

**PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN RESIPROKAL
TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* DALAM PERMAINAN
BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 1 SEMANU, KAB. GUNUNGGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri
Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Moh. Iqbal Fadhila

NIM. 19601244058

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLARAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN RESIPROKAL
TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* DALAM PERMAINAN
BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 1 SEMANU, KAB. GUNUNGGKIDUL**

Oleh

Moh. Iqbal Fadhila

NIM 19601244058

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan dari gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul. Untuk mengetahui perbandingan gaya mengajar yang sesuai dengan gerakan *lay up* yang belum dilaksanakan dalam pembelajaran bola basket.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *quasi experiment* dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Teknik pengambilan sampel menggunakan *Cluster Random Sampling* terdiri dari kelas VIII A sejumlah 32 peserta didik dalam gaya komando dan kelas VIII B sejumlah 32 dalam gaya resiprokal. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi pembelajaran, RPP, tes kinerja *lay up* yang divalidasi oleh validator ahli (*expert judgement*). Data diolah menggunakan program *software SPSS version 25.0 for windows* menggunakan uji t perbedaan dua bentuk gaya mengajar.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa ada perbandingan gaya mengajar komando dan resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul, dengan nilai rata-rata *pretest* hasil belajar *lay up* yang menggunakan gaya komando 11,1 dan rata-rata *posttest* 15,2 sedangkan yang menggunakan gaya mengajar resiprokal nilai rata-rata *pretest* 10,9 dan *posttest* 14,4. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hasil belajar *lay up* pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul yang menggunakan gaya mengajar komando lebih baik karena peserta didik memahami alur gerakan *lay up* dan menjadi lebih disiplin mematuhi perintah guru dibandingkan kelas yang menggunakan gaya mengajar resiprokal yang banyak melakukan interaksi dengan temannya sehingga komunikasi antar peserta didik menjadi lebih intensif untuk saling memberikan umpan balik.

Kata kunci: Perbandingan, Gaya Komando, Gaya Resiprokal, *Lay Up*

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Moh. Iqbal Fadhila

NIM : 19601244058

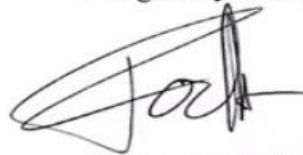
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TAS : Perbandingan Gaya Mengajar Komando Dan Resiprokal
Terhadap Hasil Belajar Belajar *Lay Up* Dalam Permainan
Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1
Semanu, Kab. Gunungkidul.

Menyatakan bahwa Tugas Akhir Skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 11 Juli 2023

Yang menyatakan,



Moh. Iqbal Fadhila
NIM. 19601244058

LEMBAR PERSETUJUAN

**PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN RESIPROKAL
TERHADAP HASIL BELAJAR *LAY UP* DALAM PERMAINAN
BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 1 SEMANU, KAB. GUNUNGGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Moh. Iqbal Fadhila
NIM 19601244058**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 11 Juli 2023

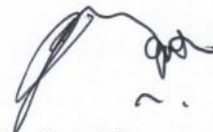
Yogyakarta, 11 Juli 2023

Mengetahui,
Koordinator Progam Studi PJKR

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Hedi Ardiyanto H, S.Pd., M.Or.
NIP. 197702182008011002



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

HALAMAN PENGESAHAN

PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN RESIPROKAL
TERHADAP HASIL BELAJAR *LAYUP* DALAM PERMAINAN
BOLA BASKET PADA PESERTA DIDIK KELAS VIII
SMPN 1 SEMANU, KAB. GUNUNGGIDUL

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Moh. Iqbal Fadhila

NIM 19601244058

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 25 Juli 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		9-8-2023
Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas Sekertaris		9/8-2023
Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. Penguji Utama		8/8-2023

Yogyakarta, 25 Juli 2023

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Plt Dekan,


Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.

NIP. 196407071988121001 *gl.*

MOTTO

1. Dari semua karakter yang menjadi syarat keberhasilan yang paling menentukan adalah “Komitmen dan Kesetiaan” (Coach Yudi Candra).
2. Badai pasti berlalu (Moh. Iqbal Fadhila)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucap rasa syukur yang sebesar-besarnya kepada Allah SWT, kupersembahkan karya tulis ini untuk orang-orang yang kusayangi:

1. Mama saya tercinta, Iri Sudartik yang sedang bekerja di hongkong telah meluangkan waktunya untuk mendoakan saya dalam sujudnya. Terima kasih atas dukungan, motivasi, dan semangat yang beliau berikan dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi. Terima kasih atas kesabaran kedua orang tua saya.
2. Kakekku Musetip dan Nenek Sutiya serta Adikku Moh. Jafa Usman, dan keluarga yang selalu menemani dan memberikan semangat, doa dan dukungan untuk terus berusaha dan melangkah maju.
3. Adikku Mitra Nata Rahayu yang selalu memberi semangat dan selalu berbagi ilmu dalam hal apapun.
4. Kakakku Muh. Yusril Mahendra yang selalu menemani, memberikan semangat dan menjadi motivator dalam perjalanan menyelesaikan tugas akhir ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Perbandingan Gaya Mengajar Komando dan Resiprokal Terhadap Hasil Belajar *Lay Up* Dalam Permainan Bola Basket Pada Peserta Didik Kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

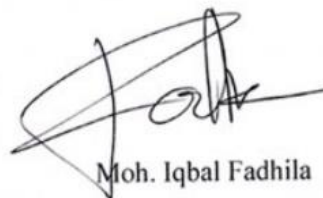
1. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Drs. Ngatman, M.Pd., Danang Pujo Broto, S.Pd.Jas., M.Or., Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku selaku Ketua Penguji, Sekretaris, serta Penguji Utama yang telah memberikan koreksi perbaikan maupun masukan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or. selaku Ketua Departemen POR yang sudah memberikan semangat dan juga persetujuan pada Tugas Akhir Skripsi saya.
4. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.

5. Bapak Dr. Nurhadi Santoso S.Pd., M.Pd., selaku dosen Penasehat Akademik yang telah memberikan bimbingannya selama masa perkuliahan.
6. Ibu Titik Purwanti, S.Pd., M.Hum., selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Semanu, Kab. Gunungkidul yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Bapak dan ibu dosen FIKK UNY, yang dengan sabar dan juga ikhlas mendidik serta memberikan ilmu pengetahuan kepada saya di bangku perkuliahan.
8. Teman-teman PJKR E 2019, yang selalu mengingatkan dan saling mendukung selama pelaksanaan kuliah hingga penelitian selesai.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Semoga segala bantuan dari pihak-pihak di atas dapat menjadi amal dan dibalas oleh Allah SWT. Kemudian, Tugas Akhir Skripsi saya ini dapat memberikan informasi yang bermanfaat untuk pembacanya dan pihak-pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 11 Juli 2023

Penulis



Moh. Iqbal Fadhila
NIM. 19601244058

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
SURAT PERNYATAAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	9
C. Batasan Masalah.....	9
D. Rumusan Masalah	10
E. Tujuan Penelitian.....	10
F. Manfaat Penelitian	11
BAB II	12
KAJIAN TEORI.....	12
A. Deskripsi Teori	12
1. Hakikat Pendidikan Jasmani	12
2. Hakikat Gaya Mengajar.....	14
3. Hakikat Gaya Mengajar Komando	17
4. Hakikat Gaya Mengajar Resiprokal	21
5. Hakikat Hasil Belajar	27
6. Hakikat Permainan Bola Basket.....	31
7. Hakikat <i>Lay Up</i>	35
8. Karakteristik Peserta Didik SMP	38

B. Penelitian yang Relevan.....	40
C. Kerangka Berpikir.....	40
D. Hipotesis Penelitian.....	45
BAB III.....	47
METODE PENELITIAN	47
A. Desain Penelitian.....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	50
C. Populasi dan Sampel Penelitian	50
D. Definisi Operasional Penelitian.....	52
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	53
F. Teknik Analisis Data	68
BAB IV	72
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	72
A. Deskripsi Hasil Penelitian	72
B. Pembahasan.....	80
C. Keterbatasan Penelitian.....	88
BAB V.....	89
KESIMPULAN DAN SARAN	89
A. Kesimpulan	89
B. Implikasi Hasil Penelitian	90
C. Saran – Saran.....	90
DAFTAR PUSAKA.....	92

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Ketiga komponen dalam satu unit pedagogis.....	15
Tabel 2. Anatomi gaya mengajar Komando	18
Tabel 3. Anatomi gaya mengajar Resiprokal	23
Tabel 4. Instrumen observasi gaya mengajar komando	54
Tabel 5. Instrumen observasi gaya mengajar resiprokal	56
Tabel 6. Instrumen Penilaian Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	59
Tabel 7. Rubrik indikator teknik <i>lay up</i>	62
Tabel 8. Penilaian hasil belajar <i>lay up</i>	64
Tabel 9. Fase persiapan <i>Lay up</i>	65
Tabel 10. Fase pelaksanaan <i>Lay up</i>	65
Tabel 11. Fase <i>Follow trough Lay up</i>	66
Tabel 12. Hasil Tembakan.....	66
Tabel 13. Hasil belajar <i>lay up pretest</i> dan <i>posttest</i> gaya mengajar komando.....	72
Tabel 14. Hasil belajar <i>lay up pretest</i> dan <i>posttest</i> gaya mengajar resiprokal	73
Tabel 15. Deskriptif Statistik <i>Pretest</i> dan <i>Posttest lay up</i>	75
Tabel 16. Hasil Uji Normalitas data hasil belajar <i>lay up</i>	76
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas data hasil belajar <i>lay up</i>	78
Tabel 18. Hasil Uji Hipotesis (uji-t) data hasil belajar <i>lay up</i>	80
Tabel 19. Hasil Samples <i>Correlations</i>	80
Tabel 20. Hasil <i>Paired Samples Test</i>	80

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Fase Persiapan	36
Gambar 2. Fase Pelaksanaan.....	37
Gambar 3. Fase <i>Follow Through</i>	37
Gambar 4. Perbandingan dari nilai rata-rata <i>pre test</i> dan <i>post test</i> hasil belajar <i>lay up</i> peserta didik yang belajar menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal.....	82

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Dosen Pembimbing	97
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas	98
Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian Sekolah	99
Lampiran 4. Surat Telah Melaksanakan Penelitian Sekolah	100
Lampiran 5. Surat Permohonan <i>Expert Judgement</i>	101
Lampiran 6. Surat Pernyataan Validasi	102
Lampiran 7. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Oleh Ahli.....	103
Lampiran 8. Lembar Validasi Kelayakan Rubrik Penilaian <i>Lay Up</i>	105
Lampiran 9. Lembar Penilaian Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).....	107
Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Gaya Mengajar Komando	110
Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Gaya Mengajar Resiprokal	122
Lampiran 12. Dokumentasi	138

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani merupakan sebuah proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Melalui urutan pengalaman belajar yang terencana, pendidikan jasmani dirancang untuk memenuhi perkembangan dan pertumbuhan, serta memenuhi kebutuhan perilaku setiap peserta didik. Pernyataan ini ditegaskan oleh Mustafa, (2022: 7) bahwa pendidikan jasmani berperan dalam memungkinkan semua peserta didik, untuk mencapai potensi penuh dalam lingkungan belajar yang peduli, terarah, dan mendukung. Tujuannya adalah untuk memberikan pengetahuan, keterampilan, pemahaman, dan nilai-nilai agar dapat menghadapi kehidupan dewasa dengan sukses.

Dewasa ini pendidikan jasmani sering dipandang sebelah mata, khususnya oleh guru-guru mata pelajaran yang lain. Ada yang menganggap bahwa menjadi guru penjas itu karena mata pelajaran penjas tidak di ujian nasional dan hanya mementingkan aktivitas fisik saja. Namun hal ini tidak sepenuhnya benar, yang peneliti rasakan pada saat pembelajaran penjas dari mulai SD hingga SMA memang benar hanya terasa aktivitas fisiknya saja. Apabila sudah mengetahui makna pendidikan jasmani lebih dalam seperti yang telah dijelaskan maka akan lebih menghargai guru pendidikan jasmani, semua tergantung pada profesionalisme guru itu sendiri. Guru yang baik akan berusaha menciptakan suasana belajar yang dapat membuat peserta didiknya berhasil mencapai tujuannya. Dalam hal ini

yang perlu digaris bawahi adalah aktifitas fisik dan juga olahraga merupakan sarana bukan tujuan utama yang harus dicapai, namun lebih pada sosial-emosional, kognitif, reflektif, keterampilan gerak peserta didik, dan sisi psikologis peserta didik. Salah satu olahraga permainan yang dapat dijadikan sarana pembelajaran penjas adalah permainan bola basket.

Permainan bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan secara berkelompok yang terdiri dari 5 pemain dalam setiap tim. Permainan bola basket memiliki tujuan untuk saling mencetak poin dengan memasukan bola ke dalam ring atau keranjang lawan. Permainan yang dimainkan dengan 2 babak, dengan setiap babak terdapat 2 *quarter* dan setiap *quarter* berjalan waktu 10 menit. Permainan bola basket merupakan salah satu cabang olahraga yang termasuk dalam materi pokok, aktivitas permainan dan olahraga yang tertuang dalam kurikulum pendidikan jasmani. Secara garis besar permainan bola basket dilakukan dengan empat unsur teknik yang menjadi pokok dalam permainan bola basket, yaitu mengoper bola (*passing*), menggiring bola (*dribbling*), serta menembak (*shooting*), teknik mendapatkan bola hasil dari tembakan lawan (*rebound*). Dari bermacam-macam teknik dasar tersebut, keterampilan *lay up* termasuk salah satu hal yang sangat menunjang dalam permainan bola basket.

Lay up adalah suatu gerakan menembak jarak dekat dengan keranjang dan seolah-olah bola diletakkan dalam keranjang. Menurut Harwanto & Sungkawa, (2020: 3) *lay up* adalah teknik yang paling aman dan efektif, sehingga teknik ini dianggap paling mudah dalam meraihpoint dalam

pertandingan. Teknik dalam *lay up* terdiri dari beberapa macam yaitu *dribble*, *step* atau langkah dan *shoot*. Gerakan *lay up* diaplikasikan di saat pertandingan. Pada pembelajaran gerakan *lay up* dengan gerakan langkah (*step*) dan *dribble* bola menuju ring basket.

Tembakan ini dapat dilakukan dengan cara menerima bola dari operan kawan atau berada dalam keadaan lari, atau penembak menggiring bola dan dilakukan di akhir *dribble*, dengan kaki kanan di depan, maka hitungan pertama di kenakkan pada saat kaki kanan mendarat dilantai, berikutnya pada hitungan ke dua kaki kiri melangkah ke depan lalu mendarat juga di akhir secara serentak mengangkat tangan dan lutut melompat ke atas mengarah ke keranjang dengan melompat setinggi-tingginya dan memperoleh titik tertinggi, maka pada saat berhenti di udara dan mendekati keranjang, bola kemudian dilepaskan. Biasanya tembakan ini dilakukan dari samping kanan atau kiri basket dan bola dipantulkan lebih dulu ke papan dinding ring. Keberhasilan dalam melakukan *lay up* masih membutuhkan penggunaan teknik dan pengambilan langkah yang tepat untuk memaksimalkan hasil tembakan tersebut.

Seperti yang disampaikan sebelumnya bahwa pendidikan jasmani menggunakan aktifitas fisik dan olahraga sebagai sarana untuk menggapai tujuannya. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, diharapkan tentunya sebagai seorang guru harus menguasai gaya mengajar pembelajaran. Karena apabila ingin mencapai hasil pembelajaran yang baik, sebagai seorang guru harus memiliki kemampuan akademik yang lebih baik dalam membawakan

mata pelajarannya khususnya pendidikan jasmani. Sejalan dengan itu, penggunaan gaya mengajar sebagai alat bantu pelaksanaan mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang bisa diharapkan dalam meningkatkan hasil belajar. Maka, dalam proses pembelajaran bola basket agar memperoleh hasil belajar yang baik guru di tuntut untuk memberikan gaya mengajar yang dapat meningkatkan kemampuan *lay up*.

Gaya mengajar adalah suatu cara yang digunakan guru untuk mempermudah peserta didik dalam menerima materi pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik dalam menerima pelajaran (Pratiwi 2020: 164). Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, guru dapat melaksanakan proses pembelajaran dengan berbagai macam pendekatan gaya mengajar. Gaya mengajar pada dasarnya merupakan bagian penting yang dapat dilakukan guru untuk menyajikan materi pelajaran. Guru harus memiliki kemampuan dalam menyajikan bahan pelajaran, sehingga peserta didik tertarik dan terjadi interaksi positif antara guru dan peserta didik.

Gaya mengajar dapat dilakukan dengan berbagai macam variasi misalnya suara, pemberian waktu, kontak pandang, gerakan perpindahan posisi guru di lapangan dan lain sebagainya. Dari sudut pandang peserta didik, variasi yang dilakukan guru tersebut sebagai suatu yang dinamis dan energik, sehingga peserta didik akan tertarik mengikuti tugas ajar yang diberikan. Disisi lain Menurut Mosston & Sara, (2008: 76) mengatakan bahwa gaya mengajar tersebut terdiri dari 1. Gaya Komando (A)/(*Command*

Style), 2. Gaya Latihan (B)/(Practice Style), 3. Resiprokal (C)/(Reciprocal Style), 4. Gaya Periksa Sendiri (D)/(The Self Check Style), 5. Gaya Inklusi (E)/(The Inclusion Style), 6. Gaya Diskaveri Terbimbing (F)/(The Discovery Style), 7. Gaya Diskaveri Konvergen (G)/(The Discovery Convergent Style), 8. Gaya Produksi Divergen (H)/(The Divergent Production Style), 9. Gaya Program Individual–Rancangan Peserta didik (I)/(The Individual Program Learner’s Design Style), 10. Gaya Inisiatif Peserta didik (J)/(The Learner-Initiated Style), 11. Gaya Mengajar Sendiri (K)/(The Self Teaching Style).”

Sehubungan gaya mengajar di atas yang digunakan dalam pembelajaran permainan bola basket akan sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil belajar peserta didik. Untuk mempelajari teknik dasar permainan bola basket khususnya pada teknik dasar *lay up*, dibutuhkan suatu upaya untuk memudahkan pembelajaran permainan bola basket ini dengan suatu cara yaitu dengan menerapkan gaya mengajar. Dalam mencapai tujuan pembelajaran, diharapkan tentunya sebagai seorang guru harus menguasai gaya mengajar pembelajaran. Gaya mengajar yang digunakan oleh guru pendidikan jasmani sangat berperan penting terhadap peran aktif dan pemahaman peserta didik (Setiawan & Nopembri, 2013: 8).

Berdasarkan observasi yang dilakukan di lapangan dapat dilihat bahwa dalam hasil belajar pembelajaran permainan bola basket bola basket teknik dasar *lay up* yang ada di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul belum terlaksanakan. Maka dalam penelitian ini penulis tertarik untuk mencoba menerapkan dua gaya mengajar yang berbeda yaitu gaya mengajar komando

dan gaya mengajar resiprokal untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan bagi peserta didik, serta hasil belajar dapat memberi makna yang berguna bagi peserta didik itu sendiri. Hal ini dapat dilihat ketika peserta didik melakukan gerakan *lay up* dalam permainan bola basket, gerakan yang dilakukan masih belum sesuai dengan gerakan yang sebenarnya sehingga pembelajaran dan hasil gerakan belum dilakukan.

Berangkat dari paparan di atas, sebagai guru pendidikan jasmani, harus mempersiapkan dan menggunakan gaya mengajar dan pendekatan pembelajaran yang tidak saja membuat proses pembelajaran terlihat menarik, tetapi juga memberikan ruang bagi peserta didik untuk berkeaktifitas dan terlibat langsung secara aktif sepanjang proses pembelajaran. Hingga aspek kognitif, afektif dan psikomotor peserta didik pun dapat berkembang secara bersamaan. Sejalan dengan penggunaan gaya mengajar sebagai alat bantu pelaksanaan mengajar merupakan salah satu bentuk pendekatan yang bisa diharapkan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah belajar gerak, dimana fungsi motorik peserta didik itu memang disiapkan sedemikian rupa untuk bisa menuju ke arah perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar. Memilih gaya mengajar yang sesuai dan serasi untuk mencapai tujuan pengajaran merupakan hal yang tidak mudah dilakukan, adakalanya alternatif yang sudah dianggap paling tepat pada suatu saat justru menyebabkan kurang berkembangnya kesegaran jasmani dan kognitif peserta didik, untuk

mencapai tujuan pengajaran guru berusaha mengembangkan gaya mengajar yang efektif dan efisien.

Penggunaan gaya mengajar itu sendiri bukanlah suatu hal yang baru dalam dunia pendidikan. Pada umumnya guru sudah menerapkan di sekolah. Hanya saja, untuk keterampilan gerakan *lay up* belum diberikan dasar-dasar keterampilan gerakan *lay up* dan cenderung dilakukan pembelajaran langsung tanpa gaya mengajar. Pentingnya Gaya Mengajar menurut Marpaung, (2015: 84) mengungkapkan bahwa gaya belajar yang sesuai dengan cara peserta didik melakukan kegiatan belajar akan memberikan dampak positif, seperti dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

Dalam penelitian ini gaya mengajar yang digunakan yaitu gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal. Dimana gaya komando digunakan oleh guru dengan cara memberikan stimulus dan peserta didik merespon apa yang di perintahkan guru, sehingga peserta didik terbiasa dengan rangsangan yang diberikan oleh guru. Sedangkan gaya mengajar resiprokal yaitu dapat memberikan peserta didik pengalaman belajar dengan teman sebayanya sehingga dapat saling mengoreksi satu sama lain.

Pada pelaksanaan-nya pembelajaran bola basket gerakan *lay up* dengan menggunakan gaya mengajar komando, pada dasarnya komando ini ditandai dengan penjelasan demonstrasi dan latihan gaya ini di mulai dengan penjelasan teknik baku, dan mencontohkan kemudian peserta didik melakukan berulang kali-kali. Mengajar dengan gaya komando sangat

bergantung pada inisiatif dan kreatifitas guru alam menyajikan materi pelajaran. Hal yang terpenting dalam komando adalah penjelasan harus di sampaikan dengan singkat dan langsung bertujuan pada tekanannya adalah pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih sebanyak mungkin. Esensi dari gaya komando adalah adanya hubungan yang cepat antara stimulus guru dan respon peserta didik. Stimulus berupa tanda yang diberikan guru, akan mengawali setiap gerakan peserta didik dalam menampilkan gerakan sesuai dengan contoh dari guru.

Sedangkan pelaksanaan gaya mengajar resiprokal, Pada gaya mengajar resiprokal, kelas diorganisir dan dikondisikan dalam peran-peran tertentu (dibagi menjadi dua kelompok), ada peserta didik yang berperan sebagai pelaku dan ada peserta didik yang berperan sebagai pengamat (observer) terhadap aktivitas yang dilakukan oleh kelompok pelaku, sedangkan guru berperan sebagai fasilitator. Kelompok peserta didik yang bertindak sebagai pengamat (observer) mengamati tampilan/aktivitas yang dilakukan oleh temannya (pelaku) dengan membawa lembar observasi (pengamatan) yang telah disusun oleh guru, selanjutnya pengamat tersebut mengevaluasi tampilan dari temannya yang bertindak sebagai pelaku. Dalam hal ini evaluasi dilakukan secara bergantian. Melalui upaya mengevaluasi aktivitas temannya yang berperan sebagai pelaku tersebut, diharapkan peserta didik yang berperan sebagai pengamat juga mengetahui konsep pelaksanaan yang benar, karena setiap peserta didik akan berperan sebagai pengamat.

Dari penjelasan di atas, terlihat bahwa belum pernah dilakukan gerakan *lay up* dalam pembelajaran bola basket. Dengan melakukan tes hasil belajar *lay up* maka dapat diketahui dari perbandingan kedua gaya mengajar yaitu antara gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal yang dapat diketahui efektifitas hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu, dalam penelitian ini penulis tertarik untuk mengambil judul “Perbandingan Gaya Mengajar Komando Dan Resiprokal Terhadap Hasil Belajar *Lay Up* Dalam Permainan Bola Basket pada Peserta didik Kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul ”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas identifikasi masalah yang saya dapat, sebagai berikut :

1. Proses pembelajaran permainan bola basket yang dilaksanakan pada peserta didik di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul dalam melakukan materi gerakan *lay up* belum terlaksanakan dengan baik.
2. Belum diketahui perbandingan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* permainan bola basket pada peserta didik SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

C. Batasan Masalah

Mengingat adanya keterbatasan yang dimiliki oleh peneliti berkaitan dengan waktu, biaya dan kemampuan, maka permasalahan yang perlu dibatasi sehingga yang dikaji dan diteliti menjadi terarah. Batasan masalah pada penelitian ini yaitu Perbandingan Gaya Mengajar Komando dan Gaya

Resiprokal Terhadap Hasil Belajar *Lay Up* dalam Permainan Bola Basket pada Peserta didik Kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka masalah tersebut dapat dirumuskan :

1. Adakah pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.
2. Adakah pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.
3. Adakah pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbandingan antara gaya mengajar komando dengan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat secara teoretis maupun manfaat secara praktis, sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan teori bagi peneliti lain dan berusaha untuk mengembangkannya.
- b. Sebagai informasi ilmiah tentang metode pembelajaran dan gaya mengajar dalam pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis

- a. Manfaat bagi Peneliti, peneliti dapat menambah wawasan akan hasil belajar *lay up* menggunakan gaya mengajar komando dan resiprokal.
- b. Manfaat bagi Sekolah, gaya mengajar resiprokal dapat menunjang terciptanya peserta didik yang cerdas dan mandiri serta proses pembelajaran aktif sehingga sekolah dapat meluluskan peserta didik yang berkualitas.
- c. Manfaat bagi Guru, guru pendidikan jasmani penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai sumber referensi dalam pembelajaran untuk menerapkan gaya mengajar yang sesuai untuk pembelajaran bola basket.
- d. Manfaat bagi Peserta Didik, dapat termotivasi lebih baik dan lebih antusias dalam pembelajaran permainan bola basket dengan gaya mengajar yang sesuai

BAB II KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani sebagai komponen secara keseluruhan dari pendidikan telah disadari manfaatnya oleh banyak kalangan. Pendidikan jasmani memiliki arti bahwa untuk mencapai tujuan mata pelajaran ini harus menggunakan aktivitas jasmani. Hal tersebut juga dijelaskan dalam dokumen KTSP tahun 2006 Depdiknas, (2006: 204) yaitu penjasorkes merupakan bagian integral dari pendidikan secara menyeluruh yang bertujuan untuk mengembangkan berbagai aspek penting, seperti kesegaran jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, kemampuan berpikir logis. Hal ini dicapai melalui pelaksanaan aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dipilih secara sistematis, dengan tujuan untuk mencapai sasaran pendidikan nasional.

Menurut Iswanto & Widayati, (2021: 13) ada tiga hal penting yang bisa menjadi sumbangan unik dari pendidikan jasmani, yaitu:

- (a) Meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik,
- (b) Meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya dan,
- (c) Meningkatkan pengertian peserta didik dan prinsip-prinsip serta bagaimana menerapkan dalam praktik.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib di sekolah dalam usaha mendidik anak seutuhnya. Tujuan pendidikan maupun pendidikan jasmani yang dirumuskan dalam undang-undang sifatnya umum sekali. Untuk dapat mencapai tujuan umum dan tujuan ideal atau tujuan jauh itu

perlu ada tahapan usaha yang dirancang dan dilaksanakan. Guru merupakan unsur yang paling menentukan keberhasilan sebuah proses pembelajaran pendidikan jasmani, karena guru sebagai unsur yang paling menentukan dalam pendidikan dan pembelajaran karena unsur yang lain dapat berjalan dengan baik jika dikelola dan disiapkan oleh guru.

Semua guru pendidikan jasmani harus peduli terhadap kebutuhan dan minat peserta didik, tetapi juga semua guru pendidikan jasmani perlu pula peduli terhadap kebugaran jasmani dan perkembangan motorik peserta didik, kebutuhan peserta didik dan intelektual peserta didik, kebutuhan sosial, yang dapat diselaraskan dengan tujuan-tujuan penting pendidikan jasmani. Perencanaan pengajaran yang cermat dan pengimplementasian program pendidikan jasmani harus memberikan kesempatan kepada seluruh peserta didik untuk mendapatkan pengalaman berhasil dalam melakukan aktivitas jasmani dan peningkatan keterampilan. Keberhasilan harus dapat diukur dan di demonstrasikan peserta didik.

Dapat disimpulkan bahwa dari pendapat di atas dan beberapa uraian di atas pengertian pendidikan jasmani adalah pembelajaran menyeluruh yang desain dalam rangka meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan keterampilan hidup, yang dilakukan secara terencana, sistematis, agar memberikan kemungkinan bereaksi secara jasmaniah sosial, emosional dan intelektual.

2. Hakikat Gaya Mengajar

Gaya mengajar diartikan sebagai suatu upaya yang dilakukan oleh seorang guru untuk mengorganisir dan membimbing dalam proses belajar mengajar (Pamungkas & Wibowo, 2020: 15). Gaya Mengajar adalah pedoman khusus untuk struktur episode belajar atau pembelajaran (Suryobroto, 2018: 38). Menurut Lutan, (2000: 29) Istilah gaya mengajar (*teaching style*) sebagaimana sering berganti dengan istilah strategi mengajar (*teaching strategy*) yang pengertiannya untuk mengelola lingkungan pengajaran dengan tujuan mengoptimalkan durasi waktu berlatih dari peserta didik sebagai indikator terpercaya untuk menilai efektivitas pengajaran.

Gaya mengajar ini sangat berpengaruh terhadap pembelajaran yang akan mengubah peran aktif peserta didik sesuai yang diinginkan. Penerapan dari sebuah gaya mengajar, akan sangat membantu para peran guru dalam mengajar peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal. Dengan menerapkan suatu gaya mengajar, guru akan memiliki *style* atau ciri khas sendiri dalam mengajar.

Menurut Suryobroto, (2018: 38) beranggapan bahwa mengajar adalah serangkaian hubungan yang berkesinambungan antara guru dengan peserta didik, yaitu:

- a. Mencoba mencapai keserasian.

Antara yang diniatkan dengan yang sebenarnya terjadi MAKSUD = PERBUATAN (*INTENT = ACTION*).

- b. Masalah yang bertentangan tentang metode mengajar.

Pandangan yang mempertentangkan suatu pendekatan terhadap pendekatan yang lain adalah hanya dalih yang dibuat buat. Maka guru

harus berdasar pilihanya atas: kemampuan guru, kebutuhan peserta didik, besarnya kelas, alat dan fasilitas yang tersedia, media yang ada, tujuan yang ingin dicapai, materi yang dipelajari, lingkunganya.

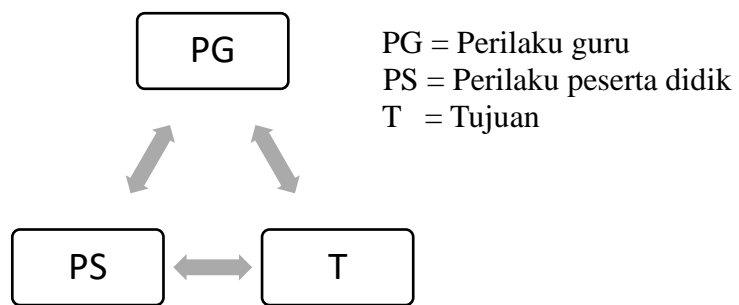
c. Mengatasi kecenderungan pribadi seorang guru.

Seringkali tidak dapat membedakan antara sifat-sifat pribadi dengan gaya mengajar. Guru mempunyai sifat sangat otoriter seringkali kelihatan seperti sangat bisa mengatur, kenyatannya sangat terbuka dalam gaya-gaya mengajarnya. Struktur pengajaran mengatasi sifat-sifat pribadi.

d. Mengajar-Belajar-Tujuan

Interaksi antara guru dan peserta didik mencerminkan perilaku mengajar dan belajar tertentu. Apabila merencanakan pembelajaran, berbagai gaya didasarkan atas interaksi antara perilaku peserta didik dan perilaku guru, serta hubungannya dalam mencapai status sasaran tertentu.

Tabel 1. Ketiga komponen dalam satu unit pedagogis



Sumber: (Suryobroto, 2018: 38)

Ini merupakan satu unit pedagogis, dan juga akan memungkinkan guru bertanya mengenai ketiga komponen dan hubungan peserta didik. Ini perlu diingat untuk menghindari pertentangan yang selalu diperdebatkan pada waktu memilih sarana untuk mengajar.

e. Perilaku guru sebagai titik masuk.

Hal ini dapat dinyatakan bahwa perilaku guru akan mengarahkan perilaku peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Mosston & Ashworth, (2008: 4-5) bahwa penerapan spektrum gaya mengajar memberikan guru suatu aturan tentang alternatif didalam perilaku dalam mengajar, yang memungkinkan guru mencapai lebih banyak tujuan.

Selanjutnya menurut sudut pandang Suherman & Mahendra, (2001: 149) bahwa guru dan peserta didik dapat saling tawar menawar dalam memperoleh kesempatan dalam perihal perencanaan, pelaksanaannya. Dalam istilah lain disebut dengan *setting pre impact*, *impact set* dan *post impact*.

Sebagai berikut:

1) *Pre Impact* (Sebelum Proses Pembelajaran)

Dalam tahap *pre impact set*, mencakup semua keputusan yang harus dibuat sebelum terjadinya tatap muka antara guru dengan peserta didik. Keputusan dalam *setting* ini, mencakup tugas gerak yang harus dipelajari waktu, pengorganisasian, alat, tempat berlangsungnya pembelajaran, kriteria keberhasilan serta prosedur dan penilaian.

2) *Impact Set* (Saat Proses Pembelajaran)

Dalam tahap *impact set*, meliputi keputusan-keputusan yang berhubungan dengan pelaksanaan atau hal-hal yang diputuskan pada tahap *pre impact set*. Artinya pada tahap ini, peserta didik mulai menjalankan tugas gerak yang sudah dirancang atau diputuskan pada tahap *pre impact set*.

3) *Post Impact* (Sesudah Proses Pembelajaran)

Memasukkan keputusan-keputusan yang berhubungan dengan penilaian terhadap penilaian terhadap penampilan peserta didik atau pelaksanaan tugas pada masa *impact set* serta kesesuaian antara maksud dan aksi. Pemberian umpan balik serta penilaian, termasuk pada *setting* ini.

Menurut Setiawan & Nopembri, (2013: 9) memberikan saran tentang segala sesuatu yang berkaitan dengan apa yang harus dikerjakan oleh guru, pencapaian apa yang telah berhasil diraih oleh guru pada pengambilan keputusan sebelumnya dimana setiap tindakan. Tujuan yang akan menentukan gaya apa yang akan digunakan dari pada memilih metode atau gaya karena diharapkan akan baik. Dalam hal tersebut, telah pula disadari bahwa memutuskan metode gaya pengajaran apa yang akan digunakan

bukan hanya mempertimbangkan tentang bagaimana melibatkan peserta didik dalam proses pembelajaran.

Sebelum memilih gaya mengajar yang akan digunakan, seorang guru hendaknya mempertimbangkan berbagai aspek termasuk anatomi gaya mengajar. Menurut Mosston, (1972: 1) memberikan kepada guru suatu susunan atau aturan tentang alternatif di dalam perilaku mengajar, yang memungkinkan guru mencapai lebih banyak peserta didik dan memenuhi banyak tujuan.

Bahwa dapat disimpulkan dari berbagai pendapat, pengertian dari gaya mengajar merupakan keputusan-keputusan yang dibuat oleh guru dan peserta didik di dalam peristiwa belajar yang menentukan proses belajar dengan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal sehingga memungkinkan guru untuk mengaktifkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan memenuhi banyak tujuan.

3. Hakikat Gaya Mengajar Komando

Tujuan dari gaya ini adalah untuk mempelajari cara mengerjakan tugas dengan benar dan dalam waktu yang singkat, mengikuti semua keputusan yang dibuat oleh guru. Dalam gaya komando guru harus mampu memberikan rangsangan (stimulus) yang telah direncanakan sehingga para peserta didik dapat meresponnya secara berulang-ulang. Setiap anatomi gaya, pendapat dari Suryobroto, 2018: 48) meninjaunya dari tiga perangkat keputusan yaitu: pra pertemuan, selama pertemuan, dan pasca pertemuan.

Untuk gaya komando atau gaya perintah ini dalam pelaksanaannya semua keputusan diambil oleh guru dalam proses belajar mengajar.

Jadi bagan tentang keputusan-keputusan untuk gaya komando sebagai berikut:

Tabel 2. Anatomi gaya mengajar Komando

Pra Pertemuan	Keputusan Guru
Dalam Pertemuan	Keputusan Guru
Pasca Pertemuan	Keputusan Guru

Sumber: (Suryobroto, 2018: 48)

Menurut Lutan, (2000: 31) mengatakan bahwa gaya komando adalah pendekatan mengajar yang paling bergantung pada guru. Guru menyiapkan semua aspek pengajaran dan sepenuhnya bertanggung jawab dan berinisiatif dalam memantau kemajuan belajar. Gaya mengajar komando memiliki karakteristik dasar di mana guru mendemonstrasikan dan memberikan perintah, sementara peserta didik mengikuti dan mematuhi perintah tersebut sebagai respon. Dalam gaya mengajar komando, setiap individu memiliki kesempatan untuk mengembangkan keterampilan fisik, sosial, emosional, dan kognitifnya melalui saluran-saluran yang ada selama proses belajar mengajar (Indrayani & Surbakti, 2014).

Menurut Rahayu, (2016: 144), menjelaskan bahwa pada umumnya prosedur metode ini mengikuti langkah-langkah seperti berikut:

- a. Guru menyiapkan seperangkat kegiatan belajar mengajar yang pada umumnya berkenaan dengan bentuk, tempo, urutan, frekuensi, intensitas, penilaian, dan tujuan pembelajaran.
- b. Guru menetapkan bentuk aba-aba atau komando berupa verbal atau bentuk lambang lainnya. Yang termasuk lambang adalah bendera, tepuk tangan, peluit, dsb.
- c. Pada saat guru mendemonstrasikan kegiatan belajarnya baik berupa gerakan maupun aba-abanya. Demonstrasi ini dapat dilakukan oleh guru sendiri atau model yang diambil dari peserta didik yang pandai atau orang lain. Guru menyiapkan peserta didiknya untuk menerima aba-aba melakukan gerakan sesuai dengan komando guru. Gerakan dilakukan berulang-ulang.
- d. Guru menghentikan pembelajaran bila guru menganggap bahwa peserta didik telah menguasai gerakan yang dimaksud.
- e. Sangat efektif bila ingin membina keseragaman dan keserentakan gerakan sesuai dengan bentuk yang diinginkan guru, mempertinggi disiplin dan kepatuhan.

Umumnya gaya mengajar ini dimulai dengan penjelasan tentang teknik baku dan kemudian peserta didik mencontoh dan melakukannya beberapa kali. Evaluasi dilakukan berdasarkan tujuan yang sama bagi semua. Peran peserta didik hanyalah sebagai pelaku yang harus menuruti atau tunduk kepada semua perintah guru.

Menurut Pratiwi, (2020: 165) adapun sasaran dari gaya komando yang akan dicapai melibatkan peserta didik yang akan mengikuti petunjuk-petunjuk guru, adalah sebagai berikut:

- a. Respon langsung terhadap petunjuk yang diberikan.
- b. Penampilan/seragam yang sama.
- c. Mengikuti model yang telah ditentukan.
- d. Ketepatan dan kecermatan respon.
- e. Peningkatkan semangat kelompok.
- f. Penggunaan waktu secara efisien.

Hal yang terpenting dalam gaya komando adalah penjelasan harus disampaikan dengan singkat dan langsung tertuju pada maksud. Tekanannya adalah pemberian kesempatan kepada peserta didik untuk berlatih sebanyak mungkin. Seperti yang disampaikan oleh Haqiyah & Nur Riyadi, (2017: 15) bahwa dalam gaya komando ini lebih menonjolkan kekuasaan atau dominan guru dari pada peserta didik bisa dilihat dari implikasi penggunaan gaya komando, sebagai berikut:

- a. Standar penampilan sudah mantap dan pada umumnya satu model untuk satu tugas.
- b. Materi pembelajaran dengan cara meniru dan mengingat melalui penampilan.
- c. Materi pembelajaran dipilah-pilah menjadi bagian-bagian yang dapat ditiru.
- d. Tidak ada perbedaan individual, diharapkan meniru model.

Guru mempunyai peran yang sangat besar dalam gaya mengajar komando, dimulai dari perencanaan, pelaksanaan, evaluasi dan pengambilan keputusan semuanya ada ditangan guru. Sehingga guru sepenuhnya mengambil peran dalam kegiatan belajar mengajar ini dengan menyiapkan seluruh aspek kepentingan dalam proses belajar mengajar tersebut.

Peserta didik lebih cenderung untuk mengikuti instruksi guru tersebut sehingga efektivitas waktu sepenuhnya dikuasai oleh guru (Indrayani & Surbakti, 2014).

Adapun kelebihan dan kekurangan dari Gaya komando yang diutarakan oleh Purwanto & Susanto, (2018: 89) yakni:

- a. Keuntungan gaya komando terdiri dari:
 - 1) Dapat membina keseragaman dan keserentakan gerakan sesuai dengan yang diinginkan oleh guru.
 - 2) Mempertinggi disiplin dan kepatuhan.
 - 3) Jika dilakukan oleh banyak orang dapat membuat suasana indah dan menyenangkan.
 - 4) Tidak menuntut pengetahuan yang banyak dari bahan ajarnya.
 - 5) Penggunaan waktu yang singkat dan efisien
 - 6) Menghasilkan tingkat kegiatan yang tinggi.
- b. Kelemahan gaya komando terdiri dari:
 - 1) Penyaluran aspek sosial, emosional, dan kognitif sangat terbatas.
 - 2) Peserta didik sering kehilangan kemandiriannya.
 - 3) Sangat bergantung pada guru dan menurunkan kreasinya.
 - 4) Kurang mengembangkan pembentukan sifat.
 - 5) Penggunaan alat pelajaran tidak efisien karena tidak dapat bergiliran.
 - 6) Bisa menimbulkan salah ajar yang sukar diperbaiki atau bahkan tidak disadari oleh guru.
 - 7) Variasi gerakan yang mungkin timbul dari proses belajar-mengajar menjadi tidak muncul karena tersisihkan dari aba-aba guru, dalam gaya ini sering mematikan motivasi belajar lanjutan dan ekstra.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian gaya mengajar komando adalah pendekatan mengajar yang paling bergantung pada guru dan menuntun peserta didik untuk selalu melakukan tugas yang telah diinstruksikan oleh guru. Sehingga guru harus menyiapkan segala aspek pengajaran dan guru sepenuhnya bertanggung jawab dan berinisiatif terhadap pengajaran dan memantau kemajuan belajar.

4. Hakikat Gaya Mengajar Resiprokal

Gaya mengajar resiprokal adalah salah satu gaya mengajar yang menekankan peserta didik lebih banyak aktif untuk belajar dan guru hanya berperan sebagai fasilitator yang memantau setiap kegiatan yang dilakukan

oleh peserta didik di dalam pembelajaran. Dalam gaya resiprokal, tanggung jawab memberikan umpan balik bergeser dari guru ke teman sebaya (Mosston, 2008: 117). Pergeseran peranan ini memungkinkan peningkatan interaksi sosial antara teman sebaya dan umpan balik langsung.

Menurut Mosston & Ashworth, (2008:116) metode resiprokal mempunyai ciri-ciri pokok pembelajaran, antara lain:

- a. Mempunyai kesempatan untuk melakukan pengulangan praktek dengan observer secara individu.
- b. Mempraktekkan tugas berdasarkan kondisi-kondisi yang diberikan secara umpan balik segera dari teman sebaya.
- c. Mampu mendiskusikan dengan teman sebaya mengenai aspek spesifik dari tugas tersebut.
- d. Melihat dan memahami bagian-bagian dan urutan di dalam melakukan tugas.
- e. Mempraktekkan tugas tanpa guru meminta umpan balik atau penjelasan ketika ada kesalahan yang dikoreksi.

Berdasarkan pendapat Masrur, dkk. (2018) menjelaskan ada beberapa sasaran gaya resiprokal berhubungan dengan tugas dan peranan peserta didik :

- a. Tugas (Materi Pembelajaran)
 - 1) Memberi kesempatan untuk latihan berulang kali dengan seorang pengamat.
 - 2) Peserta didik menerima umpan balik langsung dari pengamat (teman sebaya).
 - 3) Sebagai pengamat, peserta didik memperoleh pengetahuan mengenai penampilan tugas dari pelaku.
- b. Peranan Peserta didik
 - 1) Memberi dan menerima umpan balik.
 - 2) Mengamati penampilan teman, membandingkan dan dengan kriteria yang ada, serta menyampaikan hasilnya kepada pelaku.
 - 3) Menumbuhkan kesabaran dan toleransi terhadap teman
 - 4) Memberikan umpan balik.

Dalam konteks pembelajaran ini, metode resiprokal digunakan dengan menghubungkan kegiatan pembelajaran dan peran peserta didik dalam melaksanakan tugas. Kelas diatur berpasangan dengan peran khusus yang ditetapkan untuk setiap pasangan. Tujuan dari metode resiprokal adalah agar peserta didik bekerja dengan pasangan dan memberikan umpan balik kepada pasangan tersebut berdasarkan kriteria yang telah disiapkan oleh guru.

Dalam metode ini, peserta didik memiliki kesempatan untuk saling berinteraksi dan memberikan umpan balik secara aktif, sehingga memungkinkan untuk mengembangkan keterampilan sosial dan meningkatkan pemahaman terhadap materi pembelajaran. Terdapat beberapa prosedur yang sebaiknya dilakukan oleh guru dalam perangkat keputusan sebelum pertemuan, pengadaan umpan balik langsung digeser kepada seorang pengamat (Mosston, 1972: 67).

Menurut Suryobroto, (2018: 52) Kelas diatur berpasangan dengan peranan-peranan khusus untuk setiap partner:

- a. Salah satu dari pasangan adalah pelaku (p)
- b. Lainnya menjadi pengamat (a)
- c. Guru (G) memegang peranan khusus untuk berkomunikasi dengan pengamat.

Tabel 3. Anatomi gaya mengajar Resiprokal

Pra Pertemuan	G (Guru)
Dalam Pertemuan	p (Pelaku)
Pasca Pertemuan	a (Pengamat)

Sumber:(Suryobroto, 2018: 52)

Menurut Siregar, (2021: 23) menganjurkan bahwa dalam pelaksanaan gaya resiprokal harus memperhatikan langkah-langkah berikut:

- a. Peran guru adalah menjawab pertanyaan dari pengamat, berkomunikasi dengan pengamat.
- b. Pada waktu tugas telah terlaksana, pelaku dan pengamat berganti peran.
- c. Proses pemilihan partner dan pemantauan keberhasilan proses adalah penting.
- d. Guru bebas untuk mengambil banyak peserta didik selama pelajaran berlangsung.

Menurut Junaidi & Yudiana, (2016: 19). Gaya mengajar resiprokal merupakan teori umpan balik atau *feedback*.” Seluruh peserta didik bertanggung jawab mengobservasi teman dan memberikan umpan balik serta memberikan koreksi dari setiap gerakan yang dilakukan. Dengan kebebasan yang diberikan oleh guru, peserta didik dituntut lebih mandiri dan kreatif serta mempunyai rasa tanggung jawab yang besar karena peranan guru sangat diminimalisir dalam gaya ini.

Mekanisme pelaksanaan metode resiprokal menurut Mosston & Ashworth, (2008: 116) adalah:

- a. Memberi kesempatan pada proses sosialisasi tertentu untuk saling memberi dan menerima umpan balik dengan teman sebaya.
- b. Mengamati kemampuan teman pasangannya, menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan hasil dengan teman pasangannya.
- c. Mempelajari bagaimana cara memberi koreksi umpan balik yang tidak mengganggu.

Menurut Mosston & Ashworth, (2008: 124) bahwa hubungan yang baru menghasilkan satuan yang baru dan berimplikasi. Dalam hal ini, metode mengajar resiprokal mempunyai implikasi dalam mempengaruhi guru dan pelajar, yaitu :

- a. Guru mengakui bahwa sosialisasi antara pelaku dan pengamat merupakan salah satu tujuan yang diinginkan dalam pendidikan.
- b. Guru menyadari pentingnya mengajar peserta didik untuk memberikan umpan balik yang objektif dan akurat satu sama lain, sehingga tercipta kepastian dan tujuan dalam pembelajaran.
- c. Guru memiliki kemampuan untuk berinteraksi dengan peserta didik dan memberikan umpan balik secara tepat dalam waktu yang singkat.
- d. Guru belajar mengadaptasi perilaku baru melalui komunikasi langsung dengan membentuk tugas atau peran sebagai pelaku.
- e. Guru berharap dapat mengembangkan waktu yang diberikan kepada peserta didik untuk mengambil peran baru dalam pengambilan keputusan.
- f. Guru memiliki keyakinan bahwa peserta didik mampu membuat perubahan dalam pengambilan keputusan tambahan yang diberikan kepada peserta didik.
- g. Guru menerima realitas bahwa peserta didik bukan satu-satunya sumber informasi, penilaian, dan umpan balik, sehingga memberikan ruang bagi partisipasi peserta didik dalam memberikan umpan balik.
- h. Peserta didik terlibat dalam memberikan umpan balik dan berperan dalam pengambilan keputusan tambahan.
- i. Peserta didik diberi kesempatan untuk aktif terlibat dalam proses pembelajaran.
- j. Peserta didik dapat melihat dan menerima peran guru dalam konteks yang berbeda melalui metode ini.
- k. Peserta didik dapat menggunakan waktu belajar secara mandiri dengan menggunakan lembar kriteria tanpa harus bertemu secara rutin dengan guru.

Gaya mengajar resiprokal ini dimulai dengan memperhatikan perubahan yang lebih besar dalam membuat keputusan dari guru kepada peserta didik. Peserta didik bertanggung jawab untuk mengobservasi penampilan dari teman atau pasangannya dan memberikan umpan balik segera pada setiap kali melakukan gerakan.

Gaya resiprokal memiliki kelebihan dan kekurangan. Keuntungan gaya ini dijelaskan oleh Suherman & Mahendra, (2001: 110) bahwa keuntungan gaya ini jelas bersumber pada hadirnya umpan balik yang segera setelah tugas dilaksanakan, jadi tidak perlu menunggu agar guru mampu untuk melihat penampilannya. Alasannya, lebih cepat seorang pelaku mengetahui bagaimana penampilannya, lebih besar kesempatan baginya untuk memperbaiki penampilannya itu. Menurut Purwanto & Susanto, (2018: 100) Gaya ini memberikan kelebihan antara lain sebagai berikut:

- a. Memberikan umpan balik secara langsung tanpa penundaan yang dapat memiliki pengaruh nyata terhadap proses belajar peserta didik. Umpan balik ini berupa informasi tentang tindakan yang dilakukan, baik yang benar maupun yang keliru.
- b. Membantu mengembangkan kemampuan bekerja dalam tim kecil. Melalui observasi dan umpan balik, peserta didik dapat berinteraksi dengan teman sekelasnya dalam situasi belajar, yang membantu dalam perkembangan aspek sosial peserta didik.
- c. Meningkatkan proses belajar dan mengajar dengan cara secara sistematis mengamati gerakan atau materi pembelajaran dari teman. Dalam dasarnya, mengamati kegiatan belajar teman juga merupakan proses belajar dan mengajar yang saling berhubungan.

Sedangkan kelemahan atau kekurangan dari gaya resiprokal yang terjadi dalam proses belajar mengajar yakni keadaan emosi peserta didik yang berperan sebagai pengamat. Dengan hal ini, Supandi, (1992: 137) menjelaskan kelemahan gaya resiprokal ini ialah keadaan emosi peserta didik yang menilai kawan/pasangannya cenderung mengecam secara berlebihan, upaya untuk mengatasi hendaknya ditekankan bahwa dalam penyampaian penilaiannya hendaknya disertai pujian dan kritikan.

Menurut Purwanto & Susanto, (2018: 100) mengemukakan bahwa kekurangan dari gaya mengajar resiprokal sebagai berikut:

- a. Sering kali terjadi situasi yang emosional antara pelaku dan pengamat karena pengamat menyampaikan informasi dengan cara yang berlebihan. Perilaku yang berlebihan dapat menjadi nada mengejek, menghakimi, atau bergaya mengurus yang menunjukkan sikap seolah-olah tahu segalanya.
- b. Umumnya pelaku tidak menerima kritik dari pengamat terkait hasil belajar yang telah dilakukan sebelumnya. Pelaku tidak bersedia menerima umpan balik dari teman sekelasnya. Situasi ini sering menyebabkan ketegangan antara pelaku dan pengamat.
- c. Terkadang, pasangan ini (pelaku dan pengamat) justru memperkuat perilaku belajar yang sama, karena peserta didik salah memahami deskripsi gerakan atau materi yang tercantum dalam lembar kerja.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa gaya mengajar resiprokal merupakan gaya yang diharapkan dapat efektif digunakan dalam melakukan proses belajar mengajar, untuk memberikan kesempatan kepada teman sebaya agar memberikan umpan balik (*feedback*) yang difasilitasi oleh guru sehingga peserta didik dapat bertanggung jawab dan peserta didik dapat berperan aktif di dalam pembelajaran, sehingga bisa meningkatkan pemahaman untuk membantu peningkatan hasil keterampilan gerak yang dipelajari, selain itu, dapat meminimalisir rasa bosan para peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

5. Hakikat Hasil Belajar

Menurut Sudjana, (2011: 3) menyatakan bahwa hasil belajar hakikatnya adalah kemampuan atau prestasi yang telah dicapai setelah peserta didik menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan indikator untuk mengukur tingkat keberhasilan atau kemampuan peserta didik setelah menerima pengalaman belajar dalam proses belajar mengajar.

Menurut Romiszowski dalam Firmansyah, (2009: 31) bahwa hasil belajar merupakan tingkah laku yang dapat diukur dengan tes tentang bidang yang di pelajari.

Evelen dalam Hasmarita & Kurnia, (2020: 18) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah segala macam prosedur yang di gunakan untuk mendapatkan informasi mengenai unjuk kerja (*Performance*) peserta didik atau seberapa jauh peserta didik dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran yang telah di tetapkan. Hasil belajar mempunyai makna bagi peserta didik, seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri, dan mengembangkan kreativitasnya.

Hasil belajar diperoleh peserta didik secara menyeluruh, Menurut (Sudjana, 2013: 22) menjelaskan tiga macam hasil belajar, yakni mencangkup:

(1) keterampilan dan kebiasaan, (2) pengetahuan dan pengertian, (3) sikap dan cita-cita. Masing-masing jenis hasil belajar dapat diisi dengan bahan yang telah di tetapkan dalam kurikulum. Lima kategori hasil belajar, yakni: (1) informasi verbal, (2) keterampilan intelektual, (3) strategi kognitif, (4) sikap dan, (5) keterampilan motoris.

Dalam sistem pendidikan nasional rumusan tujuan pendidikan, baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional, menggunakan klasifikasi hasil belajar dari pendapat Sudjana, (2013: 23) yang secara garis besar membanginya menjadi tiga ranah, yaitu :

- 1) Ranah Kognitif, Ini berkaitan dengan hasil belajar intelektual yang meliputi enam aspek, yaitu pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah, sementara empat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah Afektif, Ini berkaitan dengan sikap dan terdiri dari lima aspek, yaitu penerimaan, respon atau reaksi, penilaian, organisasi, dan internalisasi
- 3) Ranah Psikomotoris, Ini berkaitan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Terdapat enam aspek dalam ranah psikomotor, yaitu: (a) gerakan refleks, (b) keterampilan gerak dasar, (c) kemampuan perseptual, (d) kehandalan atau ketepatan gerakan, (e) keterampilan gerakan kompleks, dan (f) gerakan ekspresif dan interpretatif.

Ketiga ranah tersebut menjadi objek penilaian hasil belajar. Dari hasil belajar peserta didik oleh guru mempunyai tujuan untuk memantau dan mengevaluasi proses, kemajuan belajar, dan perbaikan hasil belajar peserta didik secara berkesinambungan. Dari proses belajar guru dapat mengetahui perkembangan keterampilan peserta didik diperoleh melalui proses belajar dan pengalaman tersebut. Dari hasil belajar dan pengalaman tersebut diharapkan ada peningkatan keterampilan yang relatif menetap.

Di lain pihak, pendidikan dan pengajaran dikatakan berhasil apabila perubahan-perubahan yang tampak pada peserta didik harus merupakan akibat dari proses belajar mengajar yang dialaminya. Setidak-tidaknya, apa yang dicapai oleh peserta didik merupakan akibat dari proses yang

ditempuhnya melalui program dan kegiatan yang dirancang dan dilaksanakan oleh guru dalam proses mengajarnya.

Menurut Sudjana, (2011: 56-57), Menyatakan hasil belajar yang dicapai peserta didik melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil yang berciri sebagai berikut :

- a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat meningkatkan motivasi belajar intrinsik.

Motivasi intrinsik adalah semangat dan motivasi yang timbul dari dalam diri peserta didik sendiri. Peserta didik tidak merasa puas dengan prestasi rendah dan akan bekerja lebih keras untuk memperbaikinya. Di sisi lain, hasil belajar yang baik akan mendorong peserta didik untuk meningkatkan atau setidaknya mempertahankan pencapaian yang telah tercapai.

- b. Memperkuat keyakinan dan kepercayaan diri.

Peserta didik akan mengembangkan pemahaman tentang kemampuan dirinya sendiri dan percaya bahwa peserta didik memiliki potensi yang sebanding dengan orang lain jika peserta didik berusaha dengan sungguh-sungguh.

- c. Makna dan relevansi hasil belajar.

Hasil belajar yang dicapai oleh peserta didik memiliki makna bagi peserta didik, seperti kemampuan untuk mengingat informasi dalam jangka waktu yang lama, membentuk perilaku, berguna untuk mempelajari aspek lain, menjadi alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan baru, serta mengembangkan kreativitas peserta didik.

- d. Pencapaian belajar yang *komprensif*.

Peserta didik memperoleh hasil belajar secara menyeluruh, dari aspek kognitif (pengetahuan & pemahaman), aspek afektif (sikap & apresiasi), dan aspek psikomotorik (keterampilan & kemampuan) sebagai efek dari proses belajar, baik melalui instruksi maupun efek samping yang tidak direncanakan selama proses pembelajaran.

- e. Kemampuan pengendalian diri.

Peserta didik mampu menilai dan mengendalikan diri sendiri, terutama dalam mengevaluasi hasil belajar yang dicapai dan mengendalikan proses dan upaya belajar peserta didik. Guru menyadari bahwa tingkat keberhasilan hasil belajar peserta didik bergantung pada upaya dan motivasi belajar yang peserta didik miliki.

Hasil belajar pada dasarnya merupakan akibat dari suatu proses belajar. Ini berarti bahwa optimalnya hasil belajar peserta didik bergantung

pula pada proses belajar peserta didik dan proses mengajar guru. Oleh sebab itu, perlu dilakukan penilaian terhadap proses belajar mengajar.

Dapat disimpulkan dari berbagai pendapat dan beberapa uraian bahwa hasil belajar merupakan sebuah tingkah laku yang dimiliki oleh peserta didik untuk tujuan menghasilkan indikator sebuah pengalaman belajar yang dibagi menjadi tiga ranah yaitu: ranah kognitif, ranah afektif dan ranah psikomotorik. Maka hasil belajar bisa dikatakan sebuah hasil dari pengukuran, pengolahan, penafsiran yang diukur secara langsung untuk mengetahui sejauh mana pendidikan dan pengajaran yang dilakukan telah tercapai dan menghasilkan jerih payah dari peserta didik itu sendiri. Oleh karena itu, dibutuhkan konsep yang baik agar didapatkan hasil belajar yang akan dicapai oleh peserta didik.

6. Hakikat Permainan Bola Basket

Permainan bola basket merupakan olahraga yang saat ini banyak dimainkan oleh semua kalangan masyarakat Indonesia, yang dimana permainannya yang dimainkan oleh dua regu baik itu putra maupun putri, terdiri atas lima pemain dimana masing-masing regu berusaha untuk memasukkan bola ke keranjang lawan dan mencegah regu untuk memasukkan bola. Permainan bola basket harus dimainkan ditanah datar yang dibatasi oleh garis persegi panjang berukuran panjang 28 m dan lebar 15 m (FIBA, 2020). Permainan bola basket juga diatur oleh penentuan waktu pada setiap babak pertandingan, dimainkan 2 babak di setiap

babaknya terdapat 2 *quarter* dan setiap *quarter* berjalan waktu 10 menit, jadi total permainan basket yaitu 10x4 menit.

Menurut Yarmani, dkk. (2017: 107) menjelaskan bahwa permainan bola basket sendiri merupakan salah satu latihan tentang kekompakan dalam tim dan mempelajari teknik dasar bola basket yang di ciptakan dan di susun secara beraturan dalam rangka membina pertumbuhan dan pembentukan tubuh, kekompakan serta perkembangan pribadi secara harmonis. Permainan bola basket merupakan olahraga yang mengandung unsur-unsur gerakan yang komplit dan beragam artinya gerakan-gerakan yang dibutuhkan dalam bermain bola basket merupakan gabungan dari unsur gerakan yang saling menunjang.

Menurut Adresta & Candra, (2020: 261) permainan bola basket sangat didukung oleh penguasaan teknik dasar, karena permainan bola basket mempunyai beberapa teknik atau gerakan dasar yang digunakan dalam suatu permainan olahraga. Gerakan teknik dasar permainan bola basket merupakan hal yang paling mendasar untuk mencapai keterampilan bermain bola basket. Dengan teknik dasar yang baik dan benar, maka efesiensi dan efektifitas gerak akan dicapai yang selanjutnya akan membuahkan kemampuan yang berkualitas.

Untuk mencapai hasil yang maksimal dalam permainan bola basket diperlukan hasil belajar permainan bola basket seperti beberapa teknik dasar dalam permainan bola basket. Menurut Wissel, (1996: 15) mengemukakan bahwa teknik dasar yang harus dikuasai dalam permainan bola basket yaitu,

shooting, passing, dribbling, rebounding, defending, bergerak dengan bola, dan bergerak tanpa bola.

Menurut Aryanto, (2014: 34-48) membedakan teknik dasar bola basket menjadi dua yaitu teknik dasar tanpa bola dan teknik dasar dengan bola. Berikut teknik dasar dengan bola dalam permainan bola basket, antara lain :

a. *Passing*

Passing atau biasa diartikan keterampilan melempar dan menangkap bola antar pemain dalam satu tim. *Passing* merupakan suatu teknik dasar yang terbilang paling mudah, dari teknik dasar yang lain, tetapi juga sangat penting dalam pertandingan. *Passing* dalam permainan bola basket dapat dilakukan dengan menggunakan dua tangan atau satu tangan. *Passing* yang dilakukan secara praktis, tepat waktu, dan akurat salah satu kunci keberhasilan dalam sebuah tim untuk membagi bola kepada sesama teman dan sebuah unsur penentu tembakan-tembakan yang berpeluang mencentak angka.

b. *Dribbling*

Dribbling atau menggiring bola merupakan bagian yang tak terpisahkan dari permainan bola basket. Menggiring bola merupakan suatu usaha untuk membawa bola ke depan, yang bertujuan cepat menuju ke keranjang lawan, menyusup pertahanan lawan, dan mengacau pertahanan lawan, dan untuk membekukan permainan.

c. *Rebound*

Rebound merupakan keterampilan menangkap bola yang tak berhasil masuk setelah ditembakkan ke ring basket. Para pemain yang biasanya melakukan *rebound* adalah pemain yang berada di posisi *power forward* dan *center*. Pemain yang memiliki tinggi badan lebih tinggi dari pada pemain lain serta pemain yang tengah berada di dekat ring biasanya dapat melakukan *rebound* lebih efektif dibandingkan yang lain.

d. *Shooting*

Shooting atau menembak merupakan teknik dasar dan merupakan bagian terpenting dalam permainan bola basket. *Shooting* salah satu metode untuk memasukkan bola ke dalam keranjang atau basket lawan. Dengan melakukan tembakan yang tepat ke keranjang lawan, tim dapat memperoleh nilai atau skor. Ada 7 (tujuh) teknik dasar menembak yaitu: *one hand set shot* (tembakan satu tangan), *free throw* (tembakan hukuman), *jump shot* (tembakan sambil melompat), *three point shot* (tembakan tiga angka), *hook shot* (tembakan mengait), *lay*

up shoot (tembakan memantulkan bola dekat dengan ring) dan *runner* (tembakan dengan lari).

Penguasaan teknik dasar sangat berperan penting dalam meningkatkan keterampilan permainan bola basket. Menurut Fatahilah, (2018: 15) kemampuan peserta didik untuk menguasai teknik-teknik dasar dalam permainan bola basket sangat mempengaruhi kemampuan dalam menampilkan berbagai macam gerakan dalam permainan ini.

Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus berusaha seoptimal mungkin untuk mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran terhadap hasil belajar keterampilan *lay up*, yaitu dengan cara menyajikan bentuk pembelajaran keterampilan gerakan *lay up* yang baik dan benar, agar mendorong peserta didik untuk memahami dan mampu melakukannya. Peran guru dalam proses pendidikan jasmani di antaranya adalah menentukan gaya mengajar yang tepat dan efektif agar peserta didik dapat mengerti dan memahami materi pembelajaran yang disajikan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Sehubungan dengan hal itu, maka untuk melakukan proses pembelajaran *lay up*, dipilih gaya pembelajaran yang tepat dan mudah diterapkan kepada peserta didik. Sehingga berbagai gerak *lay up* dapat dikuasai dengan benar dan menghasilkan hasil belajar yang memuaskan.

Uraian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan bola basket adalah olahraga terdiri dari 2 tim yang masing-masing terdiri 5 pemain mengharuskan untuk kerja sama satu tim dengan tujuan untuk memasukkan bola sebanyak-banyak ke keranjang lawan untuk memperoleh kemenangan.

Selain itu juga permainan bola basket menjadi salah satu materi pendidikan jasmani yang diajarkan di disekolah, salah satu aspek pembelajaran permainan bola basket adalah gerakan *lay up*. Guru mempunyai peran untuk mencapai hasil belajar yang maksimal dengan memilih gaya mengajar agar tujuan materi pembelajaran bisa diterapkan ke peserta didik dengan tepat dan mudah, sehingga keterampilan gerak *lay up* bisa menghasilkan hasil belajar yang maksimal.

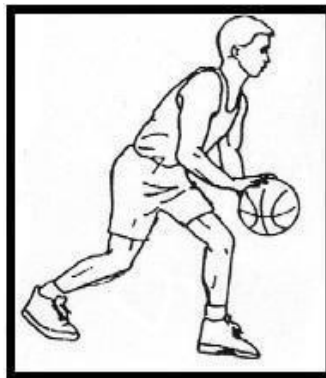
7. Hakikat *Lay Up*

Menurut Aryanto, (2014: 47) tembakan *lay up* merupakan gerakan yang dilakukan dekat dengan ring, setelah menerima operan bola atau menggiring bola. Sumiyarsono, (2006: 35) menjelaskan bahwa tembakan *lay up* adalah jenis tembakan yang dilakukan dengan sedekat mungkin dengan basket yang didahului dengan lompat- langkah-lompat. Tembakan *lay up* dapat dilakukan dengan didahului berlari, menggiring atau memotong kemudian berlari dan menuju ke arah basket. Dalam melakukan tembakan *lay up* sebaiknya di latihkan terlebih dahulu, sebelum dilaksanakan pada saat bermain sesungguhnya. Hal tersebut dikarenakan tembakan *lay up* memerlukan langkah dua atau lompat-langkah-lompat, yang akan berakibat melakukan pelanggaran.

Menurut Wissel, (1996: 61) bahwa terdapat beberapa faktor kunci sukses melakukan tembakan *lay up* yaitu:

a. Tahap persiapan

Kemampuan untuk melihat sasaran adalah salah satu faktor penting dalam mencapai keberhasilan dalam melakukan gerakan *lay up*. Dalam situasi pertandingan, kemampuan melihat sasaran akan membantu saat menghadapi pertahanan yang sulit ditembus. Untuk melaksanakan gerakan *lay up* yang efektif, ada beberapa langkah yang perlu diikuti. Pertama, langkah awal harus lebar atau jauh untuk menjaga keseimbangan. Langkah kedua harus pendek untuk mendapatkan dorongan awal yang kuat sehingga mampu melompat tinggi. Selain itu, bahu harus rileks, tangan yang tidak menembak harus diletakkan di belakang bola, siku harus dimasukkan dan rapat.



Gambar 1. Fase Persiapan

Sumber Dokumen: (Wissel (1996: 61)

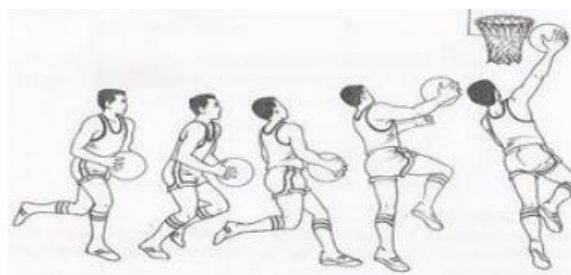
b. Tahap pelaksanaan

Mengangkat lutut saat melompat memiliki tujuan untuk meloncat secara vertikal. Dengan mengangkat lutut, tubuh dapat ditekan ke arah vertikal atau ke atas. Saat menembak, tangan yang melakukan tembakan harus diangkat lurus ke atas. Lengan harus diarahkan, dengan pergelangan tangan, dan jari-jari lurus mengarah ke ring basket dengan sudut sekitar 45 hingga 60 derajat. Bola harus dilepaskan dengan kekuatan ujung jari pada titik tertinggi, dengan bola memantul sekitar garis vertikal di sebelah kanan atas keranjang jika tembakan dilakukan dari sisi kanan. Untuk menjaga keseimbangan, penting agar titik berat tubuh semakin dekat dengan lantai, sehingga stabilitas dapat lebih terjaga. Panjang lengan juga mempengaruhi jumlah tenaga yang diperlukan dalam tembakan.



Gambar 2. Fase Pelaksanaan
Sumber Dokumen: (Wissel (1996: 62)

- c. Tahap *follow through*
Follow through dilakukan dengan tetap mengangkat lengan dan lurus telentang pada siku, melihat sasaran dan mendarat dengan seimbang dan lutut ditekuk, tangan ke atas. Pendaratan secara seimbang dengan lutut ditekuk akan memperkecil kemungkinan cedera yang dapat terjadi akibat benturan ke lantai.



Gambar 3. Fase *Follow Through*
Sumber Dokumen: (Saichudin & Munawar, 2019: 28)

Keterampilan gerak dalam *lay up* yang ditampilkan oleh peserta didik juga merupakan hasil pengalaman belajar yang di dapat dari suatu proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, atau di mana peserta didik mempelajari keterampilan tersebut. Maka, perlu dimengerti dan dipahami, bagi seorang guru sebelum mengajar atau mengarahkan peserta didik, tidak perlu ahli atau mahir dalam memberikan teknik dasar *lay up* bola basket ini perlu diketahui kunci atau berdasarkan pengalaman.

Dapat disimpulkan dari pendapat ahli dan beberapa uraian, teknik *lay up* dalam permainan bola basket adalah, suatu teknik permainan bola basket

yang dilakukan sedekat mungkin dengan basket yang didahului dengan gerakan dua langkah yang dapat dilakukan dari menerima operan atau dari gerakan menggiring bola, sehingga dalam melaksanakan gerakan *lay up* ini memerlukan koordinasi yang baik dari melangkah, melompat dan memasukan atau melepaskan bola ke keranjang.

8. Karakteristik Peserta Didik SMP

Menurut Prahastiwi & Kartiko, (2018: 332) bahwa pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah suatu proses yang dilakukan secara sadar dan sistematis oleh individu atau anggota masyarakat. Proses ini melibatkan berbagai kegiatan dengan tujuan untuk mengembangkan kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, serta pembentukan watak atau karakter. Menurut Prastiwi & Kartiko, (2018: 332) tujuan pendidikan jasmani yaitu mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga, menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani di SMP menuntut guru untuk kreatif, inovatif dan menyenangkan dalam menyampaikan materi, untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi mengajar maupun modifikasi dalam pembelajaran karena sesuai karakteristik usia peserta didik.

Sesuai dengan karakteristik dari peserta didik SMP, usia 13-15 tahun kebanyakan dari peserta didik cenderung masih suka dengan bermain secara berkelompok. Di samping itu guru harus mempunyai peran memahami dan

memperhatikan karakteristik dan kebutuhan peserta didik, pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan anak baik itu dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik mengalami pertumbuhan. Dari perubahan tersebut, perubahan yang paling menonjol adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik serta psikologis. Sebagaimana yang diungkapkan Sajoto, (1995: 21-27) Pada usia 13-15 tahun, yang merupakan masa pertumbuhan dan perkembangan gerak, terdapat karakteristik kematangan fisik dan fisiologis, serta perkembangan dan minat dalam melakukan aktivitas fisik. Melalui keterlibatan dalam olahraga, anak-anak dapat tumbuh secara sehat dan tidak merasa enggan untuk terlibat dalam kegiatan lain.

Hal ini dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang akan di dapatkan di masa depan. Menurut Sukintaka, (1979: 45) anak yang berumur 13-15 mempunyai karakteristik sebagai berikut:

a. Jasmani

- 1) Pertumbuhan linear terjadi pada anak laki-laki maupun perempuan.
- 2) Penting untuk memiliki pola istirahat yang teratur.
- 3) Terdapat kemungkinan kurangnya koordinasi dan hubungan yang baik.
- 4) Merasa memiliki energi yang tak terbatas dan ketahanan yang tinggi.
- 5) Kecenderungan mudah merasa lelah yang sering diabaikan.
- 6) Anak laki-laki cenderung memiliki kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik dibandingkan dengan anak perempuan.
- 7) Keterampilan bermain, keseimbangan, dan kedewasaan meningkat.

b. Psikis atau Mental

- 1) Anak cenderung menghabiskan energi untuk berfantasi.
- 2) Muncul keinginan untuk menetapkan pandangan hidup.
- 3) Rentan merasa gelisah ketika dalam keadaan lemah.

c. Sosial

- 1) Menginginkan pengakuan dari kelompok sebaya.
- 2) Memperoleh pemahaman tentang moral dan etika dalam kehidupan.
- 3) Perkembangan persahabatan menjadi lebih signifikan.

Menurut Yusuf, (2012: 35) membagi karakteristik perilaku dan pribadi masa remaja menjadi dua kelompok, yaitu remaja awal (11-13 hingga 14-15 tahun) dan remaja akhir (14-16 hingga 18-20 tahun), yang mencakup aspek fisik, psikomotorik, bahasa kognitif, sosial, moralitas, keagamaan, konatif, emosi efektif, dan kepribadian.

Berdasarkan berbagai pendapat mengenai karakteristik anak SMP dari berbagai aspek, dapat disimpulkan bahwa: (1) Perkembangan secara umum berlangsung dengan cepat; (2) Anak masih memilih-milih dalam menentukan jenis olahraga yang diminati; (3) Menuju masa dewasa dengan perubahan yang terlihat; (4) Mulai muncul ciri-ciri sekunder pada tubuh; (5) Anak pada usia remaja awal mengharapkan kebebasan; dan (6) Mencari jati diri dan ingin lepas dari pengaruh orang tua.

B. Penelitian yang Relevan

1. Sri Riziki Putri Wiguna yang dibuat pada tahun 2019, yang berjudul “Perbandingan Gaya Mengajar Komando dan Gaya Mengajar Resiprokal terhadap Hasil Belajar Jurus Tunggal Tangan Kosong dalam Pembelajaran Pencak Silat”. Penelitian bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh dari penerapan gaya mengajar komando dan resiprokal terhadap peningkatan keterampilan seni bela diri pencak silat di SMAN 6 Cirebon. Metode yang digunakan adalah metode penelitian

eksperimen, desain penelitian ini menggunakan *Pretest Posttest Group Design*. Dengan sampel 20 peserta didik-siswi dari kelas X Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Cirebon. Teknik yang dilakukan untuk mengambil data menggunakan *Random Sampling*. Terdapat perbedaan keterampilan seni jurus tunggal tangan kosong peserta didik yang diajar dengan gaya mengajar komando dan yang diajar dengan gaya mengajar resiprokal. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan gaya mengajar resiprokal memberikan pengaruh lebih besar terhadap hasil belajar jurus tunggal tangan kosong dalam pembelajaran pencak silat peserta didik-siswi dari pada gaya mengajar komando.

2. Ridwan Arifin yang dibuat pada tahun 2018, yang berjudul “Perbedaan Hasil Belajar *Passing* Bawah Bola Voli Menggunakan Gaya Mengajar Komando Dan Gaya Mengajar Resiprokal Pada Peserta didik Kelas VII SMP Negeri 18 Purworejo” Penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Metode yang digunakan adalah pendekatan *pre-experimental designs* dengan bentuk *Intact Group Comparison*. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan *passing* bawah bola voli menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Purworejo dengan thitung sebesar 1.294 dengan signifikansi $0.000 < 0.05$. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah ada perbedaan keterampilan *passing* bawah bola voli menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 18 Purworejo. Gaya komando

lebih baik meningkatkan keterampilan *passing* bawah peserta didik daripada gaya mengajar resiprokal.

3. Erani Saraswati yang dibuat pada tahun 2017, berjudul “Perbedaan Hasil Belajar *Passing* Bola Voli Menggunakan Gaya Mengajar komando dan Gaya Mengajar Resiprokal pada Peserta Didik Kelas III SMP 2 Berbah”. Penelitian ini bertujuan untuk mengukur perbedaan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal pada peserta didik kelas VIII SMP Negeri 2 Berbah. Metode penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan pendekatan *pre-experimental* desings dengan *Intact Group Comparison*. Analisis data menggunakan uji t taraf signifikansi 5%. Berdasarkan dari hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal pada peserta didik kelas VIII SMP N 2 Berbah, dengan nilai t hitung dan t tabel $-2,045 > -15,242 < 2,045$, dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$, sehingga H_a diterima. Kesimpulan dari hasil penelitian ini adalah ada perbedaan hasil belajar *passing* bawah bola voli menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal pada peserta didik kelas VIII SMP N 2 Berbah.
4. Faisal Imam Wicaksana dibuat pada tahun 2015, yang berjudul “Tingkat Keterampilan *Lay Up* Shoot Peserta Ekstrakurikuler Bola Basket di SMA N 1 Imogiri Bantul Yogyakarta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keterampilan *lay up* shoot pada peserta

ekstrakurikuler di SMA N 1 Imogiri Bantul Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik purposive sampling yaitu seluruh peserta didik SMA N 1 Imogiri Bantul Yogyakarta. Teknik pengambilan data menggunakan tes untuk mengukur *Lay Up Shoot* dari Hal Wissel yang dimodifikasi dari penelitian Achmad Bayu Aji Syahputra (2013). Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian diperoleh bahwa tingkat keterampilan *Lay Up Shoot* Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket di SMA N 1 Imogiri Bantul Yogyakarta, 4 peserta didik masuk dalam kategori sangat baik (18.18%), 6 peserta didik masuk dalam kategori baik (27.27%), 10 peserta didik masuk ke dalam kategori sedang (40.90%), 1 peserta didik masuk ke dalam kategori rendah (4.55%), dan 1 peserta didik masuk ke dalam kategori sangat rendah (4.55%). Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat Keterampilan *Lay Up Shoot* Peserta Ekstrakurikuler Bola basket di SMA N 1 Imogiri Bantul Yogyakarta 6 peserta didik masuk dalam kategori baik (27.27%) dan sedang (40.90%).

C. Kerangka Berpikir

Proses pembelajaran jasmani permainan bola basket materi *lay up* di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul belum terlaksanakan. Gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal dapat mempengaruhi hasil belajar *lay up* dalam pembelajaran permainan bola basket. Kerangka berpikir yang dapat digunakan untuk membandingkan kedua gaya mengajar tersebut.

Dalam gaya mengajar komando, guru berperan sebagai otoritas utama yang memberikan instruksi secara langsung kepada peserta didik. Guru akan memberikan petunjuk yang jelas dan mendetail tentang teknik dan gerakan yang benar dalam melakukan gerakan *lay up*. Peserta didik akan menerima instruksi dengan tegas dan diharapkan untuk mengikutinya tanpa banyak ruang untuk eksplorasi atau pemecahan masalah mandiri. Gaya mengajar komando cocok untuk situasi di mana peserta didik membutuhkan arahan yang tegas dan cepat dalam mempelajari gerakan *lay up*.

Sedangkan dalam gaya mengajar resiprokal, guru berperan sebagai fasilitator yang mendorong peserta didik untuk ikut terlibat dalam proses pembelajaran. Guru akan memberikan arahan umum tentang teknik *lay up* dan memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mencoba dan bereksperimen dengan gerakannya sendiri. Peserta didik akan diberi ruang untuk berbagi pengalaman, memberi umpan balik satu sama lain, dan secara kolaboratif memecahkan masalah dalam mempelajari *lay up*. Gaya mengajar resiprokal cocok untuk situasi di mana peserta didik memiliki tingkat keterampilan yang lebih maju dan dapat mengambil inisiatif dalam proses pembelajaran.

Dampak terhadap hasil belajar dari gaya mengajar komando dapat membantu dalam memahami instruksi dengan jelas dan mengurangi kebingungan teknis peserta didik. Namun, peserta didik mungkin kurang memiliki kesempatan untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam tentang gerakan *lay up* dan kemampuan pemecahan masalah peserta didik.

Sedangkan gaya mengajar resiprokal dapat meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran, memungkinkan peserta didik untuk memahami aspek-aspek teknis dan taktis dari *lay up* dengan lebih baik. Peserta didik juga dapat mengembangkan kemampuan kritis dan kreatif dalam mengatasi tantangan yang muncul saat mempelajari keterampilan ini.

Oleh karena itu, diduga terdapat perbandingan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

D. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan teori yang dikemukakan di atas, maka terdapat hipotesis yang dapat dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

H_{o_1} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_1} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terdapat perbandingan yang signifikan, terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{o_2} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_2} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{o_3} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_3} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Menurut Sugiyono, (2015: 72) “metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan”. Pada penelitian ini menggunakan pendekatan “*Quasi Eksperimen*” atau disebut dengan eksperimen semu, pada desain ini mempunyai kelompok kontrol tetapi tidak berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi hasil penelitian eksperimen, dengan bentuk *nonequivalent control group design*. Penelitian yang dilakukan dengan cara, yaitu dengan membagi menjadi dua kelompok, terdiri dari kelompok yang diteliti adalah kelompok kelas yang menggunakan gaya mengajar komando dan kelompok kelas yang menggunakan gaya mengajar resiprokal hanya saja tidak acak. Adapun Tabel 4 mengenai desain penelitian *nonequivalent control group design* (Sugiyono, 2015: 114).

Tabel 4. Desain penelitian *nonequivalent control group design*

Kelompok	Pretest	Treatment	Posttest
Komando	O_1	X_1	O_2
Resiprokal	O_3	X_2	O_4

Keterangan :

O_1 dan O_3 : Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Perlakuan

O_2 dan O_4 : Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Perlakuan

X_1 : Perlakuan Gaya Mengajar Resiprokal

X_2 : Perlakuan Gaya Mengajar Komando

Pemberian *treatment* dilakukan berdasarkan ketercapaian derajat keberhasilan, Degeng (2013) menyatakan bahwa derajat keberhasilan memiliki makna yang sama penting dengan kondisi dalam rumusan tujuan pembelajaran.

Dalam hal tersebut tujuan pembelajaran digunakan sebagai acuan untuk dilakukan *treatment* yang diberikan sebanyak 2 kali dengan 4 kali pertemuan termasuk dalam *pre test* dan *post test*. Terdapat 2 kelas dengan jumlah total 8 kali pertemuan yang digunakan untuk memenuhi tujuan pembelajaran yang terdapat pada rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Secara rinci teknis yang digunakan penelitian dalam 2 minggu dilakukan 4 kali pertemuan yakni:

1. Pertemuan pertama yakni digunakan untuk mengetahui kemampuan awal (*pretest*) peserta didik dalam melakukan permainan bola basket terutama pada dasar gerakan *lay up*.
2. Pada pertemuan berikutnya dalam minggu pertama mulai dilakukan *treatment* menggunakan gaya mengajar komando untuk kelas VIII A dan gaya mengajar resiprokal pada kelas VIII B skenario pembelajaran pada minggu pertama dengan kegiatan yang dilakukan disesuaikan dengan langkah-langkah yang terdapat pada RPP dan dipandu oleh guru, sehingga pada pertemuan ke-2 menghasilkan data bahwa peserta didik mampu mengidentifikasi berbagai bentuk gerakan dasar teknik *lay up* permainan bola basket dengan tepat serta mampu menjelaskan berbagai bentuk gerakan dasar teknik *lay up* permainan

bola basket dengan benar.

3. Selanjutnya pada pertemuan ke-3 minggu kedua dilakukan *treatment* kedua dengan mengacu pada pembelajaran yakni menggunakan gaya mengajar komando untuk kelas VIII A dan gaya mengajar resiprokal pada kelas VIII B *treatment* yang dilakukan pada tahap ini menghasilkan bahwa peserta didik mampu menjelaskan cara melakukan variasi gerakan *lay up* permainan bola basket dengan benar, kemudian mampu melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan *lay up* permainan bola basket dengan benar.
4. Pertemuan ke-4 dilakukan pertemuan mengetahui kemampuan peserta didik mengenai menggunakan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan *lay up* permainan bola basket dalam bentuk permainan sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi menyesuaikan kondisi permainan, sehingga pada pertemuan ini juga dilakukan *posttest* untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan gaya mengajar komando untuk kelas VIII A dan gaya mengajar resiprokal pada kelas VIII B secara keseluruhan setelah diberi serangkaian langkah-langkah kegiatan.

Berdasarkan data tersebut perlakuan diberikan sebanyak 2 kali dengan 4 kali pertemuan meliputi *pretest* & *posttest* dinyatakan telah memenuhi derajat keberhasilan yang dirumuskan dalam tujuan pembelajaran, sehingga penelitian yang dilakukan dapat dilanjutkan untuk proses mengolah data dengan sumber yang telah dikumpulkan dalam penelitian.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul yang beralamatkan di Semanu, Gunungkidul, Kecamatan Semanu, Kabupaten Gunungkidul Provinsi D.I Yogyakarta.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap pada ajaran tahun 2022/2023 dengan jadwal mata pelajaran PJOK Kelas VIII pada bulan Juni minggu ke 2 & ke 3, Berdasarkan silabus pembelajaran PJOK di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul jumlah pertemuan untuk bola besar yaitu 27 jam pelajaran, satu pertemuan terdiri dari 3 jam pelajaran jadi 27 jam pelajaran sama dengan 9x pertemuan. Bola besar terdiri dari beberapa materi pembelajaran diantaranya sepak bola, bola basket dan bola voli. Sedangkan, materi ajar permainan bola basket belum maksimal dalam pembelajaran penjas. Maka dari itu peneliti mengajukan penelitian untuk materi permainan bola basket sebanyak 4 kali pertemuan.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Menurut Sugiyono, (2015: 117) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik

kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul yang berjumlah 192 Peserta didik.

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono, (2015: 118) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Bila populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari semua yang ada pada populasi, misalnya karena keterbatasan dana, tenaga, dan waktu, maka peneliti dapat menggunakan sampel yang diambil dari populasi itu.

Teknik pengumpulan sampel dalam penelitian ini menggunakan *Cluster Random Sampling* dalam pengambilan sampel. *Cluster Random Sampling* adalah teknik sampling daerah untuk menentukan sampel bila objek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas. Misal penduduk dari suatu negara atau kabupaten (Sugiyono, 2015: 119). *Cluster Random Sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksum, 2012: 57). Maka teknik pengambilan sampel yang akan diambil merujuk pada kelas VIII A sebanyak 32 peserta didik dan kelas VIII B sebanyak 32 peserta didik di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

D. Definisi Operasional Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu variabel yaitu variabel bebas (variabel X) dan variabel terikat (variabel Y). Pengertian variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Variabel Bebas (X) yaitu, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal.
 - a. Gaya mengajar komando merupakan perilaku guru yang mendominasi dalam seluruh fase pembuatan keputusan dengan peserta didik mematuhi seluruh keputusan guru. Guru mendemonstrasikan gerakan dengan diikuti peserta didik mencontoh demonstrasi yang dilakukan oleh guru.
 - b. Gaya mengajar resiprokal merupakan perilaku guru dalam mengajar yang menekankan peserta didik bertanggung jawab untuk mengobservasi penampilan dari teman atau pasangannya dan memberikan umpan balik segera pada setiap kali melakukan gerakan.
2. Variabel Terikat (Y), yaitu Hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket.

Hasil belajar *lay up* adalah hasil belajar dari belajar kemampuan *lay up* yang dicapai setelah diadakan evaluasi dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif dalam lingkungan akademis yang meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Tes dengan lembar penialain peserta didik

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen merupakan alat pengumpul data yang memberikan sistematika dan kemudahan atas keterlaksanaannya sebuah penelitian (Arikunto, 2010: 203). Ada tiga jenis instrumen yang nantinya akan digunakan dalam mengukur variabel penelitian, antara lain (1) Observasi berdasarkan indikator dalam mengamati proses suatu pembelajaran yang didasarkan dengan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal, (2) angket validasi rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), (3) butir-butir tes gerakan *lay up* (Sukendra & Atmaja, 2020: 3). Dalam mengembangkan ketiga instrumen di atas, akan dilakukan uji validitas terlebih dahulu agar instrumen tersebut benar-benar dapat mengukur apa yang diukur dan dapat memberikan data sah untuk menguji hipotesis yang diajukan pada penelitian ini.

a) Instrumen Observasi

Terdapat indikator dalam mengamati suatu proses pembelajaran yang menerapkan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal akan terlihat pada proses pembelajaran permainan bola basket, sebagai berikut:

Tabel 4. Instrumen observasi gaya mengajar komando

Sumber: (Sukendra & Atmaja, 2020: 3)

No	Tahap	Proses Pembelajaran	Keterlaksanaan	
			Cek (√)	Catatan
1.	Pendahuluan	Guru memulai kelas dengan menyapa peserta didik, melakukan doa bersama, mengambil presensi, memberikan motivasi untuk belajar, serta menjelaskan sebuah tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan.		
		Guru menjelaskan pemanasan permainan berupa <i>traffic light</i> dengan modifikasi lompat kijang.	-	
		Peserta didik mengamati gerakan pemanasan permainan dan memahami aturan pemanasan permainan yang di jelaskan oleh guru.		
		Peserta didik melakukan pemanasan permainan <i>traffic light</i> sesuai dengan ketentuan yang sudah dijelaskan oleh guru.		
2.	Kegiatan Inti	Guru mendemonstrasikan gerakan <i>lay up</i> .		
		Peserta didik mengamati gerakan <i>lay up</i> yang dilakukan oleh guru.		
		Peserta didik muncul pertanyaan-pertanyaan kritis mengenai apa saja yang harus diperhatikan ketika melakukan gerakan <i>lay up</i> .		

		Guru mengarahkan peserta didik untuk membagi menjadi 2 kelompok dengan rata untuk melakukan gerakan <i>lay up</i> .		
		Guru memberikan tahapan gerakan <i>lay up</i> yang benar.		
		Peserta didik melakukan gerakan <i>lay up</i> yang diarahkan langsung oleh guru dengan benar.		
		Guru memberikan kesempatan untuk berlatih teknik <i>lay up</i> .		
		Guru membimbing ketika peserta didik melakukan gerakan <i>lay up</i> dan mengoreksi ketika peserta didik melakukan gerakan <i>lay up</i> .		
		Guru mengawasi peserta didik dalam melakukan teknik <i>lay up</i> .		
		Guru memberikan motivasi untuk peserta didik tidak tergesa-gesa saat melakukan gerakan <i>lay up</i> dan lebih tenang agar melakukan tahapan gerakan <i>lay up</i> yang benar.		
		Guru memberikan kesempatan peserta didik untuk melakukan permainan bola basket sesungguhnya dengan mengaplikasikan memasukkan poin dengan <i>lay up</i> .		

		Peserta didik melakukan arahan guru mengaplikasikan <i>lay up</i> sesuai dengan arahan oleh guru.		
3.	Kegiatan Akhir	Mengevaluasi dan mengkomunikasikan gerakan <i>lay up</i> yang sudah dilakukan oleh peserta didik dalam permainan bola basket		
		Guru memberikan pertanyaan dan kesimpulan terkait cara melakukan teknik <i>lay up</i> yang benar.		
		Guru melakukan pendinginan dan refleksi kepada peserta didik.		

Tabel 5. Instrumen observasi gaya mengajar resiprokal

No	Tahap	Proses Pembelajaran	Keterlaksanaan	
			Cek (√)	Catatan
1.	Pendahuluan	Guru memulai kelas dengan menyapa peserta didik, melakukan doa bersama, mengambil presensi, memberikan motivasi untuk belajar, serta menjelaskan sebuah tujuan dari pembelajaran yang akan dilakukan.		
		Guru menjelaskan pemanasan permainan berupa <i>traffic light</i> dengan modifikasi lompat kijang.	-	
		Peserta didik mengamati gerakan pemanasan permainan dan memahami aturan pemanasan permainan		

		yang di jelaskan oleh guru.		
		Peserta didik melakukan pemanasan permainan <i>traffic light</i> sesuai dengan ketentuan yang sudah dijelaskan oleh guru.		
2.	Kegiatan Inti	Guru membagi bahan ajar atau lembar kerja yang berisi deskripsi tugas dan indikator gerakan <i>lay up</i> .		
		Peserta didik mengamati dan mempelajari tugas gerak dan indikator tahapan gerakan <i>lay up</i> yang sudah dibagikan guru.		
		Peserta didik muncul pertanyaan-pertanyaan yang kritis mengenai lembar kerja atau indikator gerakan.		
		Guru menjawab pertanyaan dan berkomunikasi dengan pengamat.		
		Guru mengatur peserta didik menjadi berpasangan dan guru menjelaskan peranan pengamat dan pelaku setiap peserta didik.		
		Peserta didik pengamat mengamati kesalahan dan kesulitan dalam proses pelaksanaan teknik <i>lay up</i> pelaku.		
		Guru membimbing dan memotivasi peserta didik dalam kegiatan pengamatan.		

		Guru memberi kesempatan untuk latihan berulang kali dengan pengamat.		
		Peserta didik mencatat kekurangan pada lembaran kerja dan menyampaikan hasil pengamatan kepada pelaku setelah melakukan gerakan <i>lay up</i> .		
		Peserta didik memberi umpan balik langsung dari pengamat atau teman sebaya.		
		Peserta didik pengamat mendiskusikan hasil dan menarik kesimpulan pengamatan dengan pelaku.		
3.	Kegiatan Akhir	Mengevaluasi dan mengkomunikasikan gerakan <i>lay up</i> yang sudah dilakukan oleh peserta didik dalam permainan bola basket		
		Guru memberikan pertanyaan dan kesimpulan terkait cara melakukan teknik <i>lay up</i> yang benar.		
		Guru membimbing pendinginan dan refleksi kepada peserta didik.		

b) Instrumen Angket Validasi Desain Pembelajaran (RPP)

Instrumen berupa angket validasi desain pembelajaran sesuai dengan tahapan atau langkah proses pembelajaran menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal kemudian dicantumkan dalam rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) sebagai berikut:

Tabel 6. Instrumen Penilaian Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Sumber: (Sukendra & Atmaja, 2020: 11)

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1.	Identitas RPP	Identitas rpp lengkap meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok, sub bab, dan alokasi waktu.	5
		Identitas rpp tidak lengkap hanya meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok, sub bab.	4
		Identitas rpp tidak lengkap hanya meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok.	3
		Identitas rpp tidak lengkap hanya meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran.	2
		Identitas rpp tidak lengkap hanya terdapat satuan pendidikan.	1
2.	Komponen RPP	Komponen rpp lengkap meliputi: KI, KD dan Tujuan Instruksional berupa Indikator Pencapaian Kompetensi	5
		Komponen rpp tidak lengkap hanya meliputi: KI, KD dan Tujuan Instruksional.	4
		Komponen rpp tidak lengkap hanya meliputi: KI, dan KD	3
		Komponen rpp tidak lengkap hanya terdapat kompetensi inti	2
		Komponen rpp tidak lengkap hanya menampilkan tujuan instruksional	1
3.	Indikator Pencapaian	Indikator Pencapaian Kompetensi menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/dilakukan penilaian sesuai dengan karakteristik materi	5

	Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/dilakukan, namun tidak sesuai dengan karakteristik materi	4
		Indikator Pencapaian Kompetensi tidak menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur.	3
		Indikator Pencapaian Kompetensi tidak dideskripsikan menggunakan kata kerja operasional.	2
		Tidak terdapat Indikator Pencapaian Kompetensi yang sesuai dengan karakteristik materi.	1
4.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan dari Pembelajaran menjelaskan capaian kompetensi sikap, pengetahuan hingga keterampilan	5
		Tujuan dari Pembelajaran hanya menjelaskan capaian kompetensi sikap, dan pengetahuan.	4
		Tujuan dari Pembelajaran hanya menjelaskan capaian pengetahuan saja.	3
		Tujuan dari Pembelajaran hanya menjelaskan capaian keterampilan saja.	2
		Tujuan dari Pembelajaran tidak menjelaskan capaian sikap, pengetahuan hingga keterampilan.	1
5.	Materi Pembelajaran	Materi Pembelajaran meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	5
		Materi Pembelajaran meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur namun kurang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian.	4
		Materi Pembelajaran hanya meliputi fakta, konsep, dan prinsip pembelajaran.	3
		Materi Pembelajaran hanya meliputi fakta, dan konsep pembelajaran	2
		Materi Pembelajaran hanya terdapat konsep singka pembelajaran.	1

6.	Metode Pembelajaran	Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mata pelajaran	5
		Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan/model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi.	4
		Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan/model pembelajaran yang terlalu beragam.	3
		Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan/model pembelajaran yang tidak atau bertentangan relevan dengan karakteristik mata pelajaran	2
		Tidak menggunakan Metode Pembelajaran yang ada.	1
7.	Media Pembelajaran dan Sumber Belajar	Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan mencakup multimedia seperti bahan cetak, elektronik, sumber alam dan lain sebagainya..	5
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan terbatas pada bahan cetak, dan, sumber alam.	4
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan terbatas pada sumber alam.	3
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan terbatas pada bahan cetak.	2
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar tidak digunakan.	1
8.	Langkah-Langkah Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan	5
		Langkah-Langkah Pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup namun kurang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.	4
		Langkah-Langkah Pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, tanpa kegiatan penutup.	3
		Langkah-Langkah Pembelajaran hanya memuat kegiatan inti saja.	2

		Langkah-Langkah Pembelajaran hanya memuat kegiatan pendahuluan atau pembuka saja.	1
9.	Penilaian Hasil Belajar	Penilaian Hasil Belajar memuat rubrik penilaian, instrumen dan pedoman penskoran sesuai dengan karakteristik materi.	5
		Penilaian Hasil Belajar memuat rubrik penilaian, instrumen dan pedoman penskoran yang kurang sesuai dengan karakteristik materi.	4
		Penilaian Hasil Belajar hanya memuat rubrik penilaian, instrumen.	3
		Penilaian Hasil Belajar hanya memuat rubrik penilaian.	2
		Tidak ada penilaian hasil belajar.	1

c) Rubrik Penilaian *Lay Up*

Dalam penelitian tingkat keterampilan gerakan *lay up* ini peneliti mengambil tahapan-tahapan kunci sukses melakukan *lay up* dari Wissel, (1996: 61-62) yang dimodifikasi dari penelitian Faisal Imam Wicaksana (2015). Dalam menilai hasil belajar keterampilan *lay up* dalam pembelajaran permainan bola basket, digunakan tes tahapan *lay up*, sebagai berikut:

Tabel 7. Rubrik indikator gerakan *lay up*
Sumber: (Wicaksana, 2015)

Variabel	Fase	Indikator	Skor
Tembakan <i>Lay up</i>	Fase Persiapan	1. <i>Dribble</i> menghadap ke depan untuk melihat target yang dituju yaitu ring basket.	1
		2. Mendekati ring menghadap 45 derajat dengan jarak 3-4 meter dari ring basket.	1
		3. Melakukan langkah pertama lebar atau jauh untuk memelihara	1

		keseimbangan.	
		4. Melakukan langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan yang kuat agar dapat melompat tinggi.	1
		5. Tangan kanan diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.	1
	Fase Pelaksanaan	1. Mengangkat lutut untuk melompat ke arah vertikal.	1
		2. Pandangan tetap menghadap ke target/ring basket.	1
		3. Bahu rileks, tangan yang tidak menembak diangkat lurus ke atas.	1
		4. Bola di dorong dengan lengan menuju target dan bola dilepas dengan kekuatan ujung jari pada titik tertinggi.	1
		5. Bola di pantulkan ke arah <i>square</i> (kotak papan ring).	1
	<i>Fase Follow Through</i>	1. Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus tengkurap dan lutut ditekuk.	1
		2. Bola didorong dengan lengan lurus berada di sudut 45 derajat ke arah <i>square</i> (kotak di papan ring).	1
		3. Bola di lepas kan dengan ujung jari yang menghadap ke bawah seperti kepala angsa.	1
		4. Mendarat dengan seimbang di mulai kaki yang tidak ditekuk lalu disusul mendarat kaki yang ditekuk.	1
	Hasil Tembakan	1. Bola Masuk	3
		2. Bola mengenai ring	2
		3. Bola tidak masuk	1

Tabel 8. Penilaian hasil belajar *lay up*
 Sumber: (Wicaksana, 2015)

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI												SKOR	HASIL TEMBAKAN	TOTAL SKOR
		FASE PERSIAPAN					FASE PELAKSANAAN					FASE <i>FOLLOW THROUGH</i>				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B			
1.																
2.																
3.																
4.																
5.																

- 1. Sikap awal : 5
- 2. Pelaksanaan *lay up* : 5
- 3. Sikap akhir : 4
- 4. Hasil tembakan : 6
- Jumlah total skor : 20

$$\text{Nilai} = \frac{\text{total skor perolehan}}{\text{total skor maksimum}} \times 100$$

1. Deskripsi Fase Persiapan *Lay up*.

Terdiri dari komponen sebagai berikut:

- a) *Dribble* menghadap ke depan untuk melihat target yang dituju yaitu ring basket.
- b) Mendekati ring menghadap 45 derajat dengan jarak 3-4 meter dari ring basket.
- c) Melakukan langkah pertama lebar atau jauh untuk memelihara keseimbangan.
- d) Melakukan langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan yang kuat agar dapat melompat tinggi.
- e) Tangan kanan di letakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.

Tabel 9. Fase persiapan *Lay up*
 Sumber: (Wicaksana, 2015)

Skor	Keterangan
5	5 komponen di atas terpenuhi
4	4 komponen di atas terpenuhi
3	3 komponen di atas terpenuhi
2	2 komponen di atas terpenuhi
1	1 komponen di atas terpenuhi

2. Deskripsi Fase Pelaksanaan *Lay up*.

Terdiri dari komponen sebagai berikut:

- a) Mengangkat lutut untuk melompat ke arah *vertikal*.
- b) Pandangan tetap menghadap ke target/ring basket.
- c) Bahu *rileks*, tangan yang tidak menembak di angkat lurus ke atas.
- d) Bola di dorong dengan lengan menuju target dan bola di lepas dengan kekuatan ujung jari pada titik tertinggi.
- e) Bola dipantulkan ke arah *square* (kotak papan ring).

Tabel 10. Fase pelaksanaan *Lay up*
 Sumber: (Wicaksana, 2015)

Skor	Keterangan
5	5 komponen di atas terpenuhi
4	4 komponen di atas terpenuhi
3	3 komponen di atas terpenuhi
2	2 komponen di atas terpenuhi
1	1 komponen di atas terpenuhi

3. Deskripsi Fase *Follow trough*

Terdiri dari komponen sebagai berikut:

- 1) Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus tengkurap dan lutut di tekuk.
- 2) Pandangan tetap menghadap ke target/ring basket.
- 3) Bola di lepas kan dengan ujung jari yang menghadap ke bawah seperti kepala angsa.
- 4) Mendarat dengan seimbang di mulai kaki yang tidak di tekuk lalu disusul mendarat kaki yang di tekuk.

Tabel 11. Fase *Follow trough Lay up*
 Sumber: (Wicaksana, 2015)

Skor	Keterangan
4	4 komponen di atas terpenuhi
3	3 komponen di atas terpenuhi
2	2 komponen di atas terpenuhi
1	1 komponen di atas terpenuhi

4. Deskripsi Hasil tembakan

Terdiri dari komponen sebagai berikut:

- 1) Bola Masuk
- 2) Bola mengenai ring
- 3) Bola tidak masuk

Tabel 12. Hasil Tembakan
 Sumber: (Wicaksana, 2015)

Skor	Keterangan
3	3 komponen di atas terpenuhi
2	2 komponen di atas terpenuhi
1	1 komponen di atas terpenuhi

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah teknik paling utama dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi pembelajaran, angket kelayakan RPP, tes kinerja (Sukendra & Atmaja, 2020: 3). untuk mengambil data yang akan di olah atau di analisis dalam penelitian. Berikut penjelasan dari lembar lembar observasi pembelajaran, angket kelayakan RPP, Tes kinerja, yaitu:

a. Observasi

Observasi ini untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal dan mengumpulkan data dalam penilaian meliputi data tentang subyek yang

mendapatkan perlakuan dalam pembelajaran kelas yang menggunakan gaya mengajar komando dan kelas yang menggunakan dengan gaya mengajar resiprokal. Kemudian data hasil belajar didapatkan sebagai hasil belajar *lay up* awal pada peserta didik tentang gerakan *lay up* pelajaran pendidikan jasmani permainan bola basket yang dibagi pada 2 kelompok, yaitu kelompok gaya mengajar komando dan kelompok gaya mengajar resiprokal.

b. Angket Validasi Kelayakan RPP

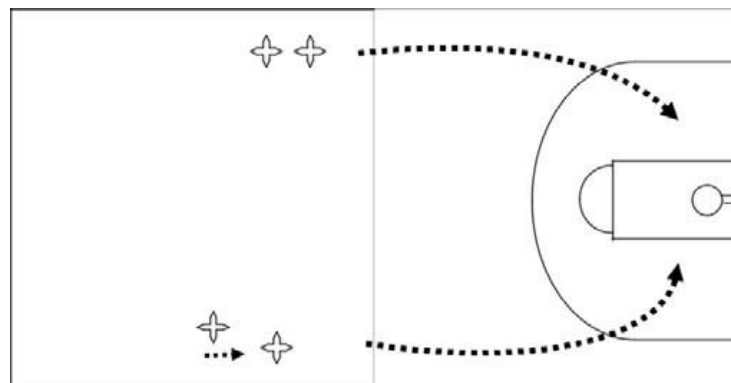
Sebagai pengumpulan dari sebuah hasil *review* dari ahli isi materi, ahli model pembelajaran, dan ahli media dengan tujuan untuk mengetahui kelayakan dari RPP dan bahan ajar yang akan digunakan dalam proses penelitian.

c. Tes Kinerja

Digunakan untuk mengukur hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket yang didapatkan dengan melakukan kegiatan pra tes serta pasca tes pada kelas yang diteliti. Data pra tes hasil belajar diperoleh sebelum kegiatan pembelajaran dilaksanakan, baik pada kelas gaya mengajar komando maupun kelas gaya resiprokal, sedangkan data pasca tes diperoleh setelah melakukan kegiatan pembelajaran dan telah selesai dilaksanakan seluruhnya untuk mengukur perbedaan hasil belajar peserta didik.

Adapun pelaksanaan dalam pengambilan data penelitian ini menurut Sodikun, (1992: 125) adalah, sebagai:

- Tujuan : Mengukur tingkat penguasaan teknik *lay up*.
Petunjuk : *Testee* berada di tengah lapangan, di samping kanan atau kiri sambil memegang bola. Menggiring bola sendiri menuju ke ring basket dan melakukan *lay up*.
Skor : Tahap pelaksanaan *lay up* dilakukan sebanyak 8 kali. Skor tes adalah semua tahapan dalam gerakan *lay up*. Mengacu pada teknik *lay up shoot*, apabila fase pelaksanaan tidak sah maka diberi skor 0 untuk *fase follow trough* dan hasil tembakan.
Penilaian : Makin banyak skor tes yang diperoleh maka semakin baik tingkat keterampilan *lay up* nya.
Peralatan yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah Bola basket, Papan dan ring basket, Lapangan basket, Peluit.



Gambar 12. Pelaksanaan Tes Tembakan *Lay up*
Sumber: (Sodikun, 1992: 125)

F. Teknik Analisis Data

Sebelum melangkah ke uji-t, ada persyaratan yang harus dipenuhi oleh peneliti bahwa data yang dianalisis harus berdistribusi normal, untuk itu perlu dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas (Arikunto, 1998: 135). Langkah-langkah analisis data sebagai berikut:

1. Uji Prasyarat

a. Uji Validitas

Validitas ialah sebuah ukuran yang menunjukkan tingkatan kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Sebuah instrument yang valid atau sah mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah. Ada beberapa teknik yang dapat digunakan dalam menguji sebuah validitas menggunakan alat ukur dalam penelitian ini adalah validitas isi. Terdapat kemampuan pada alat tes tersebut mampu mengukur dan merepresentasikan hasil yang dimaksudkan untuk diukur yang akan ditentukan dengan dasar derajat representatif isi tes tersebut (Azwar, 2017). Selanjutnya hasil uji coba sebuah alat ukur atau instrumen penelitian merupakan hasil dari validitas isi yang dilakukan oleh orang ahli (*expert judgment*).

b. Uji Normalitas

Pengujian ini digunakan untuk mencari tahu suatu data penelitian yang didapatkan sudah memiliki distribusi yang normal atau bahkan tidak. Dalam penelitian ini dalam menguji normalitas data menggunakan program SPSS versi 25 dengan *Shapiro-Wilk*.

Untuk melakukan uji *Shapiro-Wilk* dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* $< 0,05$ maka data tersebut berdistribusi tidak normal.
2. Jika nilai *Asymp.Sig.(2-tailed)* $> 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Selain pengujian normalitas, peneliti juga melakukan pengujian terhadap data dalam variabel-variabel yang memiliki kesamaan (homogenitas) atau tidak. Adapun pengujian ini ialah suatu langkah untuk melakukan pengujian kesamaan ataupun perbedaan pada dua rerata yang sudah memiliki asumsi bahwa varians dari populasinya ialah sama. Sehingga, pengujian ini perlu dilakukan pada data *pretest* dan juga *posttest* dengan menggunakan jalan menemukan harga. Untuk mempermudah penghitungan homogenitas data, peneliti menggunakan program program *software SPSS version 25.0 for windows* dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Jika nilai signifikansi atau $\text{sig.}(2\text{-tailed}) < 0,05$ maka data tersebut mempunyai varians tidak sama/tidak homogen.
2. Jika nilai signifikansi atau $\text{sig.}(2\text{-tailed}) > 0,05$ maka data tersebut mempunyai varians sama/homogen.

2. Uji Hipotesis (Uji t)

Uji-t dilakukan untuk melakukan pengujian apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar dari gerakan *lay up* peserta didik. Sejalan dengan hal itu maka, teknik yang dipakai adalah teknik *Independent Sampel T-Test* yang mempunyai kegunaan untuk membandingkan rata-rata dari dua data yang tidak saling terkait dalam satu sampel. Peneliti menggunakan data *pretest* dan *posttest* sebagai data yang dimaksud. Pengujian data tersebut berdasarkan pada kriteria pengujian berikut:

H_{o_1} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_1} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terdapat perbandingan yang signifikan, terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{o_2} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_2} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{o_3} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_3} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Hasil penelitian pada penelitian dilakukan setelah diterapkan gaya mengajar komando pada kelas VIII A dan diterapkan gaya mengajar resiprokal pada kelas VIII B dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi dalam membuat melakukan gerakan *lay up* pada kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul, dengan jumlah 64 peserta didik sebagai kelas yang menggunakan gaya mengajar komando dan kelas yang menggunakan gaya resiprokal, terdiri dari 32 peserta didik dari kelas VIII A dan 32 peserta didik dari kelas VIII B. Data Hasil Penelitian Pengambilan data *pretest* pada hari Selasa, 13 Juni 2023 pukul 07.00- 11.00 WIB dilanjutkan *treatment* selama 2 kali. Sedangkan untuk *posttest* pada hari Selasa 20 Juni 2023 pukul 07.30-11.30 WIB. Hasil *pretest* dan *posttest* *lay up* kelas VIII A dan Kelas VIII B di sajikan pada Tabel 13 dan Tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 13. Hasil belajar *lay up pretest* dan *posttest* gaya mengajar komando

No	Nama	<i>Pretest</i> Gaya Komando	<i>Posttest</i> Gaya Komando
1.	ASA	14	18
2.	AMH	12	16
3.	AIF	10	14
4.	AN	10	13
5.	AWP	11	14
6.	APN	12	15
7.	CSN	10	13
8.	CDSS	9	14
9.	DWS	10	15

10.	FAH	12	16
11.	FMAR	12	17
12.	FFEPA	10	14
13.	HAW	13	18
14.	HAJ	14	17
15.	IRA	12	15
16.	IA	12	16
17.	JRS	11	14
18.	KNA	10	15
19.	KCR	11	16
20.	MA	8	12
21.	MFA	11	14
22.	MC	12	16
23.	MHP	10	14
24.	NANA	8	13
25.	PLS	11	16
26.	RDA	13	18
27.	RDM	10	13
28.	NAM	12	17
29.	RNA	11	14
30.	SJN	13	18
31.	SZI	10	15
32.	SASP	10	16

Tabel 14. Hasil belajar *lay up pretest* dan *posttest* gaya mengajar resiprokal

No	Nama	Pretest Gaya Resiprokal	Posttest Gaya Resiprokal
1.	AHP	12	16
2.	AL	10	13
3.	AZ	11	14
4.	A	10	13
5.	ABF	12	15
6.	AY	13	16
7.	AZA	10	13
8.	AKD	8	12
9.	AO	11	14
10.	AZM	12	15
11.	AZN	11	14
12.	AW	10	13
13.	DA	12	15
14.	FDA	11	13
15.	HDAP	13	15
16.	HDRA	12	15

17.	IM	14	17
18.	IMG	11	15
19.	KADE	10	13
20.	LPD	8	12
21.	LPM	7	13
22.	LNC	9	14
23.	MK	10	15
24.	MNFA	10	16
25.	MRWP	11	15
26.	NAA	10	14
27.	NDSS	12	16
28.	RDR	11	16
29.	RS	10	14
30.	SALA	10	14
31.	TA	13	17
32.	SLM	11	15

Bedasarkan data dari nilai gerakan *lay up* peserta didik diperoleh dari hasil penelitian yang diuraikan sebagai berikut:

1. Dekripsi Data Penelitian

Hasil analisis statistik deskriptif *pretest* gerakan *lay up* peserta didik kelas VIII A dan kelas VIII B SMP Negeri 1 Semanu, Kab. Gunungkidul didapat nilai minimal kelas komando = 8,00, nilai maksimal = 14,00, rata-rata = 11,0625, dengan simpang baku = 1,50134. Didapat nilai minimal kelas resiprokal = 7,00, nilai maksimal = 14,00, rata-rata = 10,8125, dengan simpang baku = 1,53323.

Sedangkan *posttest* gerakan *lay up* peserta didik kelas VIII A dan kelas VIII B SMP Negeri 1 Semanu, Kab. Gunungkidul, didapat nilai minimal kelas komando = 12,00, nilai maksimal = 18,00, rata-rata = 15,1875, dengan simpang baku = 1,67404. Didapat nilai minimal kelas

resiprokal = 12,00, nilai maksimal = 17,00, rata-rata = 14,3750, dengan simpang baku = 1,40850 Hasil sebagai berikut:

Tabel 15. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest lay up*

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
<i>Pretest Komando</i>	32	8,00	14,00	11,0625	1,50134
<i>Posttest Komando</i>	32	12,00	18,00	15,1875	1,67404
<i>Pretest Resiprokal</i>	32	7,00	14,00	10,8125	1,53323
<i>Posttest Resiprokal</i>	32	12,00	17,00	14,3750	1,40850
Valid N (<i>listwise</i>)	32				

2. Uji Prasyarat

a. Uji Validitas dan Reliabilitas

Dalam memastikan valid atau tidak validnya, realibel atau tidak dari sebuah instrumen dapat dibuktikan melalui pendapat *expert (expert judgement)*. Uji validitas dan reliabilitas internal penelitian ini yakni *expert judgement* pendidikan yang kemudian menilai *content validity*, *face validity*, dan *construct validity*. Validitas yang diujikan berupa:

- 1) Validasi rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP) dilakukan validasi kepada *expert judgement* yaitu Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
- 2) Validasi instrumen soal kinerja menggunakan validasi isi kepada *expert judgement* yaitu Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
- 3) Validasi instrumen rubrik penilaian hasil gerakan *lay up* peserta didik yakni Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.

Keseluruhan *expert judgement* tersebut menyatakan bahwa RPP, tes kinerja, dan instrumen rubrik penilaian gerakan *lay up* peserta didik dinilai sudah relevan. Hasil revisi kemudian digunakan untuk perbaikan. Maka dapat disimpulkan bahwa Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), soal tes kinerja, dan instrument rubrik penilaian tersebut yang dipergunakan dalam penelitian sudah valid dan reliabel.

b. Uji Normalitas

Nilai dalam kemampuan gerakan *lay up* peserta didik diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest*. Setelah diakumulasi, maka data yang sudah ada diuji normalitasnya. Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode *Shapiro-Wilk*. Hasil uji normalitas data yang dilakukan pada tiap kelompok analisis dilakukan dengan program *software SPSS version 25.0 for windows* dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Rangkuman disajikan pada Tabel 16, sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Uji Normalitas data hasil belajar *lay up*

		Tests of Normality			
		Hasil Belajar <i>Lay Up</i>			
		Kelas			
		<i>Pretest</i> Gaya Komando	<i>Posttest</i> Gaya Komando	<i>Pretest</i> Gaya Resiprokal	<i>Posttest</i> Gaya Resiprokal
<i>Shapiro-Wilk</i>	Statistic	,942	,940	,947	,938
	df	32	32	32	32
	Sig.	,086	,075	,121	,064

a. Lilliefors Significance Correction

Merujuk tabel hasil perhitungan nilai probabilitas *Test of Normality Shapiro-Wilk* dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *lay up* pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Kab. Semanu Gunungkidul yang menggunakan gaya mengajar komando menunjukkan nilai *pretest* = 0.86 dan *posttest* = 0.75 sedangkan untuk gaya mengajar resiprokal menunjukkan nilai *pretest* = 121 dan *posttest* = 0.64. Dari empat nilai di atas telah menunjukkan nilai signifikansi (probabilitas) yang lebih besar dari 0,05. Artinya adalah bahwa data skor hasil belajar *lay up* peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul yang menggunakan gaya mengajar komando dan yang menggunakan gaya resiprokal mempunyai distribusi yang normal, sehingga dapat dilakukan pengujian lebih lanjut.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk melihat nilai-nilai varian dalam kelompok-kelompok sampel homogen. Tujuan dari dilakukannya sebuah uji homogenitas dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat sebuah perbedaan yang signifikan antara nilai varian pemahaman dan aplikasi konsep secara individual homogen antara kelompok perlakuan. Untuk mendeteksi ada atau tidaknya heterogenitas menurut Singgih & Tjiptono, (2002: 39) dilakukan dengan menggunakan uji kesamaan ragam atau homogenitas *varians-kovarians* yaitu uji *Levene (Levene test homogeneity of variances)*. Hasil uji homogenitas data kemampuan gerakan *lay up* peserta didik dapat dilihat pada Tabel 17 sebagai berikut:

Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas data hasil belajar *lay up*

Test of Homogeneity of Variance				
	Hasil Belajar <i>Lay Up</i>			
	Based on Mean	Based on Median	Based on Median and with adjusted df	Based on trimmed mean
<i>Levene Statistic</i>	,503	,453	,453	,513
df1	3	3	3	3
df2	124	124	117,642	124
Sig.	,681	,716	,716	,674

Berdasarkan hasil uji *Levene* menunjukkan nilai signifikansi untuk data pemahaman konsep mempunyai nilai signifikansi yang lebih besar dari α 0.05 ($p > 0.05$), maka dapat disimpulkan bahwa ragam atau varians data hasil belajar *lay up* (*pretest* dan *posttest*) adalah homogen.

Sejalan dengan hasil pengujian melalui prasyarat yang sudah diuraikan di atas, yaitu uji normalitas dan uji homognitas diketahui bahwa data berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, pengujian analisis *multivariate analisis of variance* (*manova*) dapat dilakukan, karena asumsi normalitas dan homogenitas ragam data telah terpenuhi.

d. Uji Hipotesis (Uji-t)

Uji-t dilakukan untuk melakukan pengujian apakah terdapat perbedaan signifikan terhadap nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar dari gerakan *lay up* peserta didik. Sejalan dengan hal itu maka, teknik yang dipakai adalah teknik *Independent Sampel T-Test* yang mempunyai kegunaan untuk membandingkan rata-rata dari dua data yang tidak terkait satu sama lain dalam satu sampel. Dalam hal itu, adapun data tersebut yang

didasarkan oleh peneliti merupakan data nilai *pretest* dan *posttest*. Pengujian data tersebut berdasarkan pada kriteria pengujian berikut:

H_{o_1} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_1} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando terdapat perbandingan yang signifikan, terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{o_2} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam pembelajaran permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_2} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{o_3} : Tidak ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

H_{a_3} : Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam

permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul.

Tabel 18. Hasil Uji Hipotesis (uji-t) data hasil belajar *lay up*

Paired Samples Statistics				
	Pair 1		Pair 2	
	<i>Pretest Komando</i>	<i>Posttest Komando</i>	<i>Pretest Resiprokal</i>	<i>Posttest Resiprokal</i>
Mean	11,0625	15,1875	10,8125	14,3750
N	32	32	32	32
Std. Deviation	1,50134	1,67404	1,53323	1,40850
Std. Error Mean	,26540	,29593	,27104	,24899

Tabel 19. Hasil *Samples Correlations*

Paired Samples Correlations		
	Pair 1	Pair 2
	<i>Pretest Komando & Posttest Komando</i>	<i>Pretest Resiprokal & Posttest Resiprokal</i>
N	32	32
Correlation	,842	,661
Sig.	,000	,000

Tabel 20. Hasil *Paired Samples Test*

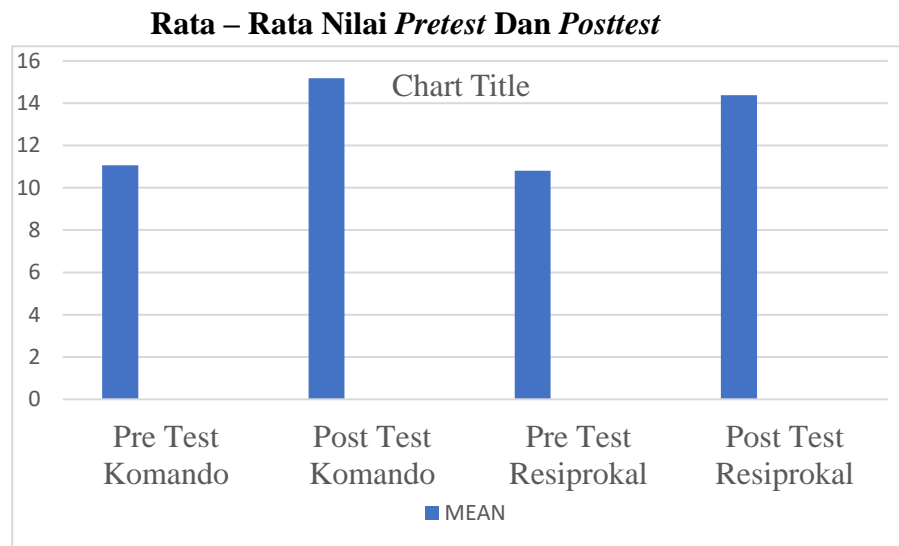
Paired Samples Test				
		Pair 1	Pair 2	
		<i>Pretest Komando-Posttest Komando</i>	<i>Pretest Resiprokal-Posttest Resiprokal</i>	
Paired Differences	Mean	-4,12500	-3,56250	
	Std. Deviation	,90696	1,21649	
	Std. Error Mean	,16033	,21505	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower	-4,45199	-4,00109
		Upper	-3,79801	-3,12391
T		-25,728	-16,566	
Df		31	31	
Sig. (2-tailed)		,000	,000	

Dari tabel tersebut, diperoleh nilai *pretest- posttest* data hasil belajar peserta didik melalui nilai Sig. (2-tailed) kurang dari α (0.05) yakni nilai Sig. (2-tailed) pada kelas yang menggunakan gaya mengajar komando menggunakan *paired t test* yaitu 0,000 atau nilai sig. (2 tailed) $< 0,05$ yang berakibat bahwa H_{01} ditolak sehingga H_{a1} diterima, artinya terdapat pengaruh gaya mengajar komando yang signifikan terhadap hasil belajar *lay up* dalam pembelajaran permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu Gunung Kidul.

Selanjutnya pada kelas yang menggunakan gaya mengajar resiprpkal juga memiliki nilai sig. (2-tailed) 0,000 atau $< 0,05$ yang berakibat bahwa H_{02} ditolak sehingga H_{a2} diterima artinya terdapat pengaruh gaya mengajar resiprokal yang signifikan terhadap hasil belajar *lay up* dalam pembelajaran permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu Gunung Kidul.

Selanjutnya kedua gaya mengajar yang diterapkan memiliki nilai Sig. (2-tailed) kurang dari α (0.05) yakni nilai Sig. (2-tailed) pada perbandingan gaya mengajar komando dan resiprokal menggunakan *paired t test* yaitu 0,000 atau nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ yang berakibat bahwa H_{03} ditolak sehingga H_{a3} diterima, artinya gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terdapat perbandingan yang signifikan, terhadap hasil belajar *lay up* dalam pembelajaran permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu Gunung Kidul.

Perbandingan selisih dan peningkatan yang signifikan tersebut dapat dilihat dalam rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar peserta didik pada Gambar 4:



Gambar 4. Perbandingan dari nilai rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar *lay up* peserta didik yang belajar menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal.

Berdasarkan gambar di atas terlihat bahwa rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar *lay up* yang menggunakan gaya mengajar komando menunjukkan lebih tinggi dibanding nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar *lay up* menggunakan gaya mengajar resiprokal. Dengan hal tersebut hasil sebuah analisis nilai *pretest* dan *posttest* hasil belajar *lay up* yang menggunakan gaya mengajar komando dari kelas VIII A dan yang menggunakan gaya resiprokal dari kelas VIII B diperoleh Nilai rata-rata hasil belajar *lay up* yang menggunakan gaya komando mendapat rata-rata hasil *pretest* 11,06 dan *posttest* 15,19. Sedangkan yang menggunakan gaya mengajar resiprokal mendapat rata-rata nilai *pretest* 10,81 dan 14,37 pada

nilai *posttest*. Hal ini menunjukkan bahwa gaya mengajar yang diterapkan dapat meningkatkan hasil belajar *lay up* secara nyata.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* pada kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul. Hasil pengujian hipotesis menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *lay up* menggunakan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal antara kelas VIII A dengan menggunakan gaya mengajar komando dengan kelas VIII B yang menggunakan gaya mengajar resiprokal. Nilai rata-rata hasil belajar *lay up* yang menggunakan gaya komando 11,0625 (*pretest*) dan 15,1875 (*posttest*), sedangkan yang menggunakan gaya mengajar resiprokal mencapai 10,8125 (*pretest*) dan 14,3750 (*posttest*). Hasil analisis dengan program *software SPSS version 25.0 for windows* untuk selisih kedua angka tersebut terlihat nilai yang signifikan kemudian dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *lay up* pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul yang menggunakan gaya mengajar komando lebih baik dibandingkan dengan kelas yang menggunakan gaya mengajar resiprokal. Selain dalam hasil belajar, gaya mengajar komando dalam pelaksanaannya mampu meningkatkan minat belajar, kegiatan dalam gaya mengajar komando memberikan arahan yang jelas dan terstruktur sehingga peserta didik lebih mudah memahami gerakan yang harus dilakukan.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, gaya mengajar komando mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama pada kemampuan *lay up* mendapat hasil lebih baik daripada gaya mengajar resiprokal karena didukung oleh beberapa faktor seperti disiplin dan kontrol yang lebih besar, gaya mengajar komando cenderung menempatkan fokus pada disiplin yang ketat dan pengendalian kelas. Hal ini menunjukkan bahwa gaya mengajar komando bertujuan mengarahkan peserta didik dalam melakukan tugas gerak secara akurat dan di dalam waktu yang singkat. Peserta didik harus mengikuti segala instruksi yang disampaikan oleh guru, sehingga dapat menciptakan lingkungan belajar yang teratur dan memastikan bahwa peserta didik mengikuti instruksi dengan cermat. Adapun Efisiensi dalam penyampaian materi, gaya mengajar komando sering kali melibatkan penggunaan instruksi yang jelas dan tegas. Ini dapat membantu peserta didik memahami dan mengikuti arahan dengan cepat. Pendekatan ini dapat efektif dalam situasi di mana ada batasan waktu yang ketat atau ketepatan eksekusi yang penting.

Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa kelebihan menggunakan gaya mengajar komando dapat meliputi: gaya mengajar komando dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan keterampilan gerakan dasar kepada peserta didik dalam berbagai olahraga, dalam gaya mengajar komando melibatkan pemberian instruksi yang jelas dan ringkas kepada peserta didik yang dapat membantu peserta didik memahami dan melakukan keterampilan dengan benar, dalam gaya mengajar komando

sering melibatkan lingkungan belajar terstruktur, yang dapat membantu peserta didik belajar dan mempraktikkan keterampilan secara sistematis, peningkatan kinerja dari efek positif dalam gaya mengajar komando pada keterampilan gerakan dasar peserta didik dapat menyebabkan peningkatan kinerja dalam gerakan *lay up*.

Sedangkan kekurangan perlakuan menggunakan gaya mengajar resiprokal yaitu: pembelajaran menggunakan gaya mengajar resiprokal sering melibatkan interaksi dan diskusi tingkat tinggi antara guru dan peserta didik yang dapat memakan waktu, ini dapat membatasi jumlah materi yang dapat dicakup dalam jangka waktu tertentu. Ketergantungan timbal balik pada partisipasi peserta didik yang aktif. Jika peserta didik tidak berpartisipasi aktif atau tidak nyaman dengan sifat kolaboratif gaya, itu dapat menghambat efektivitas metode pengajaran. Partisipasi yang tidak setara dalam pengaturan pembelajaran menggunakan gaya mengajar resiprokal, beberapa peserta didik mungkin mendominasi diskusi sementara yang lain mungkin kurang terlibat atau memiliki kesempatan terbatas untuk berkontribusi. Hal ini dapat mengakibatkan partisipasi yang tidak setara dan berpotensi menghambat pengalaman belajar bagi sebagian peserta didik.

Penelitian juga dilakukan mengenai minat belajar melalui gaya mengajar komando (Hariyanto, dkk. 2017) menyimpulkan gaya mengajar komando berpengaruh signifikan terhadap minat belajar peserta didik. Minat belajar peserta didik pada gaya mengajar ini akan berpengaruh

terhadap perkembangan minat peserta didik dalam pembelajaran. Sedangkan minat belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik secara tetap dalam melakukan proses belajar.

Penelitian juga dilakukan oleh Setiawahyu, (2017: 191) yang menyatakan bahwa, gaya mengajar komando lebih cocok untuk terapi kesalahan gerakan teknik, hal ini disebabkan cara penyajian materi yang dikontrol secara ketat, mengikuti contoh yang diberikan oleh gurunya. Selanjutnya R. Yusuf, (2017: 9) berpendapat bahwa, kesalahan peserta didik akan segera diketahui guru dan langsung dapat dibenarkan sehingga guru dapat langsung mengawasi dan memonitoring pelaksanaan pembelajaran, agar semua peserta didik dapat terlibat dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Adapun pada penelitian yang dilakukan oleh Bachtiar & Syahridan, (2018: 79) menyatakan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *passing* kaki bagian dalam pada permainan futsal. Dalam penelitian ini gaya mengajar komando dapat berpengaruh karena dalam praktik pembelajaran harus disampaikan secara jelas dan ringkas, menekankan perlunya peserta didik untuk berlatih sebanyak mungkin. Ini adalah aspek yang paling penting dari komando. Karena tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, dan tahap evaluasi sepenuhnya dilakukan oleh instruktur, guru memiliki peran yang sangat dominan dalam pembelajaran, berperan sebagai pengambil keputusan di semua tingkatan. Sementara hal ini berlangsung, peserta didik hanya

berperan sebagai aktor atau pelaksana yang harus mematuhi setiap instruksi, pembenaran, dan arahan dari pengajar. Karakteristik utama gaya komando adalah waktu respon yang cepat antara stimulus guru dan respon murid. Stimulus berupa tanda yang diberikan guru, akan mengawali setiap gerakan peserta didik dalam menampilkan gerakan sesuai dengan contoh dari guru.

Hal ini juga sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Ridwan (2018) menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan gaya komando menunjukkan adanya pengaruh positif karena peserta didik menjadi lebih disiplin mematuhi perintah guru dan dengan menggunakan gaya mengajar komando dapat menghasilkan kegiatan tingkat tinggi untuk peserta didik sehingga dapat meningkatkan yang signifikan terhadap peningkatan *passing* bawah bola voli.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa ada perbandingan gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* pada peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul. Gaya mengajar komando lebih baik meningkatkan keterampilan gerakan *lay up* permainan bola basket dari pada gaya mengajar resiprokal.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, peneliti menyadari bahwa penelitian ini tidak terlepas dari segala keterbatasan yang ada, baik dari faktor internal maupun faktor eksternal peserta didik. Keterbatasan penelitian ini antara lain:

1. Peneliti tidak dapat mengontrol faktor-faktor lain yang mungkin dapat mempengaruhi hasil belajar *lay up* seperti kondisi fisik, faktor psikologis, dan sebagainya.
2. Sampel penelitian mungkin tingkat tekniknya belum baik, sehingga hasil belajar *lay up* permainan bola basket lebih dominan pada faktor kebetulan *teste*.
3. Keterbatasan waktu dan sumber daya yang tersedia mungkin membatasi jumlah dan luasnya intervensi atau pengamatan yang dapat dilakukan dalam penelitian.
4. Setiap peserta didik memiliki keunikan individu dan tingkat keahlian yang berbeda dalam mempelajari dan melakukan *lay up*.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Ada pengaruh yang signifikan gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket, dibuktikan nilai signifikansi gaya mengajar komando terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab Gunungkidul sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga *terhadap hasil belajar lay up* dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh *yang signifikan gaya mengajar komando*.
2. Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket, dibuktikan nilai signifikansi gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab Gunungkidul sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh *yang signifikan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar lay up*.
3. Ada pengaruh yang signifikan, gaya mengajar komando dan gaya mengajar resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket, dibuktikan nilai signifikansi gaya mengajar komando dan resiprokal terhadap hasil belajar *lay up* dalam permainan bola basket pada peserta didik kelas VIII di SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul

sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat dinyatakan bahwa ada pengaruh yang signifikan gaya mengajar komando dan resiprokal terhadap hasil belajar lay up.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi yaitu:

1. Menjadi informasi mengenai gaya mengajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang tepat bagi peserta didik SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul
2. Data hasil belajar lay up peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul dapat menjadi gambaran bagi peserta didik, guru, dan pihak sekolah SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul sehingga menjadi bahan dalam proses pembelajaran.

C. Saran – Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu:

1. Bagi peserta didik dapat meningkatkan hasil belajar lay up menggunakan gaya mengajar komando dan resiprokal.
2. Bagi guru Gaya mengajar komando dan resiprokal dapat digunakan sebagai sarana untuk variasi dalam proses pembelajaran agar hasil belajar gerakan lay up bola basket peserta didik dapat lebih maksimal.

3. Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, untuk itu bagi peneliti selanjutnya hendaknya mengembangkan dan menyempurnakan gaya mengajar yang sesuai dengan proses pembelajaran disekolah.

DAFTAR PUSAKA

- Adresta, R. A., & Candra, O. (2020). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Free Throw Bola Basket Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Muara Olahraga*, 2(2).
- Arikunto, S. (1998). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek (Ed.5, Rev)*. Reneka Cipta.
- Aryanto, B. (2014). *Teori Dasar Permainan Bola Basket*. UNY Press.
- Azwar, S. (2017). *Reliabilitas dan Validitas (Ed.4, Cet.8)*. Pustaka Pelajar.
- Bachtiar, & Syahridan, M. F. (2018). *Pengaruh Gaya Mengajar Komando Terhadap Hasil Belajar Passing Menggunakan Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Futsal Di Smpn 6 Kota Sukabumi 2018*. Seminar Nasional Pendidikan Jasmani UMM ke-1, 76–82.
- Depdiknas. (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Degeng, I. N. S., & Sudana, N. (2013). Ilmu pembelajaran: Klasifikasi variabel untuk pengembangan teori dan penelitian. *Bandung: Kalam Hidup*.
- Dwitama, A. (2018). Pengaruh Metode Praktek Terhadap Belajar Lay Up Shoot Dalam Pembelajaran Bola Basket. *Biormatika: Jurnal Ilmiah FKIP Universitas Subang*, 4 No 1 Februari 2018.
- Engkos, K. (1985). *Olahraga Teknik dan Program Latihan*. Akademika Presindo.
- Fatahilah, A. (2018). *Hubungan Kelincahan Dengan Kemampuan Dribbling Pada Peserta didik Ekstrakurikuler Bola Basket*. *Jurnal Gelanggang Olahraga*, 1 No 2 1-6 2018, 11–20.
- FIBA. (2020). *Official Basketball Rules, Basketball Rules & Basketball Equipment version 1.1. Switzerland*. FIBA Central Board.
- Firmansyah, H. (2009). *Hubungan Motivasi Berprestasi Peserta didik Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6 No 1 April 2009.
- Haqiyah, A., & Nur Riyadi, D. (2017). *Pengaruh Gaya Mengajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Servis Atas Bola Voli. Dalam Perspektif Ilmu Pendidikan (Vol. 31, Nomor 1)*.
- Hariyanto, E., Asim, & Putra, H. B. (2017). Perbedaan Pengaruh Gaya Mengajar Komando Dengan Latihan Terhadap Minat Peserta Didik Pada Pembelajaran Permainan Bola Voli Kelas X Madrasah. *Gelanggang Pendidikan Jasmani Indonesia, GPJII(2) (2017)*.

- Harwanto, & Sungkawa, A. P. L. (2020). Pengaruh Akurasi Jump Shoot Dan Lay Up Shoot Terhadap Ketepatan Hasil Shooting Bola Pada Cabang Olahraga Bola Basket. *Literacy: Jurnal Ilmiah Sosial*, 2 No 1 2020.
- Hasmarita, S., & Kurnia, D. (2020). Pengaruh gaya mengajar dan kemampuan motorik terhadap hasil belajar forehand drive tenis meja The effect of teaching style and motor ability on learning outcomes of Table tennis forehand drive. *Dalam Journal of Physical and Outdoor Education (Vol. 2, Nomor 2)*.
- Indrayani, P., Sabar, N., & Abstrak, S. (t.t.). *Penerapan Ipteks Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Kaki Bagian Luar Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Gaya Mengajar Komando Pada Peserta didik Kelas X SMA Swasta Methodist-8 Medan*.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran Pendidikan Jasmani Yang Efektif. *Majalah Ilmiah Olahraga (MAJORA)*, 27 (1) 2021, 13–17.
- Junaidi, & Yudiana, Y. (2016). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal Dalam Pembelajaran Permainan Bola Voli Terhadap Pengembangan Kreativitas Peserta didik. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 1 No 1. April 2016.
- Lutan, R. (2000). *Strategi Belajar Mengajar Penjas*. Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Bagian Proyek Penataran Setara D-III.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Marpaung, J. (2015). Pengaruh Gaya Belajar Terhadap Prestasi Belajar Peserta didik. *Dalam Available online at www.journal.unrika.ac.id Jurnal KOPASTA Jurnal KOPASTA (Vol. 2, Nomor 2)*. www.journal.unrika.ac.id
- Masrur, Syahrudin, & Suwardi. (2018). *Penerapan Gaya Resiprokal Dengan Menggunakan Modifikasi Bola Voli Mini Dalam Meningkatkan Hasil belajar Passing Atas Kelas V SD Inpres Jatia Kabupaten Bantaeng*.
- Mosston, M. (1972). *Teaching: From Command to Discovery*. California: Wadsworth Publishing Company.
- Mosston, M. & Ashworth, S. (1986). *Teaching Physical Third Edition*. Merrill Publishing Company.
- Mosston, M & Ashworth, S (2008). *Teaching Physical Education* . The Former Publishing Company.
- Muhtarom, D. (2018). Pengaruh Metode Latihan Lay Up Menggunakan Rintangan Dan Tidak Menggunakan Rintangan. *Jurnal Olahraga*, 3 2 2018.

- Mustafa, P. S. (2022). Peran Pendidikan Jasmani untuk Mewujudkan Tujuan Pendidikan Nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Nur Siregar, H. K. (2021). Peningkatan Hasil Belajar Servis Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Penerapan Gaya Mengajar Resiprokal Pada Peserta didik Kelas X SMA Negeri 11 Medan . *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi*, 1 No.1, Agustus 2021, 17–28.
- Pamungkas, F. A., & Wibowo, S. (2020). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal (Timbal-Balik) Terhadap Keterampilan Bermain Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 04 Nomor 03 2020, 155–166.
- Prahastiwi, C. M., & Kartiko, D. C. (2018). Pengaruh Metode Pembelajaran Tutor Sebaya Terhadap Hasil Belajar Lay Up Shoot Bola Basket. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 06 No 02 2018, 331–334.
- Pratiwi, E. (2020). *Buku Ajar Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Pedoman Guru dalam Mengajar Penjas)*. Bening media Publisihing.
- Purwanto, S., & Susanto, E. (2018). *Nilai-Nilai Karakter Dalam Pendidikan*.
- Rahayu, E. T. (2016). *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Cetakan ke 2 2016). Alfabeta, cv.
- Saichudin, & Munawar, S. A. R. (2019). *Buku Ajar Bola Basket*. Wineka Media.
- Sajoto, M. (1995). *Peningkatan & Pembinaan Kekuatan Kondisi Fisik Dalam Olahraga*. Dahara Prize.
- Setiawahyu, M. I. (2017). Pengaruh Gaya Mengajar Dan Kemampuan Awal Terhadap Hasil Belajar Keterampilan Sepak Bola. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 2 (2) 2017.
- Setiawan, R. A. B., & Nopembri, S. (2013). Penggunaan Gaya Mengajar “Mosston” Oleh Guru Pendidikan Jasmani Di SMA Se-Kota Yogyakarta.” *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9 No 1 April.
- Singgih, S., & Tjiptono, F. (2002). *Riset Pemasaran : Konsep dan Aplikasinya dengan SPSS*,. Media Computindo Kelompok Gramedia.
- Sodikun, I. (1992). *Olahraga pilihan bola basket*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sudjana, N. (2013). *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar* (T. Sujarman, Ed.). PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Ed.1, Cet.21). Alfabeta.

- Suherman, A., & Mahendra, A. (2001). *Menuju Perkembangan Menyeluruh Menyiapkan Kurikulum Pendidikan Jasmani Disekolah Menengah Umum* (I). Jakarta : DEPDIKNAS., 2001.
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. K. S. (2020). *Instrumen Penelitian*. Mahameru Press.
- Sukintaka. (1979). *Permainan dan Metodik: Buku III Untuk SGO* (1 ed.). Direktorat Pendidikan Guru dan Tenaga Teknis Depdikbud.
- Sumiyarsono, D. (2006). *Teori dan Metodologi Melatih Fisik Bolabasket* (1 ed.). FIK UNY.
- Supandi. (1992). *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Depdikbud Dirjen Dikti Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suryobroto, A. S. (2018). *Strategi Dan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani* (Pertama). UNY Press.
- Wissel, H. (1996). *Basketball Steps to Succses; penerjemah, Bagus P. - Ed.1*. PT. Raja Grafindo Persanda.
- Yarmani, Saputra, Y., & Sofino. (2017). Hubungan Kekuatan Daya Ledak Otot Tungkai Dan Koordinasi Mata Dan Tangan Terhadap Keterampilan Jumpshoot Pada Pemain Putra Club Tunas (Kelompok Umur 16 Tahun) Kota Bengkulu. : *Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani, No 1* (2), 106–110.
- Yusmawati. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Lay-Up Bola Basket. *Journal of Physical Education, Health and Sport, JPEHS 1* (2) (2014).
- Yusuf, R. (2017). Pengaruh Gaya Mengajar Resiprokal Dan Komando Terhadap Keterampilan Meroda Pada Pembelajaran Senam Lantai. *JUPE (Jurnal Penjaskersek)*, 5.
- Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Rosda Karya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Dosen Pembimbing



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 030.b/POR/V/2023
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

15 Mei 2023

Yth. Dr. Ngatman, M.Pd.
Departemen POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Moh. Iqbal Fadhila
NIM : 19601244058
Judul Skripsi : PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN RESIPROKAL TERHADAP HASIL BELAJAR LAY UP DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA KELAS 9 SMPN 1 SEMANU GUNUNG KIDUL.

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Ketua Departemen POR,

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian Dari Fakultas



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/1301/UN34.16/PT.01.04/2023

7 Juni 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth . **SMP Negeri 1 Semanu**
Jl. Raya Wonosari-Semanu Utara, Semanu, Kec. Semanu, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta 55893

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Moh Iqbal Fadhila
NIM : 19601244058
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : PERBANDINGAN GAYA MENGAJAR KOMANDO DAN RESIPROKAL TERHADAP HASIL BELAJAR LAY UP DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA KELAS 9 SMP N 1 SEMANU GUNUNG KIDUL
Waktu Penelitian : 12 Juni - 10 Juli 2023

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 4. Surat Telah Melaksanakan Penelitian Sekolah



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

DINAS PENDIDIKAN

SMP NEGERI 1 SEMANU

ꦱꦩꦥꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦱꦩꦥꦤꦺꦒꦼꦫꦶꦱ

Semanu, Semanu, Gunungkidul, Yogyakarta, Kode Pos 55893 Telepon (0274) 2901993

Surel : smpsatusemanu@gmail.com, Laman: <https://smpn1semanu.sch.id>

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.3 / 174 / 2023

Yang bertanda tangan di bawah ini saya :

Nama : TITIK PURWANTI, S. Pd. M. Hum.
NIP : 19710320 199702 2 002
Pangkat / Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah

menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : MOH IQBAL FADHILA
NIP/NIM/No. KTP : 1960124058
Fakultas : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1

Telah melaksanakan penelitian di SMP Negeri 1 Semanu Kabupaten Gunungkidul pada tanggal 12 Juni 2023 sampai dengan 10 Juli 2023 dengan judul " Perbandingan Gaya Mengajar Komando dan Resiprokal Terhadap Hasil Belajar Lay Up Pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Semanu".

Demikian Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya,

Semanu, 23 Juni 2023



Kepala Sekolah

TITIK PURWANTI, S. Pd.. M. Hum.
NIP. 19710320 199702 2 002

Lampiran 5. Surat Permohonan Expert Judgement

Hal : Permohonan *Expert Judgement*
Lampiran : 1 Bendel Proposal
Kepada : Yth. Bapak Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta

Dengan hormat.

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta :

Nama : Moh. Iqbal Fadhila

NIM : 19601244058

Prodi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Dengan ini bermaksud untuk mengajukan permohonan *Expert Judgement* untuk penelitian tugas akhir saya dengan judul "Perbandingan Gaya Mengajar Komando Dan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Hasil Belajar *Lay Up* Dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket pada Siswa Kelas 9 SMPN 1 Semanu Gunung Kidul."

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini saya ucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.
NIP. 196706051994031001

Mahasiswa



Moh. Iqbal Fadhila
NIM. 19601244058

Lampiran 6. Surat Pernyataan Validasi

SURAT PERNYATAAN VALIDASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.

NIP : 198101252006041001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Moh. Iqbal Fadhila

NIM : 19601244058

Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Judul TA : "Perbandingan Gaya Mengajar Komando Dan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Hasil Belajar Lay Up Dalam Pembelajaran Permainan Bola Basket pada Siswa Kelas 9 SMPN 1 Semanu Gunung Kidul."

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrument penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *toliti kembali rumusan kalimat pada masing-masing instrumen*
2. *toliti kembali susunan kalimat pada masing-masing indikator penilaian*

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Mei 2023

Menyetujui

Validator,



Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198101252006041001

Lampiran 7. Lembar Validasi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Oleh Ahli

LEMBAR PENILAIAN

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) OLEH AHLI

Judul Skripsi	: Perbandingan Gaya Mengajar Komando dan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Hasil Belajar <i>Lay Up</i> pada Peserta didik kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul
Materi Pelajaran	: Teknik Lay Up dalam Permainan Bola Basket
Materi Pokok	: Menerapkan tahapan teknik <i>lay up</i>
Sasaran Program	: Peserta didik Kelas VIII SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul
Peneliti	: Moh. Iqbal Fadhila
Validator	: Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
Hari/tanggal	: Kamis, 25 Mei 2023

Dengan Hormat,

Lembar validasi ini disampaikan kepada Bapak/Ibu untuk mendapatkan masukan tentang validitas instrumen observasi yang penulis buat. Data pada lembar validasi ini dibutuhkan untuk mengetahui kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan pada penelitian.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda *checklist* (\checkmark) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Adapun Indikator skala penilaian sebagai berikut :

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang

- 3 = Cukup
 4 = Baik
 5 = Sangat Baik
- Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu pada kolom penilaian secara umum dengan cara memberi tanda *checklist* (√) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
 - Jika Bapak/Ibu merasa perlu untuk memberi catatan khusus demi perbaikan instrumen observasi, mohon dituliskan pada kolom saran perbaikan.

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					Keterangan
		1	2	3	4	5	
Petunjuk							
1	Petunjuk dinyatakan dengan jelas.					✓	
2	Indikator pada instrumen yang diobservasi mudah diamati.					✓	
3	Masing-masing indikator dapat dibedakan dengan jelas.					✓	
Indikator Instrumen							
4	Indikator yang diamati sudah mencakup semua aspek yang mendukung kelayakan rpp.					✓	
5	Indikator pada instrumen dapat dinilai secara objektif.					✓	
Bahasa yang digunakan							
6	Kalimat tersusun berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					✓	
7	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami.					✓	

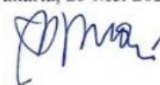
B. Kritik dan Saran

itu kembali rumusan kalimat per masing-masing instrumen.

C. Kesimpulan

Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi	✓
Belum Layak digunakan	

Yogyakarta, 25 Mei 2023



Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
 NIP. 198101252006041001

Lampiran 8. Lembar Validasi Kelayakan Rubrik Penilaian Lay Up

LEMBAR PENILAIAN KELAYAKAN RUBRIK PENILAIAN LAY UP

Judul Skripsi : Perbandingan Gaya Mengajar Komando dan Gaya Mengajar Resiprokal Terhadap Hasil Belajar *Lay Up* pada Peserta didik kelas 9 SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul

Materi Pelajaran : Teknik Lay Up dalam Permainan Bola Basket

Materi Pokok : Menerapkan tahapan teknik lay up

Sasaran Program : Peserta didik Kelas 9 SMPN 1 Semanu, Kab. Gunungkidul

Peneliti : Moh. Iqbal Fadhila

Validator : Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.

Hari/tanggal : Kamis, 25 Mei 2023

Dengan Hormat,

Lembar validasi ini disampaikan kepada Bapak/Ibu untuk mendapatkan masukan tentang validitas instrumen observasi yang penulis buat. Data pada lembar validasi ini dibutuhkan untuk mengetahui kelayakan rubrik penilaian keterampilan dan sebagai dasar perbaikan sebelum digunakan pada penelitian.

A. Petunjuk Penilaian:

1. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu dengan cara memberi tanda *checklist* (√) pada kolom sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu. Adapun keterangan penilaian adalah sebagai berikut.

A = Sangat Kurang
B = Kurang
C = Cukup
D = Baik
E = Sangat Baik

2. Mohon berikan penilaian Bapak/Ibu pada kolom penilaian secara umum dengan cara memberi tanda *checklist* (√) sesuai dengan pendapat Bapak/Ibu.
3. Jika Bapak/Ibu merasa perlu untuk memberi catatan khusus demi perbaikan instrumen observasi, mohon dituliskan pada kolom saran

NO	ASPEK YANG DINILAI	PENILAIAN					Keterangan
		A	B	C	D	E	
Petunjuk							
1	Kejelasan petunjuk/arahan pengerjaan soal.					√	
2	Masing-masing indikator pada rubrik tes kinerja dapat dibedakan dengan jelas.					√	
3	Kesesuaian rubrik penilaian terhadap materi yang akan diteliti.					√	
Isi Materi							
4	Kebenaran terhadap isi materi.					√	
5	Materi dikelompokkan dalam bagian-bagian yang logis.					√	
6	Kejelasan rubrik penilaian yang diberikan.					√	
Bahasa yang digunakan							
6	Kalimat tersusun berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.					√	
7	Menggunakan kalimat yang mudah dipahami.					√	
8	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif.					√	

C. Kritik dan Saran

tela kembali susunan bentuk no masing-masing indikator penilaian.

D. Kesimpulan

Layak digunakan tanpa revisi	
Layak digunakan dengan revisi	√
Belum Layak digunakan	

Yogyakarta, 25 Mei 2023



Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198101252006041001

Lampiran 9. Lembar Penilaian Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

INSTRUMEN PENILAIAN KELAYAKAN RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

A. Petunjuk Umum

1. Instrumen penilaian Kelayakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).
2. Instrumen ini diisi oleh guru yang mengajar peserta didik yang dinilai.

B. Petunjuk Pengisian

Berdasarkan pengamatan Anda, nilailah sikap setiap peserta didik Anda dengan memberi skor 5, 4, 3, 2, atau 1 pada Lembar Penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

- 5 – Sangat Sesuai
- 4 – Cukup Sesuai
- 3 – Sesuai
- 2 – Kurang Sesuai
- 1 – Tidak Sesuai

No.	Aspek yang dinilai	Indikator	Skor
1.	Identitas RPP	Identitas rpp lengkap meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok, sub bab, dan alokasi waktu.	5
		Identitas rpp tidak lengkap hanya meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok, sub bab.	4
		Identitas rpp tidak lengkap hanya meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran, materi pokok.	3
		Identitas rpp tidak lengkap hanya meliputi: satuan pendidikan, mata pelajaran.	2
		Identitas rpp tidak lengkap hanya terdapat satuan pendidikan.	1
2.	Komponen RPP	Komponen rpp lengkap meliputi: KI, KD, dan Tujuan Instruksional berupa Indikator Pencapaian Kompetensi, & Tujuan pembelajaran.	5
		Komponen rpp tidak lengkap hanya meliputi: KI, KD dan Tujuan Instruksional.	4
		Komponen rpp tidak lengkap hanya meliputi: KI, dan KD	3
		Komponen rpp tidak lengkap hanya terdapat kompetensi inti	2
		Komponen rpp tidak lengkap hanya menampilkan tujuan instruksional	1
3.	Indikator Pencapaian Kompetensi	Indikator Pencapaian Kompetensi menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/dilakukan penilaian sesuai dengan karakteristik materi	5
		Indikator Pencapaian Kompetensi menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur/dilakukan, namun tidak sesuai dengan karakteristik materi	4
		Indikator Pencapaian Kompetensi tidak menggunakan kata kerja operasional yang dapat diukur.	3
		Indikator Pencapaian Kompetensi tidak dideskripsikan menggunakan kata kerja operasional.	2

		Tidak terdapat Indikator Pencapaian Kompetensi yang sesuai dengan karakteristik materi.	1
4.	Tujuan Pembelajaran	Tujuan dari Pembelajaran menjelaskan capaian kompetensi sikap, pengetahuan hingga keterampilan	5
		Tujuan dari Pembelajaran hanya menjelaskan capaian kompetensi sikap, dan pengetahuan.	4
		Tujuan dari Pembelajaran hanya menjelaskan capaian pengetahuan saja.	3
		Tujuan dari Pembelajaran hanya menjelaskan capaian keterampilan saja.	2
		Tujuan dari Pembelajaran tidak menjelaskan capaian sikap, pengetahuan hingga keterampilan.	1
5.	Materi Pembelajaran	Materi Pembelajaran meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur yang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian	5
		Materi Pembelajaran meliputi fakta, konsep, prinsip dan prosedur namun kurang sesuai dengan Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian.	4
		Materi Pembelajaran hanya meliputi fakta, konsep, dan prinsip pembelajaran.	3
		Materi Pembelajaran hanya meliputi fakta, dan konsep pembelajaran	2
		Materi Pembelajaran hanya terdapat konsep singka pembelajaran.	1
6.	Metode Pembelajaran	Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan atau model pembelajaran yang relevan dengan karakteristik mata pelajaran	5
		Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan/model pembelajaran yang kurang sesuai dengan materi.	4
		Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan/model pembelajaran yang terlalu beragam.	3
		Metode Pembelajaran menggunakan pendekatan/model pembelajaran yang tidak atau bertentangan relevan dengan karakteristik mata pelajaran	2
		Tidak menggunakan Metode Pembelajaran yang ada.	1
7.	Media Pembelajaran dan Sumber Belajar	Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan mencakup multimedia seperti bahan cetak, elektronik, sumber alam dan lain sebagainya..	5
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan terbatas pada bahan cetak, dan, sumber alam.	4
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan terbatas pada sumber alam.	3
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar yang digunakan terbatas pada bahan cetak.	2
		Media Pembelajaran dan Sumber Belajar tidak digunakan.	1
8.	Langkah-Langkah Pembelajaran	Langkah-Langkah Pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan	5

		Langkah-Langkah Pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, dan penutup namun kurang sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan.	4
		Langkah-Langkah Pembelajaran memuat kegiatan pendahuluan, inti, tanpa kegiatan penutup.	3
		Langkah-Langkah Pembelajaran hanya memuat kegiatan inti saja.	2
		Langkah-Langkah Pembelajaran hanya memuat kegiatan pendahuluan atau pembuka saja.	1
9.	Penilaian Hasil Belajar	Penilaian Hasil Belajar memuat rubrik penilaian, instrumen dan pedoman penskoran sesuai dengan karakteristik materi.	5
		Penilaian Hasil Belajar memuat rubrik penilaian, instrumen dan pedoman penskoran yang kurang sesuai dengan karakteristik materi.	4
		Penilaian Hasil Belajar hanya memuat rubrik penilaian, instrumen.	3
		Penilaian Hasil Belajar hanya memuat rubrik penilaian.	2
		Tidak ada penilaian hasil belajar.	1

Lampiran 10. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Gaya Mengajar Komando

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Semanu Gunungkidul
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Kelas/Semester : VIII / Genap
Materi Pokok : Permainan Bola Basket (*Lay Up Shoot*)
Alokasi waktu : 2 x Pertemuan (6JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
3. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
4. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Keterampilan
3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.1.1. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket. 3.1.2. Menjelaskan berbagai bentuk gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket. 3.1.3. Menjelaskan cara melakukan variasi gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket.

<p>4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>4.1.1. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket.</p> <p>4.1.2. Menggunakan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket dalam bentuk permainan sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi.</p>
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerakan dasar teknik *lay up* permainan bola basket dengan tepat.
2. Menjelaskan berbagai bentuk gerakan dasar teknik *lay up* permainan bola basket dengan benar.
3. Menjelaskan cara melakukan variasi gerakan *lay up* permainan bola basket dengan benar.
4. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan *lay up* permainan bola basket dengan benar.
5. Menggunakan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan *lay up* permainan bola basket dalam bentuk permainan sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi menyesuaikan kondisi permainan.

D. Materi Pembelajaran

1. Materi : Bola Basket
2. Sub Materi : Gerakan *lay up* dalam permainan bola basket, mempunyai tahapan : Persiapan, Pelaksanaan, *Follow through*

E. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : *Saintifik*
2. Metode Pembelajaran : Komando



F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

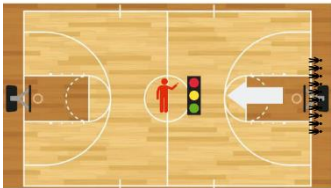
1. Media : Gambar tahapan teknik dasar *lay up*, Tayangan video dari laman Youtube.
2. Alat/bahan : Lapangan Basket, Cone, Peluit, Bola Basket

3. Sumber Pembelajaran : Buku guru dan buku peserta didik Penjasorkes SMP kelas VIII. (Roji. Eva, Yulianti. 2017. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud), Bolabasket: Langkahh untuk Sukses. (Hal. Wissell, 1996).

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Dapat dilakukan dalam beberapa pertemuan dengan setiap pertemuan terdiri dari:

Kegiatan	Rincian Kegiatan	Waktu
Pertemuan 1		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan peserta didik langsung di lapangan basket Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat 6 baris untuk laki-laki dan 4 baris untuk perempuan. <ul style="list-style-type: none">   ada para siswa, kemudian guru menginstruksikan untuk menghitung supaya mengetahui jumlah peserta didik yang masuk, serta guru memimpin doa sebelum melaksanakan pembelajaran yang akan dimulai. Guru memastikan bahwa peserta didik dalam keadaan sehat. Guru melakukan presensi peserta didik dengan bertanya siapa yang tidak hadir hari ini. Guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu materi teknik dasar lay up pada permainan bola basket. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat dan bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran. Dilanjutkan pemanasan berbentuk 	15 Menit

	<p>permainan yang berupa Traffic light dengan modifikasi lompat kijang.</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Permainan dimulai dari ujung lapangan basket dan berakhir juga diujung lapangan basket. b. Guru akan memberi aba-aba kertas warna: merah (berhenti), kuning (berhati-hati), hijau (jalan). c. Peserta didik harus fokus menghadap kedepan untuk melihat aba-aba kertas warna dari guru. d. Ketika guru meniup peluit tandanya permainan dimulai dengan mengikuti aba-aba dari guru. e. Jika warna hijau, berarti jalan menggunakan langkah kijang yang diawali langkah kaki kanan, lalu kaki kiri diakhiri mendarat dengan kedua kaki yang dimulai dari kaki kanan lalu disusul kaki kiri. f. Jika warna kuning, jalan pelan pelan. g. Jika warna merah, berhenti ditempat. h. Peraturanya, jika ada salah satu peserta didik yang tidak sesuai dengan aba-aba dari guru, maka harus keluar dari lapangan, dan pemenangnya yang selesai dari start ke finish sesuai aba-aba dari guru. 	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengamati <ol style="list-style-type: none"> a. Guru mendemonstrasikan gerakan lay up dan menjelaskan tahapan 	90 Menit

melakukan lay up

- b. Peserta didik mengamati gerakan yang dilakukan oleh guru.

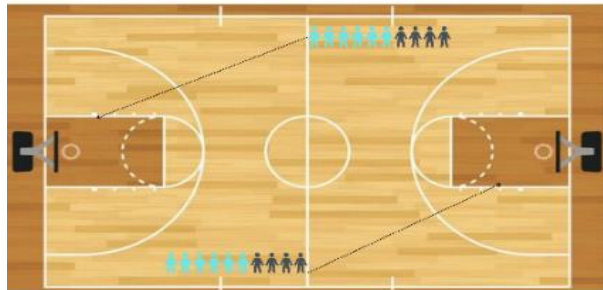
2. Menanya

Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai materi. Jika tidak ada yang bertanya, guru akan mencoba memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan dengan apa yang telah didemonstrasikan dan mengarah pada pembelajaran yang akan dilaksanakan.

3. Mengeksplorasi

- a. Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok, peserta didik diberi kesempatan untuk mencoba gerakan lay up yang didemonstrasikan oleh guru.

- b. Selanjutnya guru menginstruksikan peserta didik untuk bergantian, dengan rincian kegiatan sebagai berikut :



1. Tahapan persiapan

- a. Dribble menggunakan tangan kanan menghadap kedepan agar peserta didik bisa melihat target yang dituju yaitu ring basket.

- b. Arahkan pandangan ke ring basket, ketika sudah mendekati ring dengan jarak 3-4 meter dari ring menghadap sudut 45 derajat. Lakukan langkah pertama kaki kanan yang lebar atau jauh untuk menjaga keseimbangan, dilanjutkan langkah kedua kaki kiri yang pendek untuk bertolak agar memperoleh lompatan yang tinggi.

- c. Bahu rileks, tangan yang tidak menembak diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.



2. Tahap Pelaksanaan

- Usahakan mengangkat lutut saat melakukan lompatan vertikal, karena mengangkat lutut ketika menembak akan membantu menekan badan ke arah vertikal atau ke atas.
- Tangan yang menembak diangkat lurus keatas, dan jari-jari lurus ke arah ring basket dengan sudut 45 sampai 60 derajat.
- Bola dilepas dengan kekuatan ujung jari dan dorongan lengan pada titik tertinggi.
- Lalu dipantulkan ke arah square (kotak papan di ring) dari sisi kanan.



3. Tahap Follow through

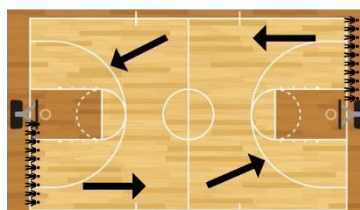
- Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus, jari mendorong ke arah target, melihat sasaran.
- Bola didorong ke arah square (kotak di papan ring) dengan menggunakan kekuatan ujung jari yang berakhir seperti kepala angsa (menghadap ke bawah).

- c. Mendarat dengan seimbang dimulai kaki yang tidak ditekuk lalu disusul mendarat kaki yang ditekuk.



Pertemuan 2

4. Mengasosiasi
- Setelah pertemuan pertama, guru memberikan kesempatan peserta didik untuk latihan berulang kali.
 - Guru mengawasi peserta didik dalam melakukan teknik lay up.
 - Guru memberi cone tertidur agar mempermudah peserta didik melakukan teknik lay up.
 - Peserta didik diberi motivasi oleh guru agar melakukan teknik lay up dengan tenang dan benar.



5. Mengkomunikasikan
- Peserta didik melakukan permainan bola basket sesungguhnya dengan teknik yang benar, dengan memodifikasi aturan, jika memasukkan bola harus menggunakan gerakan layu p dan penjaga harus berhenti untuk mengajarkan penyerang bisa melakukan gerakan layu p yang benar.

	b. Guru mengarahkan agar selalu melakukan gerakan lay up dengan benar sesuai materi yang diajarkan.	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pendinginan Guru menginstruksikan peserta didik untuk pendinginan secara berpasangan 2. Evaluasi dan melakukan refleksi dengan tanya jawab kepada peserta didik. 3. Guru memberikan beberapa pertanyaan dan menyimpulkan terkait cara melakukan teknik lay up. 4. Penugasan Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari di rumah. 5. Berdoa. 6. Pembubaran 	15 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

1. Penilaian Afektif (Sikap)

Penilaian aspek perilaku (sikap) dilakukan dengan pengamatan selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pengamatan dalam proses penilaian dilakukan saat peserta didik melakukan permainan sepak bola. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Unsur-unsur yang dinilai : Tanggung jawab, Percaya Diri, Kedisiplinan, Kerja Sama, Sportivitas.

Tiap perilaku yang di cek (√) dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 3 . (Sangat Baik = 4, Baik=3, Sedang = 2, dan Kurang = 1

a. Tabel Penilaian Afektif

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai																Jumlah Skor	Nilai
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kedisiplinan				Kerja Sama					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Jumlah skor yang diperoleh

Penilaian Afektif = X 100

Jumlah skor maksimal (20)

2. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

a. Petunjuk Penilaian Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan tepat.

b. Butir Soal Pengetahuan

No.	Butir Pertanyaan	Rentang Nilai					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	Jelaskan cara melakukan sebuah bentuk gerakan lay up yang terdiri dari beberapa tahapan gerakan diantaranya?							
2.	Jelaskan tujuan mengetahui arah pandangan mata saat melakukan gerakan lay up?							
3.	Jelaskan tujuan langkah pertama yang dilakukan dengan langkah yang lebar dalam gerakan lay up.							
4.	Jelaskan tujuan langkah kedua yang dilakukan dengan langkah yang pendek dalam gerakan lay up shoot.							
5.	Jelaskan jarak yang dibutuhkan antara seorang pemain dengan ring ketika melakukan gerakan lay up.							

c. Kriteria penilaian kognitif (Pengetahuan/Pemahaman)

- (1) Skor 5 : jika peserta didik mampu menjawab lima jawaban dengan baik
- (2) Skor 4 : jika peserta didik mampu menjawab empat jawaban dengan baik
- (3) Skor 3 jika peserta didik mampu menjawab tiga jawaban dengan baik
- (4) Skor 2 : jika peserta didik mampu menjawab dua jawaban dengan baik
- (5) Skor 1: jika peserta didik mampu menjawab satu jawaban dengan baik

Jumlah skor yang diperoleh

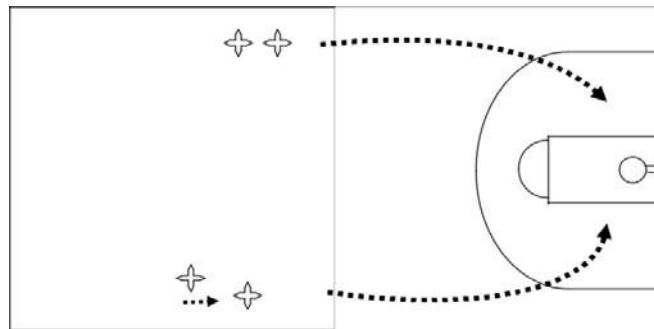
Penilaian Kognitif = X 100

Jumlah skor maksimal (25)

3. Penilaian Psikomotorik (Keterampilan)

a. Adapun pelaksanaan pengambilan nilai teknik *lay up* adalah sebagai berikut:

1. Tujuan : Mengukur tingkat penguasaan teknik *lay up*.
2. Petunjuk : *Testee* berada di tengah lapangan, samping kiri atau kanan sambil memegang bola. Menggiring bola sendiri menuju ke ring basket dan melakukan *lay up*.
3. Skor : Tahap pelaksanaan *lay up* dilakukan sebanyak 8 kali. Skor tes adalah semua tahapan dalam teknik *lay up shoot*. Mengacu pada teknik *lay up shoot*, apabila fase pelaksanaan tidak sah maka diberi skor 0 untuk *fase follow trough* dan hasil tembakan.
4. Penilaian : Makin banyak skor tes yang diperoleh maka semakin baik tingkat Keterampilan *lay up* nya.
5. Peralatan yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah Bola basket, Papan dan ring basket, Lapangan basket, Peluit.



Sumber: (Sodikun, 1992:125)

b. Tabel Penilaian *Lay Up*

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI												SKOR	HASIL TEMBAKAN	TOTAL SKOR
		FASE PERSIAPAN					FASE PELAKSANAAN					FASE FOLLOW THROUGH				
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B			
1.																
2.																

Penskoran:

- Fase Persiapan = 5
- Fase Pelaksanaan = 5
- Fase *Follow Through* = 4
- Hasil Tembakan = 6
- Jumlah Skor maksimal = 20

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (20)}} \times 100$$

c. Rubrik Penilaian gerakan *lay up*

Variabel	Fase	Indikator	Skor
Tembakan Lay up	Fase Persiapan	4. <i>Dribble</i> menghadap kedepan untuk melihat target yang dituju yaitu ring basket.	1
		5. Mendekati ring menghadap 45 derajat dengan jarak 3-4 meter dari ring basket.	1
		3. Melakukan langkah pertama lebar atau jauh untuk memelihara keseimbangan.	1
		4. Melakukan langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan yang kuat agar dapat melompat tinggi.	1
		5. Tangan kanan diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.	1
	Fase Pelaksanaan	1. Mengangkat lutut untuk melompat kearah vertikal.	1
		2. Pandangan tetap menghadap ke target/ring basket.	1
		3. Bahu rileks, tangan yang tidak menembak diangkat lurus ke atas.	1
		4. Bola di dorong dengan lengan menuju target dan bola dilepas dengan kekuatan ujung jari pada titik tertinggi.	1
		5. Bola dipantulkan ke arah <i>square</i> (kotak papan ring).	1
	<i>Fase Follow</i>	1. Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus tengkurap dan lutut ditekuk.	1
		2. Bola didorong dengan lengan lurus berada di sudut 45 derajat ke	1

	<i>Through</i>	arah square (kotak di papan ring).	
		3. Bola dilepas kan dengan ujung jari yang menghadap kebawah seperti kepala angsa.	1
		4. Mendarat dengan seimbang dimulai kaki yang tidak ditekuk lalu disusul mendarat kaki yang ditekuk.	1
	Hasil Tembakan	1. Bola Masuk	3
		2. Bola mengenai ring	2
		3. Bola tidak masuk	1

Lampiran 11. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) Gaya Mengajar Resiprokal

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 1 Semanu Gunungkidul
Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Kelas/Semester : VIII / Genap
Materi Pokok : Permainan Bola Basket (*Lay Up Shoot*)
Alokasi waktu : 2 x Pertemuan (6JP)

A. Kompetensi Inti

- a. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
- b. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, santun, percaya diri, peduli, dan bertanggung jawab dalam berinteraksi secara efektif sesuai dengan perkembangan anak di lingkungan, keluarga, sekolah, masyarakat dan lingkungan alam sekitar, bangsa, negara, dan kawasan regional.
- c. Memahami dan menerapkan pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat teknis dan spesifik sederhana berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, dan kenegaraan terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
- d. Menunjukkan keterampilan menalar, mengolah, dan menyaji secara kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam ranah konkret dan ranah abstrak sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Keterampilan

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Keterampilan
3.1 Memahami variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	3.1.4. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket. 3.1.5. Menjelaskan berbagai bentuk gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket. 3.1.6. Menjelaskan cara melakukan variasi gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket.

<p>4.1 Mempraktikkan variasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>4.1.3. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket.</p> <p>4.1.4. Menggunakan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan <i>lay up</i> permainan bola basket dalam bentuk permainan sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi.</p>
---	---

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

- b. Mengidentifikasi berbagai bentuk gerakan dasar teknik *lay up* permainan bola basket dengan tepat.
- c. Menjelaskan berbagai bentuk gerakan dasar teknik *lay up* permainan bola basket dengan benar.
- d. Menjelaskan cara melakukan variasi gerakan *lay up* permainan bola basket dengan benar.
- e. Melakukan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan *lay up* permainan bola basket dengan benar.
- f. Menggunakan variasi dan kombinasi prinsip dasar gerakan *lay up* permainan bola basket dalam bentuk permainan sederhana dengan peraturan yang dimodifikasi menyesuaikan kondisi permainan.

D. Materi Pembelajaran

- b. Materi : Bola Basket
- c. Sub Materi : Gerakan *lay up* dalam permainan bola basket, mempunyai tahapan : Persiapan, Pelaksanaan, *Follow through*

E. Pendekatan, Strategi dan Metode Pembelajaran

- d. Pendekatan : *Saintifik*
- e. Metode Pembelajaran : Resiprokal


F. Media, Alat dan Sumber Pembelajaran

- f. Media : Gambar tahapan teknik dasar *lay up*, Tayangan video dari laman Youtube.
- g. Alat/bahan : Lapangan Basket, Cone, Peluit, Bola Basket

- h. Sumber Pembelajaran : Buku guru dan buku peserta didik Penjasorkes SMP kelas VIII. (Roji. Eva, Yulianti. 2017. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud), Bolabasket: Langkahh untuk Sukses. (Hal. Wissell, 1996).

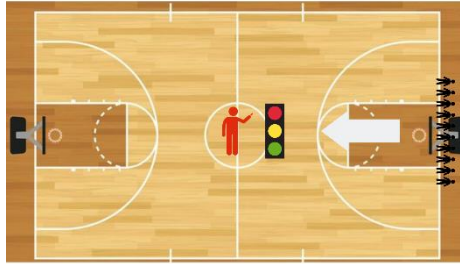
G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Dapat dilakukan dalam beberapa pertemuan dengan setiap pertemuan terdiri dari:

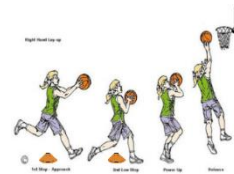
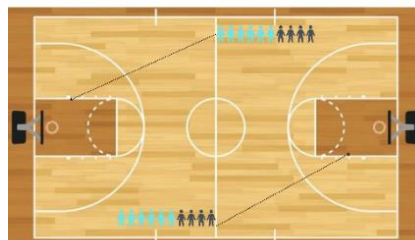
Kegiatan	Rincian Kegiatan	Waktu
Pertemuan 1		
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> Guru menyiapkan peserta didik langsung di lapangan basket Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk membuat 6 baris untuk laki-laki dan 4 baris untuk perempuan. <ul style="list-style-type: none"> <li style="text-align: center;">  Guru memberikan salam kepada para siswa, kemudian guru menginstruksikan untuk menghitung supaya mengetahui jumlah peserta didik yang masuk, serta guru memimpin doa sebelum melaksanakan pembelajaran yang akan dimulai. Guru memastikan bahwa peserta didik dalam keadaan sehat. Guru melakukan presensi peserta didik dengan bertanya siapa yang tidak hadir hari ini. Guru menjelaskan materi dan tujuan pembelajaran yang akan diajarkan, yaitu materi teknik dasar lay up pada permainan bola basket. Guru memotivasi peserta didik agar bersemangat dan bersungguh-sungguh mengikuti pembelajaran. 	15 Menit
Kegiatan	<ol style="list-style-type: none"> Mengamati <ol style="list-style-type: none"> Guru membentuk kelas menjadi berpasangan yang akan berperan sebagai 	90 Menit

Inti	<p>pelaku dan pengamat.</p> <p>b) Guru membagikan lembar kerja atau bahan ajar yang yang memuat deksripsi tugas dan indikator gerakan lay up yang disertai gambar dan keterangan.</p> <p>c) Peserta didik mengamati atau mempelajari gerakan dan indikator atau tahapan melakukan gerakan lay up.</p> <p>d) Guru menjelaskan peran pelaku yang melakukan atau melaksanakan gerakan, sedangkan pengamat mengamati proses pelaksanaan pelaku.</p> <p>2. Menanya Peserta didik diberi kesempatan untuk bertanya mengenai bahan ajar atau lembar kerja. Jika tidak ada yang bertanya, guru akan mencoba memberikan pertanyaan yang berkaitan dengan bahan ajar atau lembar kerja apa yang telah di bagikan guru dan apa saja yang harus dilakukan ketika melakukan gerakan lay up.</p> <p>3. Mengeksplorasi</p> <p>a) Dilanjutkan pemanasan berbentuk permainan yang berupa Trafic light dengan modifikasi lompat kijang.</p> <p>b) Permainan dimulai dari ujung lapangan basket dan berakhir juga diujung lapangan basket.</p> <p>c) Guru akan memberi aba-aba kertas warna: merah (berhenti), kuning (berhati-hati), hijau (jalan).</p> <p>d) Peserta didik harus fokus menghadap kedepan untuk melihat aba-aba kertas warna dari guru.</p> <p>e) Ketika guru meniup peluit tandanya permainan dimulai dengan mengikuti aba-aba dari guru.</p> <p>f) Jika warna hijau, berarti jalan menggunakan langkah kijang yang diawali langkah kaki kanan, lalu kaki kiri diakhiri mendarat dengan kedua kaki yang dimulai dari kaki kanan lalu disusul kaki kiri.</p> <p>g) Jika warna kuning, jalan pelan pelan.</p> <p>h) Jika warna merah, berhenti ditempat.</p>	
------	---	--

- i) Peraturannya, jika ada salah satu peserta didik yang tidak sesuai dengan aba-aba dari guru, maka harus keluar dari lapangan, dan pemenangnya yang selesai dari start ke finish sesuai aba-aba dari guru.

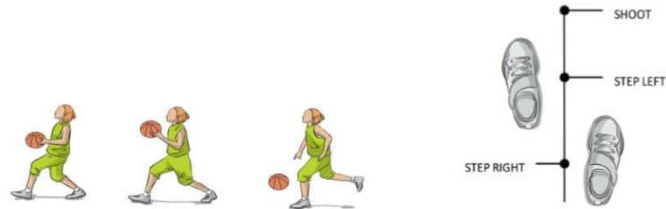


- j) Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok di setengah lapangan dan melakukan teknik dasar *lay up* dengan rincian kegiatan sebagai berikut :



1. Tahapan persiapan

- d. Dribble menggunakan tangan kanan menghadap kedepan agar peserta didik bisa melihat target yang dituju yaitu ring basket.
- e. Arahkan pandangan ke ring basket, ketika sudah mendekati ring dengan jarak 3-4 meter dari ring menghadap sudut 45 derajat. Lakukan langkah pertama kaki kanan yang lebar atau jauh untuk menjaga keseimbangan, dilanjutkan langkah kedua kaki kiri yang pendek untuk bertolak agar memperoleh lompatan yang tinggi.
- f. Bahu rileks, tangan yang tidak menembak diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.



2. Tahap Pelaksanaan

- a. Usahakan mengangkat lutut saat melakukan lompatan vertikal, karena mengangkat lutut ketika menembak akan membantu menekan badan ke arah vertikal atau ke atas.
- b. Tangan yang menembak diangkat lurus keatas, dan jari-jari lurus ke arah ring basket dengan sudut 45 sampai 60 derajat.
- c. Bola dilepas dengan kekuatan ujung jari dan dorongan lengan pada titik tertinggi.
- d. Lalu dipantulkan ke arah *square* (kotak papan di ring) dari sisi kanan.



3. Tahap Follow through

- a. Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus, jari mendorong ke arah target, melihat sasaran.
- b. Bola didorong ke arah square (kotak di papan ring) dengan menggunakan kekuatan ujung jari yang berakhir

seperti kepala angsa (menghadap ke bawah).

- c. Mendarat dengan seimbang dimulai kaki yang tidak ditekuk lalu disusul mendarat kaki yang ditekuk.



Pertemuan 2

4. Mengasosiasi

- a. Guru memberikan kesempatan pelaku untuk latihan berulang kali dengan pengamat.
- b. Peserta didik yang menjadi pengamat mencatat dan menyampaikan dari hasil teknik lay up yang sudah ditentukan di lembar kerja.
- c. Peserta didik yang menjadi pengamat memperoleh pengetahuan mengenai penampilan tugas dari pelaku.
- d. Berganti peran yang tadinya pelaku menjadi pengamat dan sebaliknya.



5. Mengkomunikasikan

- a. Peserta didik pengamat mengamati proses pelaksanaan

	<p>pelaku, mencatat kekurangan pada lembaran kerja, dan menyampaikan hasil pengamatanya kepada pelaku setelah melakukan gerakan <i>lay up</i>.</p> <p>b. Peserta didik pelaku menerima umpan balik langsung dari pengamat atau teman sebaya.</p> <p>c. Mengamati kemampuan teman pasangannya, membandingkan menarik kesimpulan, dan mengkomunikasikan hasil dengan teman pasangannya.</p> <p>d. Peserta didik melakukan permainan bola basket sesungguhnya dengan teknik yang benar, dengan memodifikasi aturan, jika memasukkan bola harus menggunakan gerakan <i>lay up</i> dan penjaga harus berhenti untuk mengajarkan penyerang bisa melakukan gerakan <i>lay up</i> yang benar.</p>	
Penutup	<p>6. Pendinginan Guru menginstruksikan peserta didik untuk pendinginan secara berpasangan</p> <p>7. Evaluasi dan melakukan refleksi dengan tanya jawab kepada peserta didik.</p> <p>8. Guru memberikan beberapa pertanyaan dan menyimpulkan terkait cara melakukan teknik <i>lay up</i>.</p> <p>9. Penugasan Guru menginstruksikan kepada peserta didik untuk mempraktikkan materi yang telah dipelajari di rumah.</p> <p>10. Berdoa.</p> <p>11. Pembubaran</p>	15 Menit

H. Penilaian Hasil Belajar

a. Penilaian Afektif (Sikap)

Penilaian aspek perilaku (sikap) dilakukan dengan pengamatan selama mengikuti kegiatan belajar mengajar. Pengamatan dalam proses penilaian dilakukan saat peserta didik melakukan permainan sepak bola. Berikan tanda cek (√) pada kolom yang sudah disediakan, setiap peserta didik menunjukkan atau menampilkan perilaku yang diharapkan. Unsur-unsur yang dinilai : Tanggung jawab, Percaya Diri, Kedisiplinan, Kerja Sama, Sportivitas.

Tiap perilaku yang di cek (√) dengan rentang nilai antara 1 sampai dengan 3 . (Sangat Baik = 4, Baik=3, Sedang = 2, dan Kurang = 1)

b. Tabel Penilaian Afektif

No.	Nama Peserta Didik	Aspek Yang Dinilai																Jumlah Skor	Nilai
		Tanggung Jawab				Percaya Diri				Kedisiplinan				Kerja Sama					
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4		

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Afektif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (20)}} \times 100$$

Jumlah skor maksimal (20)

b. Penilaian Kognitif (Pengetahuan)

1. Petunjuk Penilaian Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan tepat.
2. Butir Soal Pengetahuan

No.	Butir Pertanyaan	Rentang Nilai					Skor	Nilai
		1	2	3	4	5		
1.	Jelaskan cara melakukan sebuah bentuk gerakan lay up yang terdiri dari beberapa tahapan gerakan diantaranya?							
2.	Jelaskan tujuan mengetahui arah pandangan mata saat melakukan gerakan lay up?							
3.	Jelaskan tujuan langkah pertama yang dilakukan dengan langkah yang lebar dalam gerakan lay up.							
4.	Jelaskan tujuan langkah kedua yang dilakukan dengan langkah yang pendek dalam gerakan lay up shoot.							
5.	Jelaskan jarak yang dibutuhkan antara seorang pemain dengan ring ketika melakukan gerakan lay up.							

d. Kriteria Kognitif (Pengetahuan/Pemahaman)

- (1) Skor 5 : jika peserta didik mampu menjawab lima jawaban dengan baik
- (2) Skor 4 : jika peserta didik mampu menjawab empat jawaban dengan baik
- (3) Skor 3 jika peserta didik mampu menjawab tiga jawaban dengan baik
- (4) Skor 2 : jika peserta didik mampu menjawab dua jawaban dengan baik.
- (5) Skor 1: jika peserta didik mampu menjawab satu jawaban dengan baik

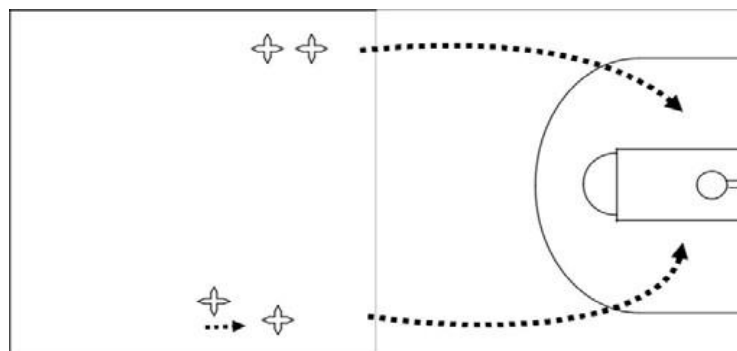
Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Kognitif} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal (25)}} \times 100$$

c. Penilaian Psikomotorik (Keterampilan)

Adapun pelaksanaan pengambilan nilai teknik *lay up* adalah sebagai berikut:

1. Tujuan : Mengukur tingkat penguasaan teknik *lay up*.
2. Petunjuk : *Testee* berada di tengah lapangan, samping kiri atau kanan sambil memegang bola. Menggiring bola sendiri menuju ke ring basket dan melakukan *lay up*.
3. Skor : Tahap pelaksanaan *lay up* dilakukan sebanyak 8 kali. Skor tes adalah semua tahapan dalam teknik *lay up shoot*. Mengacu pada teknik *lay up shoot*, apabila fase pelaksanaan tidak sah maka diberi skor 0 untuk *fase follow trough* dan hasil tembakan.
4. Penilaian : Makin banyak skor tes yang diperoleh maka semakin baik tingkat Keterampilan *lay up* nya.
5. eralatan yang digunakan dalam pengambilan data ini adalah Bola basket, Papan dan ring basket, Lapangan basket, Peluit.



Sumber: (Sodikun, 1992:125)

e. Rubrik Penilaian teknik dasar lay up shoot bola basket

Variabel	Fase	Indikator	Skor
Tembakan Lay up	Fase Persiapan	2. <i>Dribble</i> menghadap kedepan untuk melihat target yang dituju yaitu ring basket.	1
		3. Mendekati ring menghadap 45 derajat dengan jarak 3-4 meter dari ring basket.	1
		12. Melakukan langkah pertama lebar atau jauh untuk memelihara keseimbangan.	1
		13. Melakukan langkah kedua pendek untuk memperoleh awalan tolakan yang kuat agar dapat melompat tinggi.	1
		14. Tangan kanan diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.	1
	Fase Pelaksanaan	4. Mengangkat lutut untuk melompat kearah vertikal.	1
		5. Pandangan tetap menghadap ke target/ring basket.	1
		6. Bahu rileks, tangan yang tidak menembak diangkat lurus ke atas.	1
		7. Bola di dorong dengan lengan menuju target dan bola dilepas dengan kekuatan ujung jari pada titik tertinggi.	1
		8. Bola dipantulkan ke arah <i>square</i> (kotak papan ring).	1
	<i>Fase Follow Through</i>	5. Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus tengkurap dan lutut ditekuk.	1
		6. Bola didorong dengan lengan lurus berada di sudut 45 derajat ke arah <i>square</i> (kotak di papan ring).	1
		7. Bola dilepas kan dengan ujung jari yang menghadap kebawah seperti kepala angsa.	1
		8. Mendarat dengan seimbang dimulai kaki yang tidak ditekuk lalu disusul mendarat kaki yang ditekuk.	1
	Hasil Tembakan	4. Bola Masuk	3
		5. Bola mengenai ring	2
		6. Bola tidak masuk	1

9. Tabel Penilaian *Lay Up*

NO	NAMA	ASPEK YANG DINILAI														SKOR	HASIL TEMBAKAN	TOTAL SKOR
		FASE PERSIAPAN					FASE PELAKSANAAN					FASE <i>FOLLOW THROUGH</i>						
		A	B	C	D	E	A	B	C	D	E	A	B	C	D			
1.																		
2.																		
3.																		
4.																		

Fase Persiapan = 5

Fase Pelaksanaan = 5

Fase *Follow Through* = 4

Hasil Tembakan = 6

Jumlah Skor maksimal = 20

Jumlah skor yang diperoleh

$$\text{Penilaian Proses} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100$$

5. Lembar Kerja Peserta didik

KERTAS TUGAS GAYA RESIPROKAL GERAKAN *LAY UP*

Nama Pelaku :

Kelas :

Hari/Tanggal :


Nama Pengamat :

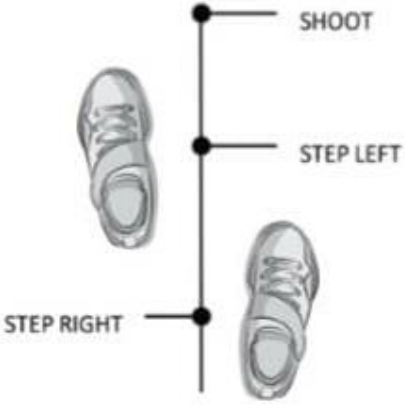

Petunjuk Umum :


1. Pilihlah pasangan latihan (satu pasang dua orang)
2. Lakukan latihan gerakan *lay up* kemampuan masing – masing dengan berpasangan.
3. Tentukan kesepakatan dalam melakukan pergantian, kapan menjadi pelaku dan kapan menjadi pengamat

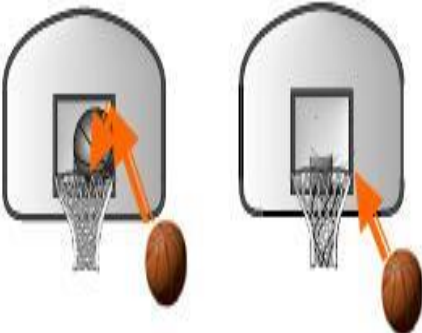
Petunjuk Khusus :

1. Pelaku : Melakukan latihan gerakan *lay up* dengan teknik gerakan seperti pada lembar tugas.
2. Pengamat : Mengamati kinerja dengan menggunakan format yang ada pada kertas tugas, dan memberi penilaian kepada pasangan yang diamati sesuai dengan kriteria tugas yang digunakan. Berikan hasil pengamatan seobjektif mungkin.


NO	GAMBAR	URAIAN GERAKAN	Umpan Balik Pengamat	
			Benar	Salah
1.		FASE PERSIAPAN		
		Dribble menggunakan tangan kanan menghadap kedepan agar peserta didik bisa melihat target yang dituju yaitu ring basket.		

2.		<p>Arahkan pandangan ke ring basket, ketika sudah mendekati ring dengan jarak 3-4 meter dari ring menghadap sudut 45 derajat, lakukan langkah pertama kaki kanan yang lebar atau jauh untuk menjaga keseimbangan, dilanjutkan langkah kedua kaki kiri yang pendek untuk bertolak agar memperoleh lompatan yang tinggi.</p>		
3.		<p>Bahu rileks, tangan yang tidak menembak diletakkan di belakang bola, siku masuk dan rapat.</p>		

NO	GAMBAR	URAIAN GERAKAN	Umpan Balik Pengamat	
			Benar	Salah
4.		<p style="text-align: center;">FASE PELAKSANAAN</p> <p>Usahakan mengangkat lutut saat melakukan lompatan vertikal, karena mengangkat lutut ketika menembak akan membantu menekan badan ke arah vertikal atau ke atas.</p> <p>Tangan yang menembak diangkat lurus keatas, pergelangan mendorong bola, dan jari-jari lurus ke arah ring basket dengan sudut 45 sampai 60 derajat.</p> <p>Bola dilepas dengan kekuatan ujung jari dan dorongan lengan pada titik tertinggi.</p>		

5.		Lalu dipantulkan ke arah square (kotak papan di ring) dari sisi kanan.		

NO	GAMBAR	URAIAN GERAKAN	Umpan Balik Pengamat	
			Benar	Salah
6.		<p>FOLLOW THROUGH</p> <p>Dilakukan dengan tetap mengangkat lengan lurus, jari mendorong ke arah target, melihat sasaran.</p>		

7.		<p>Bola didorong ke arah square (kotak di papan ring) dengan menggunakan kekuatan ujung jari yang berakhir seperti kepala angsa (menghadap ke bawah).</p> <p>Mendarat dengan seimbang dimulai kaki yang tidak ditekuk lalu disusul mendarat kaki yang ditekuk.</p>	
----	---	--	--

Keterangan :

Benar : Jika dilakukan sesuai dengan uraian gerak diberi tanda √ (check list)

Salah : Jika tidak dilakukan dengan deskripsi unsure gerak diberi tanda √ (check list)

Lampiran 12. Dokumentasi



