

MODEL PEMBELAJARAN COOPERATIVE LEARNING TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION: Studi Pada Pembelajaran Lay Up Shoot Bola Basket

Ridwan Kurniawan¹⁾, Davi Sofyan²⁾, Riza Sukma Fauzi³⁾, Indrayogi⁴⁾

Email correspondence: indrayogi@unma.ac.id

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Majalengka

ABSTRACT

One of the games that is frequently taught in secondary schools is basketball, however many students struggle with the layup-shoot move. By utilizing the Student Teams Achievement Division's cooperative learning methodology, the author hopes to overcome this. The purpose of this study is to ascertain the impact of the Student Teams Achievement Division cooperative learning model on the layup-shooting skills of class VIII students at SMP N 1 Sumber. This study used experimental research methods, including pretest and posttest group design studies. 20 male students from class VIII at SMP N 1 Sumber Cirebon served as the purposive sample for this study. Jackson Baumgartner states that the layup-shoot skill test, which had a validity of 0.78, was the research tool employed. The results of the data analysis demonstrate that the Student Teams Achievement Division's cooperative learning model type has a considerable positive impact on students' ability to make layups. Thus, it is envisaged that the Student Teams Achievement Division type cooperative learning model can be used to teach sports games, particularly basketball games with layup-shoot procedures.

Keywords: Lay Up Shoot, Cooperative Learning, Student Team Achievement Division

PENDAHULUAN

Dalam permainan bola basket terdapat banyak teknik, diantaranya yang paling utama adalah teknik *passing*, *dribble* dan *shooting* (Siahaan et al., 2020). Penentu kemenangan dalam permainan bola basket adalah banyaknya poin yang diperoleh sebuah tim dengan cara memasukkan bola ke keranjang lawan (Rasulovna, 2022). Karena sebuah tim selamanya tidak akan dapat mendapatkan poin kecuali dengan memasukkan bola ke keranjang lawan (Febryanto, 2015). Terdapat banyak macam cara untuk memasukkan bola ke keranjang basket (Indrayogi & Heryanto, 2019). Salah satunya adalah teknik *lay up shoot*, salah satu teknik yang sering digunakan pemain untuk memasukkan bola dalam keadaan berlari (Mancha & Gonzalez, 2019). Teknik dasar *lay up shoot* adalah: berlari ke arah ring basket, melompat ke atas dan mengarah ke ring basket, kemudian menggapai ke atas untuk menembak dan mencetak angka atau skor (Davi Sofyan, 2020). Dari penjelasan tersebut, teknik *lay up shoot* merupakan rangkaian gerakan yang cukup kompleks. Kemampuan *lay up shoot* harus ditunjang dengan teknik *dribble* dan *shooting* yang baik pula, karena kombinasi teknik tersebut seringkali tidak dapat dipisahkan (Rasulovna, 2022).

Namun pada kenyataannya seringkali siswa di sekolah tidak mampu melakukan teknik *lay up shoot*. Terbukti dari hasil observasi peneliti pada siswa kelas VIII SMP N 1 Sumber Kabupaten Cirebon, peneliti menemukan masalah berupa rendahnya kemampuan siswa dalam melakukan teknik *lay up shoot*. Padahal siswa harus dapat memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Penyebabnya adalah kurangnya pemahaman siswa dalam melakukan teknik *lay up shoot*, karena selama ini pembelajaran dominan berpusat pada guru sehingga siswa tidak kreatif untuk mengumpulkan informasi. Dengan rendahnya pemahaman tersebut tentu akan berakibat pula pada kemampuan *lay up shoot* siswa. Selain itu teknik penunjang *lay up shoot* yaitu *dribble* dan *shooting* siswa pun masih kurang baik sehingga tidak mampu melakukan *lay up shoot* dengan baik pula.

Untuk menanggulangi permasalahan tersebut, tentunya dibutuhkan solusi yang tepat sehingga permasalahan tersebut dapat ditanggulangi, yaitu siswa dapat melakukan rangkaian gerakan *lay up shoot* dengan baik. Peneliti meyakini bahwa solusi terbaik yang dapat mengatasi masalah tersebut adalah pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) (Yuliani, 2019). Peneliti berpendapat demikian karena dalam pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terdapat keunggulan yaitu siswa akan berperan aktif dalam mencari informasi sehingga akan memaksimalkan fungsi kognitif siswa (Malik & Rubiana, 2019).

Selain itu siswa akan dikelompokkan menjadi kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat sampai lima orang yang di desain berdasarkan perbedaan kemampuan akan akan saling berdiskusi, memotivasi, membantu satu sama lain agar setiap siswa dapat meraih hasil yang maksimal (Muhlisin et al., 2021). Siswa yang berkemampuan tinggi akan membantu teman kelompoknya yang berkemampuan kurang, setiap siswa dalam kelompok harus mendapat nilai yang baik agar mendapat predikat kelompok terbaik, artinya unsur kompetisi disini juga dapat merangsang siswa untuk dapat meningkatkan kemampuannya (Boddington et al., 2019). Dalam STAD, para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya (Sekarini, 2022). Guru menyampaikan pelajaran, lalu siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran (Prasetyo & Sukarmin, 2017). Selanjutnya semua siswa mengerjakan kuis mengenai materi secara sendiri-sendiri, dimana saat itu mereka tidak diperbolehkan untuk saling bantu (Yuliani, 2019).

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai yaitu mengetahui penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) terhadap peningkatan kemampuan *lay up shoot* siswa kelas VIII SMP N 1 Sumber Kabupaten Cirebon.

Teknik *lay up shoot* dalam permainan bola basket merupakan teknik yang sangat penting yaitu untuk mencetak angka, namun pada kenyataannya teknik *lay up shoot* merupakan teknik yang cukup kompleks dan sulit (Siahaan et al., 2020). Pemain harus dapat menangkap dan menguasai bola dengan baik kemudian melakukan awalan dua irama langkah, setelah menangkap/menguasai bola pemain harus mengkonsentrasikan diri untuk melompat ke depan pada awalan/langkah pertama, kemudian melangkah (jarak yang normal) pada langkah kedua; dan dilanjutkan dengan gerakan meloncat ke atas dan melayang mendekati ring (Mancha & Gonzalez, 2019).

Agar sukses dalam pembelajaran *lay up shoot* yang dapat dikatakan sebagai teknik yang cukup sulit, maka dibutuhkan pembelajaran yang tepat, efektif, dan efisien untuk mencapai hasil optimal (Penney et al., 2004). Pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif,

efektif, dan menyenangkan dipilih peneliti yaitu dengan pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) (Davi Sofyan, 2020). Dari penjelasan tersebut mengenai pembelajaran kooperatif tipe *Students Team Achievement Division* tentu dapat menjadi pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran *lay up shoot* sehingga hasil belajar siswa akan maksimal sesuai dengan apa yang menjadi harapan (Akbar et al., 2019)..

METODE PENELITIAN

Untuk mengetahui gambaran peningkatan kemampuan *lay up shoot* siswa kelas VIII SMP N 1 Sumber Kabupaten Cirebon melalui pembelajaran model *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) peneliti menggunakan penelitian eksperimental semu (Priyono, 2008). Rancangan atau desain penelitian merupakan proses perencanaan dalam melakukan penelitian dari proses pengumpulan data hingga analisis data. Hal ini sejalan dengan penjelasan (Priyono, 2008) bahwa Rancangan atau desain penelitian dalam arti sempit dimaknai sebagai suatu proses pengumpulan dan analisis data penelitian. dalam arti luas rancangan penelitian meliputi proses perencanaan dan pelaksanaan penelitian.

Bentuk teknik pengambilan sample yang dipilih adalah cara *purposive*, cara *purposive* dikenal juga dengan sebutan sampel berdasarkan tujuan atau pertimbangan (Kathleen & Macdonald, 2012). Maka peneliti mengambil sampel 20 orang siswa SMP N 1 Sumber yang mengikuti ekstrakurikuler bola basket. Adapun instrumen yang digunakan peneliti untuk memperoleh data dalam berupa tes *lay up shoot*. Tes *lay up shoot* yang digunakan adalah tes *lay up shoot* permenit menurut Jackson Baumgartner yang memiliki tingkat validitas 0,78 (Pasaribu, 2020).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam suatu penelitian merupakan hal penting untuk melakukan analisis dan pengolahan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian. Hal ini dilakukan untuk menentukan sebuah kesimpulan dari sebuah penelitian yang harus dapat dipertanggungjawabkan. Maka dari itu dalam melakukan pengolahan data harus menggunakan metode yang tepat sehingga hasilnya dapat dipercaya serta dapat dipertanggungjawabkan (Asrul et al., 2014). Berikut ini adalah data yang diperoleh dari hasil penelitian yang menggunakan 20 siswa sebagai sampel penelitian yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Perolehan Skor Tes Awal dan Tes Akhir *Lay Up shoot*

No	Nama	Skor tes awal	Skor tes akhir
1	S1	3	6
2	S2	4	5
3	S3	4	6
4	S4	4	8
5	S5	5	7
6	S6	6	8
7	S7	3	7
8	S8	3	7
9	S9	4	6

10	S10	5	9
11	S11	5	7
12	S12	4	7
13	S13	6	7
14	S14	7	9
15	S15	2	8
16	S16	3	8
17	S17	4	6
18	S18	4	6
19	S19	6	6
20	S20	6	8

Tabel 2. Jumlah Skor dan Rata-rata Skor *Lay Up Shoot*

Tes	Jumlah Skor	Rata-rata
<i>Pretest</i>	88	4,4
<i>Postest</i>	141	7,05

Uji normalitas ditujukan untuk mengetahui apakah data variabel yang diteliti berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan metode *One Sample Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Tabel Output Uji Normalitas Data

		Tes Awal	Tes Akhir
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	4,4000	7,0500
Most Extreme Differences	Std. Deviation	1,31389	1,09904
	Absolute	,220	,180
	Positive	,220	,180
Kolmogorov-Smirnov Z	Negative	-,138 ,982	-,156 ,806
	Asymp. Sig. (2-tailed)	,290	,534

Dari output dapat dilihat bahwa signifikansi adalah 0,534. Karena signifikansi > dari 0,05 maka H_0 diterima. Jadi, dapat disimpulkan bahwa data tes awal terdistribusi dengan normal. Uji homogenitas varians dihitung dengan menggunakan *One-Way ANOVA*. Hasil perhitungan dapat dilihat pada berikut:

Tabel 4. Tabel Output Uji Homogenitas Data

Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
-----------------------	-----------	--------------------	----------	-------------

Between Groups	10,105	5	2,021	2,203	,112
Within Groups	12,845	14	,918		
Total	22,950	19			

Untuk menguji hipotesis penelitian digunakan uji-t sampel berpasangan (*Paired Sampel T-Test*). Hasil penghitungan dapat dilihat pada tabel berikut: Hasil uji t sampel berpasangan (*Paired Sample T-Test*) tes awal dan tes akhir *layup shoot*.

Tabel 5. Tabel Output *Paired Samples Statistics*.

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Sebelum perlakuan	4,40	20	1,314	,294
	Setelah perlakuan	7,05	20	1,099	,246

Tabel 6. Tabel Output *Paired Samples Correlations*

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Sebelum Perlakuan & Setelah Perlakuan	20	,277	,237

Tabel 7. Tabel Output *Paired Samples Test*

		Pair 1	
		Sebelum perlakuan - Setelah perlakuan	
Paired Differences	Mean	-2,650	
	Std. Deviation	1,461	
	Std. Error Mean	,327	
		-3,334	
	95% Confidence Interval of the Difference	Lower Upper	-1,966
	T		-8,112
Df		19	
Sig. (2-tailed)		,000	

Nilai $-t_{hitung} < -t_{tabel}$ ($-8,112 < -2,093$) dan signifikansi $< 0,05$ ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak, jadi dapat disimpulkan bahwa Ada perbedaan nilai antara sebelum dan sesudah diberikan perlakuan dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division*. Hal ini dapat pula diartikan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan hasil tes *lay up shoot* siswa kelas VIII SMP N 1 Sumber Kabupaten Cirebon.

Pembahasan

Dalam permainan bola basket terdapat teknik *lay up shoot* yang merupakan rangkaian gerakan yang cukup kompleks dan sulit sehingga sering kali siswa mengalami kesulitan baik dalam tataran konsep ataupun gerak (Bompa, 2009). Oleh karena itu, peneliti menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif dan menyenangkan, serta pembelajaran yang kental akan diskusi, motivasi dan kompetisi didalamnya, yaitu dengan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division*, dimana dalam pembelajaran siswa akan saling membantu serta saling memotivasi satu sama lain agar seluruh siswa dapat meraih hasil optimal dalam pembelajaran *lay up shoot*.

Setelah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Students Team Achievement Division* pada siswa, ternyata model pembelajaran ini memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap kemampuan *lay up shoot* siswa, hal ini dikarenakan dalam pembelajaran siswa saling berdiskusi dan memotivasi satu sama lain, serta adanya unsur kompetisi dalam pembelajaran membuat setiap siswa ingin menjadi yang terbaik.

Data hasil penelitian meunjukkan pada tes awal *lay up shoot* diperoleh skor rata-rata sebesar 4,4 sedangkan pada tes akhir diperoleh skor rata-rata sebesar 7,05. Dari data tersebut dapat dihitung bahwa rata-rata siswa mengalami peningkatan sebesar 2,65. Berdasarkan *paired sample t-test* diperoleh hasil tes awal dan tes akhir *lay up shoot* diperoleh nilai t_{hitung} adalah $-8,112$ (kurang dari $t_{tabel} -2,093$) dengan signifikansi $0,000$ (kurang dari $0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan kemampuan *layup shoot* siswa VIII SMP N 1 Sumber Kabupaten Cirebon secara signifikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data dan pembahasan dari hasil penelitian, maka diperoleh kesimpulan terdapat pengaruh yang signifikan dari model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* terhadap kemampuan *lay up shoot* siswa VIII SMP N 1 Sumber Kabupaten Cirebon. Penelitian ini memberikan suatu gambaran bahwa model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division* dapat meningkatkan kemampuan *lay up shoot* siswa dalam permainan bola basket. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai pertimbangan bagi guru pendidikan jasmani dalam menyampaikan materi pembelajaran, khususnya pembelajaran *lay up shoot*. Dengan menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Student Teams Achievement Division*, siswa dapat meningkatkan kemampuan *lay up shoot*. Terbukti dari data hasil tes awal dan tes akhir rata-rata siswa menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan. Hasil tersebut didapat siswa dengan pembelajaran yang lebih aktif dan menyenangkan yang dilakukan bersama teman kelompoknya, sehingga selain meningkatkan kualitas gerak tentu siswa juga akan lebih aktif dalam aspek kognitif dan interaksi sosial.

REFERENSI

- Akbar, M. F., Priambodo, A., & Jannah, M. (2019). Pengaruh Latihan Imagery Dan Tingkat Konsentrasi Terhadap Peningkatan Keterampilan Lay Up Shoot Bola Basket Sman 1 Menganti Gresik. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 2(2), 1–13. <https://doi.org/10.33503/jpjok.v2i2.445>
- Asrul, Ananda, R., & Rosinta. (2014). Evaluasi Pembajalaran. In *Ciptapustaka Media*.
- Boddington, B. J., Cripps, A. J., Scanlan, A. T., Spiteri, T., Boddington, B. J., Cripps, A. J., Scanlan, A. T., Spiteri, T., Boddington, B. J., Cripps, A. J., Scanlan, A. T., & Spiteri, T. (2019). The validity and reliability of the Basketball Jump Shooting Accuracy Test The validity and reliability of the Basketball Jump Shooting Accuracy Test. *Journal of Sports Sciences*, 0(0), 1–7. <https://doi.org/10.1080/02640414.2019.1582138>
- Bompa, T. O. (2009). Periodization: Theory and Methodology of Training. 4th ed. In *Champaign, Ill. : Human Kinetics*;
- Davi Sofyan. (2020). Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Student Teams Achievement Division Terhadap Keterampilan Lay-Up Shoot Bola Basket. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 690–695. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.740>
- Febryanto, F. N. (2015). Pembelajaran Lay Up Shoot Menggunakan Media Audio Visual Basic Lay Up Shoot Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Lay Up Shoot Pada Siswa Kelas Viii Smp Kanisius Pati Tahun 2013/2014. *E-Jurnal Physical Education, Sport(Health and Recreation)*, 1509–1521.
- Indrayogi, I., & Heryanto, B. M. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Shooting Dalam Permainan Bola Basket. *Journal Respects*, 1(2), 83. <https://doi.org/10.31949/jr.v1i2.1474>
- Kathleen, A., & Macdonald, D. (2012). Research methods in physical education and youth sport. In *Research Methods in Physical Education and Youth Sport*. <https://doi.org/10.4324/9780203807170>
- Malik, A. A., & Rubiana, I. (2019). Kemampuan Teknik Dasar Bola Basket: Studi Deskriptif Pada Mahasiswa. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 3(2), 79–84. <https://doi.org/10.37058/sport.v3i2.1238>
- Mancha, D., & Gonzalez, J. C. (2019). *Physical fitness in basketball players: A systematic review*. *October*. <https://doi.org/10.23736/S0022-4707.19.09180-1>
- Muhlisin, A., Wijaya, M. A., & Agung, I. G. L. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola. *Indonesian Journal of Sport & Tourism*, 3(2), 43. <https://doi.org/10.23887/ijst.v3i2.31939>
- Pasaribu, A. M. N. (2020). Tes Dan Pengukuran Olahraga. *Tes Dan Pengukuran Olahraga*, 51.
- Penney, D., Clarke, G., Quill, M., & Kinchin, G. D. (2004). Sport education in physical education: Research based practice. In *Sport Education in Physical Education: Research Based Practice*. <https://doi.org/10.4324/9780203497449>
- Prasetyo, D. W., & Sukarmin, Y. (2017). Pengembangan model permainan untuk pembelajaran teknik dasar bola basket di SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 5(1), 12. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i1.12758>
- Priyono. (2008). *Metode Penelitian Kuantitatif* (T. Chandra (ed.)). ZIFATAMA PUBLISHING.

- Rasulovna, S. N. (2022). *Basics and Advantages of Individual Training to Increase Technical and Tactical Training of Basketball Players Sabirova*. 9626(c), 282–285.
- Sekarini, N. N. (2022). Implementasi Model Pembelajaran STAD Sebagai Upaya dalam Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 6(3), 327–332. <https://doi.org/10.23887/jear.v6i3.45863>
- Siahaan, D., Purba, P. H., & Nasution, M. F. A. (2020). *Regular and Reverse Lay Up Shoot in Basketball: Movement Analysis for Beginners*. 23(UniCoSS 2019), 31–36. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.011>
- Yuliani, N. (2019). The Role of Student Teams Achievement Divisions (STAD) in Improving Student's Learning Outcomes. *Classroom Action Research Journal*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.17977/um013v3i12019p008>