

**PENERAPAN PENDEKATAN CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) TERHADAP
HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET
(STUDI PADA SISWA KELAS VIIIA SMP IT BABUSSALAM PROBOLINGGO)**

Muhammad Subhan

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, muhammad.subhan65@yahoo.co.id

Sudarso

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah memiliki tujuan yang harus dikembangkan secara optimal, meliputi aspek fisik dan psikis. Tetapi, banyak kendala yang dihadapi oleh guru untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, terutama pada pembelajaran dengan materi *dribble* bola basket. Untuk meningkatkan hasil belajar teknik dasar *dribble*, guru dituntut untuk melakukan pendekatan yang lebih efisien daripada pembelajaran konvensional. Salah satu cara yang dapat ditempuh adalah dengan menerapkan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)* dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendapatkan informasi tentang peningkatan hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa dengan pendekatan CTL. Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan *group pretest-posttest design*. Sasaran penelitian adalah siswa kelas VIIIA SMP IT Babussalam Probolinggo. Pengambilan data menggunakan tes *dribble zigzag*.

Hasil penelitian ini adalah ada peningkatan hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan CTL di SMP IT Babussalam Probolinggo. Hal ini berdasarkan hasil uji beda atau uji t yang menghasilkan t-hitung lebih besar dari t-tabel ($13,72 > 1,71$) pada taraf signifikansi 5% dan $13,72 > 2,49$ pada taraf signifikansi 1%.

Kata Kunci: *contextual teaching and learning*, pembelajaran, hasil belajar, *dribble* bola basket.

Abstract

Implementation of instructional physical education, sport, and health in school has a goal to be developed optimally, covering physical and psychological aspects. But, teachers have many obstacles to achieve goals that have been there, especially in learning basketball dribble. To improve the learning outcomes of the basic techniques of dribbling, teachers are required to take a more efficiently than conventional learning. One of way to do is to use the approach of Contextual Teaching and Learning (CTL) in the physical education learning.

The purpose of this study was to obtain information about the basic techniques improved learning outcomes of students basketball dribble with CTL approach. This research is a quasi-experimental research using a pretest-posttest group design. Research subject is class VIIIA SMP IT Babussalam Probolinggo. Retrieval of data using zigzag dribble test.

The result is an increase in the basic techniques of learning outcomes of students dribble a basketball between before and after learning the CTL approach in junior IT Babussalam Probolinggo. It is based on the results of different test or t test that produces t-count is greater than t-table ($13,72 > 1,71$) at the 5% significance level and $13,72 > 2,49$ at 1% significance level.

Keywords: contextual teaching and learning, learning, learning result, basketball dribble.

PENDAHULUAN

Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses peningkatan kualitas sumber daya manusia. Peningkatan kualitas pendidikan merupakan suatu proses yang terintegrasi dengan proses peningkatan kualitas sumber daya manusia itu sendiri. Pendidikan adalah proses memanusiakan manusia melalui pembelajaran dalam bentuk aktualisasi potensi

peserta didik menjadi suatu kemampuan atau kompetensi diri.

Di dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Tahun 2003 pasal 37 ayat 1 dijelaskan bahwa salah satu mata pelajaran yang wajib dimuat pada jenjang pendidikan dasar dan menengah adalah pendidikan jasmani dan olahraga (UU Sisdiknas, 2003:94).

Menurut SK Menpora nomor 053A/MENPORA/1994 mendefinisikan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan fisik, kecerdasan dan pembentukan watak (Nurhasan dkk, 2005:2). Tujuan dari pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bukan hanya pencapaian yang bersifat fisik semata, tetapi juga melibatkan aktifitas psikis.

Akan tetapi, banyak kesulitan yang dihadapi untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan, salah satu kesulitan yang sering ditemui dalam proses pembelajaran adalah rendahnya hasil belajar peserta didik dalam menguasai teknik dasar olahraga, khususnya pada materi teknik dasar *dribble* bola basket.

Salah satu faktor yang menyebabkan peserta didik minim pengetahuan tentang teknik dasar *dribble* adalah pendekatan dan model pembelajaran yang digunakan oleh guru. Selama ini, guru cenderung mengajar secara konvensional dengan guru sebagai pusat pembelajaran.

Karena itu, dibutuhkan sebuah pendekatan yang efektif dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani di SMP IT Babussalam Probolinggo untuk meningkatkan keterampilan dasar *dribble* bola basket siswa. Pendekatan yang dimaksud adalah pendekatan yang menjadikan siswa lebih aktif belajar dan menjadikan siswa sebagai pusat belajar.

Beberapa model / pendekatan yang ada dalam pembelajaran adalah Pembelajaran-*Based Learning*, Pembelajaran Inkuiri, Pembelajaran Demonstrasi, Pembelajaran Diskusi, Pembelajaran Eksperimen, Pembelajaran *Sains* Teknologi Masyarakat, Pembelajaran Berbasis TIK, Pembelajaran *Team Teaching*, Pembelajaran Kontekstual, dan Pembelajaran Cara Belajar Siswa Aktif / CBSA (Putra, 2013:12). Dari keseluruhan pendekatan yang ada, pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)* dapat dijadikan salah satu solusi untuk meningkatkan hasil belajar siswa karena pendekatan kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa.

Dari pemaparan latar belakang tersebut, dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: "Bagaimanakah peningkatan hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa dengan penerapan pendekatan CTL?". Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa dengan penerapan pendekatan CTL.

Masalah di atas perlu diteliti karena dapat dijadikan suatu bahan kajian dalam usaha untuk mensukseskan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan bagi siswa yang berhubungan dengan hasil belajar.

Hasil belajar atau *abilities* adalah kecakapan-kecakapan yang harus dikuasai oleh peserta didik setelah memperoleh pengalaman belajar tertentu yang relatif baru. Menurut Bloom, hasil belajar dapat diklasifikasikan menjadi 3, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotor (Mahardika, 2008:26).

Aspek kognitif merupakan tipe hasil belajar yang berkenaan dengan kemampuan intelektual. Komponen kognitif adalah keyakinan peserta didik terhadap obyek yang dipelajari. Hasil belajar pada aspek kognitif meliputi pengetahuan (*knowledge*), pemahaman (*comprehension*), aplikasi (*application*), analisis (*analysis*), sintesis (*shynthesis*), dan aspek evaluatif (*evaluation*). Sedangkan aspek afektif adalah perasaan atau penilaian yang dimiliki peserta didik setelah mempelajari suatu obyek ajar yang berkaitan dengan sikap, tingkah laku, minat, emosi, dan motivasi kerjasama. Aspek terakhir dari *taxonomy* Bloom adalah hasil belajar aspek psikomotor. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan aspek ini secara khusus menjadi sasaran penting, baik dari segi pencapaian tujuan maupun dari segi sasaran evaluasi, termasuk di dalamnya adalah *dribble* bola basket.

Dribble (menggiring bola) adalah salah satu keterampilan dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada para pemula, karena keterampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket. Menggiring bola adalah salah satu cara yang diperbolehkan dalam aturan permainan untuk membawa lari bola ke segala arah. Hal tersebut dilakukan oleh seorang pemain yang dengan bolanya ingin mendekati ring (basket) dan memasukkannya (menembak).

Dribble menurut Perbasi (2006:18) adalah membawa bola lebih dari satu langkah, asal bola sambil dipantulkan dengan ruas jari telapak tangan, baik dengan berjalan maupun dengan berlari. Tujuan dari melakukan *dribble* adalah untuk membawa bola menuju ring dan menghindari hadangan lawan. Cara mengajarkan *dribble* bola basket kepada pemula menurut Amber (2008:13) adalah dengan mengusahakan agar posisi tubuh tetap rileks dan seimbang. Bola dilemparkan ke lantai, jangan dipukul atau dibanting, tetapi usahakan untuk menjatuhkan bola. Kalau anak sudah menguasai teknik *dribbling* dengan baik (*dribbling* di tempat dulu), kemudian ajarkan untuk "melihat ke mana ia akan pergi". Hal ini

penting sekali untuk melakukan kontrol secara dini terhadap perubahan gerak tangan.

Pendekatan kontekstual (*Contextual Teaching and Learning/CTL*) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Menurut Yamin (2013:52), pembelajaran kontekstual merupakan suatu konsepsi dari pembelajaran yang membantu pembelajar/guru menghubungkan isi mata pelajaran dengan situasi yang sebenarnya dan memotivasi peserta didik untuk membuat hubungan-hubungan pengetahuan dengan penerapan di dalam kehidupan mereka sebagai anggota keluarga, warga negara, dan pekerja serta mengikatnya di dalam kerja keras yang diperlukan dalam belajar. Pendekatan kontekstual memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (Constructivism), bertanya (*Questioning*), menemukan (*Inquiry*), masyarakat belajar (*Learning Community*), pemodelan (*Modelling*), dan penilaian sebenarnya (*Authentic Assessment*). Sebuah kelas dikatakan menggunakan pendekatan kontekstual jika menerapkan ketujuh komponen tersebut dalam pembelajarannya.

Jadi, sebuah kelas dikatakan menerapkan pendekatan kontekstual apabila ketujuh komponen yang ada dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

METODE

penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*), karena di dalamnya terdapat satu ciri khas, yaitu adanya perlakuan pada subjek penelitian, tetapi tanpa melibatkan kelompok kontrol. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest desain*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Tujuan dari penggunaan desain ini adalah untuk mengetahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Dalam penelitian ini terdapat variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya adalah penerapan pendekatan *contextual teaching and learning (CTL)*, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa kelas VIII SMP IT Babussalam Probolinggo. Populasi penelitian ini adalah keseluruhan siswa kelas VIII SMP IT Babussalam Probolinggo, baik putra maupun putri. Sampel dari penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP IT Babussalam Probolinggo.

Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling*, yaitu sebuah teknik

pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota pengambilan data. Cara yang digunakan untuk memilih sampel adalah dengan sistem undian menggunakan koin. Tempat penelitian adalah SMP IT Babussalam, Kelurahan Sumber Wetan, Kota Probolinggo. Waktu penelitian dilaksanakan tahun ajaran 2012-2013.

Untuk mendapatkan data yang relevan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes. “ Tes adalah sebuah prosedur yang sistematis dan obyektif untuk memperoleh data atau keterangan yang diinginkan dengan cara yang relatif tepat”. (Maksum, 2008:55).

Adapun bentuk tes yang digunakan adalah tes kemampuan *dribble* siswa. Penjelasan pelaksanaan tes *dribble* adalah sebagai berikut:

Peserta didik yang akan melakukan tes menggiring bola secepat-cepatnya diawali garis start melintasi rintangan hingga kembali ke garis finish pada satu kali jarak tempuh. Jarak tempuh giringan bola dibatasi oleh garis pembatas berjarak 1 meter dari berdirinya rintangan. Apabila peserta tes melakukan kesalahan dengan keluarnya bola dari atas ruang giringan bola maka kesempatan tersebut dianggap gagal. Peserta tes mendapatkan 3 kali kesempatan untuk diambil waktu yang terbaik sebagai nilai akhir tes.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini membahas tentang hasil *pre-test* dan *post-test* hasil belajar *dribble* bola pada pembelajaran dengan penerapan pendekatan CTL yang dilakukan pada siswa kelas VIII SMP IT Babussalam Probolinggo. Adapun hasil *pre-test dribble* (hasil belajar) bola basket adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi data uji normalitas hasil belajar *dribble* bola basket

	N	Mean	SD	Min	Maks
Pretest	25	17,05	3,81	11,96	29,12
Posttest	25	14,15	3,46	9,56	23,25

Dari 25 sampel *pretest*, diperoleh rata-rata 17,05, standar deviasi 3,81, waktu minimum 11,96, dan waktu maksimum 29,12. Dari hasil *posttest* dengan jumlah sampel yang sama diperoleh nilai rata-rata 14,15, standar deviasi 3,46, waktu minimum 9,56, dan waktu maksimum 23,25. Rata-rata hasil belajar *dribble* pada *pretest* adalah 17,05 detik dengan standar deviasi 3,81 dan standar eror 0,76. Pada hasil *posttest*, diperoleh rata-rata hasil belajar *dribble* sebesar 14,15 detik dengan standar deviasi 3,46 dan standar eror 0,69.

Berdasarkan kategori, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 2 Deskripsi Hasil *Pre-test Dribble* (hasil belajar) Bola Basket

Hasil <i>Pre-test Dribble</i> Bola Basket			
Deskripsi	Kriteria Penilaian	Jumlah	%
Nilai Pretest	Tinggi Sekali	0	0
	Tinggi	0	0
	Sedang	0	0
	Rendah	1	4
	Rendah Sekali	24	96
Jumlah		25	100

Tabel 3 Deskripsi Hasil *Post-test Dribble* (hasil belajar) Bola Basket

Hasil <i>Post-test Dribble</i> Bola Basket			
Deskripsi	Kriteria Penilaian	Jumlah	%
Nilai Posttest	Tinggi Sekali	0	0
	Tinggi	5	20
	Sedang	2	8
	Rendah	7	28
	Rendah Sekali	11	44
Jumlah		25	100

Dari total 25 siswa, tidak ada siswa yang mencapai kriteria hasil belajar tinggi sekali, tinggi, dan sedang, hanya ada 1 siswa yang mencapai kategori rendah, dan 24 siswa memiliki hasil belajar rendah sekali. Persentase siswa yang mendapat hasil belajar kategori rendah adalah 4% dan siswa yang mendapat hasil belajar rendah sekali adalah 96%.

Deskripsi hasil belajar *dribble* bola basket siswa SMP IT Babussalam Probolinggo setelah pembelajaran dengan menggunakan pendekatan CTL adalah sebagai berikut: tidak ada siswa yang mencapai kategori hasil belajar tinggi sekali, siswa yang mencapai kategori tinggi 5 orang kategori sedang 2 orang siswa, kategori rendah 7 orang siswa, dan kategori rendah sekali 11 siswa. Persentase siswa yang mendapat hasil belajar tinggi sebesar 20%, kategori sedang 8 %, kategori rendah 28 %, dan kategori rendah sekali 44%.

Uji Kolmogorov memperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4 Hasil uji Kolmogorov-Smirnov satu sampel

	N	Mean	SD	Kolmogorov -

				Smirnov
<i>Pretest</i>	25	17,05	3,81	0,801
<i>Posttest</i>		14,15	3,46	0,547

Hasil pretest 0,801 dan hasil pada posttest sebesar 0,798. Dengan demikian maka distribusi data normal, sehingga H_0 diterima dan H_a ditolak.

Analisis hasil uji beda adalah sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil uji beda *pretest-posttest* hasil belajar *dribble* bola basket

V	N	M	SD	SE	T	df
<i>P1</i>	25	2,9	1,06	0,21	13,72	24
<i>P2</i>						

Perbedaan hasil pada *pretest* dan *posttest* adalah sebagai berikut: rata-rata sebesar 2,90, standar deviasi 1,06, standar eror 0,21, t-hitung sebesar 13,72, dan *P value* setelah dikalikan 2 adalah 0,000. Berdasarkan hasil tersebut maka ada peningkatan hasil belajar *dribble* bola basket karena t-hitung lebih besar daripada t-tabel (df 24) baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1%, yaitu $13,72 > 1,71$ dan $13,72 > 2,49$.

Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan yang signifikan antara hasil belajar *dribble* bola basket siswa sebelum dan sesudah pembelajaran dengan penerapan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan dapat diambil simpulan sebagai berikut: Ada peningkatan hasil belajar teknik dasar *dribble* bola basket siswa antara sebelum dan sesudah pembelajaran dengan pendekatan *Contextual Teaching and Learning (CTL)*. Rata-rata hasil waktu tes *dribble* bola basket pada *pre-test* adalah 17,05 detik dengan standar deviasi 3,81, dan standar eror 0,76. Pada *post-test*, diperoleh rata-rata hasil waktu tes *dribble* bola basket sebesar 14,15 dengan standar deviasi 3,46 dan standar eror 0,69.

Perbedaan rata-rata antara pengambilan data antara *pre-test* dan *post-test* adalah 2,90 dengan standar deviasi 1,06, dan standar eror 0,21. Uji t *dependent* (berpasangan) menghasilkan nilai t hitung sebesar 13,72, hal ini berarti H_0 ditolak dan H_a diterima karena nilai t-hitung > dari t-tabel, baik pada taraf signifikansi 5% maupun 1% ($13,72 > 1,71$ dan $13,72 > 2,49$)

Saran

Sesuai dengan hasil penelitian, maka pembelajaran dengan pendekatan CTL dapat dijadikan acuan bagi para guru dalam usaha untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pendekatan CTL tidak hanya dapat

digunakan pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan materi bola basket, tetapi bisa juga digunakan pada materi pembelajaran yang lain. Untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam penerapan pendekatan CTL, hendaknya guru menyesuaikan materi ajar dengan kondisi dan karakteristik siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amber. 2008. *Petunjuk Untuk Pelatih & Pemain Bola Basket*. Bandung: Pioner Jaya
- Mahardika, I Made. 2008. *Pengantar Evaluasi Pengajaran Aplikasi Pada Penjasorkes*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2008. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Petunjuk Praktis Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- PP. PERBASI. 2005. *Peraturan resmi Permainan Bola Basket 2004*. Jakarta:PB. PERBASI.
- Putra, Sitiatava Rizema. 2013. *Desain Belajar Mengajar Kreatif Berbasis Sains*. Yogyakarta: Diva Press.
- Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sisdiknas*. Bandung: Citra Umbara
- Yamin, Martinis. 2013. *Strategi & Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: Refferensi (GP Press Group).

