



PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN DAN TINGKAT KOORDINASI MATA TANGAN TERHADAP HASIL BELAJAR BOLA BASKET

Khairul Usman[✉], Soekardi, Harry Pramono

Prodi Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Semarang

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima 20 Februari 2016

Disetujui 21 Maret 2016
Dipublikasikan 20 Juni 2016

Keywords:

Learning Model; Eyes-Hands Coordination; Basket Ball;

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *jigsaw* dan *example non-example* terhadap hasil belajar bola basket; (2) perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki tingkat koordinasi mata tangan tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola basket; (3) interaksi antara model pembelajaran dan tingkat koordinasi mata tangan siswa terhadap hasil belajar bola basket. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam rancangan faktorial 2x2, pengambilan sampel dengan *purposive sampling* yaitu 32 orang dari total populasi 38 orang. Teknik analisis data digunakan uji anava dua jalur dengan program SPSS 20.0 dan taraf signifikansi 5% , dilanjutkan dengan uji Tukey. Hasil penelitian diperoleh bahwa: (1) terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *jigsaw* dan *example non-example* terhadap hasil belajar bola basket, (2) terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki tingkat koordinasi mata tangan tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola basket, (3) yaitu terdapat interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata tangan siswa terhadap hasil belajar bola basket. Uji tukey diperoleh hanya 2 yang tidak memiliki perbedaan yaitu model *example non-example* pada koordinasi mata tangan tinggi dan model *jigsaw* pada koordinasi mata tangan rendah, dan kelompok model *jigsaw* pada koordinasi mata tangan tinggi dan model *example non-example* pada koordinasi mata tangan rendah.

Abstract

This study aimed to determine: (1) the differences between learning model of Jigsaw and example non example on learning results of basket ball; (2) the differences of effect between students with high and low coordination on eyes-hands on learning result of basket ball; (3) interaction between learning model and degree of eyes-hands coordination on learning result of basket ball. This study used experimental method with 2x2 of factorial, Sampling technique to be used was purposive sampling technique and size of sample was 32 students of 38 population. Data analysis technique in this study is Anava (Analysis of Variance) two-tailed by using SPSS 20.0 and level of significance is 5%, then to be continued by Turkey test. The result of this study are: (1) there is the difference in effect between learning model jigsaw and example non-example on learning result of basket ball; (2) there is the difference in effect between students who have high eyes-hands coordination and student who have low eyes-hands coordination on learning result of basket ball; (3) there is the interaction between learning model and level of students eyes-hands coordination on learning result of basket ball. Tukey test obtained only 2 which do not have the differences namely example non example model on high eyes-hands coordination and jigsaw model on low eyes-hands coordination, and for group of jigsaw model on high eyes-hands coordination and example non example on low eyes-hands coordination.

© 2016 Universitas Negeri Semarang

[✉] Alamat korespondensi:

Kampus Unnes Bendan Ngisor, Semarang, 50233
E-mail: khairulusman160891@gmail.com

p-ISSN 2252 - 6420

e-ISSN 2502 - 4477

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani sebagaimana dikenal dalam kurikulum 2006 atau Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan atau disingkat dengan Penjasorkes, dijalankan dengan silabus dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang disesuaikan Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) sebagaimana terpapar dalam Buku Penjasorkes (Muhajir, 2007:vi) “Kelompok mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada SMK/MAK dimaksudkan untuk meningkatkan potensi fisik serta membudayakan sikap sportif, disiplin, kerja sama, dan hidup sehat”. Selain itu dijabarkan juga pada Pedoman KTSP SMK (BNSP, 2006:66) Perkembangan KTSP berpusat pada potensi, perkembangan, kebutuhan, dan kepentingan peserta didik dan lingkungannya.

Proses pemberian materi sering disebut dengan pembelajaran yang menciptakan interaksi antara pengajar dan peserta didik sebagai model untuk mencapai tujuan bersama. Menurut Gagne, Briggs, dan Wagner dalam Rosdiani (2013:73) menjelaskan bahwa “Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa”. Pendapat lain dalam UU Nomor 20 tahun 2015 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menerangkan bahwa “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dapat dijadikan suatu model yang dikembangkan dalam melakukan interaksi yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi tertentu agar tercapainya maksud dan tujuan dari proses tersebut.

Berdasarkan hasil observasi awal diperoleh keterangan bahwa proses pembelajaran sebelumnya hanya pada satu cabang olahraga saja yaitu permainan bola voli dan siswa memiliki pemikiran bahwa pelajaran penjasorkes adalah

pembelajaran olahraga bebas yang sesuai dengan kesenangannya masing-masing. Padahal hasil dari observasi sarana dan peralatan olahraga dapat memunculkan diterapkannya pembelajaran materi yang beragam terutama bola basket yang mana sekolah memiliki halaman yang luas berupa lapangan bola basket namun tidak diterapkan.

Selanjutnya, guru melakukan penyusunan silabus dan RPP pembelajaran yang disesuaikan dengan kurikulum di sekolah yaitu KTSP. Penyusunan dimaksudkan untuk menata materi yang akan diajarkan guru kemudian disesuaikan oleh beberapa ketentuan berdasarkan panduan kurikulum. Materi bola besar berupa materi bola basket merupakan materi yang terdapat pada kelas X semester genap tahun pendidikan 2015/2016 berdasarkan ketentuan kurikulum KTSP di sekolah, dan materi bola basket akan diterapkan pada penelitian ini berdasarkan ketentuan silabus dan kesesuaian pemberian materi terhadap siswa kelas X tersebut.

Penerapan materi bola basket harus diiringi dengan model pembelajaran yang tepat untuk membentuk siswa memiliki pengalaman belajar yang baik dan membiasakan siswa untuk berlatih dengan berbagai macam model pembelajaran yang diterapkan oleh guru dan agar tercapainya hasil belajar yang diharapkan. Model pembelajaran yang menjadi sasaran adalah model pembelajaran kelompok (*cooperative learning*). *Cooperative learning* merupakan model pembelajaran khusus yang dapat digunakan untuk mengorganisasikan interaksi siswa dan dapat digunakan pada semua bahan ajar karena sifatnya yang memang *content-free* atau tidak tergantung kepada jenis mata pelajarannya (Warsono dan Hariyanto, 2014:187).

Azmin (2016:91) dan Huda (2014:204) menjabarkan pembagian *cooperative learning* yaitu terdiri dari *jigsaw*, *teams game tournamen (TGT)*, *cooperative integrated reading (CIRC)*, *team accelerated intruction (TAI)*, *example non-example*, *cooperative script*, *role playing*, dan *think-pair share*. Pembagian tersebut memberikan gambaran kepada peneliti untuk menentukan model yang tepat dalam

menerapkan materi bola basket dan diperoleh yaitu *jigsaw* dan *example non-example*. Alasannya adalah model pembelajaran *jigsaw* merupakan model pembelajaran yang memiliki peran untuk mendorong siswa terbiasa berpikir dari bagian-bagian menuju pemikiran yang bersifat holistik, melihat keterpaduan antar bagian yang membentuk subjek bahan ajar secara utuh (Warsono dan Hariyanto, 2014:194-195), dan model pembelajaran *example non-example* merupakan model pembelajaran yang mendorong siswa untuk berpikir kritis dengan memecahkan permasalahan yang termuat dalam contoh-contoh gambar yang disajikan (Huda, 2014:234). Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran tersebut memiliki karakteristik proses belajar dan berlatih dengan menganalisis materi pembelajaran, melalui analisis materi maka siswa akan belajar melalui bagian-bagian yang kecil menuju bagian yang bersifat holistik.

Pembelajaran jasmani atau penjasorkes di sekolah pada hakekatnya sangat identik dengan kemampuan motorik siswa. Oleh sebab itu, bila dikaitkan dengan materi bola basket berupa teknik dasar *passing* dan *dribbling* maka akan sangat berhubungan dengan koordinasi gerakan sebagaimana penjelasan Fenanlampir dan Faruq (2015:158) bahwa “Koordinasi adalah suatu kemampuan motorik yang sangat kompleks. Koordinasi sangat erat kaitannya dengan kecepatan, kekuatan, daya tahan, dan fleksibilitas serta sangat penting untuk mempelajari dan

menyempurnakan teknik dan taktik”. Dan kaitannya dengan teknik bola basket adalah umpan dada dengan menggunakan dua tangan (*passing*) merupakan umpan yang paling sering digunakan dalam pertandingan bola basket yang dilakukan untuk memindahkan bola dari seseorang pemain ke rekan satu timnya (Oliver, 2004:36), dalam melakukan *dribbling* gunakanlah mata dan pandangan sekeliling untuk memerhatikan lapangan dan rekan-rekan tim, bola harus bersentuhan dengan telapak jemarimu setiap kali memantul (Oliver, 2004:51).

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui : (1) perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *jigsaw* dan *example non-example* terhadap hasil belajar bola basket; (2) perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki tingkat koordinasi mata tangan tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola basket; (3) interaksi antara model pembelajaran dan tingkat koordinasi mata tangan siswa terhadap hasil belajar bola basket.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dalam rancangan faktorial 2x2. Teknik pengambilan sampel adalah dengan teknik *purposive sampling* dan diperoleh sampel sebanyak 32 orang dari total populasi 38 orang. Teknik analisis data digunakan uji anava dua jalur dengan program SPSS 20.0 dan taraf signifikansi 5% , dilanjutkan dengan uji Tukey.

Tabel 1. Rancangan Penelitian

Tingkat Koordinasi Mata Tangan (B)	Model Pembelajaran	
	<i>Jigsaw</i> (A ₁)	<i>Example Non-Example</i> (A ₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Dalam proses penelitian, teknik pertama dalam penelitian yang dilakukan adalah peneliti melakukan tes tingkat koordinasi mata tangan

dengan instrumen pengukuran lempar tangkap bola tenis untuk menentukan tinggi dan

rendahnya tingkat koordinasi mata tangan yang diperoleh sampel.

Kemudian pada tahap kedua peneliti melakukan penilaian dan tes awal berdasarkan aspek kognitif, psikomotor dan afektif terkait materi pembelajaran dengan instrumen penilaian teknik *passing* dan *dribbling*. Kemudian melakukan tahap ketiga yaitu melakukan melaksanakan program pembelajaran penjasorkes sesuai dengan RPP dengan model pembelajaran yang digunakan adalah model pembelajaran *jigsaw* dan *example non-example*. Desain yang digunakan dalam menerapkan model pembelajaran adalah *between-subject design* yakni dengan membagi sampel penelitian untuk penerapan model pembelajaran yang berbeda.

Tahap akhir peneliti melakukan pengumpulan data hasil belajar bola basket yang meliputi aspek kognitif, psikomotor dan afektif (sama dengan tes awal) dengan instrumen yang dibuat peneliti dan disesuaikan dengan ketentuan yang berlaku pada guru penjasorkes dan sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Berdasarkan proses penelitian yang dilakukan, diperoleh data perbandingan antara *pre-test* dan *post-test* sebagai bentuk data untuk memperoleh jawaban terhadap hipotesis penelitian, berikut data hasil penilaian pada tabel :

Tabel 2. Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Hasil Belajar

Metode Pembelajaran	Tingkat Koordinasi Mata tangan	Nilai Rata-rata Hasil Belajar		
		Pre-Test	Post-Test	Perubahan
Jigsaw	Tinggi	44,65	62,25	17,60
	Rendah	42,08	55,77	13,69
Example Non-Example	Tinggi	44,64	67,86	23,22
	Rendah	42,07	58,50	16,43

Keterangan tabel di atas diperoleh nilai pre-tes dan pos-tes secara keseluruhan antara kognitif, psikomotorik, dan afektif berdasarkan tingkat koordinasi mata tangan tinggi dan rendah yang kemudian diperoleh nilai perbandingan sebagai bentuk nilai yang akan menentukan hasil perlakuan model pembelajaran yang diterapkan sampel terhadap hasil belajar. Nilai berbentuk puluhan dengan 2 angka di belakang koma untuk menyesuaikan format penilaian yang berlaku di sekolah sebagaimana penentuan KKM mata pelajaran penjasorkes pada nilai 75,00.

Sampel dengan model pembelajaran *jigsaw* pada taraf koordinasi mata tangan tinggi diperoleh nilai rata-rata pre-tes 44,65 dan pos-tes 62,25 memiliki peningkatan nilai rata-rata 17,60 dan pada taraf koordinasi mata tangan rendah diperoleh nilai rata-rata pre-tes 42,08 dan pos-tes 55,77 memiliki peningkatan nilai rata-rata 13,69.

Kemudian sampel dengan model pembelajaran *example non-example* pada taraf koordinasi mata tangan tinggi diperoleh nilai rata-rata pre-tes 44,64 dan pos-tes 67,86 memiliki peningkatan nilai rata-rata 23,22 dan pada taraf koordinasi mata tangan rendah diperoleh nilai rata-rata pre-tes 42,07 dan pos-tes 58,50 memiliki peningkatan nilai rata-rata 16,43. Data tersebut merupakan data yang diperoleh sebagai nilai yang selanjutnya akan memberikan keterangan pada hipotesis penelitian. Sebagai upaya memberikan keterangan yang tepat dan benar, maka seluruh proses perolehan data akan dilakukan analisis sebagai bentuk kesahihan data yang diperoleh.

Data selanjutnya dilakukan uji normalitas dengan menggunakan *Kolmogorov Smirnov* pada taraf signifikan 5% ($\alpha=0,05$) dan ketentuan bahwa data berdistribusi normal apabila nilai signifikansi $> 0,05$. Dalam hal ini peneliti menggunakan

program SPSS 20.0 untuk melakukan uji *Kolmogorov Smirnov* dan diperoleh bahwa Nilai signifikansi dari masing-masing data yaitu untuk pre-tes adalah 0,706 dan untuk pos-tes adalah 0,962 dinyatakan lebih besar dari 0,05 dan data dinyatakan berdistribusi normal. Kemudian data dilakukan uji homogenitas dengan uji Levene

(SPSS 20.0) dan uji varians (Ms. Excel 2007). Diperoleh bahwa nilai signifikansi $0,758 > 0,05$ yang berarti bahwa varians data antara kelompok tidak berbeda nyata atau bersifat homogen.

Pengujian hipotesis dilakukan dengan analisis varian (anava) dua jalur melalui program SPSS 20.0 dan diperoleh data :

Tabel 3. Ringkasan Anava Dua Jalur

Dependent Variable: BOLA BASKET

Source	Type III Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	386,759 ^a	3	128,920	150,359	,000
Intercept	10067,096	1	10067,096	11741,251	,000
A	140,198	1	140,198	163,512	,000
B	229,944	1	229,944	268,184	,000
A * B	16,618	1	16,618	19,381	,000
Error	24,008	28	857		
Total	10477,862	32			
Corrected Total	410,767	31			

Hasil analisis data diperoleh jawaban hipotesis 1 yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *jigsaw* dan *example non-example* terhadap hasil belajar bola basket dengan keterangan nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $163,512 > 4,20$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hipotesis 2 yaitu terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki tingkat koordinasi mata tangan tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola basket dengan keterangan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $268,184 > 4,20$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$. Hipotesis 3 yaitu terdapat interaksi antara model pembelajaran dan koordinasi mata tangan siswa terhadap hasil belajar bola basket dengan keterangan $F_{hitung} > F_{tabel}$ atau $19,381 > 4,20$ dan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$.

Kemudian data dihitung dengan uji tukey untuk melihat perbandingan perbedaan variabel variasi, berikut hasil perhitungan dengan uji tukey :

Tabel 4. Hasil Uji Tukey

Kelompok yang Dibandingkan	Q_{hit}	Q_{tabel}	Keterangan
A1B1 >< A1B2	2,512	2,36	Berbeda
A2B1 >< A2B2	2,467	2,36	Berbeda
A1B1 >< A2B1	3,868	2,36	Berbeda
A1B2 >< A2B2	1,760	2,36	Tidak berbeda
A1B1 >< A2B2	1,17	2,36	Tidak berbeda
A2B1 >< A1B2	6,123	2,36	Berbeda

Pembahasan

1. Hipotesis 1

Terdapat perbedaan pengaruh hasil belajar siswa pada materi bola basket. Perbedaan ini ditunjukkan pada hasil perhitungan ANAVA yang diperoleh $F_{hitung} = 163,512$ dan $F_{tabel} = 4,20$, ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan ANAVA dan peningkatan yang berbeda terdapat pada tabel membuktikan bahwa hasil pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran *example non-example* lebih baik daripada yang menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. Hal ini terjadi karena masing-masing metode memiliki ciri-ciri dan beberapa bagian pelaksanaan yang berbeda.

Ciri pada model pembelajaran *jigsaw* ialah suatu model pembelajaran berdasarkan kemampuan dan pengalaman siswa terlebih dahulu dan kemudian memberikan kesempatan pada siswa untuk mengolah informasi dan meningkatkan keterampilan berkomunikasi terhadap materi yang diajarkan. Sedangkan ciri pada model *example non-example* adalah memahami dan menganalisis sebuah konsep dengan cara pengamatan dan mendefinisikan, hal ini membantu melatih pemahaman siswa terhadap sebuah objek, dengan proses tersebut maka seorang siswa dapat dengan mudah belajar gerak dan mengembangkan gerak dalam proses pembelajaran penjasorkes.

2. Hipotesis 2

Hasil belajar antara kelompok siswa yang memiliki koordinasi mata tangan tinggi dan rendah terlihat bahwa terdapat perbedaan secara signifikan. Perbedaan ini ditunjukkan pada hasil ANAVA yang diperoleh $F_{hitung} = 268,184$ dan $F_{tabel} = 4,20$ ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$. Berdasarkan peningkatan hasil belajar diperoleh bahwa kelompok siswa yang memiliki koordinasi mata tangan tinggi lebih baik daripada kelompok siswa yang memiliki koordinasi mata tangan rendah, karena pada kelompok siswa yang memiliki koordinasi mata tangan tinggi memiliki kemampuan untuk melakukan gerakan dengan lebih mudah dan tepat dibandingkan dengan kelompok siswa yang memiliki koordinasi mata tangan rendah.

Maksud dari pernyataan di atas adalah koordinasi gerak seseorang tercermin dari kemampuannya untuk melakukan suatu gerak secara mulus, tepat (*precise*), dan efisien. Keterampilan koordinasi mata tangan seperti melempar atau mendorong suatu objek ke suatu sasaran tertentu, memiliki definisi sebagai hubungan yang harmonis dari hubungan yang saling mempengaruhi di antara kelompok-kelompok otot selama melakukan kerja, yang ditujukan dengan berbagai tingkat keterampilan. Gerakan koordinasi mata tangan menghubungkan

antara gerakan anggota tubuh yang satu dengan anggota tubuh yang lain dan saling berkesinambungan. Gerakan koordinasi akan melahirkan gerakan teknik dengan berbagai bentuk dan variasi gerakan, sehingga akan memberikan kontribusi pada kemampuan seseorang dalam menguasai teknik dalam olahraga.

3. Hipotesis 3

Telah diketahui bahwa dari masing-masing variabel dapat memberikan perbedaan pengaruh terhadap hasil belajar bola basket, atau dengan kata lain bahwa hipotesis penelitian yang diajukan teruji kebenarannya. Hal ini ditunjukkan dari hasil ANAVA yang diperoleh $F_{hitung} = 19,381$ dan $F_{tabel} = 4,20$, ini berarti $F_{hitung} > F_{tabel}$. Hal ini menunjukkan bahwa untuk peningkatan hasil belajar bola basket tidak hanya dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran saja, akan tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan gerak yang dimiliki siswa yaitu koordinasi mata tangan.

Model pembelajaran yang diterapkan yaitu *jigsaw* dan *example non-example* memiliki ciri tersendiri dalam pengaplikasian langkah-langkahnya, kemudian dalam penerapannya juga model tersebut memiliki pengaruh pada materi bola basket. Pada materi bola basket, sangat identik dengan kemampuan motorik siswa dalam melakukan praktek bola basket berupa teknik *passing* dan *dribbling*. Kemampuan motorik yang sangat berhubungan dengan teknik tersebut adalah koordinasi mata tangan, dan telah diketahui pula bahwa koordinasi mata tangan memiliki pengaruh terhadap materi bola basket.

Penggunaan gerakan antara tangan dan mata dalam proses pembelajaran merupakan satu kesatuan gerakan yang dibutuhkan dalam melakukan belajar teknik bola basket yaitu *passing* dan *dribbling*. Teknik *passing* dalam bola basket hanya dilakukan oleh tangan, bukan dengan anggota tubuh yang lain dan dalam menyempurnakan teknik *passing*, maka harus pada sasaran yang tepat sesuai masing-masing teknik *passing* tersebut dan itu hanya dapat dilakukan

oleh fungsi mata, Oleh karena itu peningkatan yang terjadi pada proses penerapan model pembelajaran tidak hanya dipengaruhi oleh sistem dan cara belajar model itu saja, akan tetapi juga dipengaruhi oleh kemampuan koordinasi mata tangan yang dimiliki siswa.

4. Uji Tukey

Semua kelompok yang dibandingkan memiliki perbedaan dari hasil uji tukey. Hanya ada 2 kelompok yang tidak memiliki perbedaan, yaitu kelompok A1B2 dengan A2B2 dan kelompok A1B1 dengan A2B2. Sedangkan kelompok-kelompok yang memiliki perbedaan, yaitu kelompok A1B1 dengan A1B2, A2B1 dengan A2B2, A1B1 dengan A2B1, dan A2B1 dengan A1B2. Perbedaan tersebut diketahui dari skor q_{hitung} yang lebih besar daripada q_{tabel} . Dimana q_{hitung} untuk kelompok A1B1 dengan A1B2 yaitu $2,512 > q_{tabel} 2,36$, q_{hitung} untuk kelompok A2B1 dengan A2B2 yaitu $2,467 > q_{tabel} 2,36$, q_{hitung} untuk kelompok A1B1 dengan A2B1 yaitu $3,868 > q_{tabel} 2,36$, dan q_{hitung} untuk kelompok A2B1 dengan A1B2 yaitu $6,123 > q_{tabel} 2,36$, sedangkan q_{hitung} untuk kelompok A1B2 dengan A2B2, yaitu $1,760 < q_{tabel} 2,36$, dan untuk kelompok A1B1 dengan A2B2 $q_{hitung} 1,17 < q_{tabel} 2,36$.

SIMPULAN

Simpulan dalam penelitian ini adalah: (1) Terdapat perbedaan pengaruh antara model pembelajaran *jigsaw* dan *example non-example* terhadap hasil belajar bola basket. Model pembelajaran *example non-example* memberikan pengaruh yang lebih baik dari pada menggunakan model pembelajaran *jigsaw*. ; (2) Terdapat perbedaan pengaruh antara siswa yang memiliki tingkat koordinasi mata tangan tinggi dan rendah terhadap hasil belajar bola basket. Siswa yang memiliki tingkat koordinasi mata tangan tinggi lebih baik daripadasiswa yang memilikitingkat

koordinasi mata tangan rendah.; (3) Terdapat interaksi antara model pembelajaran dan tingkat koordinasi mata tangan siswa terhadap hasil belajar bola basket. Disarankan bagi guru penjasorkes untuk meningkatkan hasil belajar bola basket, dengan menggunakan model pembelajaran *example non-example*, mengembangkan model pembelajaran *example non-example*, dan perlu memperhatikan tingkat koordinasi mata tangan dalam proses pembelajaran bola basket.

DAFTAR PUSTAKA

- Azmin,N.H. 2016. Effect of the Jigsaw-Based Cooperative Learning Method on Student Performance in the General Certificate of Education Advanced-Level Psychology: An Exploratory Brunei Case Study. *International Education Studies*. 9(1): 91-106
- Badan Standar Nasional Pendidikan. 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar Dan Menengah*. Jakarta: BSNP
- Fenanlampir, A. & Faruq, M.M. 2015. *Tes dan pengukuran dalam olahraga*. Yogyakarta: CV ANDI
- Huda, M. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Erlangga
- Oliver, J. 2009. *Dasar-Dasar Bola Basket*. Terjemahan Wawan Eko Yulianto. Jakarta: Pakar Raya.
- Rosdiani, D. 2013. *Perencanaan Pembelajaran dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta
- Sudira MP, P. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Undang-Undang. Nomor 20 tahun 2015. *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*
- Warsono & Hariyanto. 2014. *Pembelajaran Aktif*. Bandung: Rosda