

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *PICTURE AND PICTURE* TERHADAP HASIL BELAJAR KETERAMPILAN *DRIBBLE* BOLA BASKET

Triani*, Dwi Cahyo Kartiko

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*trianitriani@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Model pembelajaran *picture and picture* adalah salah satu bentuk dari pembelajaran kooperatif yang memiliki ciri-ciri aktif, inovatif dan menyenangkan. Siswa lebih menyukai hal-hal visual seperti gambar sehingga motivasi siswa meningkat dalam proses pembelajaran. Peningkatan motivasi siswa akan mempengaruhi proses pembelajaran dan tujuan pembelajaran lebih bisa dicapai. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *picture and picture* tentang hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan *one group pre-test post-test design*. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa, rata-rata dan simpangan baku *pretest* keterampilan *dribble* bola basket sebesar $6,73 \pm 1,36$ sedangkan *posttest* sebesar $8,67 \pm 0,88$. Hasil dari uji T berpasangan telah menunjukkan nilai 0,000 yang berarti terdapat perbedaan yang bermakna antara hasil *pre-test* dengan *post-test* atau terdapat pengaruh yang signifikan pemberian model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya. Kemudian peningkatan yang dihasilkan dari pemberian model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket sebesar 28,73 %.

Kata Kunci: pembelajaran, *picture and picture*, *dribble*, bola basket.

Abstract

The *picture and picture* learning model is one form of cooperative learning which has active, innovative and fun characteristics. Students prefer visual things in example picture. Furthermore, students' motivation increases in the learning process. The increasement of motivation will affect the learning process and learning goals are more attainable. The purpose of this study is to determine the effect of *picture and picture* learning models on the learning outcomes of basketball *dribble* skills in eighth grade students of State Junior High School 21 Surabaya and to find out how much influence the *picture and picture* learning model has on the learning outcomes of basketball *dribble* skills in eighth grade students of State Junior High School 21 Surabaya. This research is a type of quasi- experimental research, with a quantitative approach. The research design uses *one group pre-test post-test design*. The results showed the average and standard deviation of the basketball *dribble* skills *pretest* were 6.73 ± 1.36 while the *posttest* was 8.67 ± 0.88 . The paired t test results showed a value of 0,000 which means there is a significant difference between the results of the *pre-test* and *post-test* or there is a significant effect of giving a *picture and picture* learning model to the learning outcomes of basketball *dribble* skills in class VIII students at State Junior High School 21 Surabaya. Then the increase resulting from the provision of *picture and picture* learning models to the learning outcomes of basketball *dribble* skills by 28.73%.

Keywords: learning, *picture and picture*, *dribble*, basketball.

PENDAHULUAN

Dalam meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK), maka setiap masalah harus siap ditanggulangi. Cara meningkatkan hasil belajar siswa, di antaranya bisa memberikan pendekatan dan saat kegiatan belajar mengajar menggunakan model belajar yang cocok serta menggunakan media sebagai bahan ajar seorang pengajar. Saat proses kegiatan tersebut berlangsung, hendaknya guru terlebih dahulu menyiapkan berbagai cara atau metode yang mampu menumbuhkan pengetahuan siswa dimana siswa ingin mengetahui sesuatu yang baru. Dalam pembelajaran yang bervariasi guru mampu mengetahui karakteristik perkembangan siswa.

Dalam setiap keberhasilan siswa, kemampuan guru harus dapat mengembangkan model-model pembelajaran yang tujuannya untuk mewujudkan suasana pembelajaran yang nyaman untuk menjadikan siswa agar belajar menjadi aktif dan merasa senang sehingga siswa mampu mencapai akhir dari hasil belajar yang optimal. Pada saat proses pembelajaran terutama untuk mengembangkan model pembelajaran, seorang pengajar harus memiliki pengetahuan tentang cara mengimplementasikan model pembelajaran (Aunnurrahman, 2014:140).

Olahraga disajikan sebagai kegiatan kompetitif yang bertujuan untuk mengembangkan kondisi fisik dan mental individu yang lebih baik untuk mencapai kinerja maksimal dalam kompetisi di semua tingkatan (Mariana dan Miruna, 2016). Hasil belajar adalah alat penuntun yang membimbing siswa terhadap hasil yang diinginkan dari rencana pembelajaran (Mahajan dan Singh, 2017). Bola basket adalah permainan gabungan yang menuntut peningkatan fisik dan keterampilan teknis, karakteristik mental dan perilaku taktis (Sachanidi, dkk., 2013). Dalam permainan bola basket, seorang pemain yang baik memiliki kemampuan untuk menggiring bola (*dribble*) tanpa kehilangan kecepatan lari (Kong, Qi, dan Shi, 2015).

Dalam setiap menyampaikan suatu materi kepada siswa, guru menggunakan metode pembelajaran yang berbeda. Dalam melakukan kegiatan proses belajar mengajar pendidik akan memutuskan untuk mengambil suatu pilihan model pembelajaran yang cocok untuk suatu bahan ajar yang diberikan. Salah satu pendapat yang dikemukakan oleh Milis tentang model ialah suatu bentuk gambaran yang benar-benar telah terbukti sehingga seseorang atau sekelompok orang mencoba untuk mengambil suatu tindakan yang bersumber pada model tersebut. Sehingga bisa dijelaskan model yang diperoleh dari komposisi tersebut berisi tentang akhir hasil dari suatu yang diamati dalam penilaian

(Suprijono, 2009:45). Dapat disimpulkan metode pembelajaran digunakan sebagai alat untuk melaksanakan kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan guru SMP Negeri 21 Surabaya dapat disimpulkan bahwa proses belajar mengajar di SMP Negeri 21 Surabaya dalam pembelajaran PJOK masih kurang maksimal dalam penyampaian materi pendidikan jasmani yang dimana guru memberikan materi pembelajaran kurang bervariasi dan tidak kreatif, akibatnya siswa belum sepenuhnya memahami pelajaran yang disampaikan oleh pengajar, sehingga siswa banyak yang melakukan *dribble* bola basket dengan teknik yang salah. Permainan bola basket merupakan permainan yang ditentukan oleh poin terbanyak dari penembakan yang sukses (Kartiko, *et al.*, 2019). Faktor penghambat dalam proses pembelajaran bola basket di SMP Negeri 21 Surabaya adalah kurang aktifnya siswa saat proses belajar mengajar, fasilitas alat dan infrastruktur yang kurang mencukupi, contohnya jumlah bola basket yang masih kurang.

Mengetahui dari permasalahan tersebut dan pentingnya akan meningkatkan sebuah kategori yang paling penting dan terutama pada pembelajaran keterampilan *dribble*, diperlukan upaya dalam perkembangan yang diperoleh dari hasil proses belajar siswa baik secara individual maupun klasikal. Pentingnya memperhatikan hasil proses belajar saat pembelajaran, dilihat dari keberhasilan belajar materi bola basket di SMP Negeri 21 Surabaya pada kelas VIII khususnya tentang hasil belajar teknik dasar *dribble* siswa belum memahami materi karena adanya materi yang belum dimengerti.

Untuk memudahkan siswa menguasai pembelajaran dalam materi bola basket, guru harus menggunakan metode yang lain agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya. Metode pembelajaran yang cocok untuk diberikan kepada siswa sebagai bahan ajar ialah metode *picture and picture* yang menggunakan media melalui gambar. Harapan penulis pada latihan *dribble* menggunakan pembelajaran yang akan diajarkan yaitu model *picture and picture* guna meningkatkan hasil belajar keterampilan teknik dasar *dribble* di SMP Negeri 21 Surabaya. Penyebab hasil *dribble* kurang memahami dan memperhatikan teknik *dribble* yang benar. Penulis berharap hasil akhir *dribble* bisa mengalami peningkatan sesuai harapannya dimana pengajar menyampaikan materi belajar menggunakan model *picture and picture* melalui media gambar.

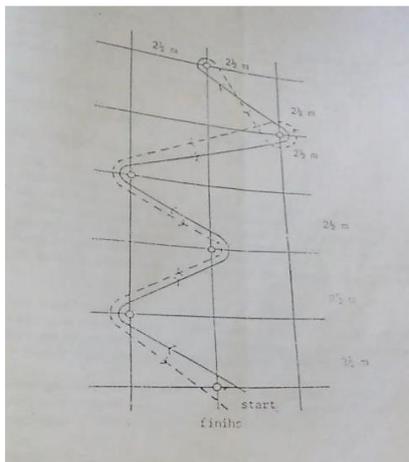
Menurut Suprijono (dalam Parwati, 2013:2) Model pembelajaran *picture and picture* ialah pembelajaran yang menggunakan gambar dan dipasang secara tersusun serta diurutkan menjadi urutan yang masuk

akal. Pembelajaran tersebut memiliki ciri-ciri yang berantusias, inovatif dan kreatif sehingga siswa dapat selalu aktif dalam proses pembelajarannya. Dalam kutipan (Rizky, 2015:3) pada saat melakukan kegiatan belajar mengajar dapat menggunakan model *picture and picture* yang berarti sebuah gambar dijadikan media untuk pemberian materinya. Dengan media gambar siswa lebih mudah terpengaruh dan lebih cepat menyukainya. Gambar-gambar yang berurutan logis menjadi faktor utama yang dapat mendukung proses pembelajaran. Maka dari itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui adakah pengaruh model pembelajaran *picture and picture* tentang hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen semu dan desain penelitian *One- Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dari penelitian ini yaitu siswa kelas VIII SMP Negeri 21 Surabaya, sebanyak 30 siswa dan teknik pengambilan sampelnya menggunakan *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* ialah sampel yang diambil secara acak bukan dari perseorangan, dan yang disebut *cluster* ialah suatu anggota yang berbentuk kelompok atau tempat (Maksum, 2012:57).

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes route dribbling, siswa berdiri dengan memegang bola dengan kedua tangan dibelakang garis start atau yang disebut garis awal. Setelah ada aba-aba "ya" siswa menggiring bola melalui 6 rintangan dengan rute yang terlihat pada gambar. Yang tersedia dalam melakukan tes ini siswa diberikan waktu 30 detik.



Gambar 1. Tes *Route Dribbling* Bola Basket

Pada saat pengambilan nilai untuk keterampilan *dribble* dinilai oleh peneliti. Penilaian tes ini yang dinilai adalah keterampilan *dribble* siswa, yang dilihat dari sikap awal, langkah *dribble*, dan sikap akhir *dribble* siswa. Untuk keterangan skor 4 apabila dilakukan dengan sangat baik, skor 3 apabila dilakukan dengan baik, skor 2 apabila dilakukan dengan cukup baik, skor 1 apabila dilakukan dengan kurang baik. Untuk penilaian hasil detik diambil menggunakan stopwatch. Selanjutnya untuk perolehan skor diperoleh dari rumus:

$$\text{Perolehan Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$$

Pengambilan data keterampilan *dribble* dilakukan sebanyak 2 kali yaitu tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dengan melakukan tes *route dribbling*. Sebelum *post-test*, sampel penelitian diberikan perlakuan model pembelajaran *picture and picture* selama 2 kali pertemuan. Teknik analisa data penelitian ini menggunakan uji deskriptif, uji normalitas, uji T berpasangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berikut merupakan data hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket didapatkan dengan melakukan tes keterampilan *dribble* bola basket dengan *Route Dribbling* sebelum diberikan (*pre-test*) dan sesudah diberikan (*post-test*) pembelajaran *picture and picture*.

Tabel 1. Hasil Pengukuran Hasil Belajar Keterampilan *Dribble* Bola Basket

Variabel	Mean	SD	Varian	Min	Max
<i>Pre-test</i>	6,73	1,36	1,857	4	7
<i>Post-test</i>	8,67	0,88	0,782	10	10

Berdasarkan tabel di atas, didapatkan data rata-rata *pre-test* hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket lebih rendah yaitu 6,73, sedangkan data rata-rata *post-test* hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket meningkat menjadi 8,67.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket

Variabel	Nilai p (sig)	Kesimpulan
<i>Pre-test</i>	0,301	Berdistribusi normal
<i>Post-test</i>	0,061	Berdistribusi normal

Berdasarkan tabel di atas, hasil uji normalitas *pre-test* dan *post-test* hasil belajar *dribble* bola basket menunjukkan nilai p (sig) > 0,05 yang artinya data pada kedua variabel adalah berdistribusi normal. Dari hasil tersebut, maka data variabel dalam penelitian ini dapat dianalisis dengan uji T berpasangan yang merupakan uji statistik para metrik.

Tabel 3. Hasil Uji T Berpasangan *Pre-Test* Dan *Post-Test Dribble Bola Basket*

Variabel	p (sig)
<i>Pre-test</i>	0,000
<i>Post-test</i>	

Berdasarkan hasil uji T berpasangan di atas, maka diperoleh *pre-test* dan *post-test dribble* bola basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya diperoleh nilai $p = 0,000$ pada taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 30 siswa. Dengan demikian dapat diketahui terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya dengan nilai *pre-test* dan *post-test* $p < 0,05$. Dari perhitungan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *picture and picture* terhadap hasil belajar keterampilan *dribble* bola basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya.

Setelah diketahui hasil uji T berpasangan, maka dilanjutkan dengan menghitung persentase peningkatan dari kemampuan awal terhadap kemampuan akhir. Hasil tes *route dribbling*, diketahui rata-rata dengan perbedaan *pre-test* dan *post-test* ($M_D = 1,93$) dan nilai rata-rata *pre-test* ($M_{Pre} = 6,73$) maka didapatkan hasil belajar *dribble* bola basket yang meningkat sebesar 28,73 % ($P = 28,73\%$).

Pebriana, dkk., (2017) menyatakan model pembelajaran di atas menuntut siswa untuk mempunyai rasa tanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan dalam kelompoknya. Pembelajaran ini menggunakan gambar nyata disesuaikan dengan materi pembelajarannya. Pembelajaran yang diajarkan siswa diharapkan mampu berpikir melalui gambar yang diurutkan sesuai dengan materi melalui gambar tanpa teks. Dalam model pembelajaran ini, siswa juga harus terlibat aktif pada setiap gambar yang diamati dan yang ditunjukkan oleh guru maupun teman-temannya. Menurut Palguna, Ni, & Dewa (2015) yang sependapat dengan Tustyana, Dibia, & Kusmaryatni (2016) menyatakan bahwa siswa lebih menyukai hal-hal visual seperti gambar sehingga motivasi siswa meningkat dalam proses pembelajaran. Karena motivasi belajar siswa meningkat, maka siswa aktif dalam pembelajaran dan tujuan pembelajaran lebih bisa dicapai.

Menurut Rohima (2017) model pembelajaran kooperatif teknik *picture and picture* memiliki beberapa kelebihan dibanding pembelajaran pada umumnya. Hal tersebut dikarenakan: 1) Siswa sebagai pelaku belajar dan bukan sebagai obyek belajar, sehingga saat pembelajaran berlangsung siswa ikut berperan aktif; 2) Siswa dituntut untuk mengembangkan potensi dirinya melalui bentuk kerjasama; 3) Siswa diberikan kesempatan secara

langsung untuk belajar memperoleh dan memahami pengetahuan sehingga pembelajarannya lebih bermakna; 4) Pada pembelajaran ini, guru menjelaskan terlebih dahulu kemampuan yang harus dicapai dalam melakukan keterampilan *dribble* dan materinya secara jelas, sehingga materi yang akan diajarkan lebih terarah; dan 5) Kemampuan daya pikir dan nalar siswa meningkat akibat menganalisis gambar yang ada. Selain kelebihan yang dijelaskan di atas, model pembelajaran tersebut juga memiliki ciri-ciri yaitu aktif, inovatif, kreatif, dan menyenangkan. Yang dimaksud aktif yaitu, dengan menggunakan model pembelajaran teknik *picture and picture* siswa akan menjadi lebih aktif, hal ini dikarenakan guru dalam pembelajaran ini menggunakan media gambar serta mengikut sertakan siswa dalam penggunaan media gambar tersebut, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan meningkatkan rasa ingin tahunya menjadi lebih besar. Inovatif, dalam model pembelajaran *picture and picture*, siswa dan guru menjadi lebih inovatif, karena proses pembelajaran ini perlu pembaharuan yang bukan hanya sekedar guru menerangkan dan siswa mencatat. Kreatif, Karena dalam kegiatan pembelajaran ini terjadi interaksi langsung antar siswa, ketika gambar diberikan oleh guru, kemudian diacak dan siswa diharapkan dapat menyusun gambar tersebut kembali. Selain siswa, guru juga harus kreatif karena guru harus dapat menyajikan gambar-gambar atau *slide* yang bisa membuat siswa menjadi lebih tertarik dengan proses pembelajaran. Menyenangkan, karena model pembelajaran *picture and picture* bisa juga disebut sebagai model belajar sambil bermain, sehingga siswa tidak mudah merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung.

Jadi, hasil dari uraian di atas dapat ditarik kesimpulannya bahwa keterampilan yang dilakukan hasil akhir belajar keterampilan *dribble* bola basket meningkat setelah diberikan model pembelajaran *picture and picture*. Salah satunya adalah meningkatnya motivasi siswa, sehingga siswa lebih aktif dan tertarik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan.

PENUTUP

Simpulan

Setelah dilakukan uji hipotesis dalam penelitian ini maka dapat diperoleh simpulan bahwa:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket siswa kelas VIII di SMP Negeri 21 Surabaya dengan nilai *pre-test* dan *post-test* $p < 0,05$ (nilai $p = 0,000$).
2. Hasil tes *route dribbling*, diketahui rata-rata dengan perbedaan *pre-test* dan *post-test* ($M_D = 1,93$) dan nilai rata-rata *pre-test* ($M_{Pre} = 6,73$) maka

didapatkan hasil belajar *dribble* bola basket meningkat sebesar 28,73 % (P=28,73%).

Saran

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, sebagai hasil dari proses penelitian:

1. Dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa pembelajaran *picture and picture* tentang *dribble* dapat meningkatkan keterampilan *dribble*, maka diharapkan guru PJOK menerapkannya dalam proses belajar mengajar dengan menambah materi pembelajaran yang diajarkan supaya dapat memenuhi KKM dan tujuan pembelajaran tercapai.
2. Karena peningkatan yang didapatkan dari hasil pembelajaran *picture and picture* hanya 28,73% yang juga hanya meluluskan 6 dari 30 siswa berdasarkan KKM, maka perlu diadakan penelitian lanjutan dengan metode lain seperti penggabungan 2 metode pembelajaran sehingga peningkatannya lebih tinggi.
3. Sebaiknya ketika melakukan *dribble* menggunakan bola yang sesuai dan standar misal seperti siswa perempuan menggunakan bola ukuran CG6 dan siswa laki-laki menggunakan bola ukuran CG7.
4. Untuk peneliti yang akan melakukan penelitian selanjutnya yang berhubungan dengan model pembelajaran *picture and picture*, sebaiknya menambah materi pengetahuan, dan materi sikap supaya hasil lebih sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- Aunnurrahman. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Kartiko, D. C., Tuasikal, A. R. S., Al Ardha, M. A., & Yang, C. B. (2019). Biomechanical Analysis of Ball Trajectory Direction in Free Throw. *In 1st International Conference on Education Social Sciences and Humanities (ICESSHum 2019)*. Atlantis Press.
- Kong, Z., Qi, F. dan Shi, Q. (2015). The Influence of Basketball Dribbling on Repeated High-Intensity Intermittent Runs. *Journal of Exercise Science and Fitness*. 13(2): 117-122.
- Mahajan, M. and Singh, M. K. S. (2017). Importance and Benefits of Learning Outcomes. *IOSR Journal of Humanities and Social Science*. 22(3): 65-67.
- Maksum, A. (2012). *Metodologi Penelitian*. Tidak Diterbitkan. Surabaya: Unesa University Press.
- Mariana, D. and Miruna, M. (2016). Teaching Strategies for Learning the Basketball Game in the Primary Cycle. *Ovidius University Annals, Series*

Physical Education and Sport/Science, Movement and Health. 16(2): 392-397.

- Palguna, P. N. D., Ni N. G. dan Dewa N. S. (2015). Penerapan Metode *Picture and Picture* Berbantuan Media Gambar Beseri Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi. *Mimbar PGSD*. 3(1).
- Pebriana, G. R., Dibia, I, K. dan Ndara T. R. (2017). Penerapan Model Pembelajaran *Picture and Picture* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*. 7(1): 1-10.
- Rohima. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik *Picture And Picture* Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa SD. Pontianak: Skripsi Universitas Tanjungpura.
- Sachanidi, M., Apostolidis, N., Chatzicharistos, D. and Bolatoglou, T. (2013). Passing Efficacy of Young Basketball Players: Test or Observation? *International Journal of Performance Analysis in Sport*. 13(2): 403-412.
- Suprijono. (2009). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tustyana, I. K. N. K., Dibia, I. K., dan Kusmariyatni, N. (2016). Penerapan Metode Demonstrasi Berbantuan Media Gambar untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil belajar IPA Kelas V. *Mimbar PGSD*. 4(1): 1-11.