

## **PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TERHADAP HASIL BELAJAR *BOUNCE PASS* PADA PERMAINAN BOLA BASKET (Studi Pada Siswa SMPN 1 Kesamben Kab. Jombang Kelas VIII)**

**Dedik Tri S**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

**Heryanto Nur Muhammad**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

### **Abstrak**

Pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap. Pembelajaran kooperatif mengalakkan siswa berinteraktif secara aktif dan positif dalam kelompok. Ini membolehkan pertukaran ide dan pemeriksaan ide sendiri dalam suasana tidak terancam, dengan demikian pendidik hendaknya mampu mengkondisikan dan memberikan dorongan untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dengan pendekatan kuantitatif yang menekankan analisisnya pada data-data numerical (angka). Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group pretest-posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subyek tidak ditempatkan secara acak. Dari hasil penelitian yang sudah didapatkan, pembahasan disini membahas penguraian hasil penelitian tentang pemberian perlakuan tentang model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif. Berdasarkan hasil olah data dari hasil penelitian dijelaskan bahwa kedua model pembelajaran yang diterapkan memberikan dampak terhadap peserta didik namun pembelajaran kooperatif memberikan dampak yang lebih baik yaitu sebesar 39,90 % disbanding dengan model pembelajaran langsung yang memberikan pengaruh sebesar 33,73 % terhadap hasil belajar *bounce pass* permainan bola basket pada siswa kelas VIII SMP N 1 Kesamben.

**Kata Kunci:** *bounce pass*, model pembelajaran langsung, model pembelajaran kooperatif, hasil belajar

### **Abstract**

Direct learning is one approach that has been designed specifically to support students' learning processes related to declarative knowledge and procedural knowledge are structured to teach the pattern of activity gradually. Cooperative learning students interact actively and positively in the group. It allows the exchange of ideas and examination of his own ideas in the atmosphere is not threatened, so educators should be able to condition and give a boost to be able to optimize and generate potential students. Researcher type used is quantitative research approach that emphasizes the analysis of numerical of data. Researcher design used was one group pretest-posttest design. In this design there is no control group, and the subjects are not placed at random. From the research that has been established, the discussion here discuss the decomposition results of the study on the implementation of this model of direct instruction and cooperative learning model. Based on the results if the data from the study explained that the two models applied learning impact on learners but cooperative learning provide a better impact in the amount of 39.90% compared with the direct learning model which gives the effect of 33.73% against the learning outcomes *bounce pass* a basketball game in the eighth grade in junior high school students N Kesamben.

**Keywords:** *bounce pass* motion, direct instructional model, a model of cooperative learning, learning outcomes

### **PENDAHULUAN**

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (penjasorkes) merupakan salah satu bidang studi yang diberikan sekolah mulai dari Sekolah Dasar, Sekolah Menengah Pertama, hingga Sekolah Menengah Atas. Pembinaan penjasorkes diusahakan untuk membentuk jasmani yang sehat mental yang baik, supaya menghasilkan manusia yang produktif sedangkan pembinaan olahraga disarankan untuk memupuk minat

dan bakat siswa agar dapat mencapai prestasi olahraga yang optimal (Nurhasan dkk, 2005: 2).

Pencapaian tujuan jasmani sangat erat kaitannya dengan kemampuan guru dalam mengelola kegiatan pembelajaran. Guru tidak hanya berperan menjadi informator saja, tetapi juga sebagai organisator, motivator, fasilitator, mediator, dan evaluator. Di dalam mengajar diperlukan strategi dan model pembelajaran yang menarik untuk memudahkan siswa dalam menerima

penguasaan materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Dengan demikian diharapkan materi yang diterima dapat tersimpan dalam waktu yang relatif lama dalam ingatan siswa.

Untuk menjalankan proses penjasorkes, kegiatan belajar dan pembelajaran merupakan suatu usaha yang amat strategis untuk mencapai tujuan yang diharapkan. Pergaulan yang bersifat mendidik itu terjadi melalui interaksi aktif antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Kegiatan belajar dilakukan oleh siswa dan melalui kegiatan itu akan ada perubahan perilakunya, sementara kegiatan pembelajaran dilakukan oleh guru untuk memfasilitasi proses belajar, kedua peranan itu tidak akan terlepas dari situasi saling mempengaruhi dalam pola hubungan antara dua subyek, meskipun di sini guru lebih berperan sebagai pengelola atau *director of learning* (Winataputra, 1994: 4).

Jadi jelas disini bahwa aktifitas pembelajaran yang paling menonjol ada pada siswa. Guru cenderung berperan sebagai fasilitator dan motivator agar siswa mau untuk belajar. Disinilah letak kerumitan pembelajaran bagi seorang guru. Guru dihadapkan pada benda hidup dengan karakteristik yang amat berbeda untuk masing-masing siswa. Oleh karena itu, disamping guru harus menguasai materi pelajarannya guru juga di tuntun memiliki kesabaran dan kecintaan dalam memahami dan mengelola proses pembelajaran. Hal inilah yang menjadi kata kunci suksesnya proses belajar mengajar di sekolah.

Pada prakteknya, kegiatan belajar mengajar Penjasorkes sudah banyak disusun secara sistematis baik yang berkenaan dengan bentuk, urutan waktu, lama pelaksanaan, tingkat kesukaran bahkan sudah dikaitkan dengan tujuan dan penilaian proses belajar mengajar (Supandi, 1992: 6).

Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut maka kegiatan pembelajaran dapat digunakan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran. Salah satu masalah yang di hadapi seorang guru yaitu tidak meratanya kemampuan dan pengetahuan mereka untuk berinteraksi langsung dan menyampaikan materi yang tidak lengkap karena penguasaan materi yang kurang maka dari pada itu perlu dipikirkan model-model pembelajaran yang baru yang akan merangsang keaktifan dan minat siswa terhadap hasil belajar siswa di sekolah melalui berbagai cara yang kreatif oleh pendidik atau pengajar. Pendidik juga harus menciptakan suasana yang nyaman, aman, gembira, dan bebas namun beraturan dan disiplin.

Dalam skripsi ini mengambil materi *bounce pass* bola basket dalam pembelajaran pada siswa SMP N 1 Kesamben kelas VIII karena materinya berkenaan dengan *bounce pass* bola basket. Atas dasar uraian yang dikemukakan di atas, maka Peneliti mengambil judul “Perbandingan Model Pembelajaran Langsung Dan

Model Pembelajaran kooperatif Terhadap Hasil Belajar *Bounce Pass* Bola basket pada siswa SMP N 1 Kesamben kelas VIII ”.

**METODE**

Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen menggunakan desain penelitian *control group pre-test - post-test design*. Dalam hal ini observasi dilakukan sebanyak empat kali tatap muka yaitu sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen untuk masing-masing model penelitian yang bertujuan untuk mengetahui model pembelajaran mana yang paling efektif pada *passing bounce pass* bola basket (Maksum, 2009: 48).

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Pada hasil penelitian ini akan dibahas tentang rata-rata, simpangan baku, varian, tentang nilai tertinggi dan terendah dari nilai akhir hasil belajar *bounce pass* bola basket siswa pada masing-masing kelompok (kelas VIII-F dan kelas VIII-G) sebelum pembelajaran (pre-test) dan sesudah pembelajaran (post-test). Berdasarkan hasil dengan penghitungan menggunakan SPSS *for windows release 18,00*,

Tabel 1 Data Koefisien Regresi Linier sederhana

| VARIABEL                                                     | UNSTANDARDIZED COEFFICIENT (B) | STANDARDIZED COEFFICIENTS (BETA) | T <sub>HITUNG</sub> | SIG   |
|--------------------------------------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|---------------------|-------|
| (CONSTANT)                                                   | 0,347                          | -                                | -                   | -     |
| X                                                            | 0,906                          | 0,939                            | 11,547              | 0,000 |
| <b>R = 0,939</b><br><b>R<sup>2</sup> = 0,881</b><br>α = 0,05 |                                |                                  |                     |       |

Dari tabel diatas dapat digunakan untuk menyusun model persamaan regresi linier sederhana sebagai berikut :

$$Y = 0,347 + 0,906X + E$$

**Melakukan Uji T**

Dengan Langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Merumuskan hipotesis secara statistik
- Ho : b<sub>1</sub> = 0, Variabel bebas tidak mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.
- H<sub>1</sub> : b<sub>1</sub> ≠ 0, Variabel bebas mempunyai pengaruh yang signifikan terhadap variabel terikat.

- a. Kriteria pengujian
- Apabila t<sub>hitung</sub> < t<sub>tabel</sub> maka Ho diterima dan H<sub>1</sub> ditolak
- Apabila t<sub>hitung</sub> > t<sub>tabel</sub> maka Ho ditolak dan H<sub>1</sub> diterima

b.  $t_{\text{tabel}}$

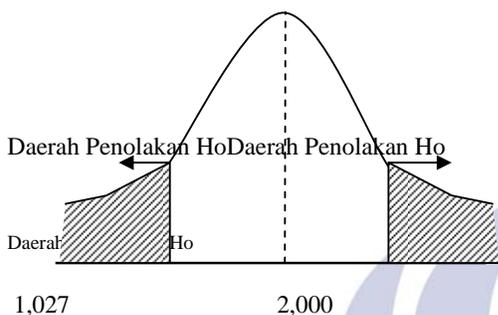
Besarnya nilai  $t_{\text{tabel}}$  ditentukan sebagai berikut :

$$df = n - k - 1 = 20 - 1 - 1 = 18$$

$$\alpha = \frac{5\%}{2} = 2,5\% \text{ atau } 0,025$$

Didapatkan nilai  $T_{\text{tabel}}$  sebesar 2,1009

### Kurva Uji T untuk model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif



Dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{\text{hitung}}$  dan nilai  $t_{\text{tabel}}$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak karena nilai  $t_{\text{hitung}} 1,027 <$  nilai  $t_{\text{tabel}} 2,000$ . Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara hasil belajar *bounce pass* bola basket siswa kelas VIII-F dengan model pembelajaran langsung dan kelompok kelas VIII-G dengan model pembelajaran kooperatif. Hal ini dapat dikatakan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kelas VIII-F dengan model pembelajaran langsung dan kelompok kelas VIII-G dengan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar *passing bounce pass* bola basket.

### Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian hasil penelitian tentang perbandingan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar *bounce pass* bola basket pada siswa kelas VIII SMP N I Kesamben. Dalam kegiatan pembelajaran disekolah, model pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam pencapaian sebuah tujuan hasil belajar mengajar yang diinginkan. Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat memilih dan menentukan model pembelajaran bagi anak didiknya demi mengoptimalkan pencapaian tujuan pembelajaran disekolah. Pemberian model pembelajaran yang tepat tidak lepas dari pemahaman seorang guru tentang kurikulum yang berlaku. Sehingga efektifitas dan efisien pelaksanaan pembelajaran dapat sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan tempat mengajar, dari pada itu seorang guru harus pandai memilih model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik dan kondisi siswa.

Mata pelajaran pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang banyak menuntut keaktifan gerak pada siswa. Hendaknya seorang guru harus mempersiapkan suatu model pembelajaran yang membuat siswa dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran siswa yang diberikan.

Sesuai dengan tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang perbandingan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran kooperatif terhadap hasil belajar *bounce pass* bola basket pada siswa kelas VIII SMP N Kesamben I.

### PENUTUP

#### Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dalam penelitian ini dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pemberian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran langsung dari *pre-test* hingga dilaksanakannya pembelajaran sampai dilakukan *post-test* pada pembelajaran *bounce pass* bola basket siswa kelas VIII-F SMP N I Kesamben meningkat sebesar 33,73%
2. Sedangkan pemberian pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif dari *pre-test* hingga dilaksanakannya pembelajaran sampai dilakukan *post-test* pada pembelajaran *bounce pass* bola basket siswa kelas VIII-G SMP N I Kesamben sebesar 39,90%

#### Saran

1. Hendaknya model pembelajaran langsung dan pembelajaran kooperatif dijadikan sebagai referensi kepada guru dalam meningkatkan kemampuan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran olahraga *bounce pass* bola basket.
2. Di dalam proses pembelajaran guru penjasorkes sebaiknya memilih model pembelajaran yang sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai khususnya pada pembelajaran *bounce pass* bola basket.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Husdarta. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung.
- Maksum, Ali. 2009. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: UNESA.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: UNESA.
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta.
- Winatraputra, Udin S. 1994. *Belajar dan Pembelajaran Modul 1-6*. Jakarta: Universitas Terbuka.