

MODEL PEMBELAJARAN DIRECT INTRUCTION DAN MODEL PEMBELAJARAN TGT TEAMS GAMES TOURNAMENT TERHADAP PENINGKATAN KEMAMPUAN KETERAMPILAN LAY-UP SHOOT DALAM PERMAINAN BOLA BASKET PADA SISWA KELAS XI SMK PASUNDAN 1 CIANJUR

Hendra Saputra

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Suryakencana
dihosaputra@gmail.com

Info Artikel	Abstrak
<p><i>Sejarah Artikel:</i> Diterima Oktober 2018 Disetujui November 2018 Dipublikasikan Desember 2018</p>	<p>Penelitian ini berjudul. "Model Pembelajaran <i>Direct Intruction</i> dan Model Pembelajaran <i>TGT Teams Games Tournament</i> Terhadap Peningkatan Kemampuan Keterampilan <i>Lay-Up Shoot</i> dalam Permainan Bola Basket Pada Siswa Kelas XI SMK Pasundan 1 Cianjur".. Sampel yang dijadikan objek penelitian ini adalah siswa SMK Pasundan 1 Cianjur yang berjumlah 30 orang. Sedangkan untuk pembagian kelompok menggunakan teknik <i>total sampling</i>. Penelitian dilaksanakan selama enam minggu dengan latihan sebanyak 16 kali dan ditambah dua kali pertemuan untuk melaksanakan tes awal dan tes akhir. Instrumen penelitian yang digunakan berupa tes melakukan teknik <i>lay-up shoot</i>. Dari pengolahan data diperoleh kesimpulan bahwa model pembelajaran <i>Direct Instruction</i> berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan keterampilan <i>lay-up shoot</i> dengan dibuktikan penghitungan setatistik t_{hitung} sebesar 11,06 dengan t_{tabel} sebesar 1.76, $dk = (n-1)$ dan tarap signifikan $\alpha = 0.05$, demikian pula dengan model pembelajaran <i>TGT Teams Games Tournament</i> berpengaruh secara signifikan terhadap peningkatan kemampuan keterampilan <i>lay-up shoot</i> dengan di buktikanhasil penghitungan statistik t_{hitung} sebesar 13.32 dengan t_{tabel} sebesar 1.76, $dk = (n-1)$ dengan tarap signifikan $\alpha = 0.05$. Kesimpulan selanjutnya terdapat perbedaan yang signifikan antara model pembelajaran <i>Direct Intruction</i> dan model pembelajaran <i>TGT Teams Games Tournament</i> terhadap peningkatan kemampuan keterampilan <i>lay-up shoot</i> dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI SMK Pasundan 1 Cianjur.</p>

Keyword:
TGF
Pembelajaran

Abstrack

This research is titled. "Direct Intruction Learning Model and TGT Teams Games Tournament Learning Model for Improving the Capability of Lay-Up Shoot Skills in Basketball Games for Class XI Students of SMK Pasundan 1 Cianjur". person. As for the division of groups using total sampling techniques. The study was conducted for six weeks with 16 exercises and was added to two meetings to carry out the initial test and the final test. The research instrument used was in the form of a test

conducting lay-up shoot techniques. From the data processing, it can be concluded that the Direct Instruction learning model significantly influences the ability to shoot lay-up skills with proven tcount statistic calculation of 11.06 with a table of 1.76, $dk = (n-1)$ and the tarap is significant $\alpha = 0.05$, thus Likewise, the TGT Teams Games Tournament learning model has a significant effect on improving the ability of shoot lay-up skills by proving the results of the tcount statistics calculation of 13.32 with a ttable of 1.76, $dk = (n-1)$ with a significance level $\alpha = 0.05$. The next conclusion is that there is a significant difference between the Direct Intruction learning model and the TGT Teams Games Tournament learning model to improve the ability to shoot lay-up skills in basketball in class XI students of Pasundan 1 Cianjur VOCATIONAL SCHOOL

© 2018 Universitas Suryakencana

□ Alamat korespondensi:
E-mail:
Adirahadian@unsur.ac.id

e-ISSN : xxxx-xxxx (online)
p-ISSN : 2089-2341 (cetak)

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan pendidikan yang mana bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik, tetapi juga mencakup aspek emosional, sosial, intelektual, dan moral anak serta dapat menerapkan pola hidup sehat. Di samping itu juga pendidikan jasmani harus diutamakan karena mempunyai tujuan yang penting dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan pengembangan jasmani pesertadidik.

Banyak orang menganggap, kurang penting mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, dikarenakan belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani. Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani adalah rendahnya

kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hal itu disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung terlaksananya proses pendidikan jasmani.

Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Ada beberapa model pembelajaran yang bisa diterapkan pada siswa, salah satunya adalah model pembelajaran *Direct Intruction* dan TGT (*Team Games Tournament*) yang masing-masing mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar. Pembelajaran langsung adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk meningkatkan penguasaan berbagai ketrampilan dan pengetahuan faktual yang dapat diajarkan secara

langsung seperti konsep yang ada. Sedangkan pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan suatu tipe pembelajaran yang menekankan siswa belajar dalam kelompok heterogen yang beranggota 3 atau 5 orang. Kelompok heterogen meliputi tingkat kemampuan akademik, jenis kelamin, suku (ras), dan status sosial.

Model-model pembelajaran langsung dan *Teams Games Tournament* (TGT) ini sangat diperlukan dalam pembelajaran bola basket khususnya dalam teknik dasar keterampilan lay-up shoot. Sebab fakta fakta di lapangan *Lay-up shoot* merupakan cara menembak yang paling efektif untuk memasukan bola kekeranjang lawan setelah berhasil melakukan terobosan pertahanan lawan, pemain harus dapat menangkap dan menguasai bola dengan baik dan kemudian melakukan awalan dua langkah yang dilanjutkan dengan gerakan lompatan keatas mendekati ring. Aspek penting yang perlu diperhatikan saat melakukan awalan adalah dua irama melangkah, setelah menangkap/menguasai bola pemain harus mengkonsentrasikan diri untuk melompat kedepan pada awalan langkah pertama, kemudian melangkah (jarak yang normal) pada langkah ke dua dan dilanjutkan dengan gerakan meloncat keatas dan melayang mendekati ring.

Berdasarkan permasalahan di atas maka dapat di rumuskan masalah sebagai berikut:

1. Apakah model pembelajaran *Direct Instruction* dapat meningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur?
2. Apakah model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur?
3. Manakah yang lebih baik antara model pembelajaran *Direct Intruction* dan TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur?

Tujuan penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *Direct Instruction* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur?
2. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur?
3. Untuk mengetahui apakah ada perbandingan yang signifikan dalam



pembelajaran *Direct Intruction* dan TGT (*Teams Games Tournament*) terhadap peningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur?

B. TEORI

1. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mempunyai makna yang lebih luas dari pada strategi, metode atau prosedur pembelajaran. Istilah model pembelajaran mempunyai empat ciri khusus yang tidak dipunyai oleh strategi atau metode pembelajaran.

1. Rasional teoritis yang logis yang disusun oleh pendidik.
2. Tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
3. Langkah-langkah mengajar yang perlukan agar model pembelajaran dapat di laksanakan secara optimal.
4. Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai.

2. Pengertian Model

Mengajar adalah perbuatan yang kompleks. Perbuatan yang kompleks dapat diterjemaahkan sebagai penggunaan secara integrativ sejumlah komponen yang terkandung dalam perbuatan mengajar itu untuk menyampaikan pesan pengajaran. Oleh karena itu dalam dunia pengajaran ada baiknya guru menggunakan suatu *proto type* dari suatu teori atau model.

Disebut model karena hanya garis besar atau pokok-pokok yang memerlukan pengembangan yang sangat situasional.

Dalam Rosdiani (2012:3) ada beberapa pengertian mengenai model dari berbagai ahli yakni sebagai berikut : Menurut William A. Schrode; D.Voich (1974) mengemukakan : “*model is a representation of reality intended to explain the behavior of some aspects of it*”. Jadi model adalah suatu gambaran dari pada kenyataan yang dimaksudkan untuk menerangkan perilaku dari pada apa yang digambarkan tersebut.

Stephen P. Robins (1978) mengatakan: “*models is a simplified representation of some real world phenomenon*”. Yang berarti model adalah suatu representasi dari fenomena dunia nyata yang disederhanakan.

Riley M.J (1981) mengemukakan: “*models represent am abstraction of reality: they represent what things were like, what there are like what they could be like, or what they shold be like. Model are designed to clarify certain aspect of a problem or problem area: they are supposed to highlight certain important relationships and certain key interaction*”. Model adalah representasi dari suatu abstraksi realitis, model merupakan gambaran tentang sesuatu, bagaimana hendaknya dan atau bagaimana adanya sesuatu itu. Model dirancang uuntuk menjelaskan aspek-aspek suatu persoalan atau ruang lingkup persoalan, dana dapat



menjelaskan pula hubungan-hubungan yang penting.

Sedangkan menurut Ellias M. Adward (1979) mengemukakan bahwa : “A model is a representation of real of a planed system.” Model sebagai suatu representasi dari suatu kenyataan system yang direncanakan. Menurut Rosdiani (2012:4) sendiri ia mengatakan bahwa model adalah suatu gambaran tentang sesuatu yang dapat memperjelas berbagai kaitan diantara unsur-unsur yang ada. Pembelajaran sebagai suatu system yang memerlukan model yang dapat memberikan kejelasan hubungan diantara semua komponen, unsur atau elemen system tersebut.

3. Hakekat Model Pembelajaran Direct Instruction

Pengertian Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan mengajar yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh pengetahuan langkah demi langkah adalah model pengajaran langsung (*direct intruction*).

Model pengajaran langsung (*direct instruction*) dilandasi oleh teori belajar perilaku yang berpandangan bahwa belajar bergantung pada pengalaman termasuk pemberian umpan balik. Satu penerapan teori perilaku dalam belajar adalah pemberian penguatan umpan balik kepada siswa dalam pembelajaran

merupakan penguatan yang merupakan penerapan teori perilaku tersebut.

Menurut Arends (2008:295), “Pembelajaran langsung adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada guru untuk meningkatkan penguasaan berbagai ketrampilan dan pengetahuan faktual yang dapat diajarkan secara langsung seperti konsep yang ada”

Menurut Lutan (1988:419) “Pembelajaran langsung adalah guru atau pelatih mengajarkan secara langsung teknik yang sebenarnya” Model pengajaran langsung memberikan kesempatan siswa belajar dengan mengamati secara selektif, mengingat dan menirukan apa yang dimodelkan gurunya. Oleh karena itu hal penting yang harus diperhatikan dalam menerapkan model pengajaran langsung adalah menghindari menyampaikan pengetahuan yang terlalu kompleks. Di samping itu, model pengajaran langsung mengutamakan pendekatan deklaratif dengan titik berat pada proses belajar konsep dan keterampilan motorik, sehingga menciptakan suasana pembelajaran yang lebih terstruktur.

Guru yang menggunakan model pengajaran langsung tersebut bertanggung jawab dalam mengidentifikasi tujuan pembelajaran, struktur materi, dan keterampilan dasar yang akan diajarkan. Kemudian menyampaikan pengetahuan kepada siswa memberikan pemodelan/demonstrasi, memberikan



kesempatan pada siswa untuk berlatih menerapkan konsep/keterampilan yang telah dipelajari, dan memberikan umpan balik.

a. Karakteristik Model Pembelajaran Direct Intruction

Salah satu karakteristik dari suatu model pembelajaran adalah adanya sintaks/tahapan pembelajaran. Selain harus memperhatikan sintaks, guru yang akan menggunakan pengajaran langsung juga harus memperhatikan variabel-variabel lingkungan lain, yaitu fokus akademik, arahan dan kontrol guru, harapan yang tinggi untuk kemajuan siswa, waktu dan dampak dari pembelajaran.

Fokus akademik merupakan prioritas pemilihan tugas-tugas yang harus dilakukan siswa selama pembelajaran, aktivitas akademik harus ditekankan. Pengarahan dan kontrol guru terjadi ketika memilih tugas-tugas siswa dan melaksanakan pembelajaran, menentukan kelompok, berperan sebagai sumber belajar selama pembelajaran dan meminimalkan kegiatan non akademik. Kegiatan pembelajaran diarahkan pada pencapaian tujuan sehingga guru memiliki harapan yang tinggi terhadap tugas-tugas yang harus dilaksanakan oleh siswa.

Sintaks model pengajaran langsung memiliki 5 tahapan, sebagai berikut:

1. Fase Orientasi Pada fase ini guru memberikan kerangka pelajaran dan

orientasi terhadap materi pelajaran yang meliputi:

- a. Kegiatan pendahuluan untuk mengetahui pengetahuan yang relevan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa.
- b. Mendiskusikan atau menginformasikan tujuan pembelajaran
- c. Memberi penjelasan atau arahan mengenai kegiatan yang akan dilakukan
- d. Menginformasikan materi atau konsep yang akan digunakan dan kegiatan yang akan dilakukan selama pembelajaran
- e. Menginformasikan kerangka pelajaran
- f. Memotivasi siswa

2. Fase Presentasi/Demonstrasi Pada fase ini guru menyajikan materi pelajaran baik berupa konsep atau keterampilan yang meliputi:

- a. Penyajian materi
- b. Pemberian contoh konsep
- c. Pemodelan/peragaan keterampilan
- d. Menjelaskan ulang hal yang dianggap sulit atau kurang dimengerti oleh siswa

3. Fase Latihan Terstruktur Dalam fase ini, guru merencanakan dan memberikan bimbingan kepada siswa untuk melakukan latihan-latihan awal.



- a. Guru memberikan penguatan terhadap respon siswa yang benar dan mengoreksi yang salah
4. Fase Latihan Terbimbing Pada fase ini, siswa diberi kesempatan untuk berlatih konsep dan keterampilan serta menerapkan pengetahuan atau keterampilan tersebut ke situasi kehidupan nyata. Latihan terbimbing ini dapat digunakan guru untuk mengakses kemampuan siswa dalam melakukan tugas, mengecek apakah siswa telah berhasil melakukan tugas dengan baik atau tidak, serta memberikan umpan balik. Guru memonitor dan memberikan bimbingan jika perlu.
 5. Fase Latihan Mandiri Siswa melakukan kegiatan latihan secara mandiri, dan guru memberikan umpan balik bagi keberhasilan siswa.
- b. Kelebihan dan Kelemahan

Secara umum setiap model pembelajaran mempunyai kelebihan-kelebihan yang membuat model pembelajaran tersebut lebih baik digunakan dibanding dengan model pembelajaran yang lainnya. Tetapi selain mempunyai kelebihan-kelebihan pada setiap model pembelajaran juga ditemukan keterbatasan-keterbatasan yang merupakan kelemahannya. Model pengajaran langsung mempunyai beberapa kelebihan sebagai berikut:

 - a. Dalam model pengajaran langsung, guru mengendalikan isi materi dan urutan informasi yang diterima oleh siswa sehingga dapat mempertahankan fokus mengenai apa yang harus dicapai oleh siswa.
 - b. Merupakan cara yang paling efektif untuk mengajarkan konsep dan keterampilan-keterampilan kepada siswa yang berprestasi rendah sekalipun.
 - c. Model ini dapat digunakan untuk membangun model pembelajaran dalam bidang studi tertentu. Guru dapat menunjukkan bagaimana suatu permasalahan dapat didekati, bagaimana informasi dianalisis, bagaimana suatu pengetahuan dihasilkan.
 - d. Model pengajaran langsung menekankan kegiatan mendengarkan (melalui ceramah) dan kegiatan mengamati (melalui demonstrasi), sehingga membantu siswa yang cocok belajar dengan cara-cara ini.
 - e. Model pengajaran langsung dapat memberikan tantangan untuk mempertimbangkan kesenjangan antara teori dan fakta.
 - f. Model pengajaran langsung dapat diterapkan secara efektif dalam kelas besar maupun kelas yang kecil.
 - g. Siswa dapat mengetahui tujuan-tujuan pembelajaran dengan jelas.
 - h. Waktu untuk berbagi kegiatan pembelajaran dapat dikontrol dengan ketat.



- i. Dalam model ini terdapat penekanan pada pencapaian akademik.
- j. Kinerja siswa dapat dipantau secara cermat.
- k. Umpan balik bagi siswa berorientasi akademik.
- l. Model pengajaran langsung dapat digunakan untuk menekankan butir-butir penting atau kesulitan-kesulitan yang mungkin dihadapi siswa.
- m. Model pengajaran langsung dapat menjadi cara yang efektif untuk mengajarkan informasi dan pengetahuan faktual dan terstruktur.

Model pengajaran langsung mempunyai beberapa kelemahan yaitu, (1) Karena dalam model ini berpusat pada guru, maka kesuksesan pembelajaran bergantung pada guru. Jika guru kurang dalam persiapan, pengetahuan, kepercayaan diri, antusiasme maka siswa dapat menjadi bosan, teralihkan perhatiannya, dan pembelajaran akan terhambat. (2) Model pengajaran langsung sangat bergantung pada cara komunikasi guru. Jika guru tidak dapat berkomunikasi dengan baik maka akan menjadikan pembelajaran menjadi kurang baik pula. Jika materi yang disampaikan bersifat kompleks, rinci atau abstrak, model pembelajaran langsung tidak dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk cukup memproses dan memahami informasi yang disampaikan. (3) Jika terlalu sering menggunakan model pengajaran langsung akan membuat

beranggapan bahwa guru akan memberitahu siswa semua informasi yang perlu diketahui. Hal ini akan menghilangkan rasa tanggung jawab mengenai pembelajan siswa itu sendiri.

Demonstrasi sangat bergantung pada keterampilan pengamatan siswa. Kenyataannya, banyak siswa bukanlah pengamat yang baik sehingga sering melewatkan hal-hal penting yang seharusnya diketahui.

- a. Strategi Pembelajaran Langsung (*direct instruction*)
 - 1. Strategi pembelajaran langsung merupakan strategi yang kadar berpusat pada gurunya paling tinggi, dan paling sering digunakan. Pada strategi ini termasuk di dalamnya metode-metode ceramah, pertanyaan didaktik, pengajaran eksplisit, praktek dan latihan, serta demonstrasi.
 - 2. Strategi pembelajaran langsung efektif digunakan untuk memperluas informasi atau mengembangkan keterampilan langkah demi langkah

4. Hakekat Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*)

- a. Pengertian Teams Games Tournaments

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran



kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Teams Games Turnament (TGT) merupakan jenis pembelajaran yang berkaitan dengan STAD (*Student-Teamss-Achivement-Division*) dimana dalam pembelajaran ini siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang yang mempunyai kemampuan dan latar belakang yang berbeda untuk mencapai ketuntasan belajar. Dalam *Teams Games Turnament* siswa memainkan permainan dengan anggota *teams* lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor *teams* mereka. Permainan disusun dari pernyataan-pernyataan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di lapangan olahraga dan kegiatan-kegiatan kelompok.

TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yaitu pertandingan permainan tim, siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim

lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetahui pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di lapangan olahraga dan kegiatan-kegiatan kelompok.

Nyoman Sadu (2010: 29-30) menulis langkah-langkah model pembelajaran TGT dari 6 fase yaitu:

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, dalam fase ini sebagai pendahuluan kegiatan pembelajaran guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa.
2. Menyajikan informasi, pada fase ini guru menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau bacaan.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, guru membantu siswa dalam setiap kelompok agar melakukan kegiatan secara efisien.
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar
5. Fase evaluasi, pada fase ini merupakan ciri khas tipe ini dengan melaksanakan pertandingan permainan tim atau *Teams Games Tournament* (TGT), pada fase ini siswa diberikan kesempatan untuk mempresentasikan materi yang telah dipelajari lewat pertandingan



permainan tim dengan menjawab soal-soal yang tertulis pada kartu soal di lapangan turnamen.

6. Memberikan penghargaan, pada fase ini diberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik. Pemberian skor ini dapat dilakukan dengan: 1) menetapkan skor dasar, 2) memberi skor kuis (tes individu) yang dilaksanakan setelah bekerja dalam kelompok, 3) menghitung skor peningkatan yang besarnya ditentukan berdasar skor yang diperoleh dalam pertandingan permainan tim di meja turnamen yang dikenakan kepada setiap siswa, 4) penghargaan kelompok diberikan berdasarkan rata-rata nilai peningkatan yang diperoleh masing-masing kelompok dengan memberikan predikat seperti baik, sangat baik, istimewa, sempurna.

b. Tahap Pembelajaran (Presentasi Pelajaran)

Terdapat lima langkah utama dalam pembelajaran kooperatif. Pelajaran dalam pembelajaran kooperatif dimulai dengan guru mengkomunikasikan tujuan-tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar. Langkah ini diikuti dengan penyajian informasi, sering dalam bentuk teks bukan verbal atau dalam bentuk pertanyaan yang mengarah ke permainan bola basket untuk menggali pengetahuan awal siswa sambil menghubungkan

pengalaman dengan sehari-hari siswa. Juga dalam penyajian materi pelajaran hal-hal yang perlu ditekankan adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan materi pembelajaran sesuai dengan apa yang akan dipelajari siswa dalam kehidupan.
2. Pembelajaran kooperatif menekankan belajar adalah memahami makna bukan hafalan.
3. Mengontrol pemahaman siswa sesering mungkin dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan.
4. Memberi penjelasan mengapa jawaban pertanyaan tersebut benar atau salah.
5. Beralih pada konsep lain jika siswa telah memahami pokok masalahnya.

Pada langkah selanjutnya siswa diorganisasi dalam kelompok-kelompok belajar. Langkah itu diikuti dengan langkah-langkah dimana siswa di bawah bimbingan guru bekerja bersama-sama untuk menyelesaikan tugas/LKS. Langkah terakhir dari pembelajaran kooperatif meliputi penyajian dari produk akhir kelompok atau mengevaluasi materi yang telah dipelajari siswa. Evaluasi dikerjakan secara mandiri untuk menunjukkan apa yang telah siswa pelajari selama bekerja kelompok.

kelompok atau hasil kerja yang nilainya besar, sehingga berprestasi didalam kelompok

c. Turnamen



Setelah selesai satu pokok bahasan diadakan turnamen dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Tahap Persiapan.

Dalam tahap persiapan, guru menyiapkan daftar siswa yang sudah siap untuk melaksanakan mengikuti turnamen

2. Pembentukan kelompok turnamen

Langkah-langkah pembentukan kelompok turnamen adalah sebagai berikut:

Mengambil tiga kelompok pembelajaran, anggota dalam kelompok pembelajaran dipilih atau direnking menurut tes terakhir. Dan tiga kelompok pengajaran ini dibuat kelompok turnamen. Kelompok turnamen pertama anggotanya adalah anggota renking satu pada kelompok pengajaran. Anggota kelompok turnamen yang kedua beranggotakan anggota renking dua dan seterusnya sehingga kalau kelompok pembelajaran anggotanya masing-masing 5 orang, maka dari 3 kelompok pembelajaran didapatkan 5 kelompok turnamen.

3. Pelaksanaan Turnamen

Guru menjelaskan langkah-langkah turnamen sebagai berikut:

- a. Siswa melaksanakan games yang di beri waktu 15 menit dan siswa harus memasukan bola dengan gaya keterampilan lay-up shot sebanyak banyaknya kedalam ring.
- b. Siswa harus seportif

- c. Jika siswa melanggar aturan memasukan bola tanpa lay-up shoot siswa diberi hukum *flush up*

4. Kuis (tes)

Setelah diadakan turnamen, siswa mendapatkan kuis, secara individual untuk mengetahui tingkat penguasaan pengetahuan secara individual. Dalam mengerjakan kuis siswa dalam kelompok tidak diperbolehkan saling membantu. Dengan demikian siswa sebagai individual bertanggung jawab untuk memahami materi pembelajaran.

5. Hakikat *Lay-up Shoot*

Menurut Dedy Sumiyarsono (2002 :35-36) tembakan *lay up* adalah jenis tembakan yang dilakukan sedekat mungkin dengan basket yang didahului dengan lompat-langkah-lompat. Tembakan *lay up* dapat dilakukan dengan didahului berlari, menggiring atau memotong kemudian berlari dan menuju ke arah ring basket. Dalam melakukan tembakan *lay up* sebaiknya dilatihkan terlebih dahulu, sebelum dilaksanakan pada saat bermain sesungguhnya. Hal tersebut dikarenakan tembakan *lay up* memerlukan langkah dua atau lompat-langkah-lompat, yang akan berakibat melakukan pelanggaran. Adapun pelaksanaannya sebagai berikut:

- a. Saat menerima bola, lurus dalam keadaan melayang dengan lompatan pertama sejauh mungkin yang



- mempunyai manfaat untuk meninggalkan lawan yang menjaga.
- b. Saat melangkah, dilakukan dengan langkah pendek yang berfungsi untuk mempertahankan keseimbangan badan dan memperoleh awalan pada lompatan berikutnya setinggi mungkin agar dapat mendekat pada basket.
 - c. Saat pelepasan bola, dilakukan dengan kekuatan kecil sebaiknya dipantulkan papan disekitar garis tegak pada petak kecil yang tergambar pada papan basket.

C. PEMBAHASAN

1. Deskripsi data

- a. Hasil keterampilan latihan model pembelajaran *direct intruction*

Hasil keterampilan *lay-up shoot* kelompok yang diberi latihan model pembelajaran *direct intruction* untuk tes awal menunjukkan rentang nilai 66 s.d 83 dengan nilai rata – rata sebesar 74,27 dan nilai simpangan bakunya sebesar 4,79 serta untuk test akhir menunjukkan rentang nilai 77 s.d 91 dengan nilai rata – rata 80,93 dan nilai simpangan bakunya sebesar 4,17

- b. Hasil keterampilan latihan model pembelajaran TGT *team games tournament*

Hasil keterampilan *lay-up shoot* kelompok yang diberi latihan model pembelajaran TGT *team games tournament* untuk tes awal menunjukkan rentang nilai 66 s.d 79 dengan nilai rata –

rata sebesar 73,6 dan nilai simpangan bakunya sebesar 3,94 serta untuk tes akhir menunjukkan rentang nilai 80 s.d 94 dengan nilai rata – rata 83,73 dan nilai simpangan bakunya sebesar 4,45

Tabel 4.1

Rata –rata dan Simpangan Deviasi Hasil Melakukan *Lay up Shoot* Pada Kedua Kelompok Latihan

Variabel	Kelompok I Latihan <i>Direct Intruction</i>		Kelompok II Latihan <i>TGT (Teams Games Tournament)</i>	
	Mean	SD	Mean	SD
Tes Awal	74,27	4,79	73,6	3,94
Tes Akhir	80,93	4,17	83,73	4,45

2. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum dilakukan analisis data, perlu dilakukan pengujian persyaratan analisis. Pengujian persyaratan analisis yang dilakukan terdiri dari uji normalitas dan uji homogenitas.

- a. Uji Normalitas

Sebelum dilakukan analisis data di uji distribusi kenormalannya dari data tes model pembelajaran *Direct Instruction* dan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*). Uji normalitas data dalam penelitian ini digunakan metode Lilliefors. Hasil uji normalitas data yang dilakukan terhadap hasil tes pada kelompok I dan kelompok II adalah sebagai berikut :



Tabel 4.2
Hasil Perhitungan Uji Normalitas
Data

Kelompok		L Hitung	L Daftar	Kesimpulan	
Kelompok I Direct instruction	Tes Awal	0,093	0,220	Normal	
	Tes Akhir	0,107	0,220	Normal	
Kelompok II TGT (teams games tournament)	Tes Awal	0,1702	0,220	Normal	
	Tes Akhir	0,0634	0,220	Normal	
Kelompok I Direct intruction			1,32	2,48	Homogen
Kelompok II TGT (teams games tournamen t)			0,78	2,48	Homogen

Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan pada kelompok A diperoleh nilai tes awal L hitung = 0,093 dan tes akhir L hitung = 0,107. Nilai tersebut lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 0,220. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok I berdistribusi normal. Sedangkan dari hasil uji normalitas yang dilakukan pada kelompok II diperoleh nilai tes awal L hitung = 0,1702 dan tes akhir L hitung = 0,0634. Nilai tersebut juga lebih kecil dari angka batas penolakan pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yaitu 0,220. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data pada kelompok II berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui kesamaan varians dari kedua kelompok. Jika kedua kelompok tersebut memiliki kesamaan varians, maka apabila nantinya kedua kelompok

memiliki perbedaan, maka perbedaan tersebut disebabkan perbedaan rata-rata kemampuannya. Hasil uji homogenitas data antara kelompok I dan kelompok II

adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3
Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	F Hitung	F Tabel	Kesimpulan
Kelompok I Direct intruction	1,32	2,48	Homogen
Kelompok II TGT (teams games tournamen t)	0,78	2,48	Homogen

Berdasarkan data pada tabel di atas tentang uji homogenitas, maka : H_0 diterima jika $F(1-\alpha)(n_1-1) < F < F \frac{1}{2}\alpha(n_1-1, n_2-1)$ untuk taraf nyata $\alpha = 0,05$ dan dk pembilang = n_1-1 dan dk penyebutnya = n_2-1 .

Hasil uji homogenitas yang dilakukan pada kelompok I diperoleh nilai F hitung 1,32 sedangkan kelompok II diperoleh F hitung = 0,78 Ternyata kedua F hitung lebih kecil dari F tabel $F(0,05(14:14)) = 2,48$ maka hipotesis tersebut diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kelompok I dan kelompok II memiliki varians yang homogen.

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian terhadap hipotesis pertama dan kedua menggunakan teknik analisis uji-t satu arah dan untuk pengujian hipotesis ketiga menggunakan teknik analisis uji-t perbedaan dua rata-rata.

Tabel 4.4
Rangkuman Hasil Penghitungan Uji-t Terhadap Hasil model pembelajaran *direct instruction* dan *TGT (Teams Games Tournament)*
Traf Signifikan ∞ 0.05

Kelompok yang dibandingkan	Dk (n - 1)	t_h	t_t	Kesimpulan
Tes Awal-Tes Akhir Kelompok I	14	11,06	1,76	Signifikan
Tes Awal-Tes Akhir Kelompok II	14	13,32	1,76	Signifikan
Tes Akhir-Tes Akhir Kel I – Kel II	28	1,86	1,70	Signifikan

a). Hipotesis Pertama

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Artinya :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *direct instruction*. Apabila nilai t_h (t-hitung) lebih kecil dari pada nilai t_t (t-tabel).

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *direct instruction*. Apabila nilai t_h (t-hitung) lebih besar dari pada nilai t_t (t-tabel).

Pada tabel diatas tampak bahwa harga t_h ternyata lebih besar dari harga t_t ($t_h = 11,06 > t_t = 1,76$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesis alternatif yang berbunyi : “Ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *direct instruction* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket, pada siswa kelas XI SMK Pasundan 1 Cianjur apabila nilai t-hitung (t_h) lebih besar dari pada nilai t-tabel”, diterima pada taraf signifikan ∞ 0.05 dan teruji kebenarannya dalam penelitian ini.

b). Hipotesis Kedua

$$H_0 : \mu_1 < \mu_2$$

$$H_a : \mu_1 > \mu_2$$

Artinya :

H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*. Apabila nilai t_h (t-hitung) lebih kecil dari pada nilai t_t (t-tabel)

H_a : Ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*. Apabila nilai t_h (t-hitung) lebih kecil dari pada nilai t_t (t-tabel)



Pada tabel diatas tampak bahwa harga t_h ternyata lebih besar dari harga t_t ($t_h = 13,32 > t_t = 1,76$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesis alternatif yang berbunyi : “Ada pengaruh yang signifikan signifikan dalam model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)*, terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket, apabila nilai t-hitung (t_h) lebih besar daripada nilai t-tabel (t_t)”, diterima pada taraf signifikan ∞ 0.05 dan teruji kebenarannya dalam penelitian ini.

c). Hipotesis Ketiga

$$H_0 : \bar{X}_1 < \bar{X}_2$$

$$H_a : \bar{X}_1 > \bar{X}_2$$

Artinya :

H_0 : latihan model pembelajaran *direct instruction* tidak ada perbedaan pengaruh dengan *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket, jika nilai t_h (t-hitung) lebih kecil pada nilai t_t (t-tabel)

H_a : latihan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* lebih baik dari pada latihan model pembelajaran *direct instruction* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket, jika nilai

t_h (t-hitung) lebih besar dari pada nilai t_t (t-tabel)

Pada tabel diatas tampak bahwa harga t_h ternyata lebih besar dari harga t_t ($t_h = 1,86 < t_t = 1,70$) dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Oleh karena itu hipotesis alternatif yang berbunyi : “Latihan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* lebih baik dari pada latihan model pembelajaran *direct instruction* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket di SMK Pasundan 1 Cianjur apabila nilai t-hitung (t_h) lebih besar dari pada nilai t-tabel (t_t)”, diterima pada taraf signifikan ∞ 0.05 dan teruji kebenarannya dalam penelitian ini.

D. SIMPULAN

Dari hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan tentang “model pembelajaran *direct intruction* dan model pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay-up shoot* dalam permainan bola basket pada siswa kelas XI di SMK Pasundan 1 Cianjur”, Maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran *direct instruction* terhadap meningkatkan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola



basket, pada siswa kelas XI SMK Pasundan 1 Cianjur

2. Ada pengaruh yang signifikan dalam model pembelajaran TGT (*teams games tournament*) terhadap peningkatan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket
3. Model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih baik dari pada latihan model pembelajaran *direct instruction* terhadap peningkatan kemampuan keterampilan *lay up shoot* dalam permainan bola basket di SMK Pasundan 1 Cianjur.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi.2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.Rineka Cipta:Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi.2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta:Rineka Cipta.
- Hartono,M.Bhakti.2012.*Diktatpermainan Bola Basket*. Cianjur :Universitas Suryakencana
- Harsono. 1982. *Choaching dan aspek-aspek psikologi dalam coaching*. Jakarta: CV. Tambak Kusuma.
- Juliantine,Tite dkk.2011. *Model-Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung :UniversitasPendidikan Indonesia.
- Oliver.Jon.2009. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Bandung :Pakaraya.
- Richard, A. Scmidt dan Rusli, Lutan. (1988). *Motor Control and leaning* (Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Rosdiani, Dini.2012. *Model-Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan*. Bandung:Alfabeta.
- Slavin,Robert E. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung :Nusa Media.2009.
- Sugiono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung:Alfabeta.2008.
- Winataputra,Udin S.2007. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jakarta:Universitas Terbuka

