

**PERBANDINGAN PENERAPAN METODE DEMONSTRASI DAN METODE CERAMAH
TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLE* BOLA BASKET**
(Studi Pada Siswa Kelas V SDK Stella Maris Surabaya)

Tomi Manjela Eto

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Surabaya,
eto04bolang@yahoo.co.id

Bambang Ferianto Tj. K.

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

Abstrak

Pembelajaran permainan bolabasket merupakan salah satu cabang olahraga yang masuk dalam kurikulum pendidikan di sekolah, oleh karena itu dalam rangka menumbuhkan minat siswa pada pembelajaran permainan bolabasket diperlukan bentuk-bentuk model pengajaran yang bervariasi dan menarik bagi siswa agar menimbulkan rasa senang dan gembira sehingga minat siswa akan pembelajaran permainan bolabasket khususnya penguasaan teknik *dribble* menjadi meningkat. Beberapa metode pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diterapkan diantaranya adalah metode demonstrasi dan metode ceramah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) perbedaan hasil belajar *dribble* bolabasket antara pembelajaran metode demonstrasi dan ceramah pada siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya. (2) besarnya perbedaan hasil belajar *dribble* bolabasket antara pembelajaran metode demonstrasi dan ceramah. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya Tahun Pelajaran 2011/2012. Kesimpulan: (1) Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok I (Metode Demonstrasi) dan kelompok II (Metode Ceramah) dalam pembelajaran *dribble* bolabasket. Hasil uji beda rata-rata antar kelompok menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} 4,505 lebih besar dari nilai t_{tabel} 2,045. (2) Pembelajaran metode demonstrasi memberikan peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa sebesar 5,90% sedangkan metode ceramah ternyata memberikan peningkatan sebesar 2,28%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan metode demonstrasi memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada metode ceramah terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya.

Kata Kunci: Metode Pembelajaran, Demonstrasi, Ceramah, *Dribble*, Bolabasket.

Abstract

The Learning of basketball game is one of sport which included in the school curriculum, therefore in order cultivating students' interest in learning basketball game required varied teaching model and interesting for the students in order to create a sense of fun and joy so that student interest in basketball game learning especially to mastery *dribble* techniques will increase. Several learning methods of physical education that can be applied such as demonstration method and lecture method. The purpose of this study was to determine: (1) The difference between learning outcomes of basketball dribbling while using demonstration method and lecture method in grade V Stella Maris Catholic Elementary School Surabaya. (2) How large the differences of learning outcomes of basketball dribbling while using demonstration method and lecture method. The objectives of this research are the students of grade V Stella Maris Catholic Elementary School Surabaya Academic Year 2011/2012. The conclusion: (1) There is significant difference between students in group I (Demonstration Method) and group II (Lecture Method) in dribbling basketball learning. The test result of average difference between groups showed that the t_{value} 4.505 greater than the value of t_{table} 2.045. (2) The demonstration learning method deliver improved students' learning outcomes in dribbling basketball by 5.90% while the lecture method turned out to provide an increase of 2.28%. It can be argued that learning by demonstration method gives a better effect than the lecture method to improving students' learning outcomes in dribbling basketball at grade V Stella Maris Catholic Elementary School Surabaya.

Keywords: Learning Method, Demonstration, Lecture, Dribbling, Basketball.

PENDAHULUAN

Olahraga di sekolah dipandang sebagai alat pendidikan yang mempunyai peran penting terhadap pencapaian tujuan belajar mengajar secara keseluruhan. Olahraga sebagai pendidikan atau dengan istilah

pendidikan jasmani merupakan salah satu pelajaran yang wajib diajarkan baik di Sekolah. Siregar (2008:208) menyatakan, " Sedangkan pendidikan jasmani adalah proses sosialisasi via aktivitas jasmani, bermain dan/atau olahraga yang bersifat selektif untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya ". Sedangkan

untuk menganalisis data berdasarkan skor yang diperoleh dari hasil tes *dribble* bola basket yang dilakukan. Adapun uji data sebagai berikut :

1. Mean

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan:

\bar{X} = Rata-rata

$\sum X$ = Jumlah nilai X

n = Sampel atau jumlah subjek

2. Standar Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{n \sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

Keterangan:

SD = Standar deviasi

$\sum X^2$ = Jumlah kuadrat nilai X

n = Sampel atau jumlah subjek

3. Uji Daya Pembeda atau Uji-t

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$Md = X_2 - X_1$$

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Lalu dilanjutkandengan Pengujian normalitas data digunakan untuk menguji apakah data berdistribusi normal, asumsi ini dilakukan karena uji statistik yang digunakan mensyaratkan data berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan mensyaratkan data berdistribusi normal. Hipotesis yang digunakan dalam pengujian ini adalah sebagai berikut :

H_0 : Data mengikuti distribusi normal.

H_1 : Data tidak mengikuti distribusi normal.

Statistik uji yang digunakan adalah nilai t_{hitung} . H_0 ditolak jika nilai t_{hitung} lebih kecil daripada t_{tabel} atau jika nilai signifikansi pengujian kurang dari nilai alpha ($\alpha=0,05$) (dalam Pradana, 2010:36)

Setelah pengujian normalitas maka tahap selanjutnya adalah homogenitas Dalam penelitian ini kondisi populasi terdiri atas siswa putra dan siswa putri dimana variansi yang ditimbulkan karena adanya dua kelompok ini harus dipertimbangkan untuk menjamin validitas hasil pengujian. Oleh sebab itu sebelum dilakukan pengujian uji t antara kelompok metode demonstrasi dan kelompok metode ceramah, pengujian homogenitas variansi adalah sebagai berikut :

H_0 : Variansi sampel 1 sama dengan variansi sampel 2 ($\sigma_1^2 = \sigma_2^2$)

H_1 : Variansi sampel 1 tidak sama dengan variansi sampel 2 ($\sigma_1^2 \neq \sigma_2^2$)

Statistik uji yang digunakan adalah nilai distribusi F. Hipotesis nol ditolak jika F_{hitung} lebih kecil daripada F_{tabel} atau jika signifikansi pengujian kurang dari nilai alpha ($\alpha=0,05$) (dalam Pradana, 2010:37)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, variansi, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diperoleh dari hasil tes *dribble* bolabasket pada masing-masing kelompok (Metode Demonstrasi dan Metode Ceramah) sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) diberikan kedua model pembelajaran tersebut. Di sini akan dianalisis hasil dari kedua kelompok pembelajaran tersebut terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket.

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program *SPSS for Windows release 13,0*, selanjutnya deskripsi data dari hasil penelitian dapat dijabarkan lebih lanjut sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Tes Kecepatan *Dribble* Kelompok I (Metode Demonstrasi)

Deskripsi	Pre-Test (detik)	Post-Test (detik)	Perubahan (detik)
Rata-rata	15,00	14,11	0,89
Standar Deviasi	1,19	1,19	0,30
Varians	1,42	1,42	0,09
Waktu Maksimum	17,60	17,00	1,48
Waktu Minimum	13,20	12,40	0,30
% Peningkatan	5,90%		

Perubahan rata-rata kecepatan *dribble* bolabasket siswa sebelum dan sesudah pembelajaran metode demonstrasi adalah sebesar 0,89 detik; dengan variansi sebesar 0,09; standar deviasi sebesar $\pm 0,30$ detik. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa sebesar 5,90% setelah menerima pembelajaran metode demonstrasi. Hal ini berarti bahwa penerapan metode demonstrasi pada kelompok I ternyata memberikan rata-rata peningkatan kemampuan *dribble* bolabasket siswa sebesar 5,90%.

Hasil tes *dribble* bolabasket siswa kelompok II yang menerima pembelajaran metode ceramah adalah sebagai berikut:

Deskripsi Hasil Tes Kecepatan *Dribble* Kelompok II (Metode Ceramah)

Deskripsi	Pre-Test (detik)	Post-Test (detik)	Perubahan (detik)
Rata-rata	15,01	14,67	0,34
Standar Deviasi	1,21	1,07	0,59
Varians	1,46	1,15	0,34
Nilai Maksimum	17,59	17,50	2,04
Nilai Minimum	13,23	13,10	-1,00
% Peningkatan	2,28%		

Perubahan rata-rata kecepatan *dribble* bolabasket siswa sebelum dan sesudah pembelajaran metode ceramah adalah sebesar 0,34 detik; dengan varians sebesar 0,34; standar deviasi sebesar ±0,59 detik. Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa ada peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket sebesar 2,28% setelah menerima pembelajaran metode ceramah. Hal ini berarti bahwa penerapan metode ceramah pada kelompok II ternyata memberikan rata-rata peningkatan kemampuan *dribble* bolabasket siswa sebesar 2,28%.

Perbandingan hasil belajar *dribble* bolabasket pada masing-masing metode pembelajaran adalah sebagai berikut:

Perbandingan Hasil Belajar *Dribble* Bolabasket

Kecepatan <i>Dribble</i> (detik)	Kelompok I (Metode Demonstrasi)	Kelompok II (Metode Ceramah)
Rata-rata Pretest	15,00	15,01
Rata-rata Posttest	14,11	14,67
% Peningkatan	5,90%	2,28%

PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang perbandingan penerapan metode demonstrasi dan metode ceramah terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket yang dilakukan pada siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya. Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang perbandingan penerapan metode demonstrasi dan metode ceramah terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket yang dilakukan pada siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya, diketahui bahwa:

1) Pembelajaran metode demonstrasi yang diberikan kepada siswa kelompok I ternyata memberikan peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket sebesar

5,90%. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} 15,938 >$ nilai $t_{tabel} 2,045$, hal ini dapat dikatakan, bahwa pembelajaran metode demonstrasi memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa.

2) Pembelajaran metode ceramah yang diberikan kepada siswa kelompok II ternyata memberikan peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket sebesar 2,28%. Hasil uji t menunjukkan nilai $t_{hitung} 3,195 >$ nilai $t_{tabel} 2,045$, hal ini dapat dikatakan, bahwa pembelajaran metode ceramah memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa

Pembelajaran metode demonstrasi yang diberikan kepada siswa kelompok I ternyata memberikan peningkatan hasil belajar yang lebih baik dari pada metode ceramah yang diberikan pada siswa kelompok II. Hasil uji beda antar kelompok menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 4,505 >$ nilai $t_{tabel} 2,045$. Hal ini dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok I (Metode Demonstrasi) dan kelompok II (Metode Ceramah) dalam materi *dribble* permainan bolabasket.

Hasil penelitian ini menjadi bukti bahwa penerapan model pembelajaran yang bervariasi dan berorientasi pada kondisi psikis dan perasaan siswa akan mampu membangkitkan semangat dalam menjalani proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah khususnya dalam pembelajaran permainan bolabasket materi *dribble*.

PENUTUP
Simpulan

Hasil penelitian tentang perbandingan penerapan metode demonstrasi dan metode ceramah terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket yang dilakukan pada siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya, dapat disimpulkan yaitu:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelompok I (Metode Demonstrasi) dan kelompok II (Metode Ceramah) dalam pembelajaran *dribble* bolabasket. Hasil uji beda rata-rata antar kelompok menunjukkan bahwa nilai $t_{hitung} 4,505$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} 2,045$.
2. Pembelajaran metode demonstrasi memberikan peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa sebesar 5,90% sedangkan metode ceramah ternyata memberikan peningkatan sebesar 2,28%. Hal ini dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan metode demonstrasi memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada metode ceramah terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket siswa kelas V SDK Stella Maris Surabaya.

SARAN

Dari hasil dan pembahasan penelitian ini, maka diberika 2 saran sebagai upaya tindak lanjut dari hasil penelitian agar hasil penelitian benar-benar bermanfaat.

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan pembelajaran metode demonstrasi ini dijadikan sebagai acuan bagi para guru di SDK Stella Maris Surabaya, dalam usaha untuk meningkatkan kualitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah khususnya pada materi *dribble* bolabasket.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam penerapan metode demonstrasi, maka hendaknya proses pembelajaran model ini dilakukan dan disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arif , Pradana Lukman, 2010. Pengaruh mental imagery terhadap kemampuan siswa dalam penguasaan teknik dasar dribble bola basket dalam pembelajaran pendidikan penjas. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: PENOR FIK Unesa

Arikunto, S. 1997. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bahri, S. 1995. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Asdi Mahasatya.

Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2002, *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Hamalik, O. 1995, *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta; Bumi Aksara.

Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010, *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama

Mulyasa. 2004. *Implementasi Kurikulum 2004 Panduan Pembelajaran KBK*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Pedoman Penulisan Dan Ujian Skripsi Universitas Negeri Surabaya. 2000. Surabaya: Unesa University Press

Singarimbun, 1995. *Metode Penelitian Survei*. Jakarta: LP3ES.

