

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DEMONSTRASI TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLABASKET (Studi pada Siswa Kelas XI MAN 1 Pamekasan)

Nahdiy Tammimi

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

Abdur Rachman Syam, T.

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

Abstrak

Model pembelajaran demonstrasi merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang disertai penjelasan secara lisan. Dengan model pembelajaran demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Hal ini karena siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan saat proses pelajaran berlangsung. Tujuan dari penelitian ini untuk : 1. Untuk mengetahui adanya pengaruh dan besarnya peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan. Jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan melakukan pendekatan kuantitatif. Siswa yang menjadi subyek penelitian sebanyak 36 anak. Pengambilan data dengan cara menggunakan tes *dribble* (*Pre-test*) dan tes *dribble* (*Post-test*) pada permainan bolabasket. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar *dribble* siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *dribble* bolabasket siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran demonstrasi ($t_{hitung} 20,028 > t_{tabel} 2,032$) dan pembelajaran demonstrasi ternyata memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar *dribble* siswa sebesar 37,12%.

Kata Kunci: Demonstrasi, hasil belajar, *Dribble*, Bolabasket.

Abstract

The demonstration learning model is a way of presenting lesson material by demonstrating or displaying to students a particular process, situation, or object being studied, whether actual or imitative, accompanied by an oral explanation. With the model of demonstration learning, the process of student acceptance of learning materials will be more memorable in depth, thus forming a good and perfect understanding. This is because students can observe and pay attention to what is shown during the learning process. The purpose of this study is to: 1. To determine the effect and magnitude of the increase in learning outcomes with the model of demonstration learning to dribble the basketball learning outcomes in the students of the state Islamic senior high school 1 Pamekasan class XI. The type used in this experiment is the quasi-experiment research with quantitative approach. Students who became the subject of this research are as many as 36 children. The data collected by using dribble test (*Pre-test*) and dribble test (*Post-test*) on a Basketball game. The result of the test shows that there is a significant difference between the basketball dribbling ability of students before and after the implementation of the demonstration learning model ($t_{cal} 20,028 > t_{table} 2.032$) and the demonstration learning turns out to increase the result of the dribble learning by 37,12%.

Keywords: *Demonstration, learning result, Dribble, Basketball.*

PENDAHULUAN

Menurut Kristiandaru, (2010: 33) mengemukakan bahwa Penjasorkes adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktifitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan, jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Lingkup permainan dan olahraga meliputi beberapa aktifitas. Permainan

bolabasket adalah salah satu dari aktifitas permainan dan olahraga. Berdasarkan hal tersebut guru harus memberikan materi permainan bolabasket kepada siswa.

Dalam proses belajar mengajar di sekolah, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Penjasorkes) sebagaimana mata pelajaran yang lain memiliki kurikulum yang diarahkan untuk mencapai tujuan yang ditetapkan. Pencapaian tujuan tersebut

tergantung pada kegiatan belajar yang berlangsung di sekolah. Salah satu cara untuk mencapai tujuan Penjasorkes adalah dengan menerapkan suatu pendekatan yang mampu diterima oleh siswa. Pendekatan tersebut dapat berupa dorongan/kesempatan yang luas bagi siswa untuk beraktifitas.

Pada pelaksanaan proses belajar mengajar, guru dapat menetapkan satu jenis metode atau gabungan beberapa metode yang disesuaikan dengan tujuan yang akan dicapai, materi yang akan disajikan, serta proses belajar mengajar. Berbagai macam metode pembelajaran dapat digunakan dalam interaksi proses pembelajaran pendidikan jasmani. Salah satu model yang dapat digunakan terutama untuk menyampaikan kecakapan-kecakapan gerak motorik adalah model pembelajaran demonstrasi.

Model pembelajaran demonstrasi merupakan cara penyajian bahan pelajaran dengan memperagakan atau mempertunjukkan kepada siswa suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari, baik sebenarnya ataupun tiruan, yang disertai penjelasan secara lisan. Dengan model pembelajaran demonstrasi, proses penerimaan siswa terhadap materi pembelajaran akan lebih berkesan secara mendalam, sehingga membentuk pengertian dengan baik dan sempurna. Hal ini karena siswa dapat mengamati dan memperhatikan apa yang diperlihatkan saat proses pelajaran berlangsung.

Model pembelajaran demonstrasi olahraga merupakan sebuah alternatif pengajaran yang tepat untuk diterapkan di sekolah-sekolah dasar khususnya, karena model ini memiliki keunggulan yaitu siswa dapat melihat langsung dengan cara demonstrasi atau langsung dipraktekkan oleh guru pelajaran pendidikan jasmani secara langsung yang membuat siswa bisa menirukan gerakan yang benar.

Model pembelajaran demonstrasi juga dapat digunakan jika seorang pendidik atau guru bermaksud menyederhanakan suatu prosedur atau dasar suatu teori yang panjang, termasuk keinginan menunjukkan suatu penampilan standart. Setelah demonstrasi diberikan biasanya pembelajaran dilanjutkan dengan menggunakan metode penampilan, dimana peserta didik dituntut untuk melakukan apa yang telah didemonstrasikan oleh pendidik. Karena itu dalam model pembelajaran demonstrasi pendidik harus memberikan penjelasan yang cukup tentang apa yang didemonstrasikan dan pengamatan yang cermat untuk menghindari kecelakaan atau kerusakan alat yang digunakan. Sehingga kegiatan tersebut tetap memerlukan supervisi oleh pendidik secara dekat.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut akan dilakukan penelitian dengan judul : Pengaruh Model Pembelajaran Demonstrasi Terhadap Hasil *dribble*

Belajar Bolabasket (Studi pada Siswa Kelas XI MAN 1 Pamekasan, Kabupaten Pamekasan)".

Tujuan penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dan besarnya peningkatan hasil belajar dengan model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket pada siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan.

Pengertian Model Demonstrasi

Model demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh siswa (Huda, 2013: 231-232).

Sanjaya (2006: 56), mengemukakan bahasa demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan kepada siswa tentang suatu proses, situasi atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain ahli dalam topik bahasan yang harus didemonstrasikan.

Langkah-Langkah Perencanaan dan Pelaksanaan

1. Perencanaan

Dalam perencanaan hal-hal yang dilakukan ialah :

- a. Merumuskan tujuan yang baik dari sudut kecakapan atau kegiatan yang diharapkan dapat tercapai setelah metode demonstrasi berakhir.
- b. Menetapkan garis-garis besar langkah-langkah demonstrasi yang akan di laksanakan.
- c. Memperhitungkan waktu yang di butuhkan.
- d. Selama demonstrasi berlangsung guru harus intropeksi diri apakah :

- 1) Keterangan-keterangan dapat di dengar dengan jelas oleh siswa.
- 2) Apakah semua media yang di gunakan telah di tempatkan pada posisi yang baik, hingga semua siswa dapat melihat semuanya dengan jelas.
- 3) Siswa membuat catatan-catatan yang dianggap perlu.

- e. Menetapkan rencana penilaian terhadap kemampuan anak didik.
- f. Melakukan uji coba demonstrasi.

2. Pelaksanaan

a. Langkah pembukaan

Sebelum demonstrasi dilakukan ada beberapa hal yang harus diperhatikan, di antaranya :

- 1) Mengatur tempat duduk atau posisi yang memungkinkan semua siswa dapat memperhatikan dengan jelas apa yang didemonstrasikan.

- 2) Mengemukakan tujuan apa yang harus dicapai oleh siswa.
 - 3) Mengemukakan tugas-tugas apa yang harus dilakukan oleh siswa, misalnya siswa ditugaskan untuk mencatat hal-hal yang dianggap penting dari pelaksanaan demonstrasi.
- b. Langkah pelaksanaan demonstrasi.
- 1) Memulai demonstrasi dengan kegiatan-kegiatan yang merangsang siswa untuk berpikir, misalnya melalui pertanyaan-pertanyaan yang mengandung teka-teki sehingga mendorong siswa untuk tertarik memperhatikan demonstrasi.
 - 2) Menciptakan suasana yang menyejukkan dengan menghindari suasana yang menegangkan.
 - 3) Meyakinkan bahwa semua siswa mengikuti jalannya demonstrasi dengan memerhatikan reaksi seluruh siswa.
 - 4) Memberikan kesempatan kepada siswa untuk secara aktif memikirkan lebih lanjut sesuai dengan apa yang dilihat dari proses demonstrasi itu.
- c. Langkah mengakhiri demonstrasi

Apabila demonstrasi selesai dilakukan, proses pembelajaran perlu diakhiri dengan memberikan tugas-tugas tertentu atau mempraktekkan yang ada kaitannya dengan pelaksanaan demonstrasi dan proses pencapaian tujuan pembelajaran. Hal ini diperlukan untuk meyakinkan apakah siswa memahami proses demonstrasi itu atau tidak. Selain memberikan tugas yang relevan, ada baiknya guru dan siswa melakukan evaluasi bersama tentang jalannya proses demonstrasi itu untuk perbaikan selanjutnya.

Evaluasi

Evaluasi menurut Kumano (2001: 10) merupakan penilaian terhadap data yang dikumpulkan melalui kegiatan asesmen. Sementara itu menurut Calongesi (1995: 5) evaluasi adalah suatu keputusan tentang nilai berdasarkan hasil pengukuran. Sejalan dengan pengertian tersebut, Zainul dan Nasution (2001:8) menyatakan bahwa evaluasi dapat dinyatakan sebagai suatu proses pengambilan keputusan dengan menggunakan informasi yang diperoleh melalui pengukuran hasil belajar, baik yang menggunakan instrumen tes maupun non tes.

Arikunto (2004: 35) mengungkapkan bahwa evaluasi adalah serangkaian kegiatan yang ditujukan untuk mengukur keberhasilan program pendidikan. Tayibnapis (2000: 24) dalam hal ini lebih meninjau pengertian evaluasi program dalam konteks tujuan yaitu sebagai

proses menilai sampai sejauhmana tujuan pendidikan dapat dicapai.

Berdasarkan tujuannya, terdapat pengertian evaluasi sumatif dan evaluasi formatif. Evaluasi formatif dinyatakan sebagai upaya untuk memperoleh *feedback* perbaikan program, sementara itu evaluasi sumatif merupakan upaya menilai manfaat program dan mengambil keputusan (Lehman, 1990: 14).

Kelebihan dan Kelemahan Metode Demonstrasi

Kelebihan dan kelemahan model pembelajaran demonstrasi (Huda, 2013: 233) adalah:

1. Membuat pengajaran menjadi lebih jelas dan lebih konkret.
2. Memusatkan perhatian siswa.
3. Lebih mengarahkan proses belajar siswa pada materi yang sedang dipelajari.
4. Lebih melekatkan pengalaman dan kesan sebagai hasil pembelajarannya dalam diri siswa.
5. Membuat siswa lebih mudah memahami apa yang dipelajari.
6. Membuat proses pengajaran lebih menarik.
7. Merangsang siswa untuk aktif mengamati dan menyesuaikan antara teori dengan kenyataan.
8. Membantu siswa memahami dengan jelas jalannya suatu proses atau kerja suatu benda.
9. Memudahkan berbagai jenis penjelasan.
10. Memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi dari hasil ceramah melalui pengamatan dan contoh-contoh konkret dengan menghadirkan objek sebenarnya.

Kelemahan model pembelajaran demonstrasi (Huda, 2013: 233-234) adalah

1. Ia mengharuskan keterampilan guru secara khusus.
2. Tidak tersedianya fasilitas-fasilitas pendukung, seperti peralatan, tempat, dan biaya yang memadai di setiap kelas..
3. Memerlukan kesiapan dan perencanaan yang matang di samping waktu yang cukup panjang.
4. Kesulitan siswa terkadang untuk melihat dengan jelas benda yang akan dipertunjukkan.
5. Tidak semua benda dapat didemonstrasikan.
6. Sukar dimengerti bila didemonstrasikan oleh guru yang kurang menguasai materi atau barang yang didemonstrasikan.

Hasil Belajar

Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung..

Ada yang berpendapat lebih khusus mengartikan bahwa belajar adalah menyerap pengetahuan. Belajar adalah perubahan yang terjadi dalam tingkah laku manusia. Proses tersebut tidak akan terjadi apabila tidak ada suatu yang mendorong pribadi yang bersangkutan.

Suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila tujuan instruksional khusus (TIK) dapat tercapai. (Syaiful, 2002: 119).

Prestasi belajar seorang peserta didik dikatakan sempurna jika memenuhi tiga aspek yaitu: aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor.

Faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar siswa mencakup: faktor internal dan faktor eksternal.

Dribble

Dribble merupakan bagian yang terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim. Seperti operan, *dribble* adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap menguasai bola sambil bergerak, maka harus memantulkannya pada lantai. Pada awalnya, bola harus lepas dari tangan sebelum kaki diangkat dari lantai. Sementara men-*dribble* tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dengan dua tangan atau bola diam dalam genggam tangan. (Wissel, 1994: 95).

Dribble yang legal adalah selama posisi tangan tidak berada di bawah bola dan bola harus meninggalkan tangan sebelum kaki tumpuan (*pivot foot*) berpindah posisi. (Kosasih, 2008: 38).

Cara menggiring (*dribble*) bola adalah sebagai berikut:

1. Pegang bola dengan kedua tangan, lakukan secara rileks dengan posisi tangan kanan diatas bola dan tangan kiri dibawah bola.
2. Salah satu kaki melangkah kedepan bersamaan dengan tangan yang melakukan giringan, dan lutut sedikit ditekuk.
3. Condongkan badan ke depan, berat badan diantara dua kaki.
4. Bola di pantul-pantulkan, dengan pandangan mata ke depan, tetapi untuk pemula boleh melihat bola.
5. Lakukan gerakan sambil berjalan maju mundur atau di tempat.
6. Setelah menguasai gerakan di atas, lanjutkan gerakan menggiring bola sambil berlari ke depan.
7. Lakukan gerakan kombinasi antara mengoper, menggiring dan menembak dengan gerakan yang cepat.

(Ahmadi, 2007: 17)

METODE

Jenis penelitian adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*), dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang artinya sebuah penelitian yang dilakukan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam dengan peneliti sebagai instrumen (Maksum, 2009: 15). Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yang artinya suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk

mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel (Maksum, 2009: 11).

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah : “*OneGroup Pretest-Posttest Design*”.

Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2009:31). Dalam penelitian ini : variabel bebas: model pembelajaran Demonstrasi dan variabel terikat: hasil *dribble* belajar bolabasket.

Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksud untuk diteliti dan yang 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 sedikit (Maksum, 2009:40).

Populasi dari penelitian ini adalah jumlah keseluruhan siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan yaitu sebanyak 245 siswa.

2. Sampel

Sampel *cluster sampling* adalah pengambilan sampel dengan *cluster sampling* ini dengan cara mengambil salah satu kelas XI dengan cara undian dimana membuat kertas kecil yang digulung sebanyak 7 gulungan kertas dan salah satunya ada tulisan sampel. Sampel penelitian ini adalah kelas XI IPS 1 berjumlah 36 siswa MAN 1 Pamekasan.

Definisi Operasional

1. Model pembelajaran demonstrasi

Model mengajar yang menggunakan peragaan untuk memperjelas suatu pengertian atau untuk memperlihatkan bagaimana melakukan sesuatu kepada peserta didik.

2. Hasil belajar

Untuk mengetahui berhasil tidaknya seseorang dalam belajar maka perlu dilakukan suatu evaluasi yang bertujuan untuk mengetahui prestasi yang diperoleh siswa setelah proses belajar mengajar berlangsung.

3. Bolabasket

Bolabasket merupakan olahraga permainan yang menggunakan bola besar, dimainkan dengan tangan. Bola boleh dioper (dilempar ke teman), boleh dipantulkan ke lantai (di tempat atau sambil berjalan) dan tujuannya adalah memasukkan bola ke basket (keranjang) lawan.

4. Dribble

Dribble merupakan bagian yang terpisahkan dari bolabasket dan penting bagi permainan individual dan tim. Seperti operan, *dribble* adalah salah satu cara membawa bola.

Instrument Penelitian

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini pada awal dilakukan tes *dribble* (*Pre-test*) dan sesudah pembelajaran atau treatment dilakukan tes *dribble* (*Post-test*) serta setiap evaluasi hasil belajar setiap pertemuan dilakukan praktek. Penilaian dilakukan dengan mengamati setiap langkah dengan pedoman pengamatan. Objek pengamatan *dribble* ada 5, berikut kriteria penilaiannya menggunakan penilaian skala *likert*. Sangat baik : 5, Baik : 4, Cukup baik : 3, Kurang baik : 2, dan Kurang : 1. Jadi nilai maksimal dari penilaian ini adalah 25. Formula untuk mengetahui ketuntasan belajar sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan hasil tes praktek} = \frac{\sum \text{Nilai tes praktek}}{\sum \text{Nilai maksimal}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

Tabel 1 Deskripsi Dribble Siswa

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Beda
Rata-rata	43,44	59,56	16,11
Standar Deviasi	6,43	5,64	4,83
Varians	41,28	31,80	23,30
Nilai Maksimum	60	72	24
Nilai Minimum	32	48	4
% Peningkatan	37,12%		

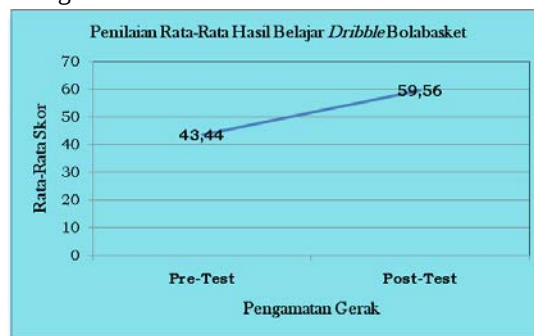
Dari tabel 1 di atas dapat diketahui deskripsi hasil penilaian pengamatan gerak tes *dribble* bolabasket siswa sebelum diberikan model pembelajaran demonstrasi (*pre-test*) adalah: nilai rata-rata sebesar 43,44; dengan varians sebesar 41,28; standar deviasi sebesar $\pm 6,43$; serta nilai terendah 32 dan tertinggi sebesar 60.

Sedangkan hasil penilaian pengamatan gerak tes *dribble* bolabasket siswa sesudah diberikan model pembelajaran demonstrasi adalah: nilai rata-rata sebesar 59,56; dengan varians sebesar 31,80; standar deviasi sebesar $\pm 5,64$; serta nilai terendah dan tertinggi masing-masing adalah 48 dan 72.

Beda rata-rata antara nilai *pre-test* dan *post-test* adalah: rata-rata beda sebesar 16,11; varians beda sebesar 23,30; dan standar deviasi beda sebesar $\pm 4,83$; serta beda nilai tertinggi dan terendah masing-masing sebesar 24 dan 4.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada perbedaan rata-rata sebesar 16,11 atau peningkatan sebesar 37,12% antara nilai *pre-test* dan *post-test*. Hal ini berarti bahwa pemberian pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi ternyata berpengaruh terhadap rata-rata peningkatan hasil belajar *dribble* permainan bolabasket siswa sebesar 37,12%.

Peningkatan hasil belajar *dribble* permainan bolabasket siswa setelah menerima pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi dapat digambarkan pada diagram berikut ini.



Gambar 1 Diagram Peningkatan Hasil Belajar Dribble Bolabasket

Syarat Uji Hipotesis

1. Uji normalitas

Tabel 2 Uji normalitas Data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test			
		Pre-Test	Post-Test
N		36	36
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	43,4444	59,5556
	Std. Deviation	6,42515	5,63887
Most Extreme Differences	Absolute	,188	,180
	Positive	,188	,180
	Negative	-,118	-,174
Kolmogorov-Smirnov Z		1,127	1,082
Asymp. Sig. (2-tailed)		,158	,192

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Hasil tabel uji normalitas di atas memberikan informasi bahwa:

- Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *pre-test* sebesar 0,158 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.
- Besarnya nilai *Asymp. Sig. (2-tailed)* data *post-test* sebesar 0,192 lebih besar 0,05. Sesuai kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data tersebut berdistribusi normal.

2. Uji homogenitas

Tabel 3 Hasil Uji Homogenitas

Variabel	F hitung	F tabel	Keterangan
Pre-Test dan Post-Test	1,298	1,84	Homogen

Hasil tabel 3 di atas memberikan informasi bahwa harga $F_{hitung} (1,298) < F_{tabel} (1,84)$, sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data *pre-test* dan *post-test* merupakan data yang homogen.

Pengujian Hipotesis

Nilai yang digunakan dalam penghitungan uji *paired t test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*, dengan penyajian datanya sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil Perhitungan Uji t

Perbandingan	Mean	t _{hitung}	t _{tabel}	Keterangan
Hasil Belajar	Pre-Test	43,44	20,028	Signifikan
	Post-Test	59,56		

Hasil perhitungan uji t pada tabel di atas dapat diinterpretasikan seperti pada berikut ini

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan tolak H_o karena nilai $t_{hitung} 20,028 > \text{nilai } t_{tabel} 2,032$. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *dribble* sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi pada siswa. Hal ini dapat dikatakan, bahwa pemberian pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan, Kabupaten Pamekasan.

Pembahasan

Model pembelajaran demonstrasi adalah cara penyajian pelajaran dengan memperagakan dan mempertunjukkan suatu proses, situasi, atau benda tertentu yang sedang dipelajari baik dalam bentuk sebenarnya maupun dalam bentuk tiruan yang dipertunjukkan oleh guru atau sumber belajar lain di depan seluruh siswa (Huda, 2013: 231-232).

Pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi bolabasket yang diberikan kepada siswa ternyata memberikan peningkatan hasil belajar *dribble* sebesar 37,12%. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} 20,028 > \text{nilai } t_{tabel} 2,032$, hal ini dapat dikatakan, bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran demonstrasi bolabasket memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan, Kabupaten Pamekasan.

PENUTUP

Simpulan

1. Terdapat pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran demonstrasi terhadap hasil belajar

dribble siswa kelas XI MAN 1 Pamekasan. Hasil uji t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan *dribble* bolabasket siswa sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran demonstrasi ($t_{hitung} 20,028 > t_{tabel} 2,032$).

2. Pembelajaran demonstrasi ternyata memberikan pengaruh peningkatan hasil belajar *dribble* siswa sebesar 37,12%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode demonstrasi ini dijadikan sebagai acuan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya pada pembelajaran bolabasket.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan pembelajaran demonstrasi, hendaknya proses pembelajaran model ini bisa dilakukan, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Nuril. 2007. Permainan Bolabasket. Surakarta: PT. Era Intermedia.
- Arikunto, S & Jabar. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Calongesi, J.S. 1995. *Merancang Tes untuk Menilai Prestasi Siswa*. Bandung : ITB.
- Huda Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kosasih Danny, 2008. *Fundamental Basketball*. Semarang : CV. Elwas Offset.
- Kristiandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Lehmann, H. (1990). *The Systems Approach to Education. Special Presentation Conveyed in The International Seminar on Educational Innovation and Technology Manila*. Innotech Publications-Vol 20 No. 05.
- Maksum, A. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Bahan kuliah yang tidak dipublikasikan, Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, A, 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Martini. 2007. *Prosedur dan Prinsip-Prinsip Statistika*. Surabaya: UNESA University Press Anggota IKAPI.

- Kumano, Y. 2001. *Authentic Assessment and Portfolio Assessment-Its Theory and Practice*. Japan: Shizuoka University.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Syaiful, Bahri. 2002. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Tayibnapi, F.Y. 2000. *Evaluasi Program*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wissel Hal, 1994. *BOLABASKET*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada.
- Zainul & Nasution. 2001. *Penilaian Hasil belajar*. Jakarta: Dirjen Dikti.

