

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE INVESTIGASI KELOMPOK
TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLABASKET
(Studi pada Siswa Kelas X SMKN 12 Surabaya)**

Muhammad Ali Taufiq

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, alitaufiq@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Abstrak

Secara umum, fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Untuk dapat mewujudkan hal tersebut diperlukan sistem pendidikan yang berkualitas. Dengan cara menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Salah satunya adalah pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam aktivitas pembelajaran diperlukan interaksi sesama siswa sehingga pembelajaran lebih aktif. guru tidak cukup hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan tugas gerak yang diberikan. Namun guru juga perlu memberikan kesempatan pada siswa untuk menganalisa pembelajaran dan siswa saling berinteraksi sesama siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik. Pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan efektif diperlukan adanya inovasi baru yang diberikan oleh guru agar hasil belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan meningkat. Salah satunya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok yang disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. 2 Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. Penelitian ini menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMKN 12 Surabaya dengan sampel kelas X Interior 1 berjumlah 30 siswa dan kelas X Animasi 2 berjumlah 30 siswa. Hasil penelitian diperoleh ada pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. Hal tersebut dibuktikan dengan analisis uji T didapatkan nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , yaitu $14,69 > 1,996$ dengan taraf signifikan 0,05. Dan besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya sebesar 53,13%.

Kata Kunci: Investigasi Kelompok, Hasil Belajar Siswa. Kelas X SMK

Abtrack

In general, the function of national education is to develop the potential of students to achieve a prosperous society. In order to achieve this good quality education system. By creating an effective learning process. One is by learning physical education, sports, and health. Process learning activities required interactions among students so that learning is more active. It is not enough for the teacher to explain and demonstrate the motion of a given task only. But teachers also need to provide opportunities for students to analyze learning process and to interact with fellow students to get better learning results. Learning can be done actively and effectively if there's new innovation given by teachers to student learning so that the outcomes in teaching physical education, sports, and health may increases. One of them is with the implementation of cooperative learning model that is to be adapted to the group investigating the curriculum in the education unit. The aim of this study are: 1. To determine the effect of the application of cooperative learning model type group investigation to the learning outcomes at dribble in basketball in class X in SMK 12 Surabaya. 2 To determine the magnitude of said effect of the application of cooperative learning model the group investigation on learning outcomes at dribble in basketball in class X in SMK 12 Surabaya. This study uses a randomized control group pretest-posttest design. The study population was 12 students of class X SMK X Surabaya with sample at Interior class 1 that had 30 students and X Animation 2 that has to 30 students. The research result was that there's is no significant effect of the application of cooperative learning model the group investigation on learning outcomes dribble a basketball in class X in SMK 12 Surabaya. This is evidenced by the analysis of T test tcount greater than t_{table} , namely $14.69 > 1.996$ with significance level of 0.05. And the effect of the

application of cooperative learning model the group investigation on learning outcomes dribble a basketball in class X in SMK 12 Surabaya at 53.13%.

Keywords: Investigation Group, Student Results. Class X SMK

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan ujung tombak kesuksesan bangsa Indonesia untuk mencerdaskan anak bangsa. Dalam implementasinya, pendidikan di Indonesia telah mengalami berbagai perubahan. Perubahan yang terjadi adalah pergantian Kurikulum. Kebijakan pengembangan kurikulum bertujuan menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan efektif melalui penguatan sikap, keterampilan, dan pengetahuan yang terintegrasi.

Dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas), Bab II Pasal 2 disebutkan bahwa "Pendidikan nasional berdasarkan Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945". Dalam pasal 3 disebutkan bahwa Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Mardiana, dkk, (2008: 4), Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan perkembangan watak. Pendidikan jasmani merupakan wadah untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif, psikomotorik siswa. Dalam proses belajar yang baik, seseorang akan berusaha mencapai hasil belajar yang maksimal. Pencapaian hasil belajar siswa satu dengan siswa yang lain memperoleh hasil yang beragam, sehingga setiap sekelompok individu yang heterogen memiliki beragam kemampuan intelegensi.

Salah satu faktor yang memengaruhi hasil belajar seseorang dengan hasil yang baik, yaitu kemampuan guru dalam mengolah model pembelajaran dan metode pembelajaran yang tepat dan memberi kemudahan bagi siswa untuk mempelajari materi pelajaran. Sehingga menghasilkan pembelajaran yang lebih baik dan efektif. Oleh karena itu pemilihan model pembelajaran yang tepat akan menghasilkan pembelajaran yang maksimal dan manfaatnya dapat dirasakan langsung oleh murid.

Dari hasil pengamatan dilakukan oleh penulis pada saat melaksanakan PPP (Program Perencanaan Pembelajaran) tanggal 8 September sampai 6 Oktober 2014 di SMKN 12 Surabaya. Pembelajaran yang

diberikan guru PJOK (Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan) di SMKN 12 Surabaya, guru menerapkan model pembelajaran langsung, guru hanya menyampaikan materi kepada siswa kemudian siswa mempraktikkannya, tidak terjadi diskusi antar siswa tentang materi yang diajarkan dalam pembelajaran PJOK, siswa belajar secara individual sehingga siswa yang kurang menguasai materi pembelajaran akan berdampak pada hasil belajar PJOK yang kurang maksimal.

Dari kondisi tersebut peneliti ingin mengadakan penelitian model pembelajaran kooperatif, Dalam pembelajaran kooperatif ada beberapa tipe atau variasi jenis meskipun penekanan secara umum sama yaitu mengenai kolaborasi atau bersifat kerjasama namun terdapat perbedaan diantaranya. Untuk mengetahui kelebihan dan kekurangan pada setiap tipe model pembelajaran kooperatif. Maka akan dijelaskan *syntak* model pembelajaran kooperatif tipe dari *Students Teams Achievement Division (STAD)*, *jigsaw*, *Group Investigation (GI)*, *make a match*, *Team Games Tournaments (TGT)* dan struktural. Menurut Rusman (2013: 213-227) *syntak* pada tipe-tipe model pembelajaran kooperatif antara lain:

a. *Student Teams Achievement Division (STAD)*

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD merupakan variasi pembelajaran yang paling banyak diteliti. *Syntak* model pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah 1) penyampaian tujuan dan motivasi, 2) pembagian kelompok, 3) presentasi dari guru, 4) kegiatan belajar dalam tim, 5) kuis/ evaluasi.

b. *Jigsaw*

Merupakan model pembelajaran dengan cara siswa belajar dalam kelompok kecil secara heterogen, bekerja sama, saling ketergantungan positif dan bertanggung jawab secara mandiri. *Syntak* model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* adalah 1) penyampaian tujuan dan motivasi, 2) siswa dikelompokkan dengan anggota \pm 4 orang, 3) setiap orang dalam satu kelompok mempunyai materi dan tugas yang berbeda-beda, 4) anggota dari kelompok yang berbeda dengan materi serta tugas yang sama membentuk kelompok baru (kelompok ahli), 5) setelah kelompok ahli berdiskusi maka tiap anggota kembali ke kelompok asal dan menjelaskan pada anggota kelompok tentang subtopik yang telah mereka kuasai, 6) tim ahli mempresentasikan hasil diskusi, 7) pembahasan/ evaluasi, 8) penutup.

c. Investigasi Kelompok

Merupakan model pembelajaran kelompok yang beranggotakan dua sampai enam orang dan dibentuk sendiri, memilih subtopik yang disediakan, membuat laporan kelompok dan mempresentasikan kepada kelompok lain untuk bertukar pengetahuan temuan mereka. *Syntax* model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok adalah 1) mengidentifikasi topik dan mengorganisasikan siswa dalam kelompok, 2) merencanakan prosedur dan tujuan, 3) Guru mendemonstrasikan materi dan siswa diberi kesempatan mencobanya, 4) Siswa menganalisis dan mensintesis materi yang telah dipelajarinya, 5) Siswa mempresentasikan hasil analisis dan sintesis, 6) evaluasi.

d. *Make a Match* (Membuat Pasangan)

Merupakan model pembelajaran dengan keunggulan memberi kesempatan siswa agar mampu mencari pasangan sambil belajar suatu konsep atau topik dalam suasana yang menyenangkan. *Syntax* model pembelajaran kooperatif tipe *make a match* adalah 1) guru menyiapkan beberapa kartu yang berisi konsep/topik yang mana satu sisi kartu berupa soal dan sisi sebaliknya kartu berupa jawaban, 2) setiap siswa mendapatkan satu kartu dan memikirkan jawaban atau soal dari kartu yang dipegang, 3) siswa mencari pasangan yang mempunyai kartu yang cocok dengan kartunya, 4) siswa yang dapat mencocokkan kartunya sebelum batas waktu akan diberikan poin sedangkan siswa yang tidak dapat mencocokkan kartu dengan pasangannya tidak akan mendapatkan poin, 5) setelah satu babak kartu dikocok kembali agar setiap siswa mendapatkan kartu yang berbeda dari sebelumnya, demikian seterusnya, 6) kesimpulan.

e. *Team Games Tournaments* (TGT)

Merupakan model pembelajaran dengan ciri khas yang dapat memberikan kesempatan bagi siswa untuk dapat melakukan pembelajaran melalui permainan antara kelompok satu dengan kelompok lain dengan tujuan memperoleh skor. *Syntax* model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 1) penyajian kelas, 2) belajar dalam kelompok, 3) permainan, 4) pertandingan, 5) penghargaan kelompok.

f. Struktural

Merupakan model pembelajaran yang menekankan pada struktur-struktur khusus yang dirancang untuk mempengaruhi pola interaksi siswa. Untuk melakukan model pembelajaran kooperatif tipe struktural ini, maka dapat dilakukan dengan menerapkan beberapa komponen, antara lain

1) struktur dan konstruk yang berkaitan, 2) prinsip-prinsip dasar, 3) pembentukan kelompok dan pembentukan kelas, 4) komponen dalam kelompok, 5) tata kelola, 6) keterampilan sosial.

Dari penjelasan tersebut, penulis ingin mengadakan penelitian model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok. Menurut Rusman (2013: 220), menjelaskan bahwa perencanaan pengorganisasian kelas dengan menggunakan teknik kooperatif tipe investigasi kelompok adalah kelompok dibentuk oleh siswa itu sendiri yang terdiri dari 5-6 siswa. Guru dan siswa menentukan sub-topik. Kemudian membuat laporan kelompok dari sub-topik yang dipilih. Selanjutnya, setiap kelompok menyajikan hasil laporan kepada kelompok lain, untuk saling tukar informasi setiap kelompok.

Penulis ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket, menurut Sudjana (2011: 111), hasil belajar adalah perubahan tingkah laku atau kemampuan-kemampuan individu mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan atau mendapat pengalaman belajarnya. *Dribble* adalah suatu gerakan yang mengarah ke ring basket. *Dribble* yang baik dan benar dilakukan dengan kekuatan siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan dari bahu. *Dribble* yang legal adalah selama posisi tangan yang memantulkan bola berada di bawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (*pivot foot*) berpindah posisi (Kosasih, 2008: 38),

Karena teknik dasar *dribble* bola basket harus dikuasai dengan benar untuk menunjang keterampilan dalam permainan bola basket yang bagus. *Dribble* adalah suatu gerakan yang mengarah ke ring basket. *Dribble* yang baik dan benar dilakukan dengan kekuatan siku, pergelangan tangan, telapak tangan, jari-jari, dan sedikit bantuan dari bahu. *Dribble* yang legal adalah selama posisi tangan yang memantulkan bola berada di bawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (*pivot foot*) berpindah posisi. (Kosasih, 2008: 38).

Dari latar belakang di atas, penulis ingin mengadakan penelitian model pembelajaran kooperatif dengan investigasi kelompok pada materi *dribble* bola basket untuk meningkatkan hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa Kelas X di SMKN 12 Surabaya.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat dan sistematis untuk mengetahui hubungan sebab-akibat antara variabel satu dengan

variabel yang lain. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya Tahun Pelajaran 2014/2015, yang terdiri dari 29 kelas, terdiri dari 15 jurusan, dengan jumlah 1008 siswa. Sedangkan sampel terdiri dari 2 kelas berjumlah 60 siswa

Pengambilan data dalam penelitian ini dibantu oleh 2 *observer* untuk dapat menggunakan alat 3 instrumen yaitu: (1) kognitif diambil ketika *pre-test* pertemuan 1 dan *post-test* pertemuan 4 menggunakan lembar soal-soal *essay*; (2) afektif diambil ketika *pre-test* pertemuan 2 dan *post-test* pertemuan 3 menggunakan skala sikap; (3) psikomotor (*dribble bolabasket*) diambil ketika *pre-test* pertemuan 1 dan *post-test* pertemuan 4 menggunakan tes kemampuan *dribble* Rohantoknam; Analisis data yang digunakan adalah uji *t dependent* dan uji *t independent sample* dengan taraf signifikan 0,05 dan selanjutnya akan dihitung peningkatannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian menunjukkan ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket dan terdapat peningkatan. Selanjutnya akan dibahas uji hipotesis berupa normalitas data, analisis statistik uji *t dependent sample*, uji *t independent sample* dan besar peningkatan, terlebih dahulu akan dibahas mengenai, distribusi data dan deskripsi data untuk dapat menjabarkan hasil penelitian yang dilakukan.

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai distribusi data kelompok eksperimen yang dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Distribusi Data Kelompok Eksperimen

Domain	Kategori	Pre-test	Post-test
Kognitif	Sgt. Baik	0	2
	Baik	7	17
	Sedang	21	11
	Kurang	2	0
	Kurang Skl.	0	0
Afektif	Sgt. Baik	0	0
	Baik	3	6
	Sedang	26	24
	Kurang	1	0
	Kurang Skl.	0	0
Psikomotor	Sgt. Baik	0	0
	Baik	1	2
	Sedang	2	6
	Kurang	3	9
	Kurang Skl.	24	13
Nilai Akhir	Sgt. Baik	0	0
	Baik	0	13
	Sedang	11	17

Domain	Kategori	Pre-test	Post-test
	Kurang	19	0
	Kurang Skl.	0	0

Pada tabel 1 dapat dijelaskan bahwa pada hasil penilaian domain kognitif saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 7 siswa (23,33%), kategori sedang sebanyak 21 siswa (70,00%), kategori kurang sebanyak 2 siswa (6,67%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang sekali. Sedangkan hasil penilaian domain kognitif saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak 2 siswa (6,66%), kategori baik sebanyak 17 siswa (56,66%), kategori sedang sebanyak 11 siswa (36,66%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan kurang sekali.

Selanjutnya pada hasil penilaian domain afektif saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 3 siswa (10%), kategori sedang sebanyak 26 siswa (86,67%) siswa yang masuk dalam kategori kurang 1 siswa (3,33%) dan kurang sekali tidak ada. Sedangkan hasil penilaian domain afektif saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 6 siswa (20%), siswa yang masuk dalam kategori sedang 24 siswa (80%), tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan kurang sekali.

Pada hasil penilaian domain psikomotor saat *pre-test* tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik, kategori baik sebanyak 1 siswa (3,33%), kategori sedang sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori kurang sebanyak 3 siswa (10,%) dan kategori kurang sekali sebanyak 24 siswa (80%). Sedangkan hasil penilaian domain psikomotor saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori sedang sebanyak 6 siswa (20,00%), kategori kurang sebanyak 9 siswa (30,00%) dan kategori kurang sekali sebanyak 13 siswa (43,33%).

Dari penilaian ketiga domain di atas maka didapatkan hasil belajar siswa berupa nilai akhir. Nilai akhir *pre-test* tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik dan baik, kategori sedang sebanyak 11 siswa (36,67%) siswa yang masuk dalam kategori kurang 19 siswa (63,33%) dan kurang sekali tidak ada. Sedangkan nilai *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 13 siswa (43,33%), kategori sedang sebanyak 17 siswa (56,67%) dan tidak ada siswa yang masuk dalam kategori kurang dan kurang sekali.

Selanjutnya akan dijelaskan mengenai distribusi data kelompok kontrol yang dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2 Distribusi Data Kelompok Kontrol

Domain	Kategori	Pre-test	Post-test
Kognitif	Sgt. Baik	0	0
	Baik	10	3
	Sedang	20	24
	Kurang	0	3
	Kurang Skl.	0	0
Afektif	Sgt. Baik	0	1
	Baik	7	18
	Sedang	22	11
	Kurang	1	0
	Kurang Skl.	0	0
Psikomotor	Sgt. Baik	0	0
	Baik	0	0
	Sedang	2	2
	Kurang	5	7
	Kurang Skl.	23	21
Nilai Akhir	Sgt. Baik	0	0
	Baik	0	0
	Sedang	16	17
	Kurang	14	13
	Kurang Skl.	0	0

Pada tabel 2 dapat dijelaskan bahwa pada hasil penilaian domain kognitif saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 10 siswa (33,33%), kategori sedang sebanyak 20 siswa (66,67%), dan tidak ada siswa yang masuk dalam kurang dan kategori kurang sekali. Sedangkan hasil penilaian domain kognitif saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik sebanyak tidak ada, kategori baik sebanyak 3 siswa (10%), kategori sedang sebanyak 24 siswa (80%), siswa yang masuk dalam kategori kurang 3 siswa (10%) dan siswa yang masuk dalam kategori kurang sekali tidak ada.

Selanjutnya pada hasil penilaian domain afektif saat *pre-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 7 siswa (23,33%), kategori sedang sebanyak 22 siswa (73,33%) siswa yang masuk dalam kategori kurang 1 siswa (3,33%) dan kurang sekali tidak ada. Sedangkan hasil penilaian domain afektif saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik 1 siswa (3,33%), kategori baik sebanyak 18 siswa (60%), siswa yang masuk dalam kategori sedang 11 siswa (36,67%), tidak ada siswa yang masuk kategori kurang dan kurang sekali.

Pada hasil penilaian domain psikomotor saat *pre-test* tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik dan kategori baik, kategori sedang sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori kurang sebanyak 5 siswa (16,67%) dan kategori kurang sekali sebanyak 23 siswa (76,66%). Sedangkan hasil penilaian domain psikomotor saat *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik dan kategori baik tidak, kategori sedang sebanyak 2 siswa (6,67%), kategori kurang sebanyak 7 siswa (23,33%) dan kategori kurang sekali sebanyak 21 siswa (70,00%).

Dari penilaian ketiga domain di atas maka didapatkan hasil belajar siswa berupa nilai akhir. Nilai akhir *pre-test* tidak ada siswa yang masuk dalam kategori sangat baik dan baik, kategori sedang sebanyak 16 siswa (53,33%) siswa yang masuk dalam kategori kurang 14 siswa (46,66%) dan kurang sekali tidak ada. Sedangkan nilai *post-test* jumlah siswa yang masuk dalam kategori sangat baik dan kategori baik tidak ada, kategori sedang sebanyak 17 siswa (56,67%), kategori kurang 13 siswa (43,33%) dan kurang sekali tidak ada.

Selanjutnya akan dibahas deskripsi data kelompok eksperimen pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3 Deskripsi Data

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Selisih
Rata-rata	37,85	57,96	20,11
Standar Deviasi	6,76	7,86	1,1
Varian	45,69	61,76	16,07
Nilai Tertinggi	52,44	74,11	21,67
Nilai Terendah	29,11	43,89	14,78

Berdasarkan tabel 3 di atas dapat dijelaskan deskripsi data hasil penelitian bahwa selisih hasil *pre-test* dan *post-test* nilai rata-rata sebesar 20,11; nilai standar deviasi sebesar 1,1; nilai varian sebesar 16,07; nilai tertinggi sebesar 21,67; nilai terendah sebesar 14,78.

Selanjutnya akan dibahas deskripsi data kelompok kontrol pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4 Deskripsi Data

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Selisih
Rata-rata	40,14	40,53	0,39
Standar Deviasi	5,31	5,57	0,26
Varian	28,25	31,05	2,8
Nilai Tertinggi	50,56	53,22	2,66
Nilai Terendah	31,11	31,89	0,78

Berdasarkan tabel 4 di atas dapat dijelaskan deskripsi data hasil penelitian bahwa selisih hasil *pre-test*

dan *post-test* nilai rata-rata sebesar 0,39; nilai standar deviasi sebesar 0,26; nilai varian sebesar 2,8; nilai tertinggi sebesar 2,66; nilai terendah sebesar 0,78.

Pada syarat uji menggunakan uji normalitas kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5 Uji Normalitas

Distribusi	N	Df	X ² Hitung	X ² Tabel	Ket.
<i>Pre-test</i>	30	2	4,623	5,991	Normal
Distribusi	N	Df	X ² Hitung	X ² Tabel	Ket.
<i>Post-test</i>	30	2	1,667	5,991	Normal

Berdasarkan tabel 5 di atas dapat dijelaskan bahwa X² hitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai X² tabel. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *pre-test* dan *post-test* adalah normal.

Pada syarat uji menggunakan uji normalitas kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6 Uji Normalitas

Distribusi	N	Df	X ² Hitung	X ² Tabel	Ket.
<i>Pre-test</i>	30	2	3,430	5,991	Normal
<i>Post-test</i>	30	2	5,275	5,991	Normal

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dijelaskan bahwa X² hitung lebih kecil dibandingkan dengan nilai X² tabel. Sehingga dapat dikatakan bahwa seluruh distribusi data dari hasil *pre-test* dan *post-test* adalah normal

Untuk menjawab hipotesis maka digunakan uji *t independent* dan uji *t dependent*. Selanjutnya akan di bahas uji *t independent (pre-test)* dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7 uji t Independent (Pre-Test)

S ²	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
36,96	-1,458	2,002	Tidak ada beda

Dari tabel 7 di atas dapat memberikan penjelasan bahwa hasil perhitungan uji T sampel berbeda menunjukkan hasil $t_{hitung} -1,458 < t_{tabel} 2,002$, maka hipotesis nol (Ho) diterima dan hipotesis kerja (Ha) ditolak. Hasil hipotesis dapat dikatakan bahwa tidak ada perbedaan hasil belajar *dribble* bola basket antara siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol sebelum pemberian perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok.

Selanjutnya akan di bahas uji *t dependent* kelompok eksperimen dapat dilihat pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8 uji t dependent kelompok eksperimen

Perbedaan Nilai	N	Df	T Hitung	T Tabel	Ket.
<i>Pre-test & Post-test</i>	30	29	14,69	1,699	Signifikan

Berdasarkan pada tabel 8 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai $14,69 > 1,699$. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan sebesar 0,05 antara nilai *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen pada sampel penelitian. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada grafik 1 sebagai berikut:

Selanjutnya akan di bahas uji *t dependent* kelompok kontrol dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9 Uji Beda Menggunakan Uji T Dependent Kelompok Kontrol

Perbedaan Nilai	N	Df	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
<i>Pre-test - Post-test</i>	3	29	0,30	1,699	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 9 di atas dapat dijelaskan bahwa nilai pada $t_{hitung} < t_{tabel}$ dengan nilai $0,30 < 1,699$. Hal ini membuktikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan sebesar 0,05 antara nilai *pre-test* dan *post-test* pada sampel penelitian kelompok kontrol.. Untuk lebih jelasnya maka dapat dilihat pada grafik 2 sebagai berikut:

Selanjutnya akan di bahas uji *t independent (post-test)* dapat dilihat pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10 uji t Independent (Post-Test)

S ²	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
36,96	9,90	2,002	ada beda

Dari tabel 10 di atas dapat memberikan penjelasan bahwa hasil perhitungan uji T sampel berbeda menunjukkan hasil $t_{hitung} 9,90 > t_{tabel} 2,002$, maka hipotesis nol (Ho) ditolak dan hipotesis kerja (Ha) diterima. Hasil hipotesis dapat dikatakan bahwa ada perbedaan hasil belajar *dribble* bola basket antara siswa kelompok eksperimen dan siswa kelompok kontrol setelah pemberian perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok

Selanjutnya besar peningkatan hasil belajar siswa materi *dribble* bolabasket dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11 Besar Peningkatan

	Mean			Peningkatan
	Pre-test	Deviasi	%	
Sampel eksperimen	37,85	20,11	100%	53,13%
Sampel kontrol	40,11	0,39	100%	0,97%

Berdasarkan tabel 11 di atas dapat dijelaskan bahwa kelompok eksperimen nilai *mean pre-test* sebesar 37,85; nilai *mean deviasi* sebesar 20,11; persentase 100%. Dari nilai di atas maka dapat diketahui besar peningkatan hasil belajar *drbble* bola basket sebesar 53,13%. Sedangkan kelompok kontrol nilai *mean pre-test* sebesar 40,11; nilai *mean deviasi* sebesar 0,39; persentase 100%. Dari nilai di atas maka dapat diketahui besar peningkatan hasil belajar *drbble* bola basket sebesar 0,97%.

PENUTUP

Simpulan

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

(1) Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya. Dibuktikan oleh hasil uji beda rata-rata *pre-test* dan *post-test* menggunakan rumus uji *t dependent* yang menghasilkan nilai *t* hitung sebesar 14,69 > nilai *t* tabel 1,699 dalam taraf signifikansi sebesar 0,05; (2) Besar pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X di SMKN 12 Surabaya adalah sebesar 53,13%.

Saran

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

(1) Guru dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif investigasi kelompok terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X SMKN 12 Surabaya; (2) guru tidak cukup hanya menjelaskan dan mendemonstrasikan tugas gerak yang diberikan. Namun guru juga perlu memberikan kesempatan pada siswa untuk menganalisa pembelajaran dan siswa saling berinteraksi sesama siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang lebih baik; (3) Guru akan sangat diperlukan terutama untuk memahami dan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe investigasi kelompok sebagai penunjang peningkatan hasil belajar *dribble* bola

basket; (4) Untuk sekolah semoga ini mendapat perhatian dan mendukung untuk pelaksanaan pembelajaran yang ada di SMKN 12 Surabaya, agar pembelajaran berjalan lancar dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. *Permainan Bola Basket*. Bandung: Pustaka Pelajar.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Jauhar, Mohammad. 2011. *Implementasi Paikem*. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Kosasih, Danny. 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang: Elwas Offset.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajawali Press.
- Kunandar. 2014. *Penilaian Autentik*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Maksum, Ali. 2009. *Diktat Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mardiana, Ade, Purwadi dan Satya, Indrawira. 2008. *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Pribadi, Benny A. 2010. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat.
- Rohantoknam. dkk. 2006 *Parameter Test SMP/SMA Negeri Ragunan*. Jakarta: Iptek Olahraga
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana. 2011. *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Sekretaris Negara Republik Indonesia.