

PENGARUH PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *GROUP INVESTIGATION* TERHADAP KETUNTASAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* SEPAKBOLA SISWA KELAS VIII SMP NEGERI 1 KOTA KEDIRI

Ragiel Wynestio Ramadhani

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, Kartowiyono01@gmail.com

Sudarso

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

Abstrak

Rangka memenuhi terciptanya pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang kreatif dan inovatif, terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif diantaranya model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*. Model pembelajaran *group investigation* salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang menekankan pada partisipasi dan aktivitas siswa untuk mencari sendiri materi (informasi) pelajaran yang akan dipelajari melalui bahan-bahan yang tersedia, misalnya dari buku pelajaran atau siswa dapat mencari melalui internet dan siswa dilibatkan sejak perencanaan, baik dalam menentukan topik maupun cara untuk mempelajarinya melalui investigasi khususnya pada pembelajaran *dribble* dalam permainan sepakbola. Tujuan penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri 2) Untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *group investigation* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 30 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan komparatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan rubrik penilaian sikap, pengetahuan, keterampilan. Hasil analisa statistik didapatkan hasil nilai Z_{hitung} pengetahuan yaitu -3,750, Z_{hitung} keterampilan yaitu -4,783. Dari penjelasan diatas bahwa diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu sebesar 1,96. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak, sehingga terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) pada siswa kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri dengan peningkatan pada aspek pengetahuan sebesar 49%, dan aspek keterampilan sebesar 94,4%.

Kata Kunci: Model pembelajaran, Kooperatif, *Group Investigation*, *dribble* Sepakbola.

Abstract

There are various kinds of cooperative learning model can be implemented in order to make the learning of physical education and health (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan - PJOK) become more creative and innovative. One of the models is investigation group learning model. The group investigation learning model is a form of cooperative learning that emphasized to participation and activities of the students to find their own learning material or information that can be obtained through available materials such as textbook or the internet. Students are involved within the planning, both in determining the topics and the way to learn it through investigation, especially on learning to dribble in a football play. The purpose of this research is 1) To determine the effect of the application of investigation group type cooperative learning model towards the thoroughness of learning outcomes of the football dribble for the 8th grade students of SMP Negeri 1 Kota Kediri 2) To determine the effect of the application of investigation group type cooperative learning model towards the completeness of learning outcomes of the football dribble for the 8th grade students of SMP Negeri 1 Kediri. The research object of this research is the 8th grade students of SMP Negeri 1 of Kediri. The number of samples taken is 30 students. The method used in this analysis is descriptive and comparative quantitative statistics. The data collection processing is carried out by using the assessment of rubric attitudes, knowledge, and skills. The statistical analysis showed that knowledge is -3.750, and Z_{score} skills is -4.783. From the aforementioned explanation, it is known that $Z_{score} > Z_{table}$ that is equal to 1.96. So we can conclude that H_a is accepted and H_0 is rejected, so that there is a significant influence towards the implementation of Group Investigation cooperative learning model of the thoroughness of the learning outcomes for football dribble in teaching physical education, sports and health (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan - PJOK) to the 8th grade students of SMP Negeri 1 of Kediri

with an improvement on the knowledge aspect is amounted to 49%, and skills aspect is amounted to of 94.4%.

Keywords: Learning model, Cooperative, Group Investigation, Football dribble

PENDAHULUAN

Pendidikan secara umum memiliki arti sebagai proses kehidupan dalam mengembangkan diri setiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan sehari-hari. Dengan adanya pendidikan maka manusia berkesempatan untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Pasal 1, disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

(Pemerintah Republik Indonesia No.20 2003)

Pendidikan jasmani menurut Kristiyandaru (2010:33) Pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang. Pada pendidikan jasmani, peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara terarah dan terencana. Tujuan dari suatu pembelajaran pendidikan jasmani adalah merubah kemampuan peserta didik dari yang tidak menguasai materi sama sekali menjadi dapat menguasai materi meskipun tidak secara sempurna.

Menurut Hermawan (2008:23) Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting bagi pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani memiliki hakekat yang sangat penting untuk proses pendidikan yang mengutamakan aktifitas fisik untuk mendapatkan perubahan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina jasmani dan rohani.

Model pembelajaran adalah suatu rancangan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas. Pada hakikatnya kata "Model" memiliki definisi yang berbeda-beda sesuai bidang ilmu atau pengetahuan yang mengadopsinya. Menurut Joyce dan Weil (dalam Santyasa 2007:7)

menyebutkan model pembelajaran guru dapat membantu siswa untuk mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berfikir dan mengekspresikan ide diri sendiri.

Dalam rangka memenuhi terciptanya pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yang kreatif dan inovatif, terdapat berbagai macam model pembelajaran kooperatif diantaranya model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*. Menurut Slavin (2005:215) Model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* ini bisa digunakan dalam semua mata pelajaran dan untuk semua tingkatan usia peserta didik. Model pembelajar *group investigation* yaitu suatu pendekatan pembelajaran yang lebih menekankan pada model pembelajaran yang dirancang untuk mengembangkan belajar siswa tentang pengetahuan prosedur dan pengetahuan deklaratif sehingga siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran dengan pola selangkah demi selangkah dari pembelajaran *dribble* dalam permainan sepakbola.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan penulis terhadap proses pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 1 Kota Kediri pada waktu berkunjung melaksanakan tugas PDPJOI (Pangkalan Data Pendidikan Jasmani dan Olahraga Indonesia), pada siswa kls VIII di SMP Negeri 1 Kota Kediri, menunjukan bahwa ditemukan permasalahan-permasalahan sehingga menyebabkan para siswa tidak memenuhi Standar Kompetensi Lulusan (SKL), hal ini disebabkan karena adanya proses pembelajaran kurang siswa aktif dan proses belajar mengajar yang mengakibatkan dampak kurangnya minat dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran *dribble* sepakbola sehingga akan mempengaruhi hasil belajar, dalam pembelajaran *dribble* guru masih memakai metode yang konvensional seperti halnya dalam memilih model pembelajaran yang kurang di kemas semenarik mungkin dan monoton sehingga pembelajaran yang disajikan kepada siswa kurang menarik dan kurangnya siswa aktif. Model pembelajaran yang digunakan penulis adalah Model pembelajaran *Group Investigation* karena dalam pelaksanaannya, Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk berlatih menerapkan konsep atau keterampilan yang telah dipelajari oleh siswa. Model pembelajaran *Group Investigation* sangat diharapkan berpengaruh dan membantu siswa dalam Ketuntasan Belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Kediri.

Untuk mencapainya bukan merupakan hal yang mudah, guru harus dapat memilih strategi dan model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan pada peserta didik sesuai dengan kondisi yang ada. Strategi pembelajaran merupakan suatu perangkat materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar pada peserta didik. Upaya penerapan rencana pembelajaran yang telah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun dapat tercapai secara optimal, maka diperlukan suatu model yang digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Salah satu penggunaan strategi pembelajaran yang baik adalah memilih model pembelajaran yang tepat untuk diaplikasikan pada pembelajaran.

Ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh guru untuk bisa menjalankan suatu model pembelajaran salah satunya kemampuan peserta didik dalam penguasaan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran yang hendak tercapai. Setiap individu peserta didik mempunyai banyak kemampuan dan tingkat daya kematangan yang semua berbeda dalam mengikuti PJOK di sekolah. Penerapan model pembelajaran yang efektif diharapkan dapat memudahkan dan meringankan tugas guru dalam melaksanakan pembelajaran dan dapat menjalankan pembelajaran yang bervariasi dengan model dan pelaksanaan yang diringkas secara menarik. Untuk karena itu siswa akan lebih aktif dan mudah menguasai materi pembelajaran yang diajarkan secara menyeluruh untuk mencapai hasil yang sangat memuaskan dalam ketuntasan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis ingin mengkaji pengaruh penerapan model pembelajaran *group investigation* terhadap ketuntasan belajar *dribble* sepakbola. Menurut Slavin (2005:214) model pembelajaran *group investigation* yaitu tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi maupun dalam keterampilan proses kelompok. Model *Group Investigation* dapat melatih siswa untuk menumbuhkan kemampuan berpikir mandiri. Keterlibatan siswa secara aktif dapat terlihat mulai dari tahap pertama sampai tahap akhir pembelajaran *dribble* dalam permainan sepakbola. Oleh karena itu, penulis memilih judul "Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Group Investigation* Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar *Dribble* SepakBola Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Kediri.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quas- experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Menurut (Maksum, 2012: 67) dalam penelitian

eksperimen dicirikan dengan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subyek tidak ditempatkan secara acak. **Populasi dan Sampel**

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2012:53).

Dalam penelitian ini populasinya adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Kota Kediri yang memiliki 10 kelas paralel VIII-A, VIII-B, VIII-C, VIII-D, VIII-E, VIII-F, VIII-G, VIII-H, VIII-I dan VIII-J dan masing-masing kelas 32 siswa jadi seluruh siswa kelas VIII adalah 320 siswa.

Sampel adalah kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian disebut sampel (Maksum, 2012:53). Dalam penentuan sampel pada penelitian ini, penelitian ini menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Sampel dalam penelitian di SMP Negeri 1 Kota Kediri yaitu kelas VIII G yang berjumlah 32 siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012:111). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah). Digunakan tiga jenis instrumen untuk mengukur tiga jenis data yang harus dikumpulkan dalam penelitian ini yaitu data nilai aspek pengetahuan (kognitif), aspek sikap (afektif), dan aspek keterampilan (psikomotor). Pada penilaian pengetahuan menggunakan tes tulis kepada siswa berupa lembar kerja siswa (LKS). Pada penilaian keterampilan menggunakan tes *dribble* menggunakan kaki bagian dalam sesuai dengan rubrik penilaian psikomotor kompetensi inti 4 (keterampilan).

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Analisis hasil penelitian akan dikaitkan dengan tujuan penelitian yang telah dikemukakan pada bab 1, maka dapat diuraikan dengan hasil deskriptif hasil pengujian hipotesis. Deskripsi data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dari hasil belajar PJOK materi *dribble* sepakbola sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Kediri berdasarkan data hasil *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas VIII-G dengan jumlah siswa sebanyak 30 siswa. Dalam perhitungan analisis data ini peneliti menggunakan

program komputer IBM SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) for windows evaluation rerleas 22 terhadap hasil penelitian.

Tabel 1. Hasil perhitungan *Pre-Test* dan *Post-Test*

	Jumlah Siswa	Pre-Test		Post-Test	
		Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan
Mean	30	1,970	1,431	2,933	3,048
Std. Deviasi	30	1,051	0,293	0,957	0,323
Varian	30	1,106	0,86	0,917	0,105
Maks	30	4,00	2,06	4,00	3,67
Min	30	0,64	1,03	1,76	2,67

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas maka dapat diketahui bahwa:

1. Pada aspek pengetahuan dari 30 siswa diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 1,970 sedangkan rata-rata *post-test* 2,933 dengan standar deviasi *pre-test* 1,051 dan standar deviasi *post-test* 0,957 yang memiliki nilai varian *pre-test* 1,106 dan nilai varian *post-test* 0,917. Nilai maksimum *pre-test* diperoleh sebesar 4,00 dan *post-test* sebesar 4,00, sedangkan nilai minimum *pre-test* sebesar 1,16 dan nilai *post-test* sebesar 1,76.
2. Pada aspek keterampilan dari 30 siswa diperoleh nilai rata-rata *pre-test* 1,433 sedangkan rata-rata *post-test* 3,048 dengan standar deviasi *pre-test* 0,504 dan standar deviasi *post-test* 0,323 yang memiliki nilai varian *pre-test* 0,254 dan nilai varian *post-test* 0,105.

Nilai maksimum *pre-test* diperoleh sebesar 2,00 dan *post-test* sebesar 3,67 sedangkan nilai minimum *pre-test* sebesar 1,00 dan nilai *post-test* sebesar 2,67.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri, hal ini terjadi karena eksperimen yang diberikan *treatment* berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*.

Syarat Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan perhitungan manual dan dengan bantuan menggunakan program SPSS versi 22 for windows. Hasil uji normalitas untuk variabel penelitian disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Pre-Test		Post-Test	
	Pengetahuan	Keterampilan	Pengetahuan	Keterampilan
P Value	0,000	0,196	0,001	0,009
Sig.	0,05	0,05	0,05	0,05
Kategori	Tidak Normal	Normal	Tidak Normal	Normal

Berdasarkan hasil tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan (*p value*) *pre-test* pada aspek sikap, pengetahuan, keterampilan dan *post-test* pada aspek sikap, pengetahuan, keterampilan lebih kecil dari nilai α (0,05) dengan kata lain ($Sig > \alpha$)

sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut terdistribusi secara tidak normal maka selanjutnya menggunakan penghitungan *wilcoxon*.

3. Wilcoxon

Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan kepada kelompok eksperimen. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan oleh peneliti sebelumnya.

Tabel 3. Hasil Perhitungan Wilcoxon

	Pengetahuan posttest – pretest	Keterampilan posttest – pretest
Z Hitung	-3,750 ^b	-4,783 ^b
Z Tabel	-1,96	-1,96
Sig.	0	0

Berdasarkan hasil perhitungan *wilcoxon* pada tabel 3 dapat diketahui bahwa Z_{hitung} pengetahuan yaitu -3,750, Z_{hitung} keterampilan yaitu -4,783. Dari penjelasan di atas bahwa diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$. Berdasarkan perhitungan statistik dengan menggunakan uji *wilcoxon* maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi artinya ada pengaruh pada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VIII-G SMA Negeri 1 Kota Kediri

Tabel 4 Persentase Pengaruh

Ketuntasan Hasil belajar <i>dribble</i> sepakbola	MD	Mpre	Persentase
Pretest-Posttest Pengetahuan	0,96	1,97	49%
Pretest-Posttest Keterampilan	1,35	1,43	94,40%

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa besarnya peningkatan *treatment* terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran PJOK pada siswa VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri yaitu Aspek Pengetahuan sebesar 49% , Aspek Keterampilan 94,4% dan besarnya persentase peningkatan keseluruhan yaitu 71,1%.

Pembahasan

Dalam penelitian ini, akan diuraikan bagaimana pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri. Pembelajaran teknik dasar sepakbola selalu berkaitan dengan semua satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, oleh karena itu pembelajaran sepakbola ini perlu diperhatikan agar siswa merasa senang, nyaman, dan tertarik dalam mempelajarinya. Salah satu bentuk perhatiannya adalah guru harus menyikapi dalam hal memilih model pembelajaran yang sangat efektif bagi siswa.

Dari pembahasan di atas, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* ini berpengaruh dalam hasil belajar *dribble* sepakbola. Hal ini terbukti pada saat keadaan di lapangan pada waktu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*, menunjukkan bahwa siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran *dribble* sepakbola. Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas. Siswa semakin semangat serta tertarik dalam melakukan *dribble* sepakbola secara individu maupun kelompok. Guru berperan memberikan kesempatan kepada siswa untuk berlatih menerapkan konsep atau keterampilan yang telah dipelajari, serta memberikan umpan balik, karena keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan penyerapan bagi siswa itu sendiri, dan siswa akan menerapkan konsep pada suatu situasi yang baru yang membuat siswa dapat meningkatkan keterampilannya sehingga hasil ketuntasan belajar siswa tercapai.

Jadi dari penelitian ini telah sesuai dengan yang diharapkan peneliti, yang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola pada kelas VIII-G SMP Negeri 1 Kota Kediri

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan penjelasan dalam bab 1, penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation*

terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Kota Kediri. Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) pada siswa kelas VIII-G SMA Negeri 1 Kota Kediri dengan dibuktikan hasil Z_{hitung} pengetahuan yaitu -3,750 , Z_{hitung} keterampilan yaitu -4,783. Dari penjelasan diatas bahwa diketahui bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ yaitu sebesar 1,96. Maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak.
2. Besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran PJOK dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* pada siswa kelas VIII-G SMA Negeri 1 Kota Kediri yaitu pada aspek pengetahuan sebesar 49%, aspek keterampilan sebesar 94,4% dan besarnya persentase peningkatan keseluruhan yaitu 71,1%.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Berdasarkan dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola, maka diharapkan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru PJOK dalam usaha peningkatan ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola.
2. Penelitian ini perlu dikembangkan lagi agar lebih banyak memberikan informasi terkait peningkatan ketuntasan hasil belajar. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Group Investigation* agar mendapatkan hasil yang maksimal, maka hendaknya proses pembelajaran model ini disesuaikan dengan keadaan siswa serta karakter sekolah. Tujuannya agar siswa merasa nyaman dan tertarik serta mudah menerima materi pembelajaran yang diberikan supaya pada hasil akhirnya, ketuntasan hasil belajar siswa akan meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Anni, Tri Catharina. 2007. *Psikologi Belajar*. Semarang: UTP UNNES.
- Aunurrahman, 2009, *Belajar dan Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta Baharuddin dan Esa Nur

- Wahyuni. (2010), *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Darmansyah. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*.UNP.
- Hamalik, Oemar 2004. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hermawan, 2008, *Dasar-Dasar Pendidikan*. Universitas Terbuka : Jakarta.
- Isjoni. 2011. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Pekanbaru : Alfabeta
- Jauhar, 2011, *Pembelajaran Cooperative* . PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Jihad, Asep. Haris, Abdul. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Kemendikbud. 2013. *Standar Kometensi Lulusan Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Koger, Robert 2007. *Latihan Dasar Andal Sepak Bola Remaja*. Saka Mitra Kompetensi, Klaten.
- Maksum, Ali, 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke. 2007. *Definisi Dribbling Sepakbola*.Saka Mitra Kompetensi, Klaten.
- Muslich. 2011. *Ketuntasan Hasil Belajar*. Univesritas Terbuka: Jakarta.
- Pemerintah Republik Indonesia, (2003), *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*, Jakarta
- Permendiknas. 2006, *Undang-Undang Republik No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta
- Permendikbud. 2013. *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Sekolah Menengah*
- Rohim, Abdul. 2008. *Posisi Dribble Sepakbola*. Bandung
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta
- Safariatun. 2008. *Azas dan Falsafah Pendidikan Jasmani*.Jakarta: Universitas Terbuka Press.
- Santayasa. 2007. *Landasan Konseptual Media Pembelajaran*. Makalah isajikan dalam Workshop Media Pembelajaran Bagi Guru-Guru SMA Negeri Banjar Angkan, di Banjar Angkan Klungkung, 10 Januari 2007
- Slavin, Robert E.2005. *Cooperative Learning*. Nusa Media. Bandung.
- Sucipto, dkk.2000. *Sepakbola*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SltP Setara D-III.
- Sugiyanto. 2010. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Pelajar
- Suprijono, Agus. 2010. *Cooperative Learning*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Trianto. 2010. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wena, Made. 2009. *Strategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara
- Wilis, Dahar Ratna. 2006. *Ketuntasan Belajar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Winataputra, Udin S. 2001. *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Universitas Terbuka