



INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research

Volume 3 Nomor 5 Tahun 2023 Page 2026-2033

E-ISSN 2807-4238 and P-ISSN 2807-4246

Website: <https://j-innovative.org/index.php/Innovative>

Peningkatan Pembelajaran Teknik Dasar *Passing* Bola Basket dengan Menggunakan Metode *Cooperatif Type Student Team Achievement Division* (STAD)

Ghana Firsta Yosika

Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Tanjungpura

Email: [ghana.firsta@fkp.untan.ac.id](mailto:ghana.firsta@fkp.untan.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari metode Cooperatif Type Student Team pada Tim Bola Basket SMPN 5 Pontianak. Penelitian pada penelitian ini merupakan jenis penelitian *true experimen* dengan menggunakan desain penelitian pre test dan post test. Sampel pada penelitian ini adalah siswa SMPN 5 Pontianak yang berjumlah 50 orang. Data hasil belajar meliputi 1) aspek kognitif, menggunakan tes pilihan ganda, 2) aspek afektif, menggunakan observasi sikap siswa selama proses pembelajaran, dan 3) Psikomotor, menggunakan observasi performa passing bola basket. Langkah-langkah analisis data meliputi: 1) pretest, menggunakan uji normalitas data menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan Levene untuk homogenitas, dan 2) uji hipotesis, menggunakan uji t pada taraf signifikansi 0,05. Berdasarkan pengujian sebelumnya, hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa data penelitian berdistribusi normal dan homogen. 4,334 sedangkan ttabel sebesar 1675 dan nilai signifikansi yang diperoleh melalui uji t adalah  $p < 0,00$  Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, kesimpulan penelitian ini adalah penerapan model pembelajaran ansambel interaksi gaya STAD mempunyai pengaruh yang signifikan. dampak terhadap peningkatan hasil belajar teknik dasar passing bola basket siswa. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani hendaknya mengadopsi model pembelajaran kolaboratif gaya STAD karena terbukti memberikan pengaruh yang signifikan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Bola Basket, STAD*

## Abstract

This research aims to determine the effect of the Cooperative Type Student Team method on the SMPN 5 Pontianak Basketball Team. The research in this study is a type of true experimental research using a pre-test and post-test research design. The sample in this study was 50 students from SMPN 5 Pontianak. Learning outcome data includes 1) cognitive aspects, using multiple choice tests, 2) affective aspects, using observations of students' attitudes during the learning process, and 3) Psychomotor, using observations of basketball passing performance. Data analysis steps include: 1) pretest, using a data normality test using the Kolmogorov-Smirnov and Levene test for homogeneity, and 2) hypothesis testing, using the t test at a significance level of 0.05. Based on previous tests, the results obtained show that the research data is normally distributed and homogeneous.  $F_{table}$  is 1675 and the significance value obtained through the t test is  $p < 0.00$ . Based on the results of data analysis and discussion, the conclusion of this research is that the application of the STAD style interaction ensemble learning model has a significant influence. impact on improving students' learning outcomes of basic basketball passing techniques. Therefore, physical education teachers should adopt the STAD style collaborative learning model because it has been proven to have a significant influence in improving student learning outcomes.

Keywords: *Learning Outcomes, Basketball, STAD*

## PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan suatu proses interaktif antara pembelajar dan pembelajar Pendidik dan sumber belajar di lingkungan belajar (Brunke et al., 2022). DI ATAS Pada intinya, pembelajaran merupakan proses interaktif antar pendidik dengan siswa, termasuk interaksi langsung seperti kegiatan tatap muka tatap muka atau tidak langsung, terutama dengan menggunakan banyak media pembelajaran (Giannakos et al., 2022). Pembelajaran adalah proses interaktif antara peserta didik, pendidik, dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar (Alerasoul et al., 2022). Dengan demikian, pembelajaran adalah suatu proses yang berlangsung dalam lingkungan belajar akibat adanya interaksi antara peserta didik, guru dan sumber belajar sehingga terciptalah lingkungan belajar (Alerasoul et al., 2022). Mempelajari adalah perubahan yang relatif permanen dalam perilaku dan hasil berlatih berulang kali (Zhang & Yang, 2022). Belajar berarti subjek Belajar harus dipelajari, bukan diajarkan (Lin et al., 2017). Topik pembelajaran dibahas Siswa merupakan pusat kegiatan belajar. Siswa menyukainya Subjek harus meneliti, menemukan, menganalisis, menyajikan, memecahkan masalah, dan menyimpulkan suatu masalah. Selain itu, menurut Rombepajung, belajar adalah perolehan sesuatu mata pelajaran atau perolehan keterampilan melalui kursus pengalaman atau pengajaran (Janiesch et al., 2021).

Bola basket adalah permainan bola besar yang dimainkan dalam kelompok yang terdiri dari dua tim yang masing-masing terdiri dari lima pemain (Jarraya et al., 2019). Bola

basket dimainkan di lapangan yang permukaannya datar, keras, tanpa hambatan (Afif et al., 2022). Lapangan permainan ini berukuran panjang 28 meter dan lebar 15 meter, diukur dari garis batas (Afif et al., 2022). Terdapat bola yang digunakan pemain saat bermain basket (Hartati et al., 2022). Bola yang terbuat dari kulit atau karet dimainkan oleh pemain dengan tujuan masing-masing tim mencetak poin sebanyak-banyaknya dengan cara memasukkan bola ke dalam keranjang lawan dan berusaha mencegah tim lawan mencetak gol (González-Espinosa et al., 2021). Pertandingan bola basket diawali dengan jump ball dari tengah lapangan yang dilakukan oleh wasit (Yosika, 2023). Pertandingan bola basket dipimpin oleh dua atau tiga wasit. Permainan bola basket dimainkan dengan durasi masing-masing 4 x 10 menit, dengan jeda dua menit antara kuartir pertama dan kedua babak pertama dan antara kuartir ketiga dan keempat kuartir pertama dan kedua dan berdurasi lima belas menit (Yang et al., 2022).. Bola dapat dioper, dilempar, didorong, digulingkan atau dipantulkan (dribble) ke segala arah sesuai dengan 9 aturan. Tim yang mengumpulkan poin terbanyak dalam waktu yang ditentukan dinyatakan sebagai pemenang (Escribano-Ott et al., 2022). Jika kedua tim mempunyai skor yang sama maka akan diuntungkan dengan perpanjangan waktu 5 menit, jika masihimbang akan diuntungkan dengan perpanjangan waktu hingga terjadi selisih skor (González-Espinosa et al., 2021).

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar dan berkolaborasi dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 orang dan struktur kelompoknya heterogen (Escribano-Ott et al., 2022). Pembelajaran kooperatif dapat digunakan dalam pembelajaran laporan penelitian IPA dan IPS, namun menurut hasil, salah satu pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan berpikir siswa adalah pembelajaran kooperatif (Herianto & Ali, 2020). Pembelajaran kolaboratif dapat digunakan untuk mendorong siswa lebih berani bertanya, mengemukakan pendapat, menghargai pendapat temannya dan saling mengemukakan pendapat (Hariah A., 2022). Selain itu siswa dihadapkan pada penyelesaian soal-soal atau permasalahan praktis pada saat pembelajaran, sehingga pembelajaran kooperatif sangat baik untuk diterapkan karena siswa dapat bekerja sama dan saling membantu untuk menyelesaikan tugas yang diberikan kepadanya (Dianawati, 2022). Pembelajaran kolaboratif juga sangat berguna dalam pengembangan berpikir kritis, kerjasama dan membantu teman, karena siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berdampak positif terhadap kualitas komunikasi dan interaksi serta dapat mendorong siswa untuk berkembang. prestasi akademis mereka (Simaremare, 2022).

Para ahli telah mengembangkan beberapa jenis pembelajaran kooperatif antara lain: pencarian mitra, pertukaran mitra, TPS, TAI, puzzle, TGT, STAD dan masih banyak lagi teknik lainnya (Sapmawati, 2021). Namun pada skripsi ini kita hanya akan mengambil satu tipe yaitu

tipe STAD (Student Team Achievement Division) (Lin et al., 2017). Inti dari STAD adalah guru memberikan materi dan kemudian siswa bergabung dalam kelompok yang ditentukan secara heterogen yang terdiri dari empat sampai enam siswa berdasarkan prestasi siswa untuk menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru. Setelah itu diadakan ujian akhir, setelah itu guru dan siswa menghitung poin perkembangan individu dan memberi penghargaan kepada kelompok yang memperoleh poin terbanyak (Zhang & Yang, 2022). STAD merupakan salah satu jenis pembelajaran kooperatif yang paling sederhana. Tujuan pembelajaran ini adalah untuk mendorong siswa bekerja sama, saling membantu dalam tugas dan menerapkan keterampilan yang diberikan (Lin et al., 2017).

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen . Eksperimen ini memiliki ciri-ciri sebagai berikut: terdapat kelompok kontrol dan sampel dipilih secara acak. Tujuan penelitian eksperimental sebenarnya adalah untuk mempelajari kemungkinan hubungan sebab-akibat dengan menggunakan satu atau lebih kelompok eksperimen dalam satu atau lebih kondisi intervensi dan membandingkan hasilnya dengan satu atau lebih kelompok kontrol. Penelitian eksperimental ini menggunakan dua kelompok. Perlakuan pada masing-masing kelompok dirancang dalam waktu yang sama dan porsi materi pembelajaran yang sama dibatasi pada teknik dasar passing bola basket (chest pass dan overhead pass). Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 5 Pontianak yang mengikuti ekstrakurikuler basket. Pada dasarnya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar teknik dasar passing bola basket pada siswa yang mendapat dua perlakuan sedangkan kelompok kontrol mendapat dua pembelajaran dengan model reguler. Desain penelitian ini adalah pretest-posttest control group design. Desain penelitian ini adalah randomized control group pre-posttest of same subject design. Penelitian tentu memerlukan sampel dan populasi. Populasi menentukan sampel yang akan diambil. Populasi adalah kumpulan atau sekumpulan objek yang mempunyai ciri-ciri yang sama. Populasi penelitian ini terdiri dari siswa SMPN 5 Pontianak. Jumlah penduduk seluruhnya 128 orang. Kemudian masyarakat mengundi dan memilih menjadi dua kelas kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pengumpulan data hasil belajar dilakukan dengan menggunakan tes pilihan ganda. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji T. Sebelum melakukan uji T, data terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Sampel yang diambil dalam penelitian ini dipilih dengan menggunakan teknik simple random sampling. Di antara kelima kelas tersebut akan dilakukan pengundian untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil gambar maka diperoleh

sampel penelitian. Sampel penelitiannya adalah orang yang menjadi sasaran tindakan itu. Dalam konteks pendidikan umum, sampel penelitiannya meliputi siswa, guru, staf, atau kepala sekolah. Dalam konteks pembelajaran di sekolah, sampel penelitian umumnya adalah siswa. Dalam penelitian ini populasi penelitiannya adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Pontianak dengan topik penelitian yang spesifik adalah: Kelompok Kontrol berjumlah 26 orang dan Kelompok Eksperimen berjumlah 30 orang, sehingga jumlah subjek penelitian sebanyak 52 orang. Dua kelas yang ada diambil secara acak untuk menentukan kelas mana yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil gambar tersebut diambil sampel penelitian untuk setiap perlakuan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Variabel	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Sampel	26	26
Mean <i>Pretest</i>	70,3	69,76
Mean <i>Posttest</i>	82,29	75,73
Nilai <i>Posttest</i> (-) <i>Pretest</i>	12,23	5,97

Tabel 1. Hasil Deskripsi data tes Sampel

Berdasarkan Tabel 01 Hasil belajar passing bola basket, chest pass, dan overhead pass, kelompok eksperimen yang berjumlah 26 orang memperoleh nilai rata-rata pada pre-test sebesar 70,3 dan nilai rata-rata pada post-test sebesar 82,29. sedangkan kelompok kontrol yang berjumlah 26 orang, memperoleh skor Rata-rata skor pre-test sebesar 69,76 dan rata-rata skor post-test sebesar 75,73. Karena Mengetahui peningkatan pada kedua kelompok dilakukan dengan mengurangi rata-rata skor post-test dari rata-rata skor pre-test. Hasil peningkatan yang diperoleh pada masing-masing kelompok, kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata-rata sebesar 12,23, sedangkan kelompok kontrol mengalami peningkatan rata-rata sebesar 5,97. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan yang lebih signifikan. Kelompok eksperimen mengalami peningkatan rata – rata nilai yang jauh lebih tinggi dibandingkan kelompok kontrol. Penelitian ini merupakan penelitian yang dilakukan terhadap dua kelompok, yaitu kelompok perlakuan dan kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan rumus Kolmogorov-Smirnov diperoleh hasil signifikan pada kelompok eksperimen sebesar 0,066 dan hasil signifikan pada kelompok kontrol sebesar 0,081 dengan tingkat signifikansi sebesar 0,05. Jadi semua sebaran data berdistribusi normal.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD berpengaruh signifikan ( $p < 0,05$ ) terhadap peningkatan hasil belajar materi teknik dasar passing bola basket chest pass dan overhead Pass pada Siswa Ekstrakurikuler Bola Basket SMPN 5 Pontianak

## DAFTAR PUSTAKA

- Afif, R., Wali, C. N., & Sukoco, P. (2022). The effect of the cooperative learning model on basketball games to improve junior high school students' learning. *Journal Sport Area*, 7(2). [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(2\).7808](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(2).7808)
- Alerasoul, S. A., Afeltra, G., Hakala, H., Minelli, E., & Strozzi, F. (2022). Organisational learning, learning organisation, and learning orientation: An integrative review and framework. *Human Resource Management Review*, 32(3). <https://doi.org/10.1016/j.hrmr.2021.100854>
- Brunke, L., Greeff, M., Hall, A. W., Yuan, Z., Zhou, S., Panerati, J., & Schoellig, A. P. (2022). Safe Learning in Robotics: From Learning-Based Control to Safe Reinforcement Learning. In *Annual Review of Control, Robotics, and Autonomous Systems* (Vol. 5). <https://doi.org/10.1146/annurev-control-042920-020211>
- Dianawati, L. (2022). UPAYA MENINGKATKAN KOMPETENSI GURU DALAM MENERAPKAN MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIF LEARNING MELALUI SUPERVISI KELAS DI SMP NEGERI 2 SIDAREJA TAHUN PELAJARAN 2021/2022. *Jurnal Insan Cendekia*, 3(2). <https://doi.org/10.54012/jurnalinsancendekia.v3i2.105>
- Escribano-Ott, I., Calleja-González, J., & Mielgo-Ayuso, J. (2022). Ergo-Nutritional Intervention in Basketball: A Systematic Review. In *Nutrients* (Vol. 14, Issue 3). <https://doi.org/10.3390/nu14030638>
- Giannakos, M. N., Mikalef, P., & Pappas, I. O. (2022). Systematic Literature Review of E-Learning Capabilities to Enhance Organizational Learning. *Information Systems Frontiers*, 24(2). <https://doi.org/10.1007/s10796-020-10097-2>
- González-Espinosa, S., García-Rubio, J., Feu, S., & Ibáñez, S. J. (2021). Learning basketball using direct instruction and tactical game approach methodologies. *Children*, 8(5). <https://doi.org/10.3390/children8050342>
- Hariah A., R. S. E. (2022). PENINGKATAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN BIOLOGI TENTANG KINGDOM PROTISTA MENGGUNAKAN MODEL

- PEMBELAJARAN COOPERATIF LEARNING TIPE JIGSAW DI KELAS X MIPA 3 SMAN 2 BOGOR. *JPG: Jurnal Pendidikan Guru*, 3(1). <https://doi.org/10.32832/jpg.v3i1.6617>
- Hartati, Ursa, M., Hardiyono, B., & Rendi. (2022). Improving creativity and learning motivation in basketball through a tactical approach. *Cakrawala Pendidikan*, 41(2). <https://doi.org/10.21831/cp.v41i2.47956>
- Herianto, A., & Ali, I. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Geografi Lingkungan Berbasis Konstruktivis Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Learning. *JURNAL GEOGRAFI*, 12(01). <https://doi.org/10.24114/jg.v12i01.10688>
- Janiesch, C., Zschech, P., & Heinrich, K. (2021). Machine learning and deep learning. *Electronic Markets*, 31(3). <https://doi.org/10.1007/s12525-021-00475-2>
- Jarraya, M., Rekik, G., Belkhir, Y., Chtourou, H., Nikolaidis, P. T., Rosemann, T., & Knechtle, B. (2019). Which presentation speed is better for learning basketball tactical actions through video modeling examples? The influence of content complexity. *Frontiers in Psychology*, 10(OCT). <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2019.02356>
- Lin, M. H., Chen, H. C., & Liu, K. S. (2017). A study of the effects of digital learning on learning motivation and learning outcome. *Eurasia Journal of Mathematics, Science and Technology Education*, 13(7). <https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00744a>
- Sapmawati, T. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Learning Untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa SMA. *Jurnal Pendidikan Sains Dan Komputer*, 1(01). <https://doi.org/10.47709/jpsk.v1i01.1271>
- Simaremare, J. A. (2022). PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN COOPERATIF LEARNING TIPE ZIGSAW UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI SD RK NOMOR 3 SIBOLGA PADA SUB TEMA TUMBUHAN SAHABATKU. *Pendidikan Bahasa Indonesia Dan Sastra (Pendistra)*. <https://doi.org/10.54367/pendistra.v4i2.1621>
- Yosika, G. (2023). *Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Materi Bola Kecil Pada Siswa Sekolah Dasar*. 3, 3360–3368.
- Yang, F., Ren, L., & Gu, C. (2022). A study of college students' intention to use metaverse technology for basketball learning based on UTAUT2. *Heliyon*, 8(9). <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2022.e10562>
- Zhang, Y., & Yang, Q. (2022). A Survey on Multi-Task Learning. In *IEEE Transactions on Knowledge and Data Engineering* (Vol. 34, Issue 12). <https://doi.org/10.1109/TKDE.2021.3070203>