

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN GAYA RESIPROKAL DAN GAYA KOMANDO DALAM MENINGKATAN HASIL BELAJAR *SHOOTING* BASKET

Fikri Helmi Imran¹

fikrihelmiimran6@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

Abstract

The way to throw the wrong basketball into the basketball basket, makes the students feel that the ball is wasted in vain because they only spend inefficient energy to the goal of throwing the ball, which is to get into the Basketball basket. This causes the students to continue to fail in shooting. The study used a pre-test post-test control design, with simple random sampling samples with group division using a play store application called spin the wall. Division of variables based on pre-test which after doing pre-tests that class 7.2 as a command style and class 7.7 as a reciprocal style class. Normality tests, homogeneity tests, and hypothesis tests are techniques used in analysis. The data collection technique in this study uses observation, pre-test, post-test and documentation. The research variable used is the variable X is the Reciprocal Style and the Command Style and variable Y is the learning result of Shooting basket. The results of the study showed that the reciprocal style class averaged pre-test 56,667 of maximum points 100, the average post-test score was 86,389 of maximum 100 points, and the improvement occurred average of pre-tests with post-Tests of 29.772 while in the command style class the average pre-Test score was 56.562 of maximum 100, the mean post-test result was 77,187 of maximum achievement of points 100, and the increase occurred from pre-test with a post- test average of 20.625. The calculated significance of the analysis results of the paired sample t test is $0.001 < 0.05$. It can be concluded from the results of paired samples t test and the analysis of the data shown, that there is an improvement in the learning outcome of Shooting basket after obtaining the treatment model of learning in the reciprocal style.

Keywords : *Reciprocal, Command, Basketball Shooting Learning Outcomes*

Abstrak

Cara melemparkan bola basket yang salah ke keranjang basket, menjadikan siswa merasa bola terbang sia-sia karena mereka hanya mengeluarkan tenaga yang tidak efektif untuk mencapai tujuan melempar bola yaitu sampai masuk ke dalam keranjang basket.. Ini menyebabkan siswa terus gagal dalam shooting. Penelitian ini menggunakan *pre-test post-test* control design, dengan pengambilan sampel simple random sampling dengan pembagian kelompok menggunakan aplikasi di play store yaitu spin the wall. Pembagian variabel berdasarkan *pre-test* yang mana setelah di lakukan *pre-test* bahwa kelas 7.2 sebagai gaya komando serta kelas 7.7 sebagai kelas gaya resiprokal. Uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis adalah teknik yang digunakan dalam menganalisis. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, *pre-test*, *post-test*, dokumentasi. Variabel penelitian yang digunakan yaitu variabel X adalah Gaya Resiprokal dan Gaya Komando dan variabel Y adalah hasil belajar *Shooting* basket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kelas gaya resiprokal rata-rata *pre-test* 56,667 dari poin maksimal 100, rata-rata hasil *post-test* sebesar 86,389 dari poin maksimal 100, dan peningkatan yang terjadi *mean* dari *pre-test* dengan *post-test* sebesar 29.772 sedangkan pada kelas gaya komando rata-rata *pre-test* 56.562 dari poin maksimal 100, rata-rata hasil *post-test* sebesar 77.187 dari maksimal perolehan poin 100, serta peningkatan yang terjadi dari *pre-test* dengan *post-test* rata-rata sebesar 20.625. Signifikansi hitung dari hasil analisis uji paired sample t test sebesar $0,001 < 0,05$. Dapat disimpulkan dari hasil uji *paired sample t test* dan analisis data yang ditunjukkan, bahwa ada peningkatan hasil belajar *Shooting* basket setelah mendapatkan treatment model pembelajaran gaya resiprokal.

Kata kunci : *Resiprokal, Komando, Hasil Belajar Shooting Basket*

PENDAHULUAN

Olahraga adalah anugerah Tuhan yang mengembangkan dan meningkatkan potensi fisik, mental dan spiritual manusia untuk kebahagiaan dan kesejahteraan bersama. Olahraga meningkatkan kesehatan dan kebugaran, prestasi, kualitas manusia, nilai-nilai moral, disiplin, dan solidaritas nasional. (Setyawan 2016). Bola basket adalah permainan dengan gerakan kompleks, seperti berjalan, berlari, melempar, melompat, dan sebagainya. Permainan ini menggunakan kekuatan, kelincahan, kelenturan, kecepatan, dan elemen pendukung lainnya (Djami, 2018). Dengan berbagai aktivitas yang ada, pendidikan kebugaran bertujuan untuk memperbaiki kondisi fisik, moral, sosial, mental, spiritual, serta intelektual. Tujuan pendidikan kebugaran adalah mempertahankan kebugaran. Kebugaran jasmani sudah dikenal luas, terutama di dunia olahraga. Kebugaran jasmani berasal dari kebugaran fisik, artinya kesehatan fisik atau kebugaran fisik.. (Subekti, Juhrodin, and Mulyadi 2020)

Belajar yaitu suatu usaha berkelanjutan yang ditandai dengan adanya suatu perubahan yang nyata dalam diri seseorang. Untuk mendapatkan pemahaman tentang belajar, terutama belajar di lingkungan sekolah yang obyektif perlu direncanakan secara jelas pengertian belajar (Siregar and Abady 2019). Metode resiprokal, juga dikenal sebagai gaya *reciprocal*, adalah cara mengajar di mana siswa memiliki kesempatan untuk memberikan umpan balik kepada temannya sendiri. Siswa dan guru bertanggung jawab untuk memberikan kritik. Perubahan ini dapat membantu siswa meningkatkan interaksi sosial dengan teman sebaya.. Menggunakan gaya ajar gaya komando sangat bergantung pada upaya guru dan pengalaman dalam menyajikan pelajaran. Komando sangat penting bahwa penjelasan harus diberikan dengan singkat dan terfokus pada tujuan memberikan percobaan kepada siswa untuk latihan sebanyak banyaknya. Guru bertanggung jawab sepenuhnya atas tahap perancangan, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran, yang menjadikannya peran utama sebagai pembuat keputusan. Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan atau prestasi yang dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Tes, tugas, proyek, dan observasi adalah beberapa cara untuk mengukur hasil belajar. Pengukuran hasil belajar perlu diadakan dengan harapan untuk mengetahui sejauh mana siswa telah menganalisis hasil belajar dalam skripsi, peneliti dapat menggunakan teknik analisis data kuantitatif atau kualitatif, tergantung pada jenis data dan tujuan penelitian Teknik identifikasi data kuantitatif dapat digunakan untuk mengukur tingkat prestasi siswa secara numerik, sedangkan teknik analisis data kualitatif dapat digunakan untuk menganalisis persepsi siswa terhadap materi yang diajarkan.

Shooting adalah gerakan berkelanjutan, dimulai dengan persiapan, eksekusi, dan *follow-through*. Jika gerakan dari fase ini dilakukan secara tidak benar atau tidak terus-menerus, hasilnya tidak akan baik. *Shooting* atau menembak adalah salah satu yang paling kuat dan paling penting dari semua keterampilan menyerang. (Rubiana, 2017). Menembak adalah kemampuan yang

memiliki hasil langsung. Menembakkan bola basket agar masuk ke dalam *ring* basket lawan dan berusaha menghalangi musuh melakukan perihal yang sama juga yaitu dasar permainan bola basket.. (Rubiana 2017)

Disebabkan lemparan bola basket yang tidak tepat, siswa merasa tenaga terbuang percuma karena tidak efektif untuk mencapai tujuan yaitu melempar bola basket ke dalam keranjang. Ini menyebabkan siswa terus gagal dalam *shooting*. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah ada perbandingan yang signifikan pada model pembelajaran gaya resiprokal dan gaya komando dalam peningkatan hasil belajar *Shooting* basket pada siswa SMPN 1 Wiradesa kelas 7. Gaya pembelajaran yang tepat dapat membuat siswa senang selama proses belajar, memungkinkan mereka untuk aktif mengikuti pelajaran. (Fallo1 and Hendri2 2016)

METODE PENELITIAN

Eksperimen kuantitatif digunakan dalam penelitian ini. Tujuan penelitian eksperimen adalah untuk menguji keberadaan dan signifikansi hubungan kasualitas dengan memberikan aksi kepada kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok eksperimen dengan perlakuan yang berbeda. Karena akan memeriksa bagaimana gaya mengajar resiprokal dan gaya komando mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik sebelum penerapan metode mengajar. Untuk penelitian ini, ada dua kelompok kontrol *pre-test* dan *post-test*.

Metode pengambilan sampel secara acak yang paling sederhana dan paling mudah digunakan adalah *random sampling* sederhana, di mana setiap anggota populasi memiliki percobaan yang sama untuk menjadi sampel. *Random sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang dilakukan secara *random*, dengan kesempatan yang sama untuk diambil sampel untuk setiap anggota populasi tanpa mempertimbangkan ketentuan tertentu.. Berdasarkan pernyataan tersebut yang memenuhi adalah berjumlah 64 siswa. Kemudian seluruh sampel tersebut dikenai *pretest* dan *posttes* untuk mengetahui perbandingan dari gaya mengajar gaya resiprokal dan gaya komando. Terdiri 8 kelas yang di acak, dan 2 kelas di pilih sebagai sampel penelitian Pengambilan sampel ini di ambil berdasarkan aplikasi dari playstore yaitu *Spin The Wheel App* yang mengacak kelas sebagai sampel penelitian. Pemilihan kriteria gaya komando dan gaya resiprokal berdasarkan hasil *pretest*.

Teknik pengumpulan data adalah bagian penting dari pekerjaan ilmiah. Dalam penelitian ini, cara mengajar resiprokal dan komando digunakan untuk meningkatkan hasil belajar *shooting* bola basket. Alat penelitian diperoleh dari guru yang sudah bersertifikat profesi, termasuk penilaian kognitif, afektif dan psikomotor. Instrumen yang dibuat oleh saya dengan persetujuan expert judgement yaitu menggunakan Kriteria Validitas untuk menentukan validitas instrumen, dan *Retest Reliability* untuk menentukan reliabilitas instrumen untuk menguji kemampuan hasil belajar

shooting basket. Kriteria Validitas dibuat dengan menggunakan nilai kriteria dari keputusan yang dikeorelasikan dengan pengujian hasil belajar *shooting* basket.. Didapat dari guru yang sudah bersertifikat profesi terdiri dari penilaian kognitif, afektif dan psikomotor

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pre-test serta *post-test* dua kelompok digunakan dalam eksperimen penelitian yang telah dilakukan, dengan tujuan untuk mengetahui pengaruh perlakuan yang diberikan terhadap sampel penelitian. Perlakuan yang diberikan adalah gaya Resiprokal dan Gaya Komando. Kedua data tersebut kemudian dianalisis secara statistik dengan menggunakan uji t berpasangan, yaitu metode pengujian hipotesis dimana data yang digunakan tidak berdiri sendiri (berpasangan). (Kusumawardhana 2016). Selanjutnya dibagi menjadi 2 kelas untuk perbandingan dari variabel. Hasil pengambilan data *simple random sampling* yang telah dilakukan adalah sebagai berikut,. Sampel kelas 7.2 gaya komando dan kelas 7.7 gaya resiprokal.

Tabel 1. Identifikasi Statistik Data Hasil Penelitian pada Gaya Komando

No.	Jenis Perhitungan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1	Total Nilai	1810	2470	660
2	Mean	56,5625	77,1875	20,625

Pada kelas gaya komando, hasil *pre-test* rata-rata 56.5625, hasil *post-test* rata-rata 77,1875, dan peningkatan rata-rata dari *pre-test* ke *post-test* 20.625.

Tabel 2. Analisis Statistik Data Hasil Penelitian pada Gaya Resiprokal

No.	Jenis Perhitungan	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Peningkatan
1	Total Nilai	2040	3110	1070
2	Mean	56,667	86,389	29,772

Pada kelas gaya resiprokal, hasil *pre-test* rata-rata 56.667, hasil *post-test* rata-rata 86,389, dan peningkatan *pre-test* dan *post-test* rata-rata 29.772.

Tabel 3. Pengolahan Uji Normalitas Gaya Komando kelas 7.2 dan Gaya Resiprokal kelas 7.7

Kelas	Tests of Normality							
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk				
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.		
Hasil Belajar Shooting Basket	Pre-test Gaya Komando (7.2)		,183	32	,008	,907	32	,010
	Post-test Gaya Komando (7.2)		,176	32	,013	,897	32	,005
	Pre-test Gaya Resiprokal (7.7)		,170	36	,010	,899	36	,003
	Post-test Gaya Resiprokal (7.7)		,178	36	,005	,870	36	,001

a. Lilliefors Significance Correction

Data yang ditunjukkan di atas adalah uji normalitas kolmogrov-smirnov yang dilakukan menggunakan *software* SPSS 26. Hasil pengujian menunjukkan bahwa data *pre-test* gaya komando kelas 7.2 mempunyai signifikansi hitung sebesar 0,008, sedangkan signifikansi hitung data *post-test* gaya komando kelas 7.2 sebesar 0,013, dan data *pre-test* gaya resiprokal kelas 7.7 memiliki peningkatan sebesar 0,010, serta data *post-test* gaya resiprokal kelas 7.7 adalah 0.005

Tabel 4. *Pre-test* kelas Gaya Komando dan Gaya Resiprokal

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Penjas	Based on Mean	,054	1	66	,818
	Based on Median	,047	1	66	,829
	Based on Median and with adjusted df	,047	1	65,952	,829
	Based on trimmed mean	,052	1	66	,821

Tabel 5. *Post-test* kelas Gaya Komando dan Gaya Resiprokal

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Penjas	Based on Mean	,207	1	66	,651
	Based on Median	,028	1	66	,868
	Based on Median and with adjusted df	,028	1	60,007	,868
	Based on trimmed mean	,217	1	66	,643

Berdasarkan data di atas, pengujian homogenitas dilakukan dengan Levene's test menggunakan SPSS 26. Hasil pre-test untuk kelompok kelas gaya komando dan gaya resiprokal menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0.05, dan hasil post-test untuk kelompok kelas gaya komando dan gaya resiprokal menunjukkan taraf signifikansi sebesar 0.818, masing-masing dengan taraf peningkatan lebih dari 0.05. Dengan demikian peneliti menyimpulkan bahwa kelompok data ini homogen.

Tabel 6. Pengolahan data paired menggunakan t-test sampel gaya resiprokal dan komando

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Paired Differences		t	df	Sig. (2-tailed)
				Mean	Std. Error			
1	66,779	16,832	1,443	63,925	69,634	46,267	135	,000

Dalam SMPN 1 Wiradesa, siswa kelas VII.2 dan VII.7 menunjukkan perbandingan yang signifikan dalam model pembelajaran antara gaya komando dan gaya resiprokal. Hasil uji sampel t ganda menunjukkan peningkatan sebesar $0.00 < 0.05$.

SIMPULAN DAN SARAN

Sebagai hasil dari identifikasi data, penjabaran, uji hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa ada perbandingan metode pembelajaran antara kelas gaya komando dan kelas gaya resiprokal dengan peningkatan sebesar $0,000 < 0,05$. Ini menunjukkan bahwa gaya resiprokal menunjukkan peningkatan.

1. Secara teoritis, guru diharapkan dapat memberikan pemahaman serta pengetahuan tentang model pembelajaran gaya resiprokal dan gaya komando terhadap peningkatan *Shooting* kepada siswa

2. Secara praktis :
 - a. Guru : mendapatkan referensi ajar dan dapat membuat inovasi pembelajaran yang baik'
 - b. Siswa : meningkatkan hasil belajar *Shooting* basket
 - c. Peneliti : mengetahui perbandingan antara hasil belajar dari pembelajaran gaya resiprokal dan gaya komando

DAFTAR PUSTAKA

- Djami, Y. Y. A. (2018). *Basket Untuk Pemula (Teori & Praktik)*. Yogyakarta: Deepublish. Retrieved from <https://ebooks.gramedia.com/id/buku/basket-untuk-pemula-teori-praktik>
- Fallo1, Ilham Surya, and Hendri2. 2016. "Upaya Meningkatkan Keterampilan Smash Permainan Bola Voli Melalui Pembelajaran Gaya Komando." *Jurnal Pendidikan Olahhragaraga* 5 (1): 10–19.
- Kusumawardhana, Buyung. 2016. "Menurunkan Kadar Glukosa Darah Penderita Diabetes Melitus Tipe-2 Melalui Latihan Aerobic Low Impact Dan Ritmis." *Jendela Olahraga* 1 (1): 1–5.
- Rubiana, Iman. 2017. "Seri Pendidikan ISSN 2476-9312 PENGARUH PEMBELAJARAN SHOOTING (FREE THROW) DENGAN ALAT BANTU RENTANGAN TALI TERHADAP HASIL SHOOTING (FREE THROW) DALAM PERMAINAN BOLA BASKET Kata Kunci : Pembelajaran , Shooting , Alat Bantu , Bola Basket Seri Pendidika" 3 (2): 248–57.
- Setyawan, Danang Aji. 2016. "Faiz Play Dalam Olahraga." *Jurnal Jendela Olahraga* 1 (1): 1–13.
- Siregar, Fajar Sidik, and Andi Nur Abady. 2019. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Shooting Pada Permainan Bola Basket Melalui Gaya Mengajar Komando." *Jurnal Prestasi* 3 (5): 34. <https://doi.org/10.24114/jp.v3i5.13447>.
- Subekti, Nuriska, Juhrodin Juhrodin, and Agus Mulyadi. 2020. "Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Kebugaran Dan Motivasi Belajar." *Journal of Sport Coaching and Physical Education* 5 (1): 55–62. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.38560>.