode *Role Playing*.

Deskripsi	Pretest	Posttest	Beda
Rata-rata	60.84	64.71	4.12
SD	0,84	1.14	0,70
Varian	0,71	1.30	0,50
Nilai Maksimum	63.00	67.00	5.00
Nilai Minimum	60.00	63.00	2.00
Pengaruh	6,36%		

Berdasarkan Tabel 1 di atas dapat dilihat bahwa rata-rata hasil *pretest* sebesar 60,84, standart deviasi sebesar 0,84 dengan varian sebesar 0,71 serta nilai maksimum sebesar 63,00 dan nilai minimum sebesar 60,00. Sedangkan untuk *posttest* didapatkan nilai rata-rata sebesar 64,71, standar deviasi 1,14 dengan varian sebesar 1,30 serta nilai maksimum 67,00, dan nilai minimum 63,00.

Nilai beda rata-rata antara *pretest* dan *posttest* adalah sebesar 4,12, standar deviasi 0,70 dengan varian sebesar 0,50 dan nilai beda antara nilai maksimum *pretest* dan *posttest* sebesar 5,00 sedangkan nilai beda antara nilai minimum *pretest* dan *posttest* sebesar 2,00. Dari hasil tersebut maka dapat diketahui bahwa pembelajaran *shooting* sepakbola menggunakan metode pembelajaran *role playing* pada sampel penelitian mengalami pengaruh sebesar 6,36%

1. Uji Normalitas

Berdasarkan hasil Uji Normalitas dengan alat bantu komputer yang menggunakan program SPSS for windows 20 diperoleh hasil :

Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		pre.test	post.test
N		32	32
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.8438	64.7188
	Std. Deviation	.84660	1.14256
	Absolute	.247	.173
Most Extreme Differences	Positive	.247	.173
	Negative	-.167	-.160
Kolmogorov-Smirnov Z		1.396	.978
Asymp. Sig. (2-tailed)		.051	.295

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Berdasarkan pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa:

- 1) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pretest* kelompok sebesar 0,051 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- 2) Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *posttest* kelompok sebesar 0,295 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut dinyatakan berdistribusi normal.

Berdasarkan pada Tabel 2 di atas menunjukkan bahwa besarnya nilai *Asymp. Sig. (1-tailed)* lebih besar dari 5% (0,05), hal ini dapat dikatakan bahwa sebaran data hasil belajar *shooting* bola basket pada kelompok, baik *pretest* maupun *posttest* adalah merupakan data yang berdistribusi normal, sehingga dapat digunakan dalam penelitian.

Uji Homogenitas

Perhitungan homogenitas (kesamaan *variant*) data *Posttest* dan *Pretest* dapat dilakukan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varians Terbesar}}{\text{Varians Terkecil}}$$

Dimana

$$S^2_1 = 1,305$$

$$S^2_2 = 0,717$$

$$n_1 = n_2 = 32$$

$$F = \frac{1,305}{0,717}$$

$$= 1,82$$

Jadi F_{hitung} adalah 1,82.

Untuk mengetahui F_{tabel} dapat dilihat pada T_{tabel} dengan taraf *signifikansi* 0,05 (5%) dikarenakan jumlah sampel sebanyak 32 siswa, dengan rumus:

$$F_{tabel} = F_{\alpha} (\text{dk varian terbesar}, \text{dk variant terkecil})$$

$$= F_{0,05} (32 - 1, 32 - 1)$$

$$= F_{0,05} (31, 31)$$

$$= 1,84$$

Sesuai dengan kriteria pengujian H_0 , diketahui bahwa nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ ($1,82 < 2,75$), yang berarti bahwa kedua data tersebut diterima dan merupakan data yang homogen.

T-Tes Sebagai Uji Beda

Dengan penyajian datanya (seperti pada lampiran) maka hasil perhitungan *uji-t one sample t-test* adalah sebagai berikut :

Table 4.3 Hasil Uji Beda rata-rata Sampel Sejenis

Dribbling Sepakbola		Mean	Mean Differences	t hitung	t tabel	Keterangan
Metode Simulas	<i>Pretest</i>	60,84	4,12	31,55	1,69	Signifikan
	<i>Posttest</i>	64,71				

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a terima karena nilai t_{hitung} $31,55 >$ nilai t_{tabel} $1,69$ dengan kata lain terdapat pengaruh yang signifikan dari pemberian perlakuan metode pembelajaran simulasi terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban. Hal ini dapat dikatakan bahwa hasil penelitian yang menyatakan bahwa pemberian perlakuan metode pembelajaran *role playing* dapat mempengaruhi hasil belajar *shooting* bola basket sebesar 6,36% adalah signifikan dan dapat diberlakukan ke populasi.

Pembahasan

Pembahasan di sini membahas penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan metode pembelajaran simulasi dilihat dari hasil *pretest* dan

posttest shooting bola basket yang dilakukan siswa dengan menggunakan *shooting*. Dari data *pretest* diperoleh rata-rata sebesar 60.84 dengan standar deviasi sebesar 0,84. Dari data *posttest* diperoleh rata-rata sebesar 64,71 dengan standar deviasi 1,14.

Untuk melihat apakah ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar keterampilan *shooting* bola basket kelompok *T-Test dependent sample* sebagai uji beda. Kriteria pengujiannya adalah jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ H_0 ditolak dan H_a diterima, sedangkan jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ H_0 diterima dan H_a ditolak. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} (31,55) dan t_{tabel} (1,69) dengan taraf signifikan 0,05 yang bermakna bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara kedua kelompok, yang berarti hipotesis yang diajukan H_0 ditolak dan H_a diterima.

Selanjutnya untuk mengetahui besarnya pengaruh metode pembelajaran *Role Playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket dihitung dengan cara rata-rata selisih hasil *pretest* dan *posttest (MD)* dibagi rata-rata hasil *pretest (Mpre)* dikalikan 100%. Berdasarkan hasil olah data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak terhadap peserta didik, yaitu sebesar 6,36 %.

PENUTUP

Simpulan

Ada pengaruh yang signifikan dalam pemberian metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Tuban. Dibuktikan dengan hasil hitung uji hipotesis menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} $14,18 >$ t_{tabel} $1,69$ dengan taraf signifikan 0,05.

Besarnya pengaruh metode pembelajaran *role playing* terhadap hasil belajar *shooting* bola basket berdasarkan hasil analisis penghitungan statistik manual dan menggunakan program komputer IBM *Statistical Package for the Social Science (SPSS) Statistics 20* terdapat pengaruh sebesar 6,36%.

Saran

Saran-saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama guru PJOK adalah saran-saran berikut :

1. Sesuai dengan hasil penelitian yang sudah dilakukan maka sebaiknya penerapan metode *role playing* pada pembelajaran pendidikan jasmani terutama materi *shooting* bola basket bisa dijadikan acuan bagi para guru pendidikan jasmani, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah karena sarana dan prasarana yang dimiliki sudah mendukung.

2. Agar kemampuan siswa dalam pembelajaran gerak dasar bola basket dapat meningkat guru harus bisa mengetahui karakteristik siswa dan menggunakan berbagai metode atau model pembelajaran yang cocok untuk siswa.
3. Bagi peneliti selanjutnya, pengembangan metode pembelajaran perlu diadakan penelitian sejenis dengan menerapkan metode pembelajaran *Role Playing* pada pembelajaran pendidikan jasmani pada pokok bahasan dan materi yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Burhan. (2012). *Pengaruh Metode Simulasi Terhadap Hasil Belajar Shooting Sepakbola*. Surabaya: Progam Sarjana Unesa.
- Maksum, A. (2009). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke, D. (2007). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Sarjiyanto, Dwi dan Sujarwadi. (2010). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Perbukuan Kementrian Pendidikan Nasional.
- Sucipto, dkk. (2000). *Sepak bola*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sudjana, N. (2010). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sudjana, N. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensido.
- Suprihatiningrum, J. (2013). *Strategi Pembelajaran: Teori & Aplikasi*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Verduci, Frank. 1980. *Measurement Concept in Physical Education*. St.Louis: C.V Mosby company.