

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar *Lay Up Shoot* Menggunakan Media Kun Dalam Pembelajaran Bola Basket di SMPN 22 Surabaya

Nama: Echa Fajrul Qori<sup>1</sup>, Suharti<sup>2</sup>, Ferry Trio Ramadhan<sup>3</sup>, Gabriella Jessica Pongbura<sup>4</sup>, Dandi Budiando<sup>5</sup>, Dirga Kristanto<sup>6</sup>, Azhari<sup>7</sup>.

Email correspondence: [echafaqi17@gmail.com](mailto:echafaqi17@gmail.com)

1,2,3,4,5,6,7, Pendidikan Profesi Guru, Universitas PGRI Adi Buana Surabaya, Indonesia

### ABSTRAK

Modifikasi pembelajaran merupakan salah satu bentuk upaya untuk meningkatkan hasil belajar. Modifikasi pembelajaran dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti memodifikasi model pembelajaran, metode atau media yang digunakan. Penggunaan media bantu dalam pembelajaran sering digunakan untuk memaksimalkan hasil belajar. Penggunaan media cone dalam pembelajaran bola basket dengan materi lay up shoot memberikan dampak yang cukup baik bagi siswa di SMPN 22 Surabaya. Hasil belajar ini didukung dengan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti di salah satu kelas sebagai sampel. Pada siklus 1 sebanyak 74% atau 26 siswa belum tuntas dan hanya sekitar 26% atau 9 siswa yang tuntas. Dari siklus 1 hasilnya belum maksimal sehingga dilakukan refleksi dan evaluasi kemudian dilakukan tindakan pada siklus 2. Pada siklus 2 dilakukan tindakan dengan menggunakan media cone yang ditemukan perkembangan hasil belajar. Siswa yang tidak tuntas berkurang menjadi 23% atau 8 siswa dan siswa yang tuntas meningkat menjadi 77% atau 27 siswa. Hasil tersebut dapat menjadi bukti keberhasilan media cone dalam pembelajaran bola basket dengan materi lay up shoot.

**Kata Kunci:** Modifikasi, Hasil Belajar, Lay up shoot

### ABSTRACT

*Learning modification is one form of effort to improve learning outcomes. Learning modification can be done in various ways such as modifying the learning model, method or media used. The use of assistive media in learning is often used to maximize learning outcomes. The use of cone media in learning basketball with lay up shoot material has a fairly good impact on students at SMPN 22 Surabaya. This learning outcome is supported by the results of classroom action research conducted by researchers in one of the classes as a sample. In cycle 1, 74% or 26 students had not passed and only around 26% or 9 students had passed. From cycle 1, the results were not optimal so that reflection and evaluation were carried out then action was taken in cycle 2. In cycle 2, the action was carried out using cone media which found developments in learning outcomes. Students who did not pass decreased to 23% or 8 students and students who passed increased to 77% or 27 students. These results can be evidence of the success of cone media in learning basketball with lay up shoot material.*

**Kata Kunci :** Modification, Learning outcomes, Lay up shoot

Diterima 10 April 2025	Direview 22 April 2025	Disetujui 25 Mei 2025	Dipublish 31 Mei 2025
---------------------------	---------------------------	--------------------------	--------------------------

## PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia merupakan aspek penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang kompeten dan berkarakter. Pendidikan adalah bentuk upaya dalam meningkatkan potensi siswa untuk mencapai mutu pendidikan yang diinginkan (Wahyudi et al., 2022). (Siahaan et al., 2023) Menjelaskan mutu pendidikan berasal dari dua kata yakni mutu dan Pendidikan yang dapat diartikan sebagai seberapa banyak siswa yang mampu mendapatkan keahliannya dalam pendidikan atau prestasi yang dia dapatkan baik secara akademik maupun non akademik serta kesesuaian lulusan dengan tujuan yang relevan. Pada pendidikan formal di Indonesia mencakup berbagai macam mata pelajaran yang salah satunya Pendidikan Jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan salah satu dari beberapa mata pelajaran wajib yang harus ditempuh oleh setiap siswa mulai dari jenjang SD, SMP hingga SMA sebagaimana telah tertera pada UU RI No. 20 Tahun 2003. Pada umumnya Pendidikan jasmani sering dikenal dengan pelajaran olahraga karena pada materi yang tertera didalamnya mencakup sebagian besar pada bidang olahraga. Salah satu materi pada pembelajaran olahraga adalah permainan bola basket. Permainan bola basket merupakan salah satu permainan yang tergolong pada permainan bola besar dan merupakan olahraga tim yang didalamnya membutuhkan kekompakan dan kemampuan secara individual. Dalam pembelajaran permainan bola basket sendiri cukup banyak materi yang harus dipelajari oleh siswa mulai dari cara melakukan *dribble*, *passing* dan *shooting*. Dari berbagai Gerakan dalam permainan bola basket terdapat salah satu gerakan yang dikenal cukup sulit untuk dipelajari yakni Gerakan *lay up shoot*. Gerakan *lay up shoot* merupakan salah satu gerakan tembakan yang dilakukan dengan jarak yang sangat dekat dengan ring yang didahului dengan dua langkah dan lompatan sehingga seakan-akan gerakan shootnya seperti meletakkan bola ke ring (Fatimah, 2023).

Gerakan *lay up shoot* dianggap sulit karena seperti yang diketahui gerakan shoot ini adalah gerakan yang menggabungkan beberapa gerakan mulai dari gerakan *dribbling*, melangkah, melompat dan tembakan. Titik tersulit dan seringkali menjadi pembingung saat melakukan gerakan lay up shoot adalah gerakan saat mengambil langkah karena pengambilan langkahnya transisi dari gerakan *dribble* lalu memegang bola kemudian dilanjut dengan lompat dan tembakan. Dengan adanya kesulitan ini maka dapat dilakukan modifikasi agar pembelajaran lebih mudah dan efektif seperti penggunaan media kun sebagai pendukung gerakan melangkah pada materi *lay up shoot*. Dari permasalahan yang didapatkan oleh peneliti terkait pembelajaran gerakan lay up shoot di SMPN 22 Surabaya, mendorong peneliti tertarik untuk meneliti lebih lanjut dan membedah rangkaian gerak dalam *lay up shoot* yang mengakibatkan hasil pembelajaran kurang maksimal sehingga

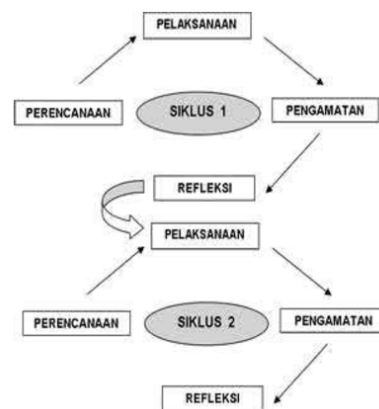
peneliti mengupayakan tindakan modifikasi pembelajaran dengan bantuan media kun agar pembelajaran lebih efektif dan memberikan hasil yang maksimal.

## METODE

Metode penelitian yang dilakukan peneliti adalah menggunakan penelitian tindakan kelas atau *classroom action research*. Penelitian ini merupakan kegiatan ilmiah seorang guru yang mengembangkan inovasinya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kompetensi profesionalnya melalui penggunaan metode atau strategi yang mendukung (Azizah, 2021). Pemilihan metode penelitian tindakan kelas ini dilakukan karena konteks permasalahan yang diangkat peneliti ini terjadi pada proses pembelajaran saat pembelajaran permainan bola basket. Untuk populasi yang digunakan adalah kelas IX di SMPN 22 Surabaya dengan menggunakan dua siklus. Dari populasi tersebut akan dipilih satu kelas sebagai sampel yang memiliki karakteristik sebagian besar dari populasi sehingga dapat mewakili populasi tersebut (Asrulla et al., 2023). Kelas yang akan menjadi sampel adalah kelas IX-I yang berjumlah 35 siswa yang dipilih dengan pertimbangan tertentu atau *purposive sampling*.

Desain yang digunakan pada penelitian ini adalah desain dari model Stephen Kemmis dan Robbin Mc Taggart yang menggunakan empat tahapan mulai dari perencanaan (*plan*), tindakan (*act*), observasi (*observe*) dan refleksi (*reflect*) (Prihantoro & Hidayat, 2019). Penelitian ini akan dilakukan dua siklus yang digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. Desain langkah-langkah PTK model Kemmis dan Mc Taggart



**Gambar 1.** Desain langkah-langkah PTK

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan oleh peneliti adalah bertujuan untuk meneliti efektivitas hasil belajar dari penggunaan media kun pada pembelajaran gerak spesifik lay up shoot pada siswa kelas IX-I di SMPN 22 Surabaya yang dilihat peningkatannya dari siklus 1 dan tindakan pada siklus 2 yang telah dilakukan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penilaian hasil belajar *lay up shoot* pada materi permainan bola basket dilakukan dengan tes mulai dari gerakan transisi *dribble* ke pengambilan langkah *lay up shoot* hingga pada gerakan akhir yakni tembakan ke ring. Pada observasi awal tindakan yang dilakukan adalah gerakan *lay up shoot* tanpa bantuan media dan terlihat masih sangat banyak yang

mengalami kesulitan dalam melakukannya. Sehingga akhirnya peneliti melakukan modifikasi pembelajaran dengan menggunakan media kun sebagai acuan dalam pengambilan langkah pada gerakan *lay up shoot*. Acuan penilaian pada penelitian ini adalah nilai KKM yang ada di SMPN 22 Surabaya. Menggunakan kelas IX-I yang berjumlah 35 siswa sebagai sampel dengan hasil yang didapatkan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan

No	Nilai KKM	Siklus I		Siklus II		Keterangan
		Banyaknya Siswa	Presentase	Banyaknya Siswa	Presentase	
1	<78	26	74%	8	23%	Belum Lulus
2	>78	9	26%	27	77%	Lulus
Jumlah		35	100%	35	100%	

Tabel di atas menunjukkan hasil peningkatan hasil belajar dari siklus 1 ke siklus 2 dimana pada siklus I terdapat 26 siswa dari total 35 siswa atau 74% siswa yang belum lulus dari batas nilai KKM dan sebanyak 9 siswa dari total 35 siswa atau 26% siswa lulus pada pembelajaran permainan bola basket materi *lay up shoot*. Setelah melakukan tindakan dan observasi pada siklus 1 selanjutnya dilakukan refleksi untuk hasil pembelajaran dan dilakukan pembelajaran pada siklus 2 dengan modifikasi pembelajaran menggunakan media kun. Hasil pembelajaran pada siklus 2 menunjukkan peningkatan presentasi kelulusan yakni sebanyak 77%. Hasil peningkatan ini ditunjukkan pada table siklus 2 dimana sebanyak 8 siswa dari total 35 siswa atau 23% siswa belum lulus dan sebanyak 27 siswa dari total 35 siswa atau 77% siswa telah lulus pada pembelajaran permainan bola basket materi *lay up shoot* dengan bantuan modifikasi pembelajaran menggunakan media kun.

Modifikasi pembelajaran menggunakan media cukup penting untuk peserta didik pada jenjang SMP karena pada jenjang ini peserta didik membutuhkan bantuan dan alternatif dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seringkali pada proses pembelajaran PJOK terdapat gerakan yang sulit dilakukan oleh peserta didik dikarenakan tidak semua anak memiliki motoric yang bagus dalam menerapkan aktivitas gerak PJOK. Penggunaan media kun dalam pembelajaran bola basket materi *lay up shoot* dapat menjadi salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Penggunaan media tidak hanya menjadi tujuan dalam pembelajaran tetapi juga membentuk pembelajaran yang menarik. Sehingga peserta didik akan lebih tertarik dalam mencoba dan secara tidak langsung menumbuhkan motivasi belajar pada mereka. Temuan pada penelitian tindakan kelas menunjukkan bahwa hasil yang didapatkan melalui modifikasi pembelajaran bola basket materi *lay up shoot* dengan media kun dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar pada peserta didik di SMPN 22 Surabaya.

## KESIMPULAN

Dari kasus yang telah diteliti maka dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran yang memiliki tingkat kesulitan cukup tinggi dapat dilakukan modifikasi atau pemanfaatan media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik dan mudah dipahami oleh peserta didik untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Untuk mendapat hasil belajar yang maksimal tidak harus memaks siswa untuk bisa dengan model pembelajaran yang telah ditetapkan tetapi juga bisa melakukan modifikasi atau menggunakan media sebagai alat bantu untuk memudahkan pembelajaran. Media kun pada pembelajaran permainan bola basket materi *lay up shoot* dapat menjadi salah satu upaya yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan melihat kenaikan presentase hasil belajar siswa pada 2 siklus yang telah dilakukan cukup menjadi acuan keberhasilan dalam proses pembelajaran permainan bola basket materi *lay up shoot*. Kenaikan presentase hasil belajar yang awalnya pada siklus 1 hanya 26% meningkat pada siklus 2 setelah ada tindakan menjadi 77% sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media kun dapat meningkatkan kelulusan hasil belajar sebanyak 42% dari jumlah total 35 siswa.

## REFERENSI

- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Asrulla, Risnita, Jailani, M. S., & Jeka, F. (2023). Populasi dan Sampling (Kuantitatif), Serta Pemilihan Informan Kunci (Kualitatif) dalam Pendekatan Praktis. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 7(3), 26320–26332.
- Azizah, A. (2021). Pentingnya Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru dalam Pembelajaran. *Auladuna: Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 3(1), 15–22. <https://doi.org/10.36835/au.v3i1.475>
- Fatimah, S. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Bola Dengan Teknik Lay Up Shoot Pada Materi Surat Lamaran Pekerjaan. *ASMARALOKA: Jurnal Pendidikan, Linguistik Dan Sastra Indonesia*, 1(2), 63–68. <https://doi.org/10.55210/asmaraloka.v1i2.299>
- Prihantoro, A., & Hidayat, F. (2019). Ulumuddin: Jurnal Ilmu-ilmu Keislaman MELAKUKAN PENELITIAN TINDAKAN KELAS. *Ulumuddin: Jurnal Ilmu-Ilmu Keislaman*, 9(1), 49–60. [https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama\\_islam/index](https://jurnal.ucy.ac.id/index.php/agama_islam/index)
- Siahaan, A., Akmalia, R., Ray, A. U. M., Sembiring, A. W., & Yunita, E. (2023). Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan di Indonesia. *Journal on Education*, 5(3), 6933–6941. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i3.1480>
- Wahyudi, L. E., Mulyana, A., Dhiaz, A., Ghandari, D., Putra Dinata, Z., Fitoriq, M., & Hasyim, M. N. (2022). Mengukur kualitas pendidikan di Indonesia. *Ma'arif Journal of Education, Madrasah Innovation and Aswaja Studies*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.69966/mjemias.v1i1.3>