



Pengaruh model pembelajaran kooperatif *student team achivemen division* (STAD) dan Jigsaw terhadap minat dan hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pecangaan

Maftukin Hudah^(*), Chandra Febriyan Fitriawan
Pendidikan Jasmani dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang

Article Info	ABSTRACT
Article history: Received : 20 Oktober 2020 Revised : 14 November 2020 Accepted : 30 November 2020 Keywords: interest; JIGSAW; learning outcomes; STAD model	The objectives of this study were: 1) To find out whether the Student Teams Achievement Division (STAD) learning model had an effect on student interest and learning outcomes in basketball material for class XI SMA Negeri 1 Pecangaan, 2) To determine whether the Jigsaw learning model had an effect on interests and outcomes. student learning on basketball material for class XI SMA Negeri 1 Pecangaan. This type of research is a quasi-experimental sample selection in the True Experimental Design type Pretest-Posttest Control Group Design with sample selection then given a pretest to determine the initial state whether there is a difference between the experimental group and the control group. Pretest results are good if the value of the experimental group is not significantly different. After that the experimental group received treatment, and the control group also received treatment. Then both of them get a posttest to find out the results of the treatment that has been done. The results of the study based on the calculation of the two-party t-test obtained $t = 4.304$. From the t distribution list with $df = 39 + 38 - 2 = 75$ and the real level of 5%, it is obtained $t \text{ table} = 1.992$. Because $t \text{ count} > t \text{ table}$ ($4.304 > 1.992$) then H_0 is rejected and H_a is accepted, it can be concluded that the interest and learning outcomes of students using the STAD model are better than students using the Jigsaw model. But both of these models have an effect on basketball interest and learning outcomes. The suggestion that the writer can convey is that the Student Teams Achievement Division (STAD) and Jigsaw learning model can be used as an alternative for teachers in teaching.

(*) Corresponding Author: maftukinhudah10@upgris.ac.id,

How to Cite: Hudah, M & Fitriawan, C. F. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif student team achivemen division (STAD) dan Jigsaw terhadap minat dan hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Pecangaan. *Jurnal Kualita Pendidikan*, 1(3): 52-56.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional yang menyatakan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembangkan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran (Dimiyati. & Mudjiono, 2013). Pada kenyataannya pendidikan nasional terhambat dengan kualitas pendidikan di Indonesia yang tergolong rendah terkhusus dalam pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan hidup aktif dan sikap sportif melalui kegiatan jasmani (Suparta, 2014).

Salah satu tujuan dari standar kompetensi dan kompetensi dasar mengenai mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih. Berdasarkan ruang lingkup pendidikan jasmani siswa memiliki apresiasi terhadap perilaku bermain dan berolahraga yang termasuk ke dalam nilai-nilai, seperti: kerjasama, menghargai teman dan lawan, jujur, adil,



terbuka dan lain-lain, siswa memiliki konsep dan keterampilan berfikir dalam berbagai permainan dan olahraga, dan siswa mampu melakukan berbagai macam bentuk aktivitas permainan dan berbagai cabang olahraga.

Menurut Bloom dalam (Suprijono 2009:5), hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkasm contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *syntesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain efektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respons), *valving* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor juga meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*. Psikomotor juga mencakup ketrampilan produktif, teknik, fisik, social, manajerial, dan intelektual.

Salah satu cabang olahraga yaitu bola basket. Permainan Bola Basket adalah permainan yang dimainkan oleh 2 tim yang terdiri dari 5 orang pemain pada setiap tim yang bertujuan untuk memasukan bola sebanyak-banyaknya ke ring lawan dan mencegah lawan mencetak angka. Bola dimainkan dengan cara dipantulkan, digelindingkan, kemudian dioperkan ke rekan 1 timnya. Demikian pula dalam permainan bola basket, apabila sudah mengetahui, memahami dan menguasai teknik dasar permainan bola basket, maka akan mudah dalam memainkan. Peran guru sangat penting dalam proses pembelajaran agar minat siswa tinggi pada materi permainan bola basket sehingga hasil belajar baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan penulis diperoleh fakta bahwa guru dalam menyampaikan materi materi bola basket terlihat monoton, hal tersebut dapat dilihat dari hasil belajar siswa SMA Negeri 1 Pecangaan kurang memenuhi target dari kriteria ketuntasan minimum (KKM). Data yang diperoleh pada materi passing bola basket yaitu siswa yang memenuhi kategori sangat baik tidak ada, kategori baik sebanyak 10 orang (20%), siswa yang memenuhi kategori cukup baik sebanyak 15 orang (60%), kategori kurang baik sebanyak 10 orang (20%), untuk kategori sangat kurang baik tidak ada. Jadi ketuntasan belajar (KB) siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Pecangaan diperoleh sebesar 20% dan tergolong kedalam kategori sangat kurang jika di bandingkan kedalam kriteria ketuntasan minimal (KKM) yakni 75. Keadaan tersebut memperlihatkan bahwa hasil belajar dan minat siswa pada materi bola basket rendah. Apabila hal ini terus berlangsung maka akan mengakibatkan kegagalan pada siswa dalam proses pembelajaran maupun menghambat perolehan hasil belajar yang maksimal. Guru dituntut untuk dapat mengembangkan model pembelajaran yang inovatif agar siswa tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Guru juga harus memahami karakteristik peserta didik sehingga dapat menentukan model pembelajaran sesuai dengan gaya belajar peserta didik.

Pada hakikatnya model pembelajaran digunakan agar siswa lebih aktif dan tidak jenuh dalam pembelajaran. Model pembelajaran dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Peneliti disini menyarankan agar menggunakan model pembelajaran kooperatif karena model tersebut identik dengan pembelajaran penjasorkes yang membutuhkan kerjasama tim, membantu satu sama lain, dan menghargai teman satu tim (Isjoni, 2014).

Model pembelajaran kooperatif diantaranya *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Jigsaw*. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dengan menggunakan kelompok-kelompok kecil dengan jumlah anggota tiap kelompok 4-5 orang secara heterogen. Diawali dengan penyampaian tujuan pembelajaran, penyampaian materi, kegiatan kelompok, kuis dan penghargaan kelompok. (Mustika, 2014; Trianto, 2009)

Sedangkan model pembelajaran *Jigsaw* guru membagi satuan informasi yang besar menjadi komponen-komponen lebih kecil. Selanjutnya guru membagi siswa kedalam kelompok



belajar kooperatif yang terdiri dari penguasaan setiap komponen/subtopik yang ditugaskan guru dengan sebaik-baiknya. Siswa dari masing-masing kelompok yang bertanggung jawab terhadap sub topik yang sama membentuk kelompok lagi yang terdiri atas lima atau enam orang. (Putra, 2014; Rusman, 2012).

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dibahas diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah model pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi bola basket kelas XI SMA Negeri 1 Pecangaan ?
2. Apakah model pembelajaran *Jigsaw* berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar siswa pada materi bola basket kelas XI SMA Negeri 1 Pecangaan ?

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Metode eksperimen termasuk dalam metode kuantitatif. Metode kuantitatif adalah metode penelitian yang mengolah data yang telah didapat dengan menggunakan statistik. Sehingga banyak yang mengatakan bahwa metode kuantitatif cenderung berhubungan dengan angka.

Penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan pengaruh model pembelajaran kooperatif *Student Team Achievement Division* (STAD) dan *Jigsaw* terhadap minat dan hasil belajar bola basket pada siswa kelas XI SMA N 1 Pecangaan. Gejala yang diamati diukur dan diubah dalam bentuk angka, sehingga dimungkinkan digunakannya teknik analisis statistik. Jenis penelitian ini merupakan eksperimen semu pemilihan sampel pada *True Eksperimental Design* tipe *Pretest-Posttest Control Group Design* dengan pemilihan sampel kemudian diberi *Pretest* untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil *Pretest* yang baik bila nilai kelompok eksperimen tidak berbeda secara signifikan. Setelah itu kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan, dan kelompok kontrol juga mendapat perlakuan. Kemudian keduanya mendapatkan *posttest* untuk mengetahui hasil perlakuan yang telah dilakukan. (Sugiyono, 2015:112-113).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMA N 1 Pecangaan. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA2 dan XI IPA3 SMA N 1 Pecangaan dengan jumlah 77 siswa yang terdiri dari siswa putra 27 dan siswi putri 50. Sampel dalam penelitian ini menentukan kelas yang akan dijadikan sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *probability sampling* jenis *cluster sampling*. Sugiyono (2015:121) mengatakan bahwa teknik sampling daerah digunakan untuk menentukan sampel bila obyek yang akan diteliti atau sumber data sangat luas, maka pengambilan sampelnya berdasarkan daerah populasi yang telah ditetapkan. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas XI IPA2 sebagai kelas kontrol dengan jumlah 39 siswa dan kelas XI IPA3 sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 38 siswa. Kelas eksperimen dan kelas kontrol semuanya adalah siswa kelas XI SMA N 1 Pecangaan.

Teknik pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data penelitian. Sugiyono (2012:308) menyampaikan bahwa tujuan utama penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Sementara teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi minat belajar, hasil tes dan Dokumentasi. Teknik observasi digunakan peneliti untuk melihat perubahan sikap dari siswa. Hal ini sesuai dengan pendapat Sugiyono (2012:310) dalam observasi peneliti terlibat langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau digunakan sebagai sumber data penelitian. Sementara dalam prosesnya teknik observasi yang dilakukan adalah observasi berperan serta. Seperti pada namanya teknik ini menempatkan peneliti untuk berperan serta secara langsung dalam kegiatan objek. Peneliti sebagai guru ikut serta mengajar dan mengamati perilaku dari siswa dalam kelas. Lebih lanjut teknik observasi ini dapat dikatakan sebagai teknik observasi terstruktur, artinya bahwa peneliti telah merancang terlebih dahulu hal apa saja yang akan



diamati dalam prosesnya. Selanjutnya teknik pengumpulan data dengan menggunakan tes, tes bertujuan untuk mengetahui minat dan hasil belajar siswa kelas XI. Tes dilaksanakan setelah pemberian perlakuan (*posttest*). *Pretest* diberikan sebelum perlakuan untuk mengambil data awal hasil belajar bola basket siswa, *posttest* diberikan setelah pemberian perlakuan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian kedua kelas memiliki rata-rata kemampuan yang hampir sama, dibuktikan dengan hasil uji banding siswa kelas XI IPA2 dan XI IPA3. Perhitungan data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran. Kelas XI IPA3 sebagai kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan menggunakan model STAD sedangkan kelas XI IPA2 sebagai kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model *Jigsaw*. Materi yang diajarkan sama yaitu materi bola basket.

Berdasarkan perhitungan uji normalitas awal yang dilakukan diperoleh kesimpulan bahwa kelas kontrol berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,1117 < 0,1418$ dengan $n = 39$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Kelas eksperimen juga berdistribusi normal karena nilai $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,0757 < 0,1437$ dengan $n = 38$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$. Pada tahap akhir berikutnya dilakukan kembali uji normalitas dengan menggunakan nilai minat dan hasil belajar dari 3 aspek afektif, kognitif, dan psikomotor. Berdasarkan perhitungan dari kelas kontrol diperoleh $L_0 = 0,09$ dengan $n = 39$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,141$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,09 < 0,141$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Sedangkan dari kelas eksperimen diperoleh $L_0 = 0,086$ dengan $n = 38$ dan taraf nyata $\alpha = 0,05$, dari daftar nilai kritis L didapat $L_{tabel} = 0,143$. Karena $L_0 < L_{tabel}$ yaitu $0,086 < 0,143$, maka H_0 diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

Selain nilai *pretest* dan *posttest* yang digunakan sebagai nilai aspek kognitif, terdapat pula lembar penilaian sikap dan keterampilan yang digunakan sebagai penilaian afektif dan psikomotorik. Berdasarkan perhitungan, tampak perbedaan rata-rata nilai aspek afektif pada pertemuan ke-1 dan 2 pada kelas eksperimen dari 58 kemudian mencapai 73. Sedangkan kelas kontrol dari 53 kemudian mencapai 68. Begitu juga dengan rata-rata nilai aspek psikomotor pada pertemuan ke-1 dan 2 pada siswa kelas kontrol dari 66 kemudian mencapai 73 sedangkan kelas kontrol dari 64 kemudian mencapai 69. Hal ini menunjukkan bahwa aspek afektif dan aspek psikomotor mengalami peningkatan dari pertemuan ke-1 dan 2. Hasil pada penelitian ini yang dijadikan sebagai data penelitian aspek afektif dan psikomotor.

Setelah dilakukan analisis data dari nilai minat dan hasil belajar pada aspek afektif, kognitif, dan psikomotor diperoleh rata-rata 76 untuk kelas eksperimen menggunakan model STAD sedangkan kelas kontrol menggunakan *Jigsaw* sebesar 71. Dari data tersebut dapat dikatakan bahwa model pembelajaran STAD lebih baik dari model pembelajaran *Jigsaw*. Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan ternyata hasil penelitian ini menolak teori yang sudah dipaparkan. Hal ini dibuktikan dengan hasil akhir yang tidak terlalu jauh dengan nilai KKM yang sudah ditentukan yaitu 75. Kelemahan dari penelitian ini yaitu hanya terbatas pada kelas XI SMA N 1 Pecangaan, apabila penelitian dilakukan ditempat lain, maka hasil yang diperoleh akan berbeda. Penelitian ini terbatas pada materi bola basket saja, dan waktu yang digunakan dalam penelitian ini relatif singkat karena hanya dua kali tatap muka.

PENUTUP

Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar guru perlu memilih model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik siswa dan guru juga perlu mendekatkan diri dengan siswa supaya terjadi interaksi yang baik antara guru dan siswa. Pembelajaran dengan menggunakan model *Student Teams Achievement Division* (STAD) dan *Jigsaw* dapat meningkatkan keaktifan siswa, melatih siswa untuk bertanggung jawab, dan dapat memacu minat siswa untuk menjadi yang terbaik dan memiliki kerja sama yang baik.



DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati. & Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Isjoni. (2014). *Coopertive Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta.
- Suparta Wayan I. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif STAD Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Passing Bola Basket*. <http://download.portalgaruda.org/article.php?article=145531&val=1338>. Singaraja : Universitas Pendidikan Ganesha.
- Mustika, C. A. (2013). *Pengaruh Pembelajaran Kooperatif STAD Terhadap Hasil Belajar Ditinjau dari Motivasi Belajar Paada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Saraswati Tabanan*. http://pasca.undiksha.ac.id/ejournal/index.php/jurnal_pendas/article/download/669/454.
- Putra, S. D. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Chest Pass Pada Permainan Bola Basket*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Surabaya.
- Rusman. (2012). *Seri Manajemen Sekolah Bermutu Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. (2012). *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, A. (2009). *Cooperatif Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Trianto. (2009). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Media Group.