

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR FREE THROW BOLABASKET

by Nurdian Ahmad

Submission date: 12-Mar-2025 08:22AM (UTC+0700)

Submission ID: 2612198718

File name: yandika_fr,_6._Nurdian_32-37.pdf (210.96K)

Word count: 1932

Character count: 12156



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *QUANTUM TEACHING* TERHADAP HASIL BELAJAR *FREE THROW* BOLABASKET

Nurdian Ahmad ¹⁾, Yudi Dwi Saputra ²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

Email: nurdian.ahmad030485@gmail.com

²⁾Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

Email: yudids31@gmail.com

Artikel Info

Koresponden penulis:

Nurdian Ahmad

Nurdian.ahmad030485@gmail.com

- ☐ Diterima 8 April 2021
- ☐ Direview 11 Juli 2021
- ☐ Disetujui 16 Juli 2021
- ☐ Dipublikasi 17 Juli 2021

Kata Kunci:

Quantum Teaching, Free Throw, Bolabasket

1

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pembelajaran melalui *Quantum teaching* terhadap hasil belajar *free throw* dalam permainan bolabasket. Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen. Sampelnya adalah kelas XI TKJ SMK Dwija Bhati Jombang. Berdasarkan dari data yang diperoleh hasil nilai *pre-test* rata-rata sebesar 51,83, sedangkan nilai *post-test* mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 68,81. Untuk *uji-t* diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{table} atau $t_{hitung} = 10,44 > t_{table} = 1,73$. Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar *free throw* dalam permainan bolabasket dengan peningkatan sebesar 16,98%.

1

Abstract

The purpose of the research is to determine whether there is an increase in learning through *Quantum teaching* on learning outcomes in *free throw* of basketball. The research used in this study is *experimental research*. Sample is XI TKJ in SMK Dwija Bhati Jombang. Based on the data that has been obtained the result of average of *pre-test* of *free throw* in the game of basketball is 51,83, while average of *post-test* is 68,81. For the *t-test* values obtain $t_{arithmetic}$ is bigger than t_{table} or $t_{arithmetic} = 10,44 > t_{table} = 1,73$. So there is effect of applied *Quantum teaching* learning method to influence learning outcomes of *free throw* in the game of basketball with an increase as many as 16,98%.

Keywords:

Quantum Teaching, Free Throw, Basketball



1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Menurut Anwar (2005: 48) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional. Lebih jauh lagi dijelaskan bahwa pendidikan merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, yang memfokuskan pengembangan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani. Adapun tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang dipaparkan oleh (Sudianto, 2005: 30 - 31) adalah untuk membantu peserta didik dalam meningkatkan derajat kesegaran jasmani, keterampilan gerak, dan kesehatan melalui pengenalan dan penanaman sikap positif, pematangan sikap mental dalam berbagai kegiatan jasmani. Oleh karena itu sistem pengajaran dalam pendidikan jasmani harus disesuaikan dengan perkembangan anak, isi dan urutan materi serta cara penyampaian sehingga menarik dan menyenangkan. Sistem pengajaran yang baik

adalah yang dapat menyeimbangkan antara materi ajar praktek dan materi ajar teori. Pemilihan materi ajar yang sesuai dengan perkembangan anak juga menjadi salah satu penentu keberhasilan sistem pengajaran yang dirancang oleh seorang pendidik. Pada penelitian kali ini peneliti memilih materi ajar bolabasket dikarenakan permainan bolabasket kurang diminati peserta didik di sekolah-sekolah karena mayoritas dari mereka lebih berminat pada bolavoli dan sepakbola.

Permainan bolabasket itu sendiri adalah permainan yang dimainkan oleh dua regu yang setiap regunya terdiri dari lima orang dan didalam lapangan terdapat dua ring yang berguna untuk memasukan bola. Ada beberapa teknik dasar dalam permainan bolabasket sebagai berikut: *ball handling, dribbling, passing, catching, shooting, rebounding (offense & defense), pivoting, setting screen, offensive moves (with & without the ball), defensive moves (slide step)* (PERBASI, 2006:12). Sedangkan menurut (Wissel, 2000: 2) diantaranya adalah *foot work* (gerakan kaki), *shooting* (menembak), *passing* (operan) dan *menangkap, dribel*, bergerak dengan bola, bergerak tanpa bola, dan bertahan. Tujuan permainan bolabasket yaitu memasukan bola kedalam ring lawan sebanyak-banyaknya, *shooting* menjadi salah satu teknik dasar dalam bolabasket yang penting untuk dikuasai secara baik. Menurut Kosasih (2008: 23) ada berbagai macam



shooting pada bolabasket yaitu, *lay up shoot*, *set shoot*, *jump shoot*, dan *free throw shoot*. *Free throw shoot* adalah teknik menembak bola dengan satu tangan dan dilakukan tanpa lompatan. Tembakan ini dilakukan saat pemain melakukan lemparan bebas atau ketika pemain tidak mendapatkan halangan saat *shooting* selama pertandingan berlangsung.

Menurut pengalaman peneliti saat melakukan pengajar, banyak peserta didik yang belum bisa melakukan gerakan *shooting free throw*, peserta didik hanya asal melempar bola dengan harapan bola masuk ke *ring*. Untuk itu peneliti mencoba menerapkan metode pembelajaran *quantum teaching* yang belum pernah diterapkan di sekolah dalam materi ajar *free throw* dalam bola basket dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Quantum teaching adalah perubahan belajar meriah, dengan segala nuansanya. *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar. *Quantum teaching* berfokus pada hubungan dinamis dalam lingkungan kelas interaksi yang mendirikan kerangka untuk belajar (DePorte, 2010: 32). Adapun tujuan dari pembelajaran *quantum* menurut Deporter (2010:35) adalah untuk menciptakan lingkungan belajar yang efektif, menciptakan proses belajar yang menyenangkan, menyesuaikan kemampuan otak dengan apa yang dibutuhkan oleh otak, untuk membantu meningkatkan keberhasilan

hidup dan karir dan untuk membantu mempercepat dalam pembelajaran. Pembelajaran *quantum* berpangkal pada psikologi kognitif, dan bukan fisika *quantum* meskipun serba sedikit istilah dan konsep *quantum* dipakai, pembelajaran *quantum* juga bersifat humanistik dan lebih konstruktivistis. Kegiatan pembelajaran *quantum teaching* dikenal dengan sistem T-A-N-D-U-R: (1) tumbuhkan minat, (2) alami, (3) namai atau penyajian materi, (4) demonstrasi tentang pemerolehan pengetahuan oleh peserta didik, (5) ulangi yang dilakukan oleh peserta didik, (6) rayakan atas usaha peserta didik. Dari uraian diatas peneliti ingin melakukan penelitian untuk mengetahui Apakah ada pengaruh model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar *shooting free throw* dalam permainan bolabasket

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Sedangkan jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui sebab akibat di antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (Maksum, 2012: 65). Sedangkan desain penelitian yang dipilih adalah *one group pretest-posttest design*. Variabel dalam penelitian ini yaitu variabel bebas adalah model pembelajara *quantum teaching* sedangkan variabel terikat adalah penelitian ini

adalah hasil belajar *shooting free throw* permainan bolabasket. Populasi dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas XI SMK Dwija Bhakti Jombang. Karena jumlah populasi yang terlalu besar maka peneliti memakai *cluster random sampling* sebagai cara pengambilan sampel. Sehingga sampel yang didapat adalah kelas XI TKJ SMK Dwija Bhakti Jombang yang berjumlah 19 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah tes *shooting free throw* pada permainan bolabasket Sodikon (1992: 125)

Analisa data dalam penelitian ini menggunakan beberapa perhitungan statistik:

1. Uji prasyarat analisis

a) Deskriptif

Dalam penelitian ini cara untuk mencari nilai *maximum*, *minimum*, *mean* dan *standart deviasi*.

b) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov*.

2. Uji Statistik Hipotesis

Dalam penelitian ini cara pengujian hipotesis menggunakan teknik analisis *paired sample test*.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Deskriptif

Deskriptif data berdasarkan pada hasil tes *free throw* yang akan disajikan pada tabel di bawah ini yang meliputi *mean* (rata-rata), nilai maksimal, nilai minimal dan *standart deviation*.

24
Tabel Descriptive Statistics

	N	Mini mum	Maxim um	Mean	Std. Deviation
Pretes	19	41	69	51.42	7.044
Posttest	19	58	82	68.79	8.355
Valid N (listwise)	19				

Berdasarkan table di atas dapat diketahui bahwa:

- Hasil dari belajar menembak *free throw* sebelum diberi perlakuan model pembelajaran *quantum teaching* atau rata-rata *pre-test* yaitu sebesar 51,42 sedangkan hasil belajar minimum sebelum diberi perlakuan adalah 41,00 dan nilai maksimal adalah 69,00.
- Hasil dari belajar menembak *free throw* setelah diberi perlakuan model pembelajaran *quantum teaching* atau rata-rata *post-test* yaitu sebesar 68,79 sedangkan hasil belajar minimum setelah diberi perlakuan adalah 58,00 dan nilai maksimal adalah 82,00
- Standart deviation* diperoleh dari hasil sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan model pembelajaran *quantum teaching* atau hasil antara *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat relatif besar, yaitu 7.044 dengan 8.35

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian

normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov*. Hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* disajikan

3 Tests of Normality						
Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk			
Statisti	Df	Sig.	Statisti	Df	Sig.	
c			c			
Pretest	.209	19	.028	.885	19	.027
Posttest	.149	19	.200*	.949	19	.386

sebagai berikut ini:

Hasil uji normalitas data *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0.28 dan 0.200, sehingga dapat disimpulkan bahwa semua data penelitian ini berdistribusi normal.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya perbedaan pengaruh penggunaan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar *free throw* bolabasket. Analisis yang dilakukan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t dan menggunakan program *SPSS versi 20*. Adapun hasilnya sebagai berikut:

	Std.		t hit	N	Sig
	Mean	Deviation			
Posttest - Pretest	1.757051	7.333500	10.441	18	.000

Berdasarkan table di atas maka diketahui nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($10.44 > 1.73$) maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara (sebelum-sesudah) pemberian perlakuan model pembelajaran *quantum teaching* terhadap hasil belajar *shooting free throw* bolabasket.

Pembahasan

Melalui model pembelajaran *quantum teaching* menunjukkan bahwa hasil belajar *shooting free throw* dapat meningkat. Hal ini dapat dibuktikan pada penelitian yang relevan. Peningkatan hasil belajar *shooting free throw* peserta didik yang diberikan model pembelajaran *quantum teaching* terjadi karena model *quantum teaching* memiliki langkah-langkah yang disebut dengan TANDUR yang sangat cocok diterapkan dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan pada rumusan masalah, peneliti memilih model pembelajaran *quantum teaching* karena model pembelajaran tersebut dapat mempermudah proses belajar peserta didik. Sehingga pada saat melakukan tes *shooting free throw* hasil belajar peserta didik dapat meningkat.

Menurut (Deporter, 2010:53) Model pembelajaran *quantum teaching* adalah model yang digunakan dalam rancangan penyajian dalam belajar yang dirangkai menjadi sebuah paket yang multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak, mencakup petunjuk spesifik untuk menciptakan lingkungan belajar



13

yang efektif, merancang kurikulum, menyampaikan isi, dan memudahkan proses belajar

Dengan demikian model pembelajaran *quantum teaching* dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan

15

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dikemukakan, dapat diambil kesimpulan bahwa, penerapan model pembelajaran *quantum teaching* berpengaruh terhadap hasil belajar *shooting free throw* bolabasket.

5.REFERENSI

- Anwar, M. H. 2005. *Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Sebagai Wahana Kompensasi Gerak Anak*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia Vol 3.
- Deporte, B., dkk. 2010. *Quantum Teaching : Mempraktikan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa
- Kosasi, D. 2008. *fundamental basketball (first step to win)*. Karangturi media. Semarang..
- Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa University Press. Surabaya.
- PB PERBASI. 2006 *Panduan Pelatihan Pelatih/Wasit dan Juri Cabang Olahraga Bolabasket*. Surabaya.
- Sudianto, M. 2005. *Bola Basket*. Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada
- Wissel, H. 1996 *Bola Basket*. PT Rajagrafindo Persada. Jakarta

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR FREE THROW BOLABASKET

ORIGINALITY REPORT

16%

SIMILARITY INDEX

13%

INTERNET SOURCES

7%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	eprints.binus.ac.id Internet Source	1 %
2	Submitted to Universitas Negeri Padang Student Paper	1 %
3	Submitted to University of Limerick Student Paper	1 %
4	digilib.uin-suka.ac.id Internet Source	1 %
5	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	1 %
6	Submitted to Universitas Islam Negeri Imam Bonjol Padang Student Paper	1 %
7	jiss.publikasiindonesia.id Internet Source	1 %
8	digilib.uinsby.ac.id Internet Source	1 %
9	ejournal.poltekkes-smg.ac.id Internet Source	1 %
10	jurnal.poltekstpaul.ac.id Internet Source	1 %
11	repo.darmajaya.ac.id Internet Source	1 %

12	zonapelatih.net Internet Source	1 %
13	JULI AMALIYA NASUCHA. "MODEL KUANTUM DALAM PENDIDIKAN AGAMA ISLAM", Open Science Framework, 2019 Publication	1 %
14	jurnal.una.ac.id Internet Source	1 %
15	repository.uniga.ac.id Internet Source	1 %
16	ulum-akhmad.blogspot.com Internet Source	1 %
17	vm36.upi.edu Internet Source	1 %
18	Gusnidar Gusnidar, Netriwati Netriwati, Fredi Ganda Putra. "Implementasi Strategi Pembelajaran Konflik Kognitif Berbantuan Software Wingeom Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis", Jurnal Edukasi Matematika dan Sains, 2018 Publication	<1 %
19	Silfy Salwa, Hasan Bisri, Agus Mulyana. "MINAT BERWIRAUSAHA DITINJAU DARI HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK", TADBIR MUWAHHID, 2017 Publication	<1 %
20	digilib.unila.ac.id Internet Source	<1 %
21	e-journal.upstegal.ac.id Internet Source	<1 %

22 jurnal.upg.ac.id <1 %
Internet Source

23 repository.stkippacitan.ac.id <1 %
Internet Source

24 supercityproject.aut.ac.nz <1 %
Internet Source

25 berbagiproposalpkm.blogspot.com <1 %
Internet Source

26 eprints.undip.ac.id <1 %
Internet Source

27 jurnal.unsur.ac.id <1 %
Internet Source

Exclude quotes Off

Exclude matches Off

Exclude bibliography On