

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING* TERHADAP HASIL BELAJAR *CHEST PASS* BOLA BASKET

Billy Oktavian

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, vian_billy@yahoo.com

Sudarso

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

Abstrak

Guru adalah kunci utama dalam suatu kegiatan pembelajaran. Keberhasilan guru dalam kegiatan pembelajaran dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar materi *chest pass* pada permainan bolabasket dapat ditinjau menggunakan lembar soal-soal *essay* untuk kognitif, skala sikap untuk afektif dan *push pass for accuracy* untuk psikomotor. Faktanya hasil belajar siswa pada materi *chest pass* bolabasket belum merata, buktinya terdapat 25 siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori sedang (antara 40 - 59) dan 7 siswa lainnya yang mendapatkan nilai dengan kategori baik (antara 60 - 79). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan dan besar peningkatan model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas XI IPS-2 SMA Negeri 2 Mojokerto dengan jumlah siswa 32 siswa. Dari hasil penelitian secara umum dapat disimpulkan bahwa selama 2 kali perlakuan, ada pengaruh yang signifikan nilai model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket yang dibuktikan dengan hasil t hitung $> t$ tabel ($8,70 > 1,699$) dari ketiga komponen hasil belajar yang digunakan pada saat *pre-test* dan *post-test* yaitu lembar soal-soal *essay*, skala sikap dan *push pass for accuracy*.

Kata Kunci : Media pembelajaran *contextual teaching and learning* , Hasil belajar, *chest pass* bolabasket.

Abstract

Teacher is the main key in a learning activity. The success of the teacher in learning activities can be seen from learning outcomes. The results of studying the material of chest pass in the basketball game can be reviewed using sheets of essay questions for the cognitive, attitude scale to a affective and push pass for accuracy for psychomotor. The fact of student learning outcomes at chest pass material in basketball has not been evenly distributed, the evidences is still a lot of students (25 students) get that medium scored category (between 40 - 59) and the other (7 students) who get good valve category (between 60 - 79). This study aims to application and determine the effect of the increase in contextual teaching and learning model to study the result of chest pass in the basketball game. This study was a quasi-experimental with quantitative descriptive approach. Research subject is Social-2 of XI grade in senior high school 2 Mojokerto with totaling 32 students. From the research result can be conclude that during twice handling, There was a significant effect of the value of contextual teaching and learning model to study the result of chest pass on basketball game as evidenced by the results of the $t > t$ table ($8,70 > 1,699$) from third components used in the current pre-test and post-test are sheets essay question, the attitude scale and push pass for accuracy.

Keywords: contextual teaching and learning model, learning outcome, chest pass basketball.

Pendahuluan

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (penjasorkes) merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-sportivitas-spiritual-sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan

kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Permendiknas No. 22 Tahun 2006).

Penjasorkes dapat dijadikan alat pembinaan terhadap pembentukan karakter mulai dari usia dini. Hal tersebut karena di dalam kegiatan penjasorkes sangat mementingkan tiga aspek, baik kognitif, psikomotor, maupun afektif. Semua itu terangkum dalam kegiatan belajar mengajar penjasorkes.

Pembelajaran kontekstual sebagai sebuah pendekatan pembelajaran yang mengakui dan menunjukkan kondisi alamiah dari pengetahuan. Melalui hubungan di dalam dan di luar kelas, suatu pendekatan pembelajaran kontekstual menjadikan pengalaman lebih relevan dan berarti bagi siswa dalam pembelajaran seumur hidup. Pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep yang menaitkan materi pembelajaran yang dipelajari siswa dengan konteks dimana materi tersebut digunakan, serta berhubungan dengan bagaimana seorang belajar atau gaya/cara siswa itu belajar. Kontekstual memberikan arti, relevansi, dan manfaat penuh terhadap pembelajaran.

Dalam pelaksanaan mata pembelajaran Penjasorkes bukan merupakan hal yang mudah karena setiap pembelajaran membutuhkan persiapan yang banyak meliputi pendekatan, metode dan model pembelajaran yang akan diterapkan setiap kegiatan pembelajaran. Guru harus bisa menyikapi hal tersebut sehingga siswa tidak merasa monoton dan bosan pada saat kegiatan pembelajaran yang berakibat tidak masuknya materi yang disampaikan oleh guru.

Berdasarkan pengamatan di lapangan siswa sering tidak memahami tujuan dari pembelajaran dan tidak mempunyai tanggung jawab pribadi atas tugas individu yang diberikan. Hal tersebut terlihat ketika kegiatan pembelajaran materi *chest pass* berlangsung, sebagian siswa hanya sekedar melempar – lempar bola tanpa tau apa tujuan mereka melakukannya dan tidak sedikit pula yang bergurau serta bercanda sehingga mereka terkesan tidak serius dalam kegiatan pembelajaran.

Oleh sebab itu diperlukan model pembelajaran yang tepat, salah satunya adalah *Contextual Teaching And Learning* (CTL) yang mempunyai unsur konstruktivisme, menemukan, bertanya, masyarakat belajar, pemodelan, refleksi, dan penilaian sebenarnya. CTL juga memiliki kelebihan dapat memberikan kesempatan setiap siswa untuk berkembang, membuat siswa berfikir kritis dan kreatif, pemilihan informasi sesuai kebutuhan siswa, serta menyadarkan siswa tentang apa yang mereka pelajari.

CTL merupakan suatu strategi pembelajaran yang menekankan pada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi yang dipelajari dan menghubungkannya dengan situasi kehidupan nyata sehingga mendorong siswa untuk dapat menerapkannya dalam kehidupan mereka. CTL tidak hanya memberikan siswa pengetahuan berupa teori saja, akan tetapi juga memberikan pengetahuan kepada siswa yang senantiasa terkait dengan kehidupan atau yang terjadi di lingkungan.

Menurut Sodikun (1992: 49-50) pengertian *chest pass* adalah gerakan mengoper bola pada teman satu tim dalam suatu permainan. *Chest pass* merupakan salah satu

gerakan terpenting dalam bola basket karena dengan cara ini pemain dapat melakukan gerakan mendekati ring lawan yang kemudian bertujuan memasukkan bola dalam keranjang untuk memperoleh poin.

Menurut Suprijono (2009: 5) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan keterampilan.

Teknik dasar bolabasket meliputi *dribbling*, *passing*, dan *shooting*. Gerakan tersebut harus dikuasai secara matang oleh pebasket dalam rangka menunjang keterampilannya dalam permainan bolabasket yang bagus. Keterampilan dasar ini harus dikuasai secara benar sebelum siswa meninggalkan proses pembelajaran teknik dasar yaitu proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan uraian tersebut penulis tertarik melakukan penelitian tentang “Pengaruh Model Pembelajaran *Contextual Teaching And Learning* (CTL) Terhadap Hasil Belajar *Chest Pass* Bola Basket pada siswa kelas IX SMA Negeri 2 Mojokerto”.

Metode

Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek maupun objek penelitian. Selain adanya perlakuan, penelitian eksperimen mempunyai ciri adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Jika penelitian memenuhi empat ciri tersebut maka penelitian itu dikatakan penelitian murni dan jika tidak memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan kelompok kontrol maka disebut eksperimen semu (*quasi experiment*) atau bisa juga berbentuk praeksperimen (*weak experiment*) (Maksum, 2012: 67).

Desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*.

Dalam *Cluster sampling*, yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksum, 2012:57). Maka sampel yang akan diambil adalah 1 kelas dari 7 kelas XI yang berada di SMA Negeri 2 Kota Mojokerto.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian ini secara umum dapat dilihat secara deskriptif pada nilai akhir pada daftar nilai kelas XI IPS-2 SMA Negeri 2 Mojokerto dibawah ini :

Tabel 1. Uji Normalitas Kolmogorov-Smirnov

Distribusi Nilai	N	K-S Z	Sig	α	Keterangan
Pre-test	32	0.853	0.461	0.05	Normal
Post-test	32	0.864	0.444	0.05	Normal

Tabel 2. Statistik Deskriptif

Deskripsi Data		Nilai Domain			Nilai Akhir
		Kognitif	Afektif	Psikomotor	
Rata-rata	Pre-test	52,60	67,75	71,04	64,85
	Post-test	69,27	77,38	71,77	72,14
	Selisih	16,67	9,63	0,73	7,29
Standar Deviasi	Pre-test	11,09	6,89	3,92	4,05
	Post-test	4,46	4,80	7,43	4,38
	Selisih	6,63	2,01	3,41	0,33
Varian	Pre-test	122,92	47,42	15,36	16,41
	Post-test	19,87	23,08	55,18	19,17
	Selisih	103,05	24,34	39,82	2,76
Nilai Tertinggi	Pre-test	75	78	86,67	71,47
	Post-test	75	86	86,67	81,44
	Selisih	0	8	0	9,97
Nilai Terendah	Pre-test	33,33	52	66,67	58,66
	Post-test	58,33	66	60	64,8
	Selisih	25	14	6,67	6,14

Tabel 3. Uji Beda Hasil Belajar

Domain	Kategori	Pre-test		Post-test	
		F	Persen	F	Persen
Kognitif	Sangat Baik	0	0.00%	0	0.00%
	Baik	7	21.88%	31	96.88%
	Sedang	23	71.88%	1	3.13%
	Kurang	2	6.25%	0	0.00%
	Kurang Sekali	0	0.00%	0	0.00%
	Jumlah	32	100.00%	32	100.00%
Afektif	Sangat Baik	0	0.00%	6	18.75%
	Baik	27	84.38%	26	81.25%
	Sedang	5	15.63%	0	0.00%
	Kurang	0	0.00%	0	0.00%
	Kurang Sekali	0	0.00%	0	0.00%
	Jumlah	32	100.00%	32	100.00%
Psikomotor	Sangat Baik	1	3.13%	5	15.63%
	Baik	31	96.88%	25	78.13%
	Sedang	0	0.00%	2	6.25%
	Kurang	0	0.00%	0	0.00%
	Kurang Sekali	0	0.00%	0	0.00%
	Jumlah	32	100.00%	32	100.00%
Nilai Akhir	Sangat Baik	0	0.00%	4	12.50%
	Baik	25	78.13%	28	87.50%
	Sedang	7	21.88%	0	0.00%
	Kurang	0	0.00%	0	0.00%
	Kurang Sekali	0	0.00%	0	0.00%
	Jumlah	32	100.00%	32	100.00%

Dari tabel diatas terlihat bahwa dari 32 siswa dengan 7 siswa (21,88%) masuk kategori sedang dan 25 siswa (78,13%) masuk kategori baik pada kolom nilai akhir *pretest*. Sedangkan 28 siswa (87,50%) masuk kategori baik dan 4 siswa (12,50%) masuk kategori baik sekali pada kolom nilai akhir *posttest*. Terlihat dari data deskriptif nilai akhir siswa bahwa terdapat peningkatan nilai dan ada pengaruh model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar *chest pass* bola basket.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada bab IV di atas maka dapat dijawab rumusan masalah sebagai simpulan penulisan sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh positif dalam penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Mojokerto. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji t *dependent* yang menghasilkan nilai t hitung sebesar 8,70 > t tabel dengan nilai sebesar 1,699 dalam taraf signifikan sebesar 0,05.
2. Besar pengaruh positif penerapan model pembelajaran *contextual teaching and learning* terhadap hasil belajar *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Mojokerto adalah sebesar 11,24%.

Saran

Berdasarkan penemuan pada saat penelitian dan simpulan di atas, maka diajukan saran sebagai berikut:

1. Guru dapat menggunakan model pembelajaran *contextual teaching and learning* dalam pembelajaran materi *chest pass* pada permainan bolabasket pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Mojokerto.
2. Guru tidak cukup hanya menjelaskan tugas gerak yang diberikan, namun guru juga perlu menginstruksikan pada siswa untuk mencari apa tujuan sesungguhnya dari materi yang diajarkan dan berusaha untuk melakukan tujuan tersebut dalam semua proses pembelajaran materi tersebut.
3. Mahami tujuan dari materi itu sendiri dan mencoba melakukannya dalam setiap proses pembelajaran adalah salah satu cara untuk mendapatkan proses pembelajaran yang ideal dan mudah diterima.

Daftar Pustaka

- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian: dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Sodikun, Imam. (1992). *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.