

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLING* BOLA BASKET

¹ Muhamad Mulya Sandi (muhamadmulyasandi@student.upi.edu)

² Herman Subarjah (Hermansubarjah@gmail.com)

³ Tedi Supriyadi (tedisupriyadi@upi.edu)

Program Studi PGSD PENJAS UPI Kampus Sumedang, Jl. Mayor Abdurachman No. 211 Sumedang (0261) 201244

Abstrak

Masalah penelitian dilatarbelakangi oleh fakta dilapangan, sebagian besar siswa SDN Panyingkiran 2 yang mengikuti kegiatan pembelajaran bola besar terutama bola basket kurang termotivasi untuk belajar *dribbling*. Sehingga untuk meningkatkan gerak dasar *dribbling* basket agar menarik menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dan *Student Team Achievement Devisions* (STAD). Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket. Metode yang digunakan peneliti *Pre Ekperimenttal Design*. *Design* penelitian yang digunakan adalah *Pre Tets and Pos Tets Design* populasi dalam penelitian ini adalah SDN Panyingkiran2 dan sampel menggunakan kelas VA dan kelas VB. Hasil penelitian dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Menunjukkan model pembelajaran TGT dan STAD dapat meningkatkan hasil belajar *dribbling* basket. Pembelajaran dengan menggunakan model TGT lebih baik daripada pembelajaran dengan model STAD dalam meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket.

Kata Kunci: Model Pembelajaran Kooperatif, Hasil Belajar, *Dribbling* Bola Basket

PENDAHULUAN

Olahraga menjadi kegiatan hal yang baik bagi kesehatan tubuh, kegiatan olahraga dapat dilakukan berbagai cara salah satunya, dengan berupa permainan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Hidayati F. (2016, hlm. 1–2) bahwa dalam kegiatan olahraga dapat dilakukan dengan berupa permainan. Olahraga yang diajarkan di sekolah sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan minat di berbagai bidang olahraga maupun sebagai wadah untuk meraih prestasi yang dapat membanggakan. Hal tersebut sejalan dengan pendapat Lefebvre (dalam Muniowski, L., & Jachec, T., 2017, hlm. 44) bahwa olahraga adalah *as a leisure activity* yang berarti bahwa olahraga merupakan suatu rekreasi atau dengan kata lain suatu hiburan. Salah satu olahraga yang dipelajari di Sekolah Dasar yaitu permainan bola besar, salah satunya seperti basket. Menurut Sodikun (dalam Sugiyono, 2016, hlm. 63) menjelaskan mengenai pengertian bola basket yaitu olahraga permainan dengan menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan. Selain itu di Taiwan tepatnya Hu menyatakan (dalam Yu, 2011, hlm. 30) bahwa *We play basketball, so we are healthy* artinya kami bermain basket, dan kami sehat. Berdasarkan uraian mengenai basket di atas bahwa basket merupakan olahraga dengan menggunakan bola besar yang dimainkan dengan tangan yang dapat menyehatkan tubuh sekaligus sebagai hiburan dengan tujuan yaitu memasukkan bola ke dalam ring lawan sebanyak mungkin. Permainan bola basket memiliki teknik dasar permainan di mana setiap pemain harus menguasainya, antara lain: 1) *dribbling* (menggiring bola), 2) *passing* (mengumpangkan bola), dan 3) *shooting* (menembak bola). Ketiga teknik tersebut teknik yang akan difokuskan adalah *dribbling*. Menurut Oliver (2009, hlm. 49) *dribble* merupakan dasar bola basket yang terlebih dahulu harus diperkenalkan kepada para pemain pemula. Setiap orang dapat menjadi *pendribble* yang

terampil, karena keterampilan ini dapat dilatih kapanpun dan dimana pun, hanya memerlukan bola basket saja, sedangkan *passing* merupakan memberikan umpan yang benar merupakan kunci keberhasilan serangan sebuah tim juga penentu yang memiliki peluang untuk mencetak skor. Meskipun teknik tersebut termasuk bagian penting pada permainan basket, namun kenyataannya masih saja terdapat siswa yang kurang mengetahui teknik dasar bola basket dengan benar. Sebagaimana dikemukakan Zulkarnain, D. K. & Tuasikal, A. (2016, hlm. 249) bahwa “Pembelajaran PJOK khususnya pembelajaran *dribble* kanan bola basket banyak siswa tidak begitu mengingat materi ajar yang sudah pernah diajarkan kembali yang menjadikan pembelajaran kurang efektif”. Maka untuk membangun minat dan ketertarikan siswa melakukan *dribble* dengan benar, perlu kiranya dilakukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik. Menurut Susanto (2016, hlm. 16) bahwa minat merupakan keinginan besar akan sesuatu. Dengan demikian agar memiliki gairah belajar pada siswa, maka guru perlu menerapkan model pembelajaran yang tepat untuk dipelajari dengan materi ajar. Sebagaimana yang dikemukakan oleh Killen (dalam Putra & Kartiko, 2014, hlm. 22) yaitu ketepatan dalam memilih model pembelajaran dapat membuat siswa menumbuhkan kesenangan pada saat menerima materi dan termotivasi untuk mengikuti pembelajaran dengan baik. TGT (*Teams Games Tournaments*) dan STAD (*Student Team Achievement Divisions*). Adalah model pembelajaran yang mungkin bisa diterapkan untuk mengatasi hal tersebut.

Menurut Huda (2012, hlm. 116) bahwa TGT adalah model pembelajaran yang menggunakan pembelajaran *game* akademik yang difokuskan pada kemampuan level. Sedangkan STAD menurut Slavin (dalam Rusman, 2014, hlm. 214) menjelaskan mengenai bagaimana agar siswa membantu agar satu sama lain untuk siswa dapat menguasai pembelajaran seperti keterampilan yang diajarkan oleh guru. TGT dan STAD sama-sama diperkenalkan oleh Slavin, penerapan TGT hampir sama dengan STAD dalam hal pembagian kelompok, format intruksional. Yang membedakannya, STAD lebih memfokuskan pada pembagian kelompok berdasarkan kemampuan dan *gender*, sedangkan TGT memfokuskan pada level kemampuan saja. Kemudian pada STAD, yang digunakan adalah *kuis*, sedangkan pada TGT adalah permainan akademik. Adanya model-model tersebut dengan terdapat berbagai langkah-langkah pembelajaran yang menarik minat siswa dalam belajar *dribbling* bola basket maka diharapkan terdapat pengaruh pada hasil belajar siswa dalam *dribbling* basket. Dengan berbagai pertimbangan yang telah dipaparkan, peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif terhadap Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket”. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menganalisis perbedaan pengaruh model pembelajaran *kooperatif type* TGT (*Teams Games Tournament*) dan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Divisions*), terhadap peningkatan hasil belajar *dribbling* basket.

METODE PENELITIAN

Metode pada penelitian ini yaitu menggunakan metode penelitian eksperimen. Penjelasan mengenai eksperimen dikemukakan oleh Arikunto bahwa eksperimen dilakukan bermaksud untuk melihat akibat suatu perlakuan. Dijelaskan oleh Maulana (2009, hlm. 20) penelitian eksperimen yakni penelitian yang menunjukkan sebab dan akibat dari perlakuan yang telah dilakukan.

Desain pada penelitian ini menggunakan *pre experimental design*. Menurut Arikunto (2013, hlm. 76) bahwa *pre experimental design* memiliki tiga jenis desain penelitian yaitu 1) *one shot case study*, 2) *pre test and post test*, dan 3) *static group comparison*. Penelitian ini mengambil jenis desain penelitian *pre test and post test design*. Berikut ini merupakan skema dari desain penelitian yang diambil.

$$\begin{matrix} E_1 : O_1 \times O_2 \\ E_2 : O_1 \times O_2 \end{matrix}$$

Gambar 1 : Desain Penelitian Eksperimen

Keterangan:

E_1 = kelompok eksperimen model TGT

E_2 = kelompok eksperimen model STAD

O_1 = *pretest*

O_2 = *posttest*

Lokasi penelitian dilakukan di Sekolah Dasar Negeri (SDN) Panyingkiran 2, yang bertempat di Kecamatan Sumedang Utara, Kabupaten Sumedang. Alasan memilih lokasi sekolah tersebut didasar atas beberapa pertimbangan yaitu karena lokasi penelitian dekat dengan kampus dan perizinan penggunaan kelas V sebagai subjek penelitian yang dimudahkan.

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 10 kali pertemuan. Di mana pertemuan pertama di isi dengan *pretest* 8 kali pertemuan pembelajaran dengan menerapkan perlakuan sesuai dengan masing-masing kelas kemudian 1 kali pertemuan dilakukan *posttest*. Adapun rincian waktu pelaksanaan disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 1
Waktu Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan																		
		November			Desember			Januari		Februari		Maret		April		Mei				
1	Penyusunan Proposal	■	■	■	■	■	■	■												
2	Seminar Proposal							■												
3	Revisi Proposal							■	■											
4	Pembuatan Instrumen		■	■	■	■	■													

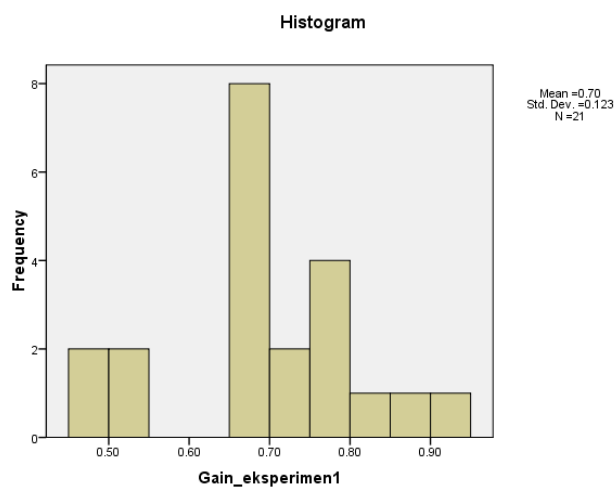
E16	0.7	Tinggi	E2.16	0.68	Sedang
E17	0.75	Tinggi	E2.17	0.39	Sedang
E18	0.48	Sedang	E2.18	0.65	Sedang
E19	0.67	Tinggi	E2.19	0.63	Sedang
E20	0.92	Tinggi	E2.20	0.67	Sedang
E21	0.7	Tinggi	E2.21	0.39	Sedang
Rata-rata	0,7	Tinggi	Rata-rata	0,55	Sedang

Berdasarkan Tabel diatas 4.15 dapat dilihat bahwa kedua kelas sampel mengalami peningkatan *gain* normal, dengan klasifikasi tinggi dan sedang. Pada kelas eksperimen 1 mengalami rata-rata peningkatan sebesar 0,7 dengan klasifikasi tinggi. Pada kelas eksperimen 2 mengalami peningkatan sebesar 0,55 dengan klasifikasi sedang. Dari kedua data di atas, diperoleh selisih rata-rata peningkatan *gain* normal sebesar 0,15. Maka, dapat disimpulkan bahwa peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket dengan menggunakan model pembelajaran seperti TGT lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan model pembelajaran STAD.

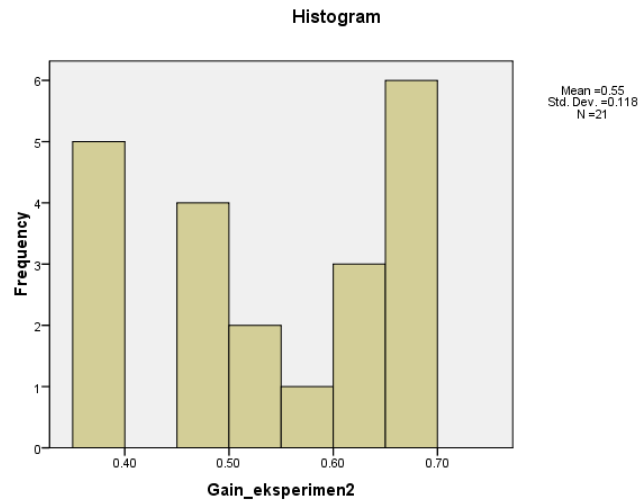
Tabel 3
Hasil Hasil Uji Normalitas Data *Gain* Normal Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Gain_eksperimen1	.151	21	.200*	.955	21	.420
Gain_eksperimen2	.146	21	.200*	.877	21	.013

Berdasarkan 1 di atas, diketahui bahwa *P-value* kelas eksperimen 1 sebesar 0,420 menunjukkan bahwa *P-value* lebih dari 0,05. Artinya berdistribusi normal. Kemudian untuk kelas eksperimen 2 sebesar 0,013, menunjukkan bahwa *P-value* kurang dari 0,05, artinya yaitu data tidak berdistribusi normal. Berikut adalah persebaran data kelas eksperimen 1 dan 2 yang dilihat pada gambar di bawah ini.



Gambar 2: Histogram Uji Normalitas Data *Gain* Kelas Eksperimen 1



Gambar 3: Histogram Uji Normalitas Data *Gain* Kelas Eksperimen 2

Kemudian selanjutnya uji beda rata-rata menggunakan, uji-U (*Mann Whitney*) dengan menggunakan bantuan *SPSS 20 for windows*. Hal ini dilakukan guna mengetahui apakah model pembelajaran. TGT lebih baik secara signifikan daripada model pembelajaran STAD pada hasil belajar *dribbling* bola basket.

Tabel 4

Dengan Hasil Uji Beda Rata-rata Data uji *Gain* Normal Hasil Belajar *Dribbling* Bola Basket

	Nilai Gain
Mann-Whitney U	78.500
Wilcoxon W	309.500
Z	-3.586
Asymp Sig. (2-tailed)	.000

Pada Tabel 2 di atas, diketahui bahwa hasil uji dengan uji beda rata-rata data *gain* pada eksperimen 1 dan eksperimen 2 dengan memakai uji-U ($\alpha = 0,05$) diperoleh hasil sebesar 0,000. Hal ini bahwa *P-value* kurang dari 0,05 artinya adalah H_0 ditolak. Oleh karenanya, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket di kelas eksperimen 1 dan kelas eksperimen 2, atau dengan ini yaitu model TGT lebih baik secara signifikan dalam meningkatkan hasil belajar *dribbling* bola basket daripada model pembelajaran STAD.

PEMBAHASAN

Adapun uraian yang akan dibahas mengenai “Apakah peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dibandingkan siswa yang mengikuti model pembelajaran STAD” akan diuraikan dengan langkah-langkah sebagai berikut.

1. Peningkatan Hasil Belajar *Dribling* Bola Basket di Kelas Eksperimen 1

Setelah dilakukannya perlakuan berupa pembelajaran dengan model TGT selama sepuluh kali pertemuan, nilai hasil belajar yang diperoleh rata-rata sebesar 83. Hal tersebut merupakan peningkatan yang cukup baik di mana nilai *pretest* sebelum perlakuan sebesar 43. Peningkatan tersebut terjadi disebabkan karena pada pembelajaran dengan model TGT yang di mana langkah-langkah pembelajarannya memberikan suasana belajar yang menarik bagi siswa di mana terdorong untuk melakukan pembelajaran dengan lebih baik dengan dorongan pemberian “*reward*”. Hal tersebut diperkuat pula oleh pendapat Anggi dalam (Ramadhan G., Saptani E., & Supriyadi, T., hlm. 62) bahwa pembelajaran yang berdasarkan pada permainan dalam proses pembelajaran alangkah lebih baiknya dilibatkan juga dengan penggunaan media dan alat-alat yang mendukung pada pembelajaran permainan tersebut karena akan lebih dapat dimengerti siswa. Kemudian menurut Ripandi T. dan Saptani E. Supriyadi T. (2017, hlm. 92) bahwa permainan adalah suatu rangkaian kegiatan yang menciptakan kegembiraan di mana di dalam permainan tersebut terdapat aturan main yang telah disepakati sebelumnya. Sebagaimana sejalan dengan yang diungkapkan Putra & Sudarso (2017, hlm. 23) bahwa pembelajaran kooperatif model TGT terdiri dari lima langkah tahapan di mana salah satu tahapannya adalah “penghargaan kelompok (*team recognition*)”. Oleh sebabnya rasa antusias yang dimiliki siswa memberikan pengaruh baik bagi semangat belajar *dribbling* bola basket.

2. Peningkatan Hasil Belajar *Dribling* Bola Basket di Kelas Eksperimen 2

Peningkatan terjadi setelah diberikannya perlakuan dengan model STAD, diperoleh hasil nilai rata-rata 75 dari sebelumnya nilai rata-rata *pretest* sebesar 45. Peningkatan tersebut masih sedikit lebih kecil dari peningkatan yang terjadi pada kelas eksperimen 1. Namun tetap secara umum hasil belajar *dribbling* bola basket mengalami peningkatan setelah dilakukan perlakuan dengan model pembelajaran STAD. Hal tersebut dijelaskan pula oleh Kartiko & Putra (2017, hlm. 199) bahwa “Dampak belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang dapat berupa kecepatan atau kelambatan individu dalam belajar dan berhasil atau tidaknya mencapai tujuan-tujuan belajar dalam prestasi”.

3. Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar *Dribbling* di kelas Eksperimen 1 (Model TGT) dan Eksperimen 2 (Model STAD)

Pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model TGT dan siswa di kelas eksperimen 2 dengan menggunakan model STAD terlihat keduanya mengalami peningkatan pada nilai hasil belajar *dribbling* basket. Namun peningkatan yang lebih baik terlihat pada kelas eksperimen 1 dengan menggunakan model pembelajaran TGT daripada kelas eksperimen 2 dengan menerapkan model pembelajaran

STAD. Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran *dribbling* basket dengan menggunakan model pembelajaran TGT lebih baik dari pada pembelajaran dengan menggunakan model STAD (*Student Team Achievement Divisions*).

Adapun faktor yang menyebabkan hasil belajar *dribbling* bola basket siswa dengan menggunakan model TGT lebih baik daripada model pembelajaran STAD diantaranya.

- 1) Dalam penelitian ini, siswa dilatih untuk dapat menguasai *dribbling* basket dengan pembelajaran yang dilakukan secara berkelompok. Dalam hal ini siswa belajar untuk berinteraksi dengan anggota kelompok dalam mendiskusikan materi yang telah diberikan oleh guru. Hal ini sesuai dengan yang dipaparkan oleh Siregar dan Nara (2010, hlm. 157) tentang tiga cara yang melandasi metode kooperatif pembelajaran yaitu (1) *Team rewards*, artinya tim akan mendapatkan hadiah jika mereka berhasil melakukan pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran; (2) *Individual accountability*, bahwa dalam pembelajaran terdapat individu yang sesuai kriteria pembelajaran dalam suatu kelompok dengan itu akan kelompok akan lebih baik. Di mana pertanggungjawaban berpusat pada kegiatan dengan anggota tim dalam membantu belajar satu sama lain; (3) *Equal opportunity for success*, artinya setiap siswa berperan dalam penilaian dalam pembelajaran untuk tim dengan memperbaiki hasil dalam pembelajaran (kontribusi dari semua anggota kelompok dinilai).
- 2) Pelaksanaan pembelajaran di kelas eksperimen 1 menggunakan suatu "reward" apabila kelompok berhasil mencapai kriteria yang ditentukan. Hal tersebut menarik perhatian siswa dalam belajar sehingga siswa lebih memotivasi siswa untuk dapat belajar sampai ia bisa melakukannya. Sebagaimana yang di termukakan oleh Gagne (dalam Siregar & Nara, 2010, hlm. 16) bahwa prinsip yang dapat diberikan guru dalam melaksanakan pembelajaran salah satunya yaitu "menarik perhatian" atau *gaining attention* artinya hal yang menimbulkan minat siswa dengan pembelajaran yang berbeda. Di mana hal ini situasi mental siswa untuk menghadapi pembelajaran akan mempengaruhi perhatian dan ketekunan kepada siswa selama proses belajar. Maka pentingnya menarik perhatian siswa untuk mempelajari isi pembelajaran seperti pada yang diterapkan di kelas eksperimen 1 dengan menggunakan hadiah sebagai alat untuk menarik minat siswa untuk lebih giat belajar untuk mencapai tujuan.
- 3) Dalam pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*), pembelajaran dmenitikberatkan pada kompetisi atau *tournament* sehingga setiap siswa memiliki tanggung jawab untuk menunjukkan kemampuan *dribbling* agar kelompok mereka dapat memenangkan kompetisi tersebut. Secara tidak langsung mereka akan berusaha dan berlatih agar anggota tim mereka mampu melakukannya. Sedangkan dalam pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Divisions*) meskipun sama halnya dengan pembelajaran TGT menerapkan sistem kelompok dalam pembelajarannya seperti siswa diberi kesempatan untuk mengajari anggota kelompok agar berhasil menjalani tes, tetapi

pada model STAD penilaian tetap dinilai secara perorangan dan siapapun dapat menjadi “bintang” dalam proses penilaian (kuis) atau tes

SIMPULAN

Hasil yang diperoleh dari hasil analisis pada penelitian yang telah dilakukan di SDN Panyingkiran 2 selama sepuluh kali pertemuan, bahwa terdapat perbedaan pengaruh model TGT dan model pembelajaran STAD terhadap peningkatan hasil belajar *dribbling* bola basket, di mana hasilnya menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dipakai TGT lebih baik daripada model STAD terhadap hasil belajar *dribbling* bola basket. Perolehan rata-rata peningkatan *gain* yaitu untuk pembelajaran di kelas eksperimen 1 yang menggunakan model TGT sebesar 0,7 dengan klasifikasi tinggi, sedangkan pada kelas eksperimen 2 dengan menerapkan model STAD diperoleh nilai *gain* sebesar 5,55 (klasifikasi sedang).

REFERENSI

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Peraktik*. Jakarta : Riineka Cipta
- Hidayati, F. (2016). *PembelajaranxPendidikan JasmaniwOlahragaqdan Kesehatan Kelas V di MI Muhammadiyah Karanglewas Kidul Kecamatan Karanglewas Kabupaten anyumas Tahun Pelajaran 2015/2016*. Purwekerto: Institut Agama Islam Negeri Purwokerto.
- Huda, M. (2012). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar .
- Maulana. (2009). *Memahami Hakikat, Variabel, dan Instrumen Penelitian Pendidikan dengan Benar*. Bandung : Learn2live Live2learn.
- Muniowski, L., & Jachec, T. (2017). *Illusory Facets of Sport: The Case of the Duke University Basketball Team . Physical culuture and soprt, studies and research* , 44.
- Oliver, J. (2009). *Dasar-dasar Bola Basket*. Bandung: Humankinetics.
- Putra, T. R., & Kartiko, D. C. (2014). Penerapan Permainan Bola Basket untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dribble Bola Basket. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* , 399.
- Putra, D. W. A., & Sudarso. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) terhadap Ketuntasan Belajar Shooting Bola Basket. Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 23.
- Ramadhan, G., Saptani, E., & Supriyadi, T. (2017). *S p o R T I V E. Meningkatkan Rangkaian Gerak Lompat Tinggi Melalui Metode Jigsaw Dan Pembelajaran Yang Dikemas Dalam Bentuk Permainan*, 2, 62.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo.
- Ripandi T., Saptani E., Supriyadi T. (2017). *S p o R T I V E. MENINGKATKAN VARIASI*

GERAK DASAR DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN ROUNDERS MELALUI PERMAINAN TARGET, 2, 92.

Siregar, E. & Nara, H. (2010). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor,: Ghaila Indonesia.

Sugiyono. (2016). Peningkatan Kemampuan Permainan Bola Basket dengan Metode Simulasi Siswa Kelas VI SDN 2 Sawahan Panggul. *Dewantara* , 63.

Susanto, A. (2016). *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia .

Yu, J. (2011). *Promoting Buddhism through Modern Sports: The Case Study of Fo Guang Shan in Taiwan. Physical culture and sport, studies and research* , 30.

Zulkarnain, D. K. (2016). Pengaruh Penerapan Metode Pembelajaran Resitasi terhadap Hasil Belajar *Dribble Kanan* pada Permainan Bola Basket. *Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 294.