

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET
(Studi Pada Kelas VIII di SMP Negeri 1 Madiun)

Januar Permadi

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, Januarpermadi@yahoo.co.id

Abdul Rachman Syam T.

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

Abstrak

Pendidikan merupakan salah satu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap warga negara. Selain itu pendidikan juga merupakan hal yang sangat penting bagi kehidupan manusia. Karena pendidikan merupakan suatu proses untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia sehingga dapat meningkatkan kualitas hidup dimasa yang akan datang. Melalui pendidikan jasmani, siswa diarahkan ke dalam aktivitas jasmani termasuk keterampilan olahraga, salah satunya pembelajaran *dribble* bola basket. Oleh karena itu, perlu adanya peningkatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sehingga perlu adanya perubahan model pembelajaran yang dianggap mampu untuk mengatasi kesulitan tersebut. Berdasarkan hal tersebut peneliti merumuskan masalah : 1. Apakah ada pengaruh dan seberapa besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun. 2. Seberapa besar pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun. Populasi yang digunakan peneliti adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun yang terdiri dari 7 kelas yang berjumlah 226 siswa. Sampel penelitian adalah siswa kelas VIII D sebagai kelompok eksperimen yang berjumlah 33 siswa dan diambil dengan cara teknik *cluster randm sampling*. Hasil Penelitian dapat disimpulkan bahwa : 1. Terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* terhadap hasil belajar *dribble* bola basket studi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun. Pengaruh ini dapat terlihat pada nilai rata-rata *pre-test* 15.925, *post-test* 13.666, standart deviasi *pre-test* 2.783, *post-test* 2.712, varian *pre-test* 7.747, *post-test* 7.359, waktu tercepat *pre-test* 10.47, *post-test* 8.65, waktu terlama *pre-test* 21.40, *post-test* 19.50. Besarnya peningkatan yaitu sebesar 14.19 %. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *student teams achievement division* terhadap pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.

Kata Kunci : Kooperatif tipe *student teams achievement division*, hasil belajar, *dribble* bola basket.

Abstract

Education is one of the obligations that must carry out by every citizen. Beside, education is also important matter to human live. Therefore, education is a process to increasing human resource quality so that it can increase living quality on future. Through physical education, student will directed on physical activity such sport skill, one of them is basketball dribble. Therefore, it will need the improvement on physical education learning at school that will need the change of learning model that considered able to overcome this problem. Based on those matter, so researcher will formulate the problems: 1) is there any effect and how big the effect of the application of cooperative learning model type student teams achievement division (STAD) to basketball dribble learning result especially on eighth grade student of junior high schools 1 Madiun?, 2) how big is the effect of cooperative learning model type student teams achievement division (STAD) to basketball dribble learning result of eighth grade student of junior high schools 1 Madiun? This research aim to find out the effect and the effect rate of the application of cooperative learning model type student teams achievement division (STAD) to basketball dribble learning result of eighth grade student of junior high schools 1 Madiun.

Population that used by researcher is eighth grade student of junior high schools 1 Madiun that consisted of 7 classes that amounted of 226 students. Sample of this research is student of class VIII D as

experiment group that amounted of 33 students and that taken by cluster random sampling technique. Research result can be concluded that: 1. There is effect from the application of cooperative learning model type student teams achievement division (STAD) to basketball dribble learning result on class VIII of junior high schools 1 Madiun. This effect can be seen from the average score of pre test as big as 15.925, post test as big as 13.666, standard deviation of pre test 2.783, post test 2.712, pre test variance 7.747, post test 7.359, fastest time on pre test 10.47, post test 8.65, longest time of pre test 21.40, post test 19.50. The amount of improvement is as big as 14.19 %. So it can be conclude that the application of cooperative learning model student teams achievement division (STAD) have an effect to the eighth grade student of junior high schools 1 Madiun basketball dribble learning result.

Keywords : Cooperative learning model type student teams achievement division, Learning result, Basketball dribble

PENDAHULUAN

Materi bola basket merupakan salah satu permainan bola besar yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi. Bola basket merupakan salah satu olahraga yang digemari oleh siswa, tetapi masih banyak siswa yang belum bisa menguasai gerak dasarnya dengan baik dan benar. Hal tersebut dapat penulis amati pada saat kegiatan PPP yang penulis lakukan di SMP Negeri 1 Madiun. Siswa SMP Negeri 1 Madiun sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran bola basket, tetapi banyak siswa yang belum mampu melakukan gerakan dasar permainan bola basket dengan baik dan benar. Misalnya pada saat melakukan gerakan *dribble*, banyak siswa yang memantulkan bola terlalu tinggi, selain itu siswa terlalu jauh dalam memantulkan bola sehingga bola tidak dapat dikuasai dan susah untuk dikendalikan. Pada saat melakukan *game* atau permainan bola basket, siswa cenderung mengelompok dan belum mampu memanfaatkan lebar lapangan sehingga banyak terjadi tabrakan dan permainan tidak dapat terlaksanakan dengan baik. Gerak dasar dalam permainan bola basket yang seharusnya digunakan belum mampu mereka terapkan dalam permainan.

Selain hal tersebut saat proses pembelajaran pendidikan jasmani guru hanya menggunakan cara-cara yang konvensional dalam mengajarkan materi pendidikan jasmani kepada siswa. Mengingat betapa pentingnya kerjasama, toleransi, percaya diri, keberanian dan menghargai teman sangat berpengaruh dalam penguasaan materi *dribble* bola basket, maka seorang guru harus lebih kreatif dan inovatif dalam mengelola atau menerapkan model dan metode pembelajaran yang tepat sehingga diharapkan tujuan dari proses pembelajaran tersebut dapat tercapai. Seorang guru harus tahu bagaimana mengelola sebuah kelas sekaligus menentukan cara apa yang dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam pembelajaran. Di akhir pembelajaran guru kurang memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling membantu dan kurangnya penghargaan atas hasil belajar yang telah dicapai. Hal tersebut yang menjadi dasar peneliti untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut. Dalam hal ini peneliti hanya menitik beratkan pada kemampuan siswa dalam melakukan *dribble*.

Dribble adalah salah satu teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang

terlibat dalam pertandingan bola basket (Oliver, 2007: 49). Kegunaan dari *dribble* adalah untuk mencari peluang serangan, menerobos pertahanan lawan, ataupun memperlambat tempo permainan (Ahmadi, 2007: 17).

Ada banyak macam tipe Model Pembelajaran Kooperatif, diantaranya adalah *Teams Games Tournament* (TGT), *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Group Investigation* (GI), *Jigsaw*, *Think-Pair-Share* (TPS) dan lain-lain. Dari macam-macam model pembelajaran tersebut yang model paling kompleks untuk pembelajaran adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) menekankan pada sutau belajar yang *heterogen*.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan cocok digunakan di SMP Negeri 1 Madiun karena siswa-siswi SMP Negeri 1 Madiun sudah terbiasa belajar dalam kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat kinerjanya, jenis kelamin dan suku. Guru menyajikan pelajaran kemudian siswa bekerja dalam tim untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akhirnya seluruh siswa dikenai kuis tentang materi itu dengan catatan, saat kuis mereka tidak boleh saling membantu.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan pendekatan *Cooperative Learning* yang menekankan pada aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran khususnya penjasorkes di SMP Negeri 1 Madiun guna mencapai prestasi yang maksimal. Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini di SMP Negeri 1 Madiun nantinya dapat mengajukan informasi akademik baru kepada siswa setiap minggu menggunakan presentase Verbal atau teks.

Selain itu model pembelajaran tersebut memiliki banyak keunggulan dibandingkan model pembelajaran kooperatif yang lain. Adapun keunggulan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah 1. Siswa dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan keterampilan berdiskusi, 2.

Siswa dapat bekerjasama, saling membantu dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran, 3. Siswa dapat lebih aktif bergabung dalam pembelajaran dan lebih aktif dalam berdiskusi, 4. Dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan rasa menghargai, 5. Dapat memungkinkan guru untuk lebih memperhatikan siswa sebagai individu dan kebutuhan belajarnya, 6. Adanya penghargaan yang diperoleh siswa atas hasil kerja yang telah dilakukan dalam proses pembelajaran.

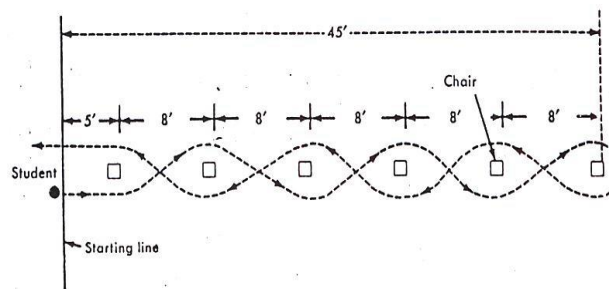
Berdasarkan keunggulan yang ada pada model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) diharapkan dapat mengatasi suatu permasalahan yang terdapat di SMP Negeri 1 Madiun. Dari uraian tersebut maka pada penelitian yang akan dilakukan penulis mengambil judul : “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket”, Studi pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.
2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.

Definisi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). yang dikemukakan para ahli yang bersumber dari buku yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Roger, dkk (dalam Huda, 2011 : 29) *cooperative learning is group learning activity organized in such a way that learning is based on the socially structured change of information between learners in group which each learner is held accountable for his or her own learning and is motivated to increase the learning of other* (Pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran kelompok yang diorganisir oleh satu prinsip bahwa pembelajaran harus didasarkan pada perubahan informasi secara sosial diantara kelompok-kelompok pembelajar yang didalamnya setiap pembelajar bertanggung jawab atas pembelajarannya sendiri dan didorong untuk meningkatkan pembelajaran anggota-anggota lain).
2. Pada Menurut Suryanti, dkk (2008: 16) Pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) itu merupakan salah satu bentuk model pembelajaran kooperatif yang paling sederhana dan menekankan pada pembentukan kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 siswa secara heterogen, yang merupakan campuran tingkat prestasi, jenis kelamin, latar belakang sosial dan suku.



Definisi Hasil belajar *dribble* bola basket yang dikemukakan para ahli yang bersumber dari buku yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Romizowski (dalam Jihad dan Heris, 2008: 14) hasil belajar adalah merupakan keluaran (*output*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Hasil belajar merupakan suatu pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah *kognitif*, *afektif*, dan *psikomotor* dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.
2. *Dribble* adalah salah satu teknik dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlihat dalam pertandingan bola basket (Oliver, 2007: 49)
3. Menggiring merupakan suatu usaha mengamankan bola dari rampasan lawan, sebab dengan demikian ia dapat bergerak menjauhi lawan sambil memantulkan bola kemana ia tuju (Sodikun, 1992: 57).

METODE

Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian yang menggunakan jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel.

Desain dalam penelitian ini Berdasarkan jenis diatas bahwa rencana penelitian ini merupakan eksperimen semu, maka rencana penelitian ini menggunakan *One Group Pre-test Post-test Design* dengan gambar sebagai berikut:

One Group Pretest-Posttest Design

T1	X	T2
----	---	----

Keterangan :

- T1 : Pre-test
 X : Treatment (Model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division*)
 T2 : Post-test

(Maksum, 2012: 97)

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu

atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2012: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun yang terdiri dari 7 kelas.

Dalam penelitian ini cara menentukan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling* yaitu pengambilan sampel yang diambil bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Pengambilan sampel secara acak yang diikuti oleh masing-masing pada kelompok populasi, sehingga pada masing-masing kelas mempunyai kesempatan yang sama untuk dipilih menjadi anggota sampel. Dalam penelitian ini menggunakan sampel 1 kelas yang diambil dari 7 kelas. Selanjutnya Dilakukan randomisasi dengan cara memanggil ketua kelas setiap kelas dari 7 kelas dan menyiapkan kertas 7 dimana salah satu bertuliskan *treatment* yang selanjutnya diundi dengan setiap ketua kelas mengambil 1 kertas untuk menentukan kelompok *treatment*.

Tes *Dribble* Bola Basket

Tes *Psikomotor* yaitu Tes *dribble* bola basket menggunakan bentuk Tes Frank M.Verducci, sebagai berikut:

Model tesnya yaitu dibariskan menjadi beberapa kelompok barisan dan melakukan *dribble* secara *zig-zag*. Adapun cara untuk melakukan pelaksanaannya:

- Satu kelas dibagi menjadi 2 kelompok, kelompok absen ganjil dan absen genap.
- Testee* menggiring bola secara *zig-zag* dengan melewati beberapa garis pembatas yang berjarak 1 meter.
- Apabila bola lepas, *dribble* berhenti dan dianggap gagal.
- Dribble* diawali dari sebelah kanan.
- Dribble* dilakukan selama 3 kali kesempatan untuk mendapatkan waktu terbaik

Gambar 2.2 : Tes kemampuan *Dribbling* (Frank M.Verducci, 1980)

Keterangan:

Student : Siswa

Starting Line : Garis Start

Chair : Kursi tetapi

Kursi saya ganti dengan cone

Cone disusun secara sejajar atau segaris, jarak antar *cone* adalah 2,4 meter. Sedangkan jarak garis start adalah 1,5 meter. Setiap siswa akan mendribble bola melewati halangan dengan cara *zig-zag* secara bolak-balik. Bola dapat di *dribbling* dengan kedua tangan dan harus legal. *Dribble* bisa dilakukan ketika mendengar aba-aba "GO". Dari percobaan itu dicatat waktu yang

sudah diperoleh oleh setiap siswa. (Frank M.Verducci, 1980).

1. Peralatan / Sarana prasarana :

- ATK
- Stopwatch
- Meteran
- Cone
- Bola basket
- Peluit
- Lapangan bola basket
- RPP dan Lembar penilaian
- Kamera

Tempat Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Madiun, Jalan R.A Kartini Nomer 4, Telp. (0351) 462859, Kota Madiun. Waktu Penelitian ini dilaksanakan selama empat kali pertemuan untuk mencapai tujuan yang sesuai dengan yang diharapkan penulis.

Dalam teknik pengumpulan data ini peneliti menggunakan instrumen penelitian yang dapat digunakan untuk mendapatkan informasi dan data-data yang diperlukan meliputi dokumentasi dan tes *psikomotor* yaitu tes *dribble* bolabasket. Tes *psikomotor* yaitu tes *dribble* terdiri dari *pre-test* dan *post-test*, artinya pengambilan data sebelum diberi perlakuan (*treatment*) penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD). Setelah perlakuan dan kegiatan belajar mengajar berlangsung siswa diberi tes akhir (*post-test*) dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar *dribble* bola basket.

Setelah data terkumpul, maka data tersebut akan diolah dengan menggunakan rumus rata-rata (*mean*), standar deviasi, varian, uji normalitas, uji t (sampel sejenis), dan besar efektivitas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Tabel 1 Hasil Perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test* *Dribble* Bola Basket Kelompok Eksperimen Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD)

Deskriptif	Kelompok Eksperimen	
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	15,925	13,666
Standart Deviasi	2,783	2,712
Varian	7,747	7,359
Waktu Tercepat	10,47	8,65
Waktu Terlama	21,40	19,50

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas maka telah tercantum hasil data yang diperoleh mulai dari kelompok eksperimen memiliki nilai rata-rata *pre-test* 15,925 sedangkan hasil rata-rata *post-test* 13,666 dengan standar deviasi *pre-test* 2,783 dan standar deviasi *post-*

test 2,712 yang memiliki nilai varian *pre-test* 7,747 dan nilai varian *post-test* 7,359. Dengan waktu tercepat *pre-test* sebesar 10,47 dan nilai *post-test* sebesar 8,65. Untuk waktu terlama *pre-test* sebesar 21,40 dan nilai *post-test* sebesar 19,50.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Data	p value	A	Keterangan
Pret-test Kelompok Eksperimen	0,592	0,5	Normal
Post-test Kelompok Eksperimen	0,491	0,5	Normal

Dari hasil tabel 2 di atas untuk tes keterampilan dribble bola basket pada kelompok eksperimen ternyata mempunyai harga *p value* $> \alpha$, berdasarkan kriteria pengujian maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Paired T-Test Kelompok Eksperimen

Deskriptif	Kelompok Eksperimen	
	Pre-test	Post-test
Rata-rata	15,925	13,666
Standart Deviasi	2,783	2,712
Varian	7,747	7,359
Waktu Tercepat	10,47	8,65
Waktu Terlama	21,40	19,50
Uji T-test	7,076	
Peningkatan	14,19%	

Berdasarkan hasil diatas maka hasil yang diperoleh mulai dari menentukan nilai kritik (*ttabel*) dipilih *level of significant* : 0,5 (5%), derajat bebas pembagi (*df*) = $n - 1$ = $33 - 1 = 32$, nilai *ttabel* = 2,037 dengan hasil pengujian dengan mengkonsultasikan nilai thitung dan nilai *ttabel* maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai thitung 7,076 $>$ nilai *ttabel* 2,037 terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pre-test* dan *post-test* dribble bola basket pada kelompok eksperimen. Presentase peningkatan untuk hasil belajar dribble bola basket pada kelompok eksperimen saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu sebesar 14,19%. Jadi dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar dribble bola basket mempunyai pengaruh yang signifikan pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 1 Madiun sebagai kelompok eksperimen.

PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh antara hasil belajar dribble bola basket sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe

Student Teams Achievement Division (STAD) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.

Dari hasil penelitian dan perhitungan statistik dapat diketahui kelompok eksperimen memiliki rata-rata *pre-test* 15,925 sedangkan hasil rata-rata *post-test* 13,666. Dengan standart deviasi *pre-test* 2,783 dan standar deviasi *post-test* 2,712 yang memiliki nilai varian *pre-test* 7,747 dan varian *post-test* 7,359. Dengan waktu terlambat *pre-test* 21,40 detik dan *post-test* 19,50 detik. Untuk waktu tercepat *pre-test* 10,47 detik dan *post-test* 8,65 detik.

Untuk mengetahui keberartian nilai uji beda dua rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan *uji-t*. Dari hasil pada *uji-t* menunjukkan bahwa harga thitung (7,076) lebih besar dari tabel (2,037) dengan menggunakan taraf signifikansi 5%. Sehingga dengan demikian maka H_a yang diajukan oleh peneliti diterima dan H_o ditolak. Jadi ada pengaruh yang signifikan antara hasil belajar dribble bola basket sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.

Dengan demikian siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun lebih meningkat hasil belajar dribble bola basket dimana presentase peningkatan untuk hasil belajar dribble bola basket pada kelompok eksperimen saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) yaitu sebesar 14,19%. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa peningkatan hasil belajar dribble bola basket untuk kelompok eksperimen cukup baik.

PENUTUP

Kesimpulan

Setelah peneliti melakukan analisis data, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap hasil belajar dribble bola basket dapat dilihat berdasarkan hasil *uji-t*, didapat nilai thitung 7,076 $>$ nilai *ttabel* 2,037. Taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5%. Dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) berpengaruh terhadap hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Madiun.
2. Besarnya pengaruh untuk hasil belajar dribble bola basket dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) pada kelompok eksperimen yaitu sebesar 14,19%.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Sesuai dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket, maka diharapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) ini dapat dijadikan sebagai acuan untuk guru pendidikan jasmani dalam usaha peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket.
2. Sebagai referensi bagi peneliti jika ingin melakukan penelitian yang sama yaitu tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan menambah jumlah sampel yang akan diteliti supaya hasil dapat digeneralisasikan lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bolabasket*. Solo : Era Intermedia
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Edisi Revisi V. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Husdarta dan Saputra. Yudha. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.
- Jihad dan Heris. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta : Multi Pressindo
- Mahardika, I. 2010. *Pengantar Evaluasi Pengajaran*. Surabaya : Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit
- Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga Teori dan Aplikasi*. Surabaya : Unesa University Press
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman, 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta : Rajawali Pers.
- Oliver, Jon. 2007. *Dasar-Dasar BolaBasket*. Bandung : Pakar Raya Pakarnya Pustaka
- Slameto, 2010. *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta
- Sodikun, Imam. 1992. *Olahraga Pilihan Bolabasket*. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan
- Sugiyanto, 2009. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta : Yuma Pressindo
- Suherman, Adang. 1999. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta
- Suryanti, dkk. 2008. *Model –Model Pembelajaran Inovatif*. Surabaya : Tanpa penerbit
- Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Strata Satu (S-1) Universitas Negeri Surabaya*. Surabaya : Unesa University Press
- Trianto, 2007. *Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Tim Prestasi Pustaka
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. 2011. Jakarta : SL Media