

Pengaruh Model Pembelajaran Stad Dengan Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Sma Negeri 1 Pegandon

Aditya Permana Putra

email: adtyaprmana2@gmail.com

¹²³FPIPSKR, Universitas PGRI Semarang

Abstract

1) The pupils' basketball dribbles lacked basic technique, which served as the impetus for this study. 2) When the physical education instructor employs the demonstrative learning model, there is a lack of cooperation between the pupils. 3) The Student Teams Achievement Division (STAD) type cooperative learning paradigm using Jigsaw can maximize student learning outcomes. 4) According to the findings of the observations made at school, the basketball dribble material is still below the KKM. The objective is to ascertain the impact of student teams' accomplishment division and jigsaw learning models on Pegandon 1 Public High School students' learning results for basketball dribble. This kind of study employs a quasi-experimental design method and is quantitative in nature. The results of the data analysis show that the learning outcomes for the basketball dribble for class XI SMA Negeri 1 Pegandon are influenced by the differences between the STAD learning model and the jigsaw learning model (sig. (2-tailed) cognitive learning outcomes of $0.661 > 0.005$, affective learning outcomes of $0.414 > 0.05$, and psychomotor learning outcomes of $0.09 > 0.05$).

Keywords: Learning Model, STAD, Jigsaw, PJOK, Dribble, Basketball

Abstrak

1) Teknik dribbling bola basket siswa yang masih kurang dasar sehingga perlu dilakukan penelitian ini. 2) Pada saat instruktur penjasorkes menerapkan pendekatan pembelajaran pengungkapan, kurang adanya kerjasama antar siswa. 3) Paradigma pembelajaran kooperatif tipe Student Teams Achievement Division (STAD) dengan metode Jigsaw dapat memaksimalkan hasil belajar siswa. 4) Menurut hasil observasi yang dilakukan di sekolah, materi dribble bola basket masih di bawah KKM. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tim siswa distribusi prestasi dan jigsaw terhadap hasil belajar dribbling bola basket siswa SMA Negeri 1 Pegandon. Jenis penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang disebut quasi eksperimen design. Hasil analisis data menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari perbedaan model pembelajaran STAD dan model pembelajaran jigsaw terhadap hasil belajar kognitif siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pegandon dribble bola basket (sig. (2-tailed)). $0,661 > 0,005$, hasil belajar afektif $0,414 > 0,05$, dan hasil belajar psikomotorik $0,09 > 0,05$).

Kata kunci: Model Pembelajaran, STAD, Jigsaw, PJOK, Dribble, Bola Basket

PENDAHULUAN

Pasal 3 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan

kehidupan bangsa, dengan tujuan untuk memaksimalkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang religius. bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, dan kreatif. Watak, atau tabiat sebagai kumpulan kualitas, selalu dianggap sebagai bukti kebaikan, kebajikan, dan perkembangan moral seseorang.

Sugianto (2010:3) Menjelaskan “Untuk meningkatkan hasil belajar siswa, para ahli telah menciptakan berbagai model atau metodologi pembelajaran. Model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kolaboratif, model pembelajaran untuk perbaikan, dan model pembelajaran yang dibuat oleh para profesional ini adalah beberapa di antaranya. Tidak dapat dipungkiri, tidak semua model pembelajaran tersebut cocok untuk semua mata pelajaran, akibatnya tidak semua model pembelajaran dapat digunakan dengan semua jenis kegiatan belajar mengajar siswa”.

Sugiyanto (2010:33) *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan model pembelajaran kolaboratif berbasis teka-teki mengenali model pembelajaran yang optimal bagi mereka yang memiliki hasil belajar, menekankan kolaborasi aktif antar siswa untuk mencapai waktu belajar.

Isjoni (2014:51) menjelaskan bahwa “*Student Team Achievement Division* (STAD) merupakan tipe kolaboratif yang menekankan pada aktivitas dan interaksi antar siswa untuk memotivasi dan saling membantu melalui materi untuk mencapai prestasi yang maksimal.”.

Model *co-learning* berbasis jigsaw adalah teknik *co-learning* yang terdiri dari berbagai anggota tim yang dapat dipercaya untuk menguasai pembelajaran dan yang dapat mengedit bahan ajar untuk semua kelompok (Fathurrohman,2015:63).

Dapat dikatakan bahwa *student teams achievement division* (STAD) dengan teka-teki bisa mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Selain itu, siswa yang belajar secara pasif menjadi aktif karena belajar secara berkelompok atau bersama temannya, tetapi guru tidak dapat melakukan keduanya. Guna menggunakan pembelajaran sekaligus untuk menyelidiki model pembelajaran kolaboratif berorientasi STAD (*Student Team Accomplishment Division*) seperti yang ada dalam bola basket, efektivitas model pembelajaran kolaboratif berorientasi STAD (*Student Team Accomplishment Division*) diperiksa perlu diketahui. Menggunakan salah satu model pembelajaran

kolaboratif antara departemen kinerja siswa dan tim puzzle untuk memastikan bahwa kegiatan belajar mengajar berjalan seefektif mungkin, pembelajaran menjadi paling efektif. Penelitian ini bertujuan untuk membandingkan pengaruh STAD dan jigsaw terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pegandon untuk mengetahui mana yang lebih efektif.

Menurut Syarifudin, (2014) Model pembelajaran yang didasarkan pada analisis pengaruh penerapan kurikulum dan tataran operasional di kelas merupakan landasan bagi praktik pembelajaran yang dihasilkan dari reduksi teori psikologi pendidikan dan teori pembelajaran. Trianto (2011:5) mengklaim bahwa tujuan model pembelajaran adalah untuk melayani sebagai kerangka kerja kontekstual untuk guru dan desainer instruksional karena mereka membangun kegiatan belajar mengajar. Ini menguraikan metode sistematis untuk mengelola pengalaman belajar tertentu.

Divisi Pencapaian Tim Siswa (STAD), yang diciptakan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya di Universitas Johns Hopkins, adalah strategi paling mudah untuk pembelajaran kelompok. Instruktur yang menggunakan STAD juga berpartisipasi dalam kelompok belajar siswa di mana mereka setiap minggu memperkenalkan siswa pada materi akademik baru melalui presentasi lisan atau tertulis. Pendekatan pembelajaran kolaboratif STAD menekankan kerja sama siswa dan meminta siswa untuk menjadi lebih terlibat dalam kegiatan belajar mengajar yang berhubungan dengan kelas. (Huda, 2014). Agus (2013) menegaskan bahwa STAD merupakan model yang ampuh untuk pembelajaran kelompok. Proyek kelompok untuk siswa disebutkan oleh guru yang menggunakan STAD. Presentasi lisan dan tertulis mingguan harus digunakan untuk memperbarui siswa tentang materi akademik baru.

Dalam model pembelajaran kolaboratif yang dikenal dengan “*Jigsaw*”, peserta didik dikelompokkan menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 4-6 peserta didik. Anggota-anggota ini heterogen dan secara aktif bergantung satu sama lain, bertanggung jawab atas integritas materi pelajaran yang mereka pelajari dan meneruskannya kepada anggota aslinya. (Isjoni, 2010:79).

Jigsaw pertama kali diterbitkan oleh Elilot Aronson dkk. Dikembangkan dan diuji, diadaptasi dari Slavin dkk. di Universitas Texas dan kemudian di Universitas Johns Hopkins. Untuk pembelajaran *cooperative* puzzle, Sebanyak 4-6 siswa ditempatkan di masing-masing kelompok.

Setiap anggota kelompok yang terdiri dari berbagai siswa memiliki ketergantungan positif satu sama lain dan bertanggung jawab untuk menjaga keutuhan porsi materi yang diajarkan. (Hamdani, 2011: 35-37).

Amerika adalah tempat bola basket berasal. James A. Naismith menciptakan permainan ini pada tahun 1891. Nampaknya popularitas bola basket menanjak dengan cepat di seluruh dunia. Pertandingan bola basket pertama dimainkan di Olimpiade di Paris pada tahun 1904. diprakarsai oleh Dr. Elmer Benney, direktur Sekolah Olahraga Dr. 21 Juni 1932, di Jenewa. Federation Internationale de Basketball Amateur, sering dikenal sebagai Konferensi Bola Basket Internasional Elmer Beny

Muhajir (2016:29) “Bola basket, anak laki-laki dan perempuan adalah pengganti olahraga yang dapat diterima dalam konteks ini. Dalam contoh ini kita mungkin tidak mendapatkan poin dan gol sebanyak mungkin dengan memasukkannya ke dalam ring basket. Bola memantul dari lawan”.

Menurut Syarifudin, (2014) “Basket adalah olahraga di mana bola besar ditangani dengan kedua tangan. Tujuan permainan bola basket adalah melempar bola sebanyak-banyaknya ke dalam keranjang lawan dan mencegah agar lawan tidak melempar, menggiring, atau menembak bola ke dalam keranjangnya sendiri”.

Menurut Muhajir, (2013:25) “*Dribbling* adalah gaya di mana aturan memungkinkan bola untuk berlari ke segala arah.”. Menurut Rahmani (2014:52) “Mempelajari teknik *dribbling* sangatlah penting. Saat mengoper bola ke teman setim, cara ini cukup membantu. *Dribbling* juga dikenal dengan istilah *dribbling*. Rahasiannya adalah memantulkan bola sampai Anda mencapai tempat yang Anda inginkan di tanah atau lantai.

Ternyata Susanto, (2013:5) mengemukakan “ Perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik secara kognitif, emosional, maupun psikomotorik, sebagai akibat dari kegiatan belajar ". Menurut Purwati dkk, (2018:25) “Hasil strategi pembelajaran dalam tiga domain hasil: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berkaitan dengan kemampuan berpikir, ranah afektif berkaitan dengan kemampuan merasakan, sikap, dan kepribadian, dan ranah psikomotor merujuk pada kemampuan individu untuk menunjukkan keterampilan motorik yang dikendalikan oleh

kematangan psikologis”.

METODE PENELITIAN

Metode *quasi-experimental design* akan digunakan dalam jenis penelitian kuantitatif yang akan dilakukan. Populasi penelitian ini terdiri dari 8 kelas peserta didik kelas XI SMA Negeri 1 Pegandon. Dalam *research* ini, sebanyak 72 peserta didik dari 2 kelas digunakan sebagai sampel. Pretest, terapi, dan posttest yaitu Teknik yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data. Uji independent sample T-test digunakan sebagai uji hipotesis, dan uji normalitas serta uji homogenitas digunakan sebagai uji persiapan, dalam teknik analisis data penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji normalitas diketahui bahwa data pretest variabel hasil belajar pada kelas control dan eksperimen berdistribusi normal, karena nilai sig. pretest pada kelas control ranah kognitif diperoleh $0,130 > 0,05$, ranah Afektif diperoleh $0,068 > 0,05$ dan ranah Psikomotor diperoleh $0,533 > 0,05$ sedangkan pada kelas eksperimen nilai sig. pretest pada ranah kognitif diperoleh $0,059 > 0,05$, ranah afektif diperoleh $0,159 > 0,05$ dan ranah Psikomotor diperoleh $0,332 > 0,05$. Sedangkan data posttest variabel hasil belajar pada kelas control dan eksperimen berdistribusi normal, karena nilai sig. posttest pada kelas control ranah kognitif diperoleh $0,170 > 0,05$, ranah Afektif diperoleh $0,545 > 0,05$ dan ranah Psikomotor diperoleh $0,058 > 0,05$ sedangkan pada kelas eksperimen nilai sig. posttest pada ranah kognitif diperoleh $0,248 > 0,05$, ranah afektif diperoleh $0,476 > 0,05$ dan ranah Psikomotor diperoleh $0,161 > 0,05$.

Berdasarkan temuan *independent sample t-test* terhadap hasil belajar ranah kognitif diketahui bahwa bila H_0 ditolak dan H_a diterima, bila sig. (2-tailed) = $0,661 > 0,05$, ketika sig. = $0,414 > 0,05$, dan ketika sig. = $0,090 > 0,05$, masing-masing. Hal ini menunjukkan bahwa variasi model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran jigsaw berdampak pada cara belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pegandon dalam pembelajaran menggiring bola bola basket. Dalam kasus penelitian kualitatif, bagian hasil mencakup subbagian khusus yang terkait dengan fokus dan kategori penelitian.

SIMPULAN DAN SARAN

Dari hasil analisis data dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut: 1) Eksperimen pretest dan posttest di SMA Negeri 1 Pegandon menunjukkan bahwa penggunaan

model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) bertipe *Jigsaw* berpengaruh terhadap hasil belajar. dari siswa kelas XI. 2) Model pembelajaran kooperatif *Jigsaw effect* dan *Student Teams Achievement Division* (STAD) berpengaruh sangat berbeda terhadap hasil belajar siswa kelas XI SMA Negeri 1. Berdasarkan temuan analisis dan pembahasan, peneliti dapat membuat rekomendasi sebagai berikut: Siswa harus termotivasi untuk belajar bola basket agar peneliti dapat melakukan penelitian yang sukses, dan sumber daya untuk meningkatkan harus disebutkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Fathurrohman, Muhammad dan Sulistyorini. (2012). Belajar dan pembelajaran : Membantu Meningkatkan Mutu Pembelajaran sesuai Standar Nasional. *Yogyakarta: Teras*, 95-96.
- Hamdani. (2011). *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Cipta.
- Hudah, Maftukin, and Chandra Febriyan Fitriawan. 2020. "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Student Team Achievemen Division (STAD) Dan Jigsaw Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Pecangaan." *Jurnal Kualita Pendidikan* 1(3):52–56.
- Isjoni. (2014). *Cooperatif Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Muhajir. (2016). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugianto. (2010). Model-model Pembelajaran Inovatif. *Surakarta: Yuma Pustaka*, 33.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Trianto. (2011). *Model Pembelajaran Terpadu Konsep Strategi dan Implementasinya Dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.