

## PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan TGT (*Team Games Tournament*) TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo)

Septian Wahyu Angga Kiswara

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, anggakiswara062@gmail.com

Sudarso

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

### Abstrak

Berdasarkan model yang cocok, efektif dan lebih mudah dilakukan dalam proses belajar mengajar, yaitu model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) model pembelajaran tersebut sangat berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan dan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Akhirnya dapat dipahami bahwa penggunaan model yang tepat dan bervariasi akan dapat menjadi alat motivasi kegiatan belajar mengajar disekolah dan itu juga bisa membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan optimal. siswa sendiri akan lebih aktif, percaya diri dan bersemangat untuk mengikuti proses belajar.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perbedaan model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) dengan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada studi siswa kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo dalam mengikuti mata pelajaran PJOK. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dan desain yang digunakan adalah *The Static Group Pretest – Posttest Design*, dimana yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

Berdasarkan hasil penelitian. Hasil (*pre-test*) model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah rata-rata skor 39.26 *standar deviation* sebesar 10.50220 dengan *variant* 110.297 pada model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah rata-rata skor 34.87 *standar deviation* sebesar 9.64247 dengan *variant* 92.977. Hasil (*post-test*) model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) adalah rata-rata skor 36.74 *standar deviation* sebesar 10.15316 dengan *variant* sebesar 103.087 dan Hasil skor test *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) pada model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah rata-rata skor 31.98 *standar deviation* sebesar 7.57956 dengan *variant* sebesar 57.450.

Dengan demikian siswa kelas X SMA Negeri Babadan Ponorogo lebih meningkat hasil belajar *dribble* sepak bola dimana presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* sepak bola pada kelompok model pembelajaran STAD (*Student Teams Achievement Division*) saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran langsung yaitu sebesar 6.42 %. Sedangkan presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* sepak bola pada kelompok model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) yaitu sebesar 8.03 %. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar *dribble* sepak bola untuk kelompok model pembelajaran TGT terdapat peningkatan yang cukup dari pada kelompok model pembelajaran STAD.

**Kata Kunci** : Model Pembelajaran, *Dribble* sepak bola, Siswa X SMA Negeri 1 Babadan

### Abstract

Based on the suitable models, effective and easier that can be applied on learning process is STAD (*Student Teams Achievemem Division*) learning model and TGT (*Team Games Tournamen*) learning model. Both are very functional to relieve boredom and motivate the students in learning process. Finally, can be understood that apply the appropriate model and have variation can motivate the learning process and it can make the learning process become effective and optimal.

the purpose of this research is to know the difference between STAD (*Student Teams Achievemem Division*) learning model and TGT (*Team Games Tournamen*) learning model to the foot ball dribble learning outcomes of the students class X SMAN 1 Babadan Ponorogo in following Physical Education subject. This research is included in pre experiments and have the static group pretest-postest design. The sample of this research is the students of class X SMAN 1 Babadan Ponorogo.

Based on the result of this research, the result (*pretest*) of STAD (*Student Teams Achievemem Division*) learning model have average score 39.26, standard deviation score 10.50220 and variant score 110.297. while the TGT (*Team Games Tournamen*) learning have average score 34.87, standard deviation score

9.64247, variant score 92.977. The result (post-test) of STAD (Student Teams Achievemen Division) learning model have average score 36.74, standar deviation score 10.15316, variant score 103.087 and the dribble test score after treatment (post-test) of TGT (Team Games Tournamen) learning model have average score 31.98, standar deviation score 7.57956 and variant score 57.450.

Therefore, the students of class X SMAN 1 Babadan have an increased in football dribble learning outcomes by using STAD (Student Teams Achievemen Division) learning model which have percentage improvement 6.42%. While the enhancement of football dribble learning outcomes by using TGT (Team Games Tournamen) learning model have percentage 8.03%. According to the explanation, can be concluded that the football dribble learning outcomes of TGT (Team Games Tournamen) learning model group have an increased sufficient than STAD (Student Teams Achievemen Division) learning model group.

**Keywords :** Learning model, Football dribble, Students X SMAN 1 Babadan

## PENDAHULUAN

Dalam pendidikan terdapat suatu proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh seorang guru dan siswa. Kegiatan pembelajaran tersebut selalu memiliki tujuan-tujuan yang hendak dicapai setelah pembelajaran suatu materi tersampaikan.

Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, dalam kerangka system pendidikan nasional (Rosdiani, 2012:23).

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani penting untuk memperhatikan tujuan-tujuan yang akan dicapai dari suatu materi yang telah disampaikan. Agar tujuan-tujuan dapat tercapai dengan baik maka seorang guru penjas harus menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran yang berisi tentang kegiatan atau cara-cara penyampaian materi kepada siswa. Yang tidak kalah penting yaitu seorang guru penjas harus menguasai setiap materi yang akan disampaikan supaya siswa tidak bosan dalam kegiatan pembelajaran.

Kegiatan penyampaian materi dapat dilakukan dengan berbagai cara, salah satunya dengan menerapkan suatu model-model pembelajaran yang dianggap tepat dan sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga dapat memberikan pembelajaran yang terbaik bagi siswa dan siswa mampu mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya.

Kegiatan belajar mengajar merupakan sarana yang menghubungkan antara seorang guru dengan siswa dalam proses untuk mencapai tujuan dari pembelajaran. Oleh sebab itu seorang guru harus memiliki suatu program pengajaran yang baik dan sistematis. Dalam rencana pelaksanaan pembelajaran pada kelas X terdapat standar kompetensi salah satunya adalah mempraktikkan berbagai keterampilan permainan olahraga dalam bentuk sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, sedangkan kompetensi dasarnya adalah mempraktikkan keterampilan bermain salah satu permainan dan olahraga beregu bola besar serta nilai kerja sama, kejujuran, menghargai, semangat dan percaya diri.

Materi sepakbola merupakan salah satu permainan bola besar yang diajarkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Sepakbola merupakan salah satu permainan olahraga kelompok yang sangat

digemari oleh kebanyakan siswa, tetapi masih banyak siswa yang belum bisa menguasai teknik-teknik dasar sepakbola dengan baik dan benar. Misalnya pada saat melakukan gerakan *dribble* bola, masih ada sebagian siswa yang belum bisa menguasai dan mengarahkan laju bola dengan baik, sehingga bola sering terbuang sia-sia dan terambil oleh lawan main dengan mudah. Teknik-teknik dasar dalam permainan sepakbola yang seharusnya digunakan dalam permainan belum bisa mereka terapkan dengan baik. Hal tersebut yang menjadi dasar untuk dilakukannya penelitian di sekolah tersebut. Dalam hal ini yang diteliti hanya kemampuan siswa dalam melakukan gerakan *dribble* bola saja. *Dribble* adalah salah satu teknik dasar dari permainan sepakbola. *Dribble* bola merupakan keterampilan dasar pada sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tendangan (Mielke, 2007: 1).

Sepakbola adalah permainan beregu di lapangan, dengan menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan, masing-masing terdiri atas sebelas pemain, kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan (Kristiyandaru & Qomarrullah, 2012: 10). Jadi sepak bola adalah salah satu permainan olahraga yang menuntut kerja sama kelompok yang tinggi dalam mempermainkannya, begitu juga dengan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*). Model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) merupakan model pembelajaran kooperatif. Hal yang penting dalam model pembelajaran kooperatif adalah bahwa siswa dapat belajar dengan bekerja sama dalam kelompok. Bahwa teman yang lebih mampu dapat menolong teman yang lemah. Dan setiap anggota kelompok tetap memberi sumbangan pada prestasi kelompok (Julianto dkk, 2011: 19). Dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) diharapkan terjadi suatu kerja sama antara anggota kelompok yang lebih mampu dapat menolong yang lebih lemah dan dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) diharapkan siswa mempunyai motivasi dan antusias dalam proses pembelajaran yang akan dilaksanakan. Menurut Slavin dalam (Julianto dkk, 2011: 24) Perspektif motivasional pada pembelajaran kooperatif tipe TGT terutama memfokuskan pada

penghargaan atau struktur tujuan di mana para siswa bekerja lebih banyak daripada kelas yang diorganisir secara tradisional. Dari uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan suatu permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah ada perbedaan antara model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar *dribble*?
2. Jika ada seberapa besar perbedaan antara model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan TGT (*Team Games Tournament*) terhadap hasil belajar *dribble*?

Definisi model pembelajaran STAD dan TGT yang dikemukakan para ahli yang bersumber dari buku yaitu sebagai berikut:

1. Menurut Slavin (dalam Rusman, 2011: 214) Gagasan utama di belakang STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai ketrampilan yang diajarkan guru .
2. STAD merupakan salah satu model *cooperative learning* (CO) yaitu sebuah bentuk pembelajaran bernuansa kerja *team* yang menyertakan segala kaitan, interaksi, dan perbedaan untuk memaksimalkan momen belajar secara bertahap, yakni: penyajian materi oleh guru, siswa bekerja dalam *team* yang terdiri dari 4-5 anggota dengan latar berbeda, presentasi kelas atau hasil kerja dan kuis serta penghargaan hasil belajar baik group maupun individu (Julianto, dkk. 2011: 18).
3. Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan (Julianto, dkk. 2011: 18).
4. Model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda (Rusman, 2011: 224).

Definisi *dribble* yang dikemukakan para ahli yang bersumber dari buku yaitu sebagai berikut:

1. *Dribble* bola merupakan keterampilan dasar pada sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tendangan (Mielke, 2007: 1).
2. *Dribble* adalah gerakan menendang putus-putus atau pelan-pelan yang bertujuan untuk mendekat ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat pertandingan (Kristiyandaru & Qomarrullah, 2012: 404)

## METODE

Sesuai dengan tujuan penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian pra eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian pra eksperimen dengan desain (*The Static Group Pretest*

– *Posttest Design*). Dalam penelitian ini untuk mengetahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Perlakuan berupa pemberian model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan TGT (*Team Games Tournament*) terhadap siswa kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo. Proses penelitian atau pengambilan data menggunakan instrumen yang menekankan pada pencatatan angka-angka, baik *pretest* maupun *posttest*.

Desain penelitian digunakan adalah pra eksperimen. Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian (Maksum, 2012: 23). Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi (Maksum, 2012: 24).

Dalam penelitian ini ada 2 variabel bebas dan 1 variabel terikat yaitu :

1. Variabel bebas: model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dan TGT (*Team Games Tournament*)
2. Variabel terikat: Hasil belajar *dribble* sepak bola

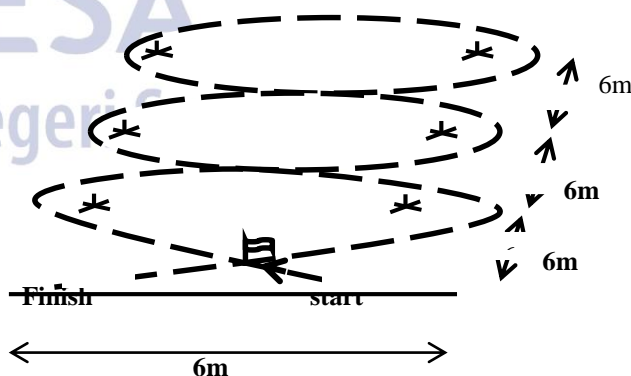
Instrumen adalah alat bantu untuk fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah di olah (Arikunto, 2006: 160).

Instrumen penelitian dalam penelitian kuantitatif memegang peranan penting, hal ini berkaitan dengan validitas dan reliabilitas instrumen.

Dalam penelitian ini Instrumen yang digunakan adalah Tes *dribble* bola menurut Nurhasan (dalam Setiawan, 2014:25).

### 1. Mengukur *Dribble*

Tes yang digunakan untuk *dribble* pada penelitian ini adalah Tes *dribble* bola menurut Nurhasan (dalam Setiawan, 2014:25) akan dijelaskan pada gambar berikut :



**Gambar 1 :Diagram Lapangan Tes Dribble Bola Nurhasan dalam (Setiawan, 2014: 26)**

Tujuan :mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

Alat yang digunakan : Bola, stopwatch, tiang bendera, kapur.

Skor :Waktu yang ditempuh oleh testee dari aba-aba “Ya” sampai ia melewati garis finish. Waktu dicatat sampai sepersepuluh detik.

Petunjuk pelaksanaan :

- Pada aba-aba “Siap” testee berdiri di belakang garis start dengan bola dalam penguasaan kakinya.
- Pada aba-aba “Ya” testee mulai dribble bola kea rah kiri melewati rintangan pertama dan berikutnya menuju rintangan berikutnya sesuai dengan arah panah yang telah ditetapkan sampai ia melewati garis finsh.
- Dribble bola dilakukan oleh kaki kanan dan kiri bergantian, atau minimal salah satu kaki pernah menyentuh bola satu kali sentuhan.

Gerakan tersebut dinyatakan gagal apabila :

- Testee dribble bola hanya menggunakan satu kaki saja.
- Testee dribble bola tidak sesuai dengan arah panah.
- Testee menggunakan anggota badan selain kaki pada saat dribble bola.

Waktu penelitian adalah waktu berlangsungnya penelitian atau saat penelitian ini dilangsungkan. Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo dilakukan dalam 1 bulan, mulai dari 18 April 2015 sampai dengan 14 Mei 2015

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengambilan data pre-test  
Langkah-langkah pengambilan data *pre-test* dilakukan setelah siswa melakukan pemanasan, siswa diinstruksikan untuk melakukan tes *dribble* untuk mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

2. Penerapan *Treatment*

*Treatment* dilakukan 2 kali pertemuan, dimulai dari minggu ke 2 sampai minggu ke 3. Teknik pemberian *treatment* yaitu untuk siswa yang dapat perlakuan model pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) dengan cara guru memberi materi kepada masing-masing perwakilan kelompok yang dianggap memiliki kemampuan *dribble* diatas rata-rata dibanding teman di kelompoknya. Setelah perwakilan kelompok diberi materi *dribble*, kemudian masing-masing perwakilan kelompok bertugas untuk menyampaikan materi kepada teman sekelompoknya dan guru tetap mengawasi kegiatan tersebut. Sedangkan siswa yang dapat perlakuan model pembelajaran TGT (*Team Games Tournament*) akan diberi materi secara keseluruhan. Setelah materi tersampaikan maka siswa bergabung dengan masing-masing kelompoknya dan siap untuk melakukan *game tournament* yang akan di tugaskan.

3. Pengambilan data *Post-test*

Pengambilan data post-test dilakukan pada minggu ke 4 Langkah-langkah pengambilan data post-test di ambil setelah siswa melakukan pemanasan, siswa diinstruksikan untuk melakukan test *dribble* untuk mengukur keterampilan, kelincahan, dan kecepatan kaki dalam memainkan bola.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Tabel 1: Deskripsi Data Descriptive Statistics Model Pembelajaran STAD (Student Teams Achievement Division)**

	N	Min	Max	Mean	sd	S <sup>2</sup>
Pretest	31	21.6	56.6	39.26	10.50	110.30
Posttest	31	20.27	55.74	36.74	10.15	103.09
Perubahan				-6.42%		

- a. Hasil skor tes *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 39.2574 *standar deviation* sebesar 10.50220 dengan *variant* 110.296 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 21.60 dan 56.60
- b. Hasil skor tes *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor 36.7371 *standar deviation* sebesar 10.15316 dengan *variant* sebesar 103.087 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 20.27 dan 55.74
- c. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar -6,42 %

**Tabel 2: Deskripsi Data Descriptive Statistics Model Pembelajaran TGT (Team Games Tournament)**

	N	Min	Max	Mean	Std. Deviasion	Variance
Pretest	31	20.13	55.86	35.7487	9.64247	92.977
Posttest	31	19.31	45.15	32.8716	7.57956	57.45
Valid N (listwise)	31					
Perubahan				-8.03%		

- a. Hasil skor tes *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 35.7487 *standar deviation* sebesar 9.64247 dengan *variant* 92.977 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 20.13 dan 55.86.
- b. Hasil skor tes *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor 32.8716 *standar deviation* sebesar 7.57956 dengan *variant* sebesar 57.450 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 19.31 dan 45.15.
- c. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar -8.03 %.

**Tabel 3: Hasil Uji Normalitas**

Data	p value	A	Keterangan
Pre-test kelompok STAD	0.908	0.05	Normal
Post-test kelompok STAD	0.941	0.05	Normal
Pre-test kelompok TGT	0.824	0.05	Normal
Post-test kelompok TGT	0.803	0.05	Normal

Dari hasil tabel 4.7 di atas baik untuk tes *dribble* sepak bola pada kelompok model pembelajaran STAD maupun kelompok model pembelajaran TGT ternyata mempunyai nilai *p value* > *a*, berdasarkan kriteria pengujian maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal.

**Tabel 4: Hasil Perhitungan T-Test**

**Kelompok STAD**

Kelompok STAD	t	Sig
Pair1 PRE-POST	4.877	0.00

**Kelompok TGT**

Kelompok TGT	t	Sig
Pair1 PRE-POST	3.016	0.05

Berdasarkan hasil perhitungan T hitung dan T tabel diperoleh hasil nilai Thitung model pembelajaran STAD sebesar 4.877 dan hasil nilai Thitung model pembelajaran TGT sebesar 3.016 sedangkan nilai Ttabel model pembelajaran STAD dan model pembelajaran TGT sebesar 2.042 karena nilai Thitung STAD dan TGT > Ttabel, maka  $H_0$  ditolak. Karena  $H_0$  ditolak maka membuktikan bahwa  $H_a$  diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan dari hasil test setelah pemberian perlakuan dan sebelum pemberian perlakuan pada siswa X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

**Pembahasan**

Pembahasan ini akan membahas tentang perbandingan antara hasil belajar *dribble* sepak bola sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran STAD dan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

Hasil skor test *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada model pembelajaran STAD adalah rata-rata skor 39.26 *standar deviation* sebesar 10.50220 dengan *variant* 110.296 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 21.60 dan 56.60 dan hasil skor test *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada model pembelajaran TGT adalah rata-rata skor

34.87 *standar deviation* sebesar 9.64247 dengan *variant* 92.977 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 20.13 dan 19.31. Hasil skor test *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) pada model pembelajaran STAD adalah rata-rata skor 36.74 *standar deviation* sebesar 10.15316 dengan *variant* sebesar 103.087 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 20.27 dan 55.74 dan Hasil skor test *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) pada model pembelajaran TGT adalah rata-rata skor 31.98 *standar deviation* sebesar 7.57956 dengan *variant* sebesar 57.450 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 19.31 dan 45.15. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* pada model pembelajaran STAD adalah rata-rata perubahan sebesar 6.42 % dan Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* pada model pembelajaran TGT adalah rata-rata perubahan sebesar 8.03 %.

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji beda, Thitung model pembelajaran STAD lebih besar dari pada Ttabel model pembelajaran STAD (4.877>2.042) dan Thitung model pembelajaran TGT lebih besar dari pada Ttabel model pembelajaran TGT (3.016>2.042) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika Thitung lebih besar daripada Ttabel dengan taraf signifikan 5% maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola sebelum dan sesudah pemberian perlakuan model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

Dengan demikian siswa kelas X SMA Negeri Babadan Ponorogo lebih meningkat hasil belajar *dribble* sepak bola dimana presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* sepak bola pada kelompok model pembelajaran STAD saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran STAD yaitu sebesar 6.42 %. Sedangkan presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* sepak bola pada kelompok model pembelajaran TGT yaitu sebesar 8.03 %. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar *dribble* sepak bola untuk kelompok model pembelajaran TGT terdapat peningkatan yang cukup dari pada kelompok model pembelajaran STAD.

**PENUTUP**

**Simpulan**

Setelah peneliti melakukan analisis data pada bab IV di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola dapat dilihat berdasarkan hasil Uji T, didapat nilai model pembelajaran STAD Thitung 4.877 > Ttabel 2.042 dan nilai model pembelajaran TGT Thitung 3.016 > Ttabel 2.042. dengan Taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5%(0,05). Dari hasil tersebut bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola sebelum dan sesudah pemberian perlakuan model pembelajaran STAD

dengan model pembelajaran TGT pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Babadan Ponorogo.

2. Adanya peningkatan yang cukup untuk hasil belajar *dribble* sepak bola dengan menggunakan penerapan model pembelajaran TGT yaitu 8.03 % dari pada kelompok model pembelajaran STAD yaitu 6.42 %.

#### 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. Model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran TGT bisa digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan *dribble* pada permainan sepak bola.
2. Model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran TGT mempermudah siswa dalam melaksanakan materi ajar *dribble*.
3. Model pembelajaran STAD dengan model pembelajaran TGT ajang guru atau pun pendidik untuk berinovasi dalam pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan menyenangkan.

#### DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta

Julianto, Suprayetn dan Supriyono. 2011. *Teori dan Implementasi Model-Model Pembelajaran Inovasi*. Surabaya: Unesa University Press

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Pembelajaran Inovatif. Surabaya: Unesa University Press

Kristiyandaru, Advendi dan Qomarrullah, Rifi'iy. 2012. *Kamus Istilah Cabang Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya

Mielke, Danny.2007. *Dasar-Dasar Sepak Bola*. Bandung: PT. Intan Sejati

Maksum, Ali. 2007. *Buku Ajar Mata Kuliah: Statistik dalam Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya*

Rosdiani Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta

Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Bandung: PT. Rajagrafindo Persada

Setiawan, Eka. 2014. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative learning Tipe Jigsaw Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola. Skripsi tidak diterbitkan*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya

Suharsono dan Sukintaka. 1982. *Permainan dan Metodik*. Departemen Pendidikan dan kebudayaan

Sukmadinata, Nana. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya

