

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET (Studi pada Siswa Kelas VIII SMPN 4 Pamekasan)

Rizky

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Model pembelajaran pada saat ini perlu adanya *variasi* seperti model pembelajaran *picture and picture*. SMP Negeri 4 Pamekasan adalah salah satu sekolah yang mengutamakan prestasi akademik dan non akademik, sehingga menuntut guru untuk memberikan model pembelajaran yg baru dan belum pernah diberikan kepada siswa. Model pembelajaran yang baru diharapkan lebih mudahdi mengerti oleh siswa sehingga mereka dapat memperoleh hasil belajar yang baik. Maka dari itu pada penelitian kali ini saya ingin mencoba model pembelajaran *picture and picture*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas VIII SMP. Penelitian ini merupakan penelitian *Pre experimental design* dengan model penelitian *one group pretest-posttest design*. Populasidalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII di SMPNegeri 4 Pamekasan. Besar populasi 14 siswa dan sampel diambil dengan teknik *cluster random sampling*. Instrumen penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa nilai pre-test rata-rata siswa kelas VIII sebesar 13.21 dengan standar deviasi 1.452. Sedangkan pada nilai post-test didapat nilai rata-rata 13.26 dengan standar deviasi 2.049. Dengan perhitungan menggunakan *statistical program for social science (SPSS)*. Hasil perhitungan dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Sehingga dengan demikian maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jadi tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pre-test dan nilai post-test pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 4 Pamekasan.

Kata Kunci: Pengaruh model pembelajaran *picture and picture*.

Abstract

Model learners at this point the need for variations such as learning model *picture and picture*. SMP Negeri 4 Pamekasan is one of the schools that promotes academic and non academic achievement, so it requires teachers to provide learning model that is new and has never been given to students. The new model of learning that is expected to be easier easily understood by the students so that they can obtain good learning outcomes. Therefore in the present study I want to try learning model *picture and picture*. This study aims to determine pengaruh learning model *picture and picture* on learning outcomes dribble a basketball in grade VIII SMP. This study is a *Pre experimental design* research model with one group *pretest-posttest design*. The population in this study were students of class VIII SMP Negeri 4 Pamekasan. Large population of 14 students and a sample is taken with *cluster random sampling* technique. The research instrument used one group *pretest-posttest design*. Based on this research, it is known that result pre-test average eighth grade students at 13:21 with a standard deviation of 1,452. While the post-test values obtained average value with a standard deviation of 2,049 13:26. By using a statistical calculation program for social science (SPSS). The result using the significant level of 5%. Thus then H_0 is accepted and H_a rejected. So there is no significant difference between the pre-test and post-test score in the eighth grade students at SMP Negeri 4 Pamekasan.

Keywords: Effects of learning model *picture and picture*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah faktor penting dalam pembangunan suatu bangsa. Kualitas suatu sistem pendidikan dapat mempengaruhi kualitas suatu bangsa di masa depan. Ketika suatu bangsa mengalami keterpurukan dan diperburuk dengan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM) yang rendah biasanya sering

dikaitkan dengan lemahnya peran pendidikan dalam membentuk manusia yang unggul. Saat ini sudah semakin disadari bahwa pendidikan sangat penting bahkan dimulai sejak anak lahir. Bahkan yang menarik lagi, pendidikan dapat dimulai semenjak anak masih dalam kandungan. Pentingnya pendidikan sejak dini karena didorong oleh berbagai teori belajar yang

menyebutkan bahwa pada usia tersebut berbagai aspek perkembangan mengalami masa yang sangat cepat dan menentukan.

Proses belajar mengajar dalam pendidikan jasmani dan olahraga sangat bervariasi, tak menutup kemungkinan dalam materi ajar bola basket. Dari model dan cara pembelajaran yang mempunyai tujuan supaya siswa merasa senang serta melatih mental dan keterampilan gerak siswa terutama untuk peningkatan kesehatan jasmani dan rohani serta pembentukan watak kepribadian dan kemampuannya.

Untuk mengetahui karakteristik pertumbuhan dan perkembangan anak, guru harus menyiapkan sebuah metode yang hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani dan olahraga itu sendiri.

Pembelajaran menggunakan model *picture and picture* merupakan Suatu metode belajar yang menggunakan gambar dan dipasang / diurutkan menjadi urutan logis. Langkah-langkah (1) Guru menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (2) Menyampaikan materi sebagai pengantar, (3) Guru menunjukkan / memperlihatkan gambar yang berkaitan dengan materi, (4) Guru menunjuk / memanggil siswa secara bergantian memasang / mengurutkan gambar-gambar menjadi urutan yang logis, (5) Guru menanyakan alasan ? dasar pemikiran urutan gambar tersebut, (6) Dari alasan / urutan gambar tersebut guru memulai menanamkan konsep / materi sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai, (7) Kesimpulan / rangkuman.

Kebaikan dari model *picture and picture* : (1) Guru lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, (2) Melatih berfikir logis dan sistematis agar proses pembelajaran berjalan dengan sebaik mungkin. Kekurangannya: (1) memakan banyak waktu, (2) Banyak siswa yang pasif.

Bola basket memang olahraga yang tidak bisa dilakukan di sembarang tempat, butuh tempat khusus untuk bermain. Dewasa ini bola basket memang sudah banyak diminati terutama dikalangan perkotaan. Di daerah pun olahraga ini juga sudah mulai diminati, akan tetapi sebagian besar sekolah terbentur permasalahan mengenai sarana dan prasarana. Oleh sebab itu perlu kreasi baru dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Selain karena fasilitas yang tersedia kurang memadai di sekolah, mereka juga menerima pembelajaran dari kegiatan belajar di sekolah seminggu sekali. Dari beberapa teknik dasar seperti *dribble*, *passing* dan *shooting*, *dribble* merupakan bagian bagian yang tak terpisahkan dari bola basket dan penting bagi permainan individual dan tim karena *dribble* merupakan salah satu dasar bola basket yang pertama yang diperkenalkan kepada pemula. *Dribble* merupakan suatu cara membawa bola ke depan dengan

memantulkan- memantulkan bola ke lantai dengan satu tangan atau secara bergantian baik dengan berjalan atau berlari. Hal terpenting dan harus diperhatikan dalam melakukan *dribble* adalah melindungi bola agar bola tidak mudah direbut oleh lawan. Dalam melakukan *dribble* tubuh mempunyai peran penting jika tangan yang digunakan *dribble* lemah, maka tubuh berfungsi untuk melindungi bola. Oleh karena itu, pada saat melakukan *dribble* bola, tubuh harus selalu diantara bola dan lawan. Jika dalam permainan bola basket tidak bisa *dribble* maka permainanpun akan terhambat bahkan cenderung tidak dapat berjalan. Beda halnya dengan *passing* dan *shooting* yang pada inti gerakannya adalah melempar. Permasalahan dalam *dribble* lebih kompleks dikarenakan setiap individu diharuskan diharuskan dapat mengendalikan bola dengan memantulkan ke lantai lapangan. Bagi mereka yang baru mengenal olahraga bola basket pasti akan mengalami kesulitan karena mereka belum menguasai cara mengendalikan bola dan merasakan sentuhan bola.

Dalam melakukan pembelajaran *dribble* bola basket ada banyak macam model pembelajaran yang dapat digunakan. Salah satu jenis model pembelajaran yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *picture and picture*. Dari uraian latar belakang tersebut maka dilakukan penelitian pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII di SMPN 4 Pamekasan.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan jenis penelitian *pre experimental design*. *Pre experimental design* seringkali dipandang sebagai eksperimen yang tidak sebenarnya. Oleh karena itu, sering disebut juga dengan eksperimen istilah "*quasi experiment*" atau eksperimen pura-pura (Arikunto, 2006:84). Dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek penelitian tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pre-test dan post-test di awal pertemuan sebelum perlakuan dan di akhir pertemuan setelah adanya perlakuan sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akhir akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2009:59).

Lokasi Penelitian di SMP Negeri 4 Pamekasan, JL. Segara No. 45 Madura. Populasi adalah keseluruhan subyek penelitian. Apabila seseorang ingin meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitiannya merupakan penelitian populasi (Arikunto, 2006:130). Dalam penelitian ini populasinya adalah peserta didik kelas VIII (Delapan) SMPN 4 Pamekasan.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian (Maksum, 2012:53). Dalam penelitian ini apabila subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Tetapi, jika jumlah subyeknya besar, dapat diambil antara 10-15% atau 20-25% atau lebih (Arikunto, 2006:134). Berdasarkan pendapat tersebut peneliti akan mengambil sampel sebanyak 10% dari populasi yaitu satu kelas yang berjumlah 15 siswa. Penelitian menggunakan sistem *cluster random sampling* untuk menentukan kelas yang akan dijadikan objek penelitian. Sistem pengambilan tersebut adalah pemilihan secara acak terhadap populasi yang ada. Setelah peneliti melakukan pengundian, maka kelas yang dijadikan sebagai objek penelitian adalah kelas VIII yang dinyatakan mendapatkan remidial pada penilaian dribble bola basket sebanyak 15 siswa.

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Variabel dibedakan menjadi dua jenis yaitu : variabel bebas dan variabel terikat. Yang dimaksud variabel bebas yaitu variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2012:29).

- 1) Variabel bebas : Penerapan model belajar *picture and picture*.
- 2) Variabel terikat : Hasil belajar *dribble* bola basket.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012:111). Dalam suatu penelitian, instrumen penelitian menentukan kualitas data yang dikumpulkan dan kualitas data itu menentukan kualitas penelitiannya.

“Instrumen penelitian adalah alat bantu atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah” (Arikunto, 2006:160)

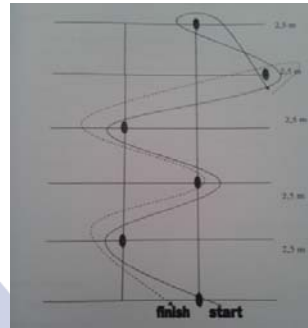
Instrumen penelitian ini adalah tes. Menurut (Arikunto, 2006:150) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat dimiliki oleh individu atau kelompok.

Tes yang dilakukan oleh siswa adalah Route Dribbling. Tes ini bertujuan untuk:

1. Mengklarifikasi keterampilan para siswa.
2. Menentukan kemajuan hasil belajar siswa.
3. Mengetahui hasil belajar siswa dan untuk memberikan nilai keterampilan dari siswa dalam cabang olahraga bola basket.

Adapun penjabaran terhadap testRoute Dribbling adalah sebagai berikut:

Sebelum melakukan test, siswa berdiri dengan bola di belakang garis start (lihat gambar 3.1). setelah aba-aba “ya”. Siswa melalui enam rintangan dengan rute seperti terlihat pada gambar. Siswa diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan tersebut.



Gambar 1. Route Dribbling Bola Basket
(Nurhasan, 2003: 3.5)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Data hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Pamekasan dapat dilihat pada Tabel 3.1. Dari Tabel 3.1 menunjukkan bahwa rata-rata hasil *post-testdribble* bola basket sebesar 23,991 lebih kecil dibandingkan dengan hasil *pre-test* yaitu 26,382setelah mendapatkan *treatment* sebanyak 3 kali. Data hasil *Pre-test* dan *Post-tes Dribble* bola basket SMP Negeri 4 Pamekasan nilai rata-rata sebesar2,39067nilai standar deviasi sebesar 2,85658 nilai standar kesalahan rata-rata sebesar 0,73757.Sedangkan pada *post-test* setelah menjalani *treatment* sebanyak 3 kali nilai rata-rata sebesar 23,991 nilai standar deviasi sebesar 1,77097 nilai standar kesalahan rata-rata sebesar 0,45726. p_{value} hasil *Pre-test dribble* bola basket SMP Negeri 4 Pamekasan sebesar ,506dan p_{value} hasil *Post-test dribble* bola basket SMP Negeri 4 Pamekasan setelah menjalani*treatment*sebanyak 3 kali sebesar ,638. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data yang diperoleh dari hasil *Pre-test*dan *Post-test dribble* bola basket SMP Negeri 4 Pamekasan adalah normal karena nilai p value lebih besar dari nilai α yaitu 0,006. Tujuan penelitian ini pertama untuk mengetahui perbedaan hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 4 Pamekasan pada saat *pre-test* dan *post-test* setelah menjalani *treatment* selama 3 pertemuan dan yang kedua untuk mengetahui besarnya prosentase perbedaan hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 4 Pamekasan pada saat *pre-test* dan *post-test* setelah menjalani *treatment* selama 3 pertemuan

Rata-rata hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 4 Pamekasan pada saat *pre-test* dan *post-test* setelah menjalani *treatment* selama 4 pertemuan

Dari hasil uji-t diketahui bahwa hasil t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dengan nilai $3,241 < 3,97259$. Karena t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} dengan taraf signifikansi 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang nyata antara hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMP Negeri 4 Pamekasan pada saat *pre-test* dan *post-test* setelah menjalani *treatment* selama 3 pertemuan. Hasil ini disebabkan karena pembelajaran *picture and picture* ini kurang bisa di mengerti oleh siswa sehingga siswa lebih sulit mengetahui *dribble* bola basket yang benar.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil belajar menggunakan model pembelajaran *picture and picture* pada siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Pamekasan menunjukkan ada perbedaan yang nyata pada signifikansi 0,006.
2. Terdapat penurunan hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Pamekasan yaitu sebesar 2,39 %.

Saran

1. Pembinaan cara mengajar guru harus menyesuaikan dengan kondisi siswa dan sarana dan prasarana di sekolah. Sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi belajar yang diberikan kepada peserta didik.
2. Perlu dilakukan penelitian lanjutan yang sejenis untuk pembelajaran olahraga yang lain misalnya olahraga bola besar atau olahraga bola kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. Permainan Bola Basket. Surakarta: Era Intermedia
- Arikunto, Suharsimi. 2006. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2014. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kristiandaru, A & Rif'iy Q. 2012. Kamus Istilah Cabang Olahraga. Surabaya : FIK - Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2012. Metodologi dalam Penelitian. Tidak diterbitkan. Surabaya: Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2009. Metodologi Penelitian. Tidak diterbitkan. Surabaya: FIK UNESA
- Maksum, Ali. 2007. Statistik dalam Olahraga. Tidak diterbitkan. Surabaya: FIK UNESA

Martini. 2005. Tes dan Pengukuran. Surabaya: Perpustakaan Universitas Negeri Surabaya.

Nurhasan. 2003. Tes dan Pengukuran. Surabaya: Perpustakaan Universitas Negeri Surabaya.

Oliver, John. 2007. Dasar-Dasar Bola Basket. Bandung : Pakar Raya

Sodikun. 1992. Olahraga Pilihan Bola Basket. Surabaya.

Sudjana, Nana. 2008. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sudjana, Nana. 2010. Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo