

ISBN 9978-602-60013-0-6



**PROSIDING**  
**SEMINAR NASIONAL**  
**PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA**  
"Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing"



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp. (0321) 861319-854318 FAX. (0321) 854319



PROSIDING





<i>Afif Amroellah S.Pd., M.Pd.</i> .....	
11. Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke <i>Afif Khoirul Hidayat, Syamsudin</i> .....	114-126
12. Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri <i>Abdian Asgi Sukmana, Slamet junaidi</i> .....	127-138
13. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII SMP DR MUSTA'IN ROMLY <i>Ilmul Ma'arif, Arnaz Anggoro Saputro</i> .....	139-148
14. Studi Keadaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Aktifitas Pendidikan Jasmani Olahraga Di Sekolah Dasar <i>Heldie Bramantha</i> .....	149-161
15. Analisis Penunjang Fisiologi Dalam Mengidentifikasi Atlet Berbakatpada Cabang Olahraga Bolabasket <i>Ritoh Pardomuan, M. Zaim Zen</i> .....	162-169
16. Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tennis Dalam Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya) <i>Toni Kogoya, Nanik Indahwati, Andun Sudijandoko</i> .....	170-182
17. Survey Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Tahun 2016 <i>Rahayu Prasetyo, Novita Nur Synthiawati</i> .....	183-188
18. Pengaruh Pembelajaran Metode <i>Student Teams Achievement Division (STAD)</i> Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015 <i>Kahan Tony Hendrawan, Yully Wahyu Sulistyio</i> .....	189-198
19. Effect Of Yoga Gymnastic Exercises On Flexibility And Body Balance <i>Suhartik, Luqman Hakim</i> .....	199-205
20. Efektivitas Pembelajaran Lempar Lembing Dengan Menggunakan Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa SMPK Petra Jombang <i>Mecca Puspitaningsari</i> .....	206-217
21. Hubungan Regulasi Diri Terhadap Kecemasan Atlet Pencak Silat Dalam Menghadapi Pertandingan <i>Yudi Dwi Saputra, Basuki</i> .....	218-228



Pengaruh Pembelajaran Metode *Student Teams Achievement Division* (STAD)  
Terhadap Hasil Belajar *Dribble* Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi  
Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015

Kahan Tony Hendrawan, M.Pd.<sup>1</sup> ([kahan.stkipjb@gmail.com](mailto:kahan.stkipjb@gmail.com))  
Yully Wahyu Sulisty, M.Pd.<sup>2</sup> ([yullywahyusulis@gmail.com](mailto:yullywahyusulis@gmail.com))

**Abstract**

*Learning is an ongoing process that consists of various elements that affect each other. The research by applying STAD method is conducted in order to overcome students' obstacles and barriers in an effort to improve the ability of learning the basic techniques of the basketball game. The research aims to seek the effect of STAD method toward basic dribble technique of basketball game on the students of physical and health education study program 2015 A Class of Teacher Training and Education College of PGRI Jombang. The population is all the students of Physical and Education Study Program in academic year 2015 and the sample is chosen by using purposive sampling, there are 40 students as sample. The data collection technique uses research instrument according to reference to the norm with provisions limit of 30 seconds. Dribble past as much as 6 cone obstacles. The leaning outcome of dribble basic techniques in the game of basketball, it is known that:  $T_{table} > T_{table} 7.85 > 1.68$ . Thus, there is significance between the test results of students' dribble learning outcome before and after the application of learning model through Student Teams Achievement Division (S.T.A.D). Learning model by using Student Teams Achievement Division will serve as a reference in an effort to improve students' learning outcomes and improve the skills of dribble technique in basketball game.*

**Keywords:** STAD (Student Teams Achievement Division) learning method, learning outcome, basketball dribble skill

**Abstrak**

*Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan terdiri dari berbagai unsur yang saling mempengaruhi satu sama lain. Penelitian dengan menerapkan metode pembelajaran S.T.A.D (student teams achievement division) untuk mengatasi kendala dan hambatan yang mahasiswa hadapi dalam upaya meningkatkan kemampuan pembelajaran teknik dasar dribble pada permainan bolabasket pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI Jombang. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh metode STAD terhadap teknik dasar dribble pada permainan bola basket mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI Jombang. Metode penelitian yang adalah pendekatan kuantitatif dengan menggunakan penelitian praeksperimen dengan desain penelitian one group pretest-posttest. Populasi penelitian ini yaitu seluruh mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 dengan sample penelitian 2015 A yang berjumlah 40 siswa dengan menggunakan purposive sampling sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan blanko penelitian dengan penilaian acuan norma (PAN) dengan ketentuan limit 30 detik. Dribble melewati sebanyak 6 cone rintangan. Hasil belajar teknik dasar dribble dalam permainan bolabasket, diketahui bahwa:  $T_{hitung} > T_{tabel} 7.85 > 1.68$ . Dengan demikian terdapat terdapat signifikansi antara hasil tes dribble mahasiswa antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran melalui pembelajaran Student Teams Achievement Division (S.T.A.D). Pemberian pembelajaran dengan pengaruh pembelajaran Student Teams Achievement Division tersebut dijadikan sebagai acuan dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar serta meningkatkan keterampilan dribble dalam permainan bolabasket.*

**Kata Kunci:** pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division), hasil belajar, dribble bolabasket.

<sup>1</sup>Dosen Program Studi Pendidikan jasmani dan kesehatan, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur

<sup>2</sup>Dosen Program Studi Pendidikan jasmani dan kesehatan, STKIP PGRI Jombang, Jawa Timur





## Pendahuluan

Pembelajaran merupakan suatu proses yang berkelanjutan dan terdiri dari berbagai unsur yang saling mempengaruhi satu sama lain. Kebutuhan dalam hal ini tidak hanya meliputi sarana dan prasarana yang dibutuhkan oleh mahasiswa tapi juga meliputi strategi penyampaian materi kepada mahasiswa. Hal ini merupakan satu faktor terpenting yang menentukan tersampainya suatu materi ajar dengan baik kepada para mahasiswa. Untuk meningkatkan gerak mahasiswa di lapangan seharusnya bisa dilakukan dengan menerapkan metode pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki mahasiswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar (Dimiyati, 2009). Hasil belajar ini merupakan sebuah tolak ukur dalam mengetahui seorang mahasiswa berhasil atau tidak berhasil dalam mencapai suatu tujuan pembelajaran tertentu. Hasil belajar ini juga dapat mempengaruhi kelangsungan dari proses pembelajaran mahasiswa itu sendiri. Mahasiswa dikatakan berhasil apabila telah mencapai suatu kriteria yang telah ditetapkan oleh mahasiswa didalam sebuah kriteria ketuntasan minimal di sekolah. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan orang sebagai perorangan, atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai aktivitas jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan perkembangan waktu, serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia berkualitas berdasarkan pancasila (Adi Riyadi, 2010). Salah satu aktivitas pendidikan jasmani adalah olahraga bola basket. Bola basket merupakan olahraga yang sangat populer di kalangan sekolah dasar sampai sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas dan umum dimana tua muda suka olahraga ini. Bola basket adalah suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu putra atau putri yang masing-masing regu terdiri dari lima orang pemain. Olahraga ini mempunyai teknik dasar yaitu *passing*, *dribble*, *lay-up*, *shooting*.

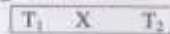
*Dribble* bolabasket adalah salah satu cara membawa bola. Agar tetap menguasai bola sambil bergerak, anda harus memantulkan pada lantai. Pada awalnya, bola harus lepas dari tangan sebelum kaki di angkat dari lantai. Sementara mendribble tidak boleh menyentuh bola secara bersamaan dengan kedua tangan atau bola diam dalam genggamannya (Wissel 1996). Menurut Shelvy (2013) *dribble* adalah salah satu cara membawa bola dan juga dapat membantu memindahkan bola di lapangan dan menjauhkan diri dari penjagaan. Dalam pembelajaran teknik dasar bola basket yaitu *dribble* mengalami berbagai hambatan dan halangan sehingga mahasiswa mendapatkan hasil yang kurang memuaskan dan apa yang di harapkan tentang kemampuan siswa yang di dapatkan dalam pembelajaran teknik *dribble* bolabasket tidak tercapai dengan baik. Penyebabnya dimungkinkan ada beberapa faktor yaitu: pelaksanaan tugas gerak dasar teknik *passing* dan *dribble* yang ditugaskan kurang sungguh-sungguh, pembelajaran masih terpusat pada guru, mahasiswa kurang aktif dalam pembelajaran penjasorkes khususnya pada materi teknik *dribble*, mahasiswa malu melakukan tanya jawab saat guru menjelaskan atau mendemonstrasikan materi yang akan diajarkan. Tujuan pembelajaran dengan metode STAD adalah untuk mengetahui: (1) Peningkatkan Hasil Belajar *dribble* Pada permainan bolabasket mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG melalui Metode Pembelajaran *Student Teams Achievement Division (S.T.A.D)*

## Metode

Metode penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif yaitu pendekatan yang dicirikan oleh pengujian teori/hipotesis dan digunakannya instrumen-instrumen tes yang standar.



Penelitian ini menggunakan praeksperimen yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel, dimana dalam penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Desain Penelitian *One Group Pretest-Posttest Design* (Maksum, 2012) sebagai berikut:



Variabel bebas yang digunakan adalah pendekatan *Model Student Teams Achievement Division (STAD)*, sedangkan variabel terikatnya adalah pembelajaran teknik dasar *dribble*. Penelitian ini dikatakan semu karena dalam penelitian ini hanya dilakukan pada satu kelompok saja tanpa mengendalikan variabel kontrol (Maksum, 2012:13).

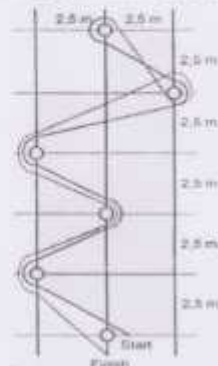
#### Teknik Pengumpulan Data dan Sumber Data

Dalam penelitian kali ini peneliti menggunakan Pre-Test dan Post-Test untuk mengumpulkan data. Data ini berasal dari mahasiswa angkatan 2015 A program studi pendidikan jasmani dan kesehatan

#### Instrumen tes

Agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah instrument penelitian yang digunakan adalah *dribble zig-zag*. Pengumpulan data tes *dribble* tes diberikan waktu 30 detik untuk melewati rintangan sebanyak mungkin. Teknik pengumpulan data menggunakan blangko penelitian dengan penilaian acuan norma (PAN) dengan ketentuan limit 30 detik. *Dribble* melewati sebanyak 6 cone rintangan Apabila setelah tes melewati atau mencapai titik start kembali dan waktu 30 detik belum usai maka tes melanjutkan *dribblenya* dengan rute semula. Skor ditentukan oleh jumlah rintangan yang mampu dilalui tes. Apabila test melakukan salah *dribble* atau melalui rute yang salah, maka tes harus diulang (Nurhasan, 2001: 185-186)

- Keterangan :
- = Cone / Rintangan
  - = Arah Start Dribble
  - = Arah kembalinya Dribble ke Start
  - ↑2,5m=Jarak antar Cone



#### Populasi dan Sampel

Pemilihan karakteristik populasi pada penelitian ini dilakukan dengan pertimbangan bahwa mahasiswa yang dipilih sebagai unit populasi merupakan kelompok atau individu yang mempunyai karakteristik dan memiliki keterkaitan erat dengan program studi tersebut. Jumlah mahasiswa angkatan 2015 adalah 120 orang. Sampel penelitian yang digunakan adalah mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG dengan jumlah sebanyak 40 siswa. Pengambilan sampel oleh peneliti pada kali ini menggunakan teknik *purposive sampling*. Hal ini didasarkan dengan adanya kecenderungan



melakukan kesalahan dalam melakukan *dribble* pada mahasiswa kelas 2015 A. Juga dikarenakan tingkat ketrampilan gerak psikomotor ditekankan kepada mahasiswa kelas 2015

#### Teknik Analisis Data

Pada penelitian kali ini untuk mengetahui pengaruh dan peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket menggunakan metode pembelajaran kooperatif STAD peneliti menggunakan uji t (t-test) yang berguna untuk menguji signifikansi perbedaan mean.

Uji hipotesis

a) Uji normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS for Windows release 20.0.

b) Uji homogenitas

Selain Uji Normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas dalam mengetahui sebaran data yang diperoleh. Hasil pengujian homogenitas dengan menggunakan SPSS for Windows release 20.0.

c) Uji t (t-test)

Untuk menganalisis hasil eksperimen yang menggunakan pre-test dan post-test maka rumus yang digunakan adalah:

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

Keterangan

- t : T tes untuk sampel sejenis  
D : Perbedaan setiap pasangan  
(pre-test post-test)  
N : Jumlah sampel (maksud,  
2012:177)

Ada beberapa langkah yang harus ditempuh bila kita menerapkan prinsip penilaian acuan patokan.

a. *Dribble*

Langkah-langkah yang harus ditempuh untuk menilai passing berdasarkan hasil tes yaitu :

1. Terlebih dahulu perlu dicari nilai rata-rata dengan menerapkan rumus rata-rata:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{N}$$

Kemudian jumlah dibagi dengan jumlah orang.

2. Mencari nilai simpangan baku dari hasil tes dengan pendekatan rumus :

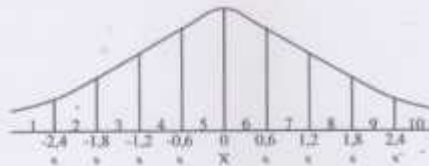
$$S = \sqrt{\frac{\sum (X_1 - \bar{x})^2}{n-1}}$$

3. Pada langkah ini, terlebih dahulu kita harus mencari nilai setiap unsur yang terdapat pada rumus tersebut.





4. Membuat norma penilaian dengan menggunakan dasar kurva normal, nilai rata-rata, dan simpangan baku. Dalam kurva normal ini dibuatkan 1-10.



Gambar Kurva  
 Normal Skala 1 – 10 (Nurhasan, 2001)

Berdasarkan kurva tersebut, kemudian kita tentukan batas-batas untuk standar penilaian 1 – 10.

Tabel Norma Penilaian Standar 1 -10 (Nurhasan, 2001)

Skala	Batas Skor	Rentang Skor	Nilai
$\bar{X} + 2,4 (S)$	$25 + 2,4(3,5) = 33$	33 – ke atas	10
$\bar{X} + 1,8 (S)$	$25 + 1,8(3,5) = 31$	31 – 32	9
$\bar{X} + 1,2 (S)$	$25 + 1,2(3,5) = 29$	29 – 30	8
$\bar{X} + 0,6 (S)$	$25 + 0,6(3,5) = 27$	27 – 28	7
$\bar{X} + 0,0 (S)$	$25 + 0,0(3,5) = 25$	25 – 26	6
$\bar{X} - 0,6 (S)$	$25 - 0,6(3,5) = 23$	23 – 24	5
$\bar{X} - 1,2 (S)$	$25 - 1,2(3,5) = 21$	21 – 22	4
$\bar{X} - 1,8 (S)$	$25 - 1,8(3,5) = 19$	19 – 20	3
$\bar{X} - 2,4 (S)$	$25 - 2,4(3,5) = 17$	17 – 18	2
		16 – ke bawah	1

#### Hasil Dan Pembahasan

Setelah penelitian dilaksanakan, diperoleh hasil penilaian pre-test dan post-test mahasiswa dengan materi tes *dribble* bolabasket sebagai berikut :

- Pre-test *dribble* mahasiswa  
 Dari hasil pre-test *dribble* mahasiswa angkatan 2015 A program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Dengan diperoleh hasil nilai rata-rata (Mean) sebesar 11,31
- Post-test *dribble* mahasiswa  
 Data hasil post-test mahasiswa diperoleh melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti sesudah melaksanakan proses pembelajaran atau treatment menggunakan metode pembelajaran kooperatif dengan metode STAD yang dilakukan sebanyak 6 kali treatment. Penilaian post-test dilakukan oleh peneliti dengan materi tes sesuai dengan materi yang diambil yaitu *dribble* bolabasket diperoleh hasil post-test forchand mahasiswa Dengan diperoleh hasil nilai rata-rata (Mean) sebesar 10,89.
- Hasil perhitungan pre-test dan post-test *dribble*  
 Perhitungan pre-test dan post-test *dribble* bolabasket mahasiswa diperoleh dengan membandingkan hasil dari pre-test dan post-test yang telah dilakukan oleh



mahasiswa. Hasil perhitungan pre-test dan post-test dapat digambarkan dengan tabel sebagai berikut

N	Pre-test	Post-test
40	453 X1=11,31	440 X2= 10,89

d. Uji Homogenitas

Selain Uji Normalitas, peneliti juga menggunakan uji homogenitas dalam mengetahui sebaran data yang diperoleh. Dengan menggunakan program yang sama dalam mencari uji normalitas, diketahui tabel sebagai berikut:

Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1,593	6	33	180

e. Uji Normalitas

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji normalitas untuk mengetahui normal atau tidaknya data yang diperoleh dari lapangan. Dengan menggunakan program aplikasi spss, didapat tabel sebagai berikut :

Tests of Normality

	Shapiro-Wilk		
	Statisti c	Df	Sig.
Pretest	.943	40	.043
Posttest	.947	40	.058

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa daftar Sig. pada kolom Shapiro-Wilk adalah 0,058. Data jika dikatakan normal apabila Sig. dari uji normalitas  $\geq 0,05$ . Jadi data yang diperoleh peneliti pada kali ini adalah normal.

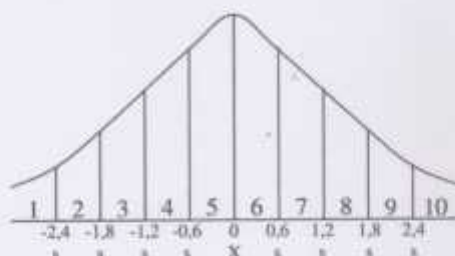
f. Uji t

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \cdot \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Adapun norma penilaian dengan menggunakan penilaian acuan patokan, nilai rata-rata, dan simpangan baku. Dalam kurva normal ini dibuatkan 1-10.

$$S = \sqrt{\frac{\sum (x_i - x)^2}{n-1}}$$





Gambar Kurva Normal Skala 1 – 10 (Nurhasan, 2001:255)

Berdasarkan kurva tersebut, kemudian kita tentukan batas-batas untuk standar penilaian 1 – 10.

Tabel 4.11 Norma penilaian standar 1-10 pada tes forehand

Batas skor	Rentang skor	Nilai
$10,89+2,4(1,7)$	14-ke atas	10
$10,89+1,8(1,7)$	12-13	9
$10,89+1,2(1,7)$	11-12	8
$10,89+0,6(1,7)$	10-11	7
$10,89+0,0(1,7)$	9-10	6
$10,89-0,6(1,7)$	8-9	5
$10,89-1,2(1,7)$	7-38	4
$10,89-1,8(1,7)$	6-7	3
$10,89-2,4(1,7)$	6-ke bawah	2

Berdasarkan perhitungan menggunakan rumus t-test diperoleh nilai thitung sebesar 7,85 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi  $db = N - 1$ . Maka didapat  $db = 40 - 1 = 39$ . Nilai  $t_{tabel} = 1,68$ . Maka didapatkan thitung lebih besar dari tabel atau  $7,85 > 1,68$ . Oleh karena itu hipotesis menyatakan bahwa  $H_a$  diterima  $H_0$  ditolak, karena Terdapat perbedaan antara hasil *dribble* bolabasket pre-test dan post-test. Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan STAD terhadap keterampilan *dribble* bolabasket sebelum pre-test dan sesudah post-test menunjukkan peningkatan. »

### Pembahasan

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode STAD untuk meningkatkan keterampilan mahasiswa terhadap pembelajaran *dribble* bolabasket untuk mahasiswa angkatan 2015 A program studi pendidikan jasmani dan kesehatan tahun pembelajaran 2015/2016. Dalam pelaksanaan pembelajaran penjasorkes di sekolah, peran tenaga pendidik masih sangat dominan untuk meningkatkan perkembangan hasil belajar mahasiswanya. Oleh karena itu, perlu diberikan suatu metode pembelajaran yang menarik agar mahasiswa sebagai subyek belajar dapat berperan aktif dalam setiap proses pembelajaran.



Metode pembelajaran kooperatif dengan metode STAD merupakan salah satu metode pembelajaran yang pembelajaran dimana peran mahasiswa lebih pro aktif dan bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4 sampai 6 orang, dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen untuk mencapai tujuan pembelajaran. Maka hasil proses pembelajaran yang berlangsung akan lebih maksimal. Berdasarkan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode STAD dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran *dribble* bolabasket untuk mahasiswa angkatan 2015 A program studi pendidikan jasmani dan kesehatan tahun pembelajaran 2015/2016.

Berdasarkan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode STAD dapat meningkatkan keterampilan pembelajaran *dribble* untuk mahasiswa angkatan 2015 A program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Peningkatan kualitas mahasiswa pada pembelajaran bolabasket diperlukan metode pembelajaran yang bervariasi, menarik dan menimbulkan rasa senang bagi mahasiswa, sehingga berdampak pada peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket

Penerapan metode pembelajaran kooperatif dengan metode STAD dalam pembelajaran *dribble* Dari hasil analisa uji-t didapatkan pada mahasiswa angkatan 2015 A nilai thitung 7,85 > nilai Ttabel 1,68. Hal ini dapat dikatakan bahwa penerapan pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif dengan metode STAD memberikan pengaruh terhadap keterampilan *dribble* bolabasket pada pembelajaran penjasorkes mahasiswa angkatan 2015 A program studi pendidikan jasmani dan kesehatan. Sesuai dengan pernyataan. Dengan memberikan pembelajaran kooperatif STAD dapat membantu proses belajar mengajar peserta didik.

Penguraian penelitian tentang pengaruh model pembelajaran pendekatan *Students Teams Achievement Devision (STAD)* terhadap hasil belajar *dribble* bolabasket yang dilakukan mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG. Proses pembelajaran dapat dikatakan efektif bila mana derajat internalisasi dan perubahan perilaku yang terjadi pada diri siswa. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah mahasiswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling berkerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran. Guru perlu mempertimbangkan model pembelajaran yang sesuai kompetensi yang dikembangkan. Dengan adanya pemilihan terhadap model pembelajaran yang tepat dapat mempermudah proses transfer ilmu dalam kegiatan belajar mengajar.

Slavin berpendapat bahwa, pembelajaran kooperatif STAD merupakan suatu pembelajaran untuk memotivasi siswa supaya dapat mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika para siswa ingin agar timnya mendapatkan penghargaan tim, mereka harus membantu teman satu timnya untuk mempelajari materinya. Metode pembelajaran yang kooperatif memungkinkan siswa dapat belajar dengan cara bekerja sama dengan teman. Teman yang lebih mampu dalam kelompok dapat menolong yang teman yang lemah. Setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok. Menurut slavin dalam scott amstrong (1998) STAD sangat konsisten positif terhadap dampak pembelajaran. Secara positif yaitu: a) *cross race realtions*, b) sikap dalam sekolah dan dikelas, c) bantuan dari teman sebaya, d) *locus of control*, e) tugas tepat waktu, f)



hubungan dengan teman sebaya, g) kerjasama. Konsep dari pembelajaran kooperatif sendiri itu berporos pada siswa *student oriented*. Pembelajaran STAD sendiri bersifat *peer tutorial* teman sebaya sebagai pembelajar. Sedangkan menurut Pujariadi (2012) pembelajaran ini tepat digunakan dalam mengatasi permasalahan di atas karena metode pembelajaran ini menuntut siswa untuk mau mengajukan permasalahan yang dihadapi, bekerjasama, berdiskusi dan berinteraksi dengan anggota kelompoknya masing-masing.

Belajar adalah proses yang diarahkan kepada tujuan, proses berubah melalui berbagai pengalaman. Belajar adalah proses melihat, mengamati, memahami sesuatu, bagaimana mengubah tingkah laku seseorang. Sesuai dengan metode pembelajaran STAD adalah siswa mempunyai ketrampilan melakukan *passing* dengan tepat, mulai gerakan awal, lanjutan dan akhir, serta menerima *passing* tepat. Hal tersebut sesuai dengan tujuan pembelajaran dengan metode yang diterapkan, yaitu dapat meningkatkan kemampuan siswa setelah mengalami proses pembelajaran dengan metode STAD. mahasiswa juga mengalami peningkatan keterampilan ketika melakukan *dribble*. Siswa dapat melakukan *dribble* dengan baik, mulai dari gerakan awal, posisi badan, dan gerakan tangan dan kaki sudah tepat saat melakukan *dribble*. Menurut Dewi (2014) *Dribble* dapat dilakukan dengan baik jika menguasai teknik yang baik dan benar. Cara *dribble* yang baik dan benar yaitu (1) gunakan ujung jari, bukan telapak tangan, (2) gunakan lengan bawah dan pergelangan tangan untuk memantulkan bola, (3) jangan melihat pada bola, jaga kepala tetap tegak dan pandangan ke depan.

Dari hasil analisa data yang sudah dilakukan, didapat bahwa nilai rata-rata tes *dribble* pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG mengalami peningkatan setelah diberikan pembelajaran *Students Teams Achievement Devision* (STAD). Perbedaan hasil tersebut dapat ditunjukkan khususnya dari nilai rata-rata pada hasil belajar *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) hasil belajar *dribble* bolabasket terjadi peningkatan. Hal ini dapat dibuktikan bahwa melalui pengaruh pembelajaran *Students Teams Achievement Devision* (STAD) mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan *Students Teams Achievement Devision* (STAD) terhadap hasil belajar teknik dasar *dribble* dalam permainan bolabasket, diketahui bahwa: dari hasil uji *one-sample test* yaitu nilai dari  $T_{hitung}$  lebih besar dari nilai  $T_{tabel}$ . Dengan kata lain bahwa terdapat yang signifikan antara hasil tes *passing* dan *dribble* siswa antara sebelum dan sesudah diberikan metode pembelajaran melalui *Students Teams Achievement Devision* (STAD). Hasil penelitian di atas berpengaruh signifikan terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG

Dari hasil pengamatan peneliti, tidak hanya kemampuan peningkatan hasil belajar *dribble* saja, akan tetapi hasil peningkatan keterampilan siswa dalam permainan bolabasket juga sesuai dengan harapan peneliti, yaitu siswa mengalami peningkatan keterampilan *dribble* dalam permainan bolabasket setelah dilakukan pembelajaran dengan metode STAD. Hal ini dapat ditunjukkan dari peningkatan skor yang diperoleh setiap mahasiswa yang cenderung mengalami peningkatan dalam melakukan *dribble* dalam permainan bolabasket.





### Penutup

Dari hasil analisis dan diagram histogram di atas maka dapat diasumsikan bahwa nilai rata-rata tes *dribble* pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG berbeda sebelum dan sesudah diberikan pembelajaran *Students Teams Achievement Devision* (STAD), dimana hasil belajar *dribble* bolabasket meningkat. Perbedaan hasil tersebut dapat ditunjukkan khususnya dari nilai rata-rata pada hasil belajar *dribble* sebelum (*pretest*) diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan (*posttest*) hasil belajar *dribble* bolabasket terjadi peningkatan. Hasil lain yang dapat menunjang adalah pada nilai terendah dan nilai tertinggi pada data hasil belajar *dribble* sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) nilainya juga meningkat setelah mendapat perlakuan berupa pembelajaran *Students Teams Achievement Devision* (STAD). Hal ini dapat dibuktikan bahwa melalui pengaruh pembelajaran *Students Teams Achievement Devision* (STAD) mempunyai pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar *dribble* bolabasket pada mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan angkatan 2015 A STKIP PGRI JOMBANG.

### Daftar Pustaka

- Adi Riyadi S.Pd,2010.Pendidikan Jasmani [http://id.shvoong.com/social\\_sciences/education](http://id.shvoong.com/social_sciences/education). Diakses tanggal 23 Oktober 2013(online).
- Armstrong, Scott;Palmer, Jesse. 1998. *Student Teams Achievement Divisions (STAD) in a twelfth grade.* (online). Tersedia: <http://search.proquest.com/docview/211068373/fulltextPDF/AFA09668A2704651PQ/1?accountid=38628>. Journal of Social Studies Research; Spring 1998; 22, 1; ProQuest Sociology.Vol.22.No.1,1998. pg. 3. Diakses pada tanggal 28 Mei 2014 pukul 12.24 WIB.
- Dewi, Jenny Mustika. 2014. Pembelajaran Dribble Menggunakan Variasi Bola Terhadap Hasil Dribble Dalam Permainan Bolabasket. Vol 1, No 1. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jssl/article/view/2806/2602>. ISSN 2252-647. Diakses pada tanggal 2 agustus 2014 pukul 22.02
- Dimiyati dan Mudjiono,2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya:UNESA.
- Nurhasan, 2001. *Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Dirjen Olahraga.
- Nurwidyawati, Shelvy. 2013. *Penerapan Modifikasi Permainan Dalam Pembelajaran Dribbling Terhadap Keterampilan Motorik Teknik Dasar Dribbling Bola Basket*. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/1803>
- SPSS for Windows release 20.0*
- Winarno, M.E. 2011. *Metodologi Penelitian dalam pendidikan jasmani*. Malang:Media Cakra Utama
- Wissel, Hal P.hd. 1996. *Bolabasket*. Jakarta:PT Raja Grafindo Persada