

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGIRING SEPAK BOLA
(Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Lamongan)**

Anjar Wahyu Purbo Setyo

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, anjarwahyups@gmail.com

Sudarso

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Sesuai observasi dan wawancara di SMP Negeri 1 Lamongan kurangnya aspek kerjasama, pengetahuan dan keterampilan tentang teknik menggiring sepak bola dalam sebuah tim. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh penerapan model *student teams achievement division* (STAD) terhadap hasil belajar menggiring sepak bola. Jenis penelitian ini menggunakan eksperimen murni (*true experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini terdapat kelompok kontrol, adanya perlakuan, subjek ditempatkan secara acak dan adanya *pre-test* dan *post-test* untuk efektivitas perlakuan yang diberikan. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 1 Lamongan dengan jumlah total 382 siswa. Sedangkan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas VII G yang berjumlah 35 siswa. Cara memperoleh data dengan cara melakukan *pre-test*, perlakuan dan *post-test* yang dilakukan 4 kali pertemuan. Berdasarkan perhitungan SPSS *Statistic 22 test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikansi dari nilai hitung, thitung lebih besar dari ttabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H_a diterima dan H_o ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai thitung < ttabel dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak. Dari hasil tersebut diperoleh nilai thitung > ttabel ($4,805 > 2,034$) dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05, maka sesuai dasar pengambilan keputusan dalam Uji T-Test Sampel Berbeda, maka dapat disimpulkan H_a diterima dan H_o ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari hasil tes setelah pemberian *treatment* dengan nilai presentase sebesar 52,47%. Sedangkan pada kelompok kontrol memiliki nilai presentase sebesar 33,31%. Jika dibandingkan keduanya memiliki selisih nilai presentase sebesar 19,16%. Jadi, kelompok eksperimen dengan *treatment Student Teams Achivement Division* (STAD) pengaruh presentase lebih besar daripada kelompok kontrol pada siswa kelas VII G SMP Negeri 1 Lamongan.

Kata Kunci : Kooperatif, *Student Teams Achivement Division* (STAD), Belajar, Menggiring

Abstract

Based on the observation and interview, SMP N 1 Lamongan has less aspect in cooperation, skill, and ability about dribble technic in a team. The aim of this research is to know whether there is influence from applying Student Teams Achievement Division model (STAD) towards the result of learning dribble in playing football. This study uses true experiment of quantitative research. The design of this research is Randomized Control Group Pre-test and Post-test Design. In this design, there is a control group which is given treatment. The subjects are taken randomly and also there are pre-test and post-test for the effectiveness treatment. The research population include all seventh graders of SMP N 1 Lamongan that are about 382 students. While the sample of this study are 35 students from seventh grade of G class.

The researcher collects the data by giving treatment, pre-test, and also post-test along fourth meetings. Based on the SPSS Statistic 22 test with the requirement from examiner, if the significant score of t_{count} is more than t_{table} with the significant level 5% or 0.05, it can be seen that H_a is accepted and H_o is rejected. While if the significant score of t_{count} is less than t_{table} with the significant level 5% or 0.05, so H_o is accepted and H_a is rejected. Based on this result, it is obtained that the score of $t_{count} > t_{table}$ ($4.805 > 2.034$) with the significant level 5% or 0.05. Based on the decision that is taken from t-test with different sample, it can be concluded that H_a is accepted and H_o is rejected. It means there is significant influence from the result of the test by giving treatment for the experimental group. Its percentage is about 52.47%. While the control group is about 33.31%. If the both group are compared, they have different percentage around 19.16%. Thus, the experimental group that is given treatment of Student Teams Achievement Division (STAD) has bigger influence instead of control group of the seventh graders of G class in SMP N 1 Lamongan.

Keywords: Cooperative, *Student Teams Achivement Division* (STAD), Learning, Dribble

PENDAHULUAN

Pendidikan Sebagai Bagian Integral Kehidupan Masyarakat Di Era Global Harus Dapat Memberi Dan Memfasilitasi Bagi Tumbuh Dan Berkembangnya Keterampilan Intelektual, Sosial Dan Personal. Pendidikan Juga Merupakan Hak Asasi Setiap Manusia Untuk Mendapatkan Sebuah Ilmu Yang Memiliki Tujuan Dan Manfaat Bagi Masa Depan Dirinya, Agama, Keluarga Dan Negara. Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 No. 1, Yang Berbunyi: "Pendidikan Adalah 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".

Penyelenggaraan Pendidikan Di Sekolah Dilakukan Melalui Proses Belajar Mengajar. Proses Belajar Mengajar Adalah Hubungan Timbal Balik Antara Peserta Didik Dengan Pendidik Melalui Komunikasi Satu, Dua Atau Banyak Arah Untuk Dapat Menyampaikan Ilmu Dengan Baik Dan Dapat Diterima Oleh Peserta Didik Secara Antusias Dan Aktif. Seperti Pendapat Sudjana (Dalam Pujianto, 2013: 2), Proses Belajar Mengajar Merupakan Implementasi Dari Kurikulum Yaitu Program Belajar Atau Dokumen Yang Berisikan Hasil Belajar Yang Diharapkan Dimiliki Peserta Didik Dibawah Tanggung Jawab Sekolah Untuk Mencapai Tujuan Pendidikan.

Hal Ini Menunjukkan Bahwa Pendidikan Tidak Hanya Berperan Dalam Hal Pengetahuan, Kecerdasan, Dan Keterampilan Saja, Namun Pendidikan Juga Berperan Membentuk Manusia Yang Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa. Untuk Mencapai Tujuan Pendidikan Nasional Dalam Kurikulum 2013 Terdapat Mata Pelajaran Wajib (Kelompok A) Dan Mata Pelajaran Wajib (Kelompok B) Yang Salah Satu Didalamnya Terdapat Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan (Pjok).

Dalam Proses Belajar Mengajar Terdapat Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani. Pendidikan Jasmani Memiliki Begitu Banyak Manfaat Misalnya, Sebagai Kebugaran Jasmani, Keterampilan Motorik, Pengetahuan, Perilaku Hidup Sehat Dan Aktif, Sikap Sportif Dan Kecerdasan Emosi. Menurut Nurhasan (2005: 2), Pendidikan Jasmani Adalah Pendidikan Untuk Jasmaniah Secara Keseluruhan. Dalam Pandangan Modern, Pendidikan Manusia Seutuhnya Adalah Pendidikan Yang Menempatkan Aspek Jasmaniah Secara Tepat Sehingga Dapat Mengembangkan Daya Intelektual, Sosial, Emosional Dan Estetika Pribadi Dengan Tidak

Mengabaikan Pengembangan Otot, Tulang Dan Persendian Untuk Melakukan Keterampilan Gerak Serta Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani Serta Dapat Mencapai Prestasi Apabila Rajin Berlatih Pada Satu Cabang Olahraga, Yang Dapat Dilakukan Pada Sekolah-Sekolah, Yang Terdiri Atas Latihan- Latihan Dengan Alat Maupun Tidak Dengan Alat, Dilakukan Di Dalam Maupun Di Luar Ruangan. Sedangkan 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. Dalam Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) Bab Ii Tentang Dasar, Fungsi Dan Tujuan Pasal 3 Disebutkan Bahwa: "Pendidikan Nasional Berfungsi Mengembangkan Kemampuan Dan Membentuk Watak Serta Peradaban Bangsa Yang Bermartabat Dalam Rangka Mencerdaskan Kehidupan Bangsa, Bertujuan Untuk Berkembangnya Potensi Peserta Didik Agar Menjadi Manusia Yang Beriman Dan Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak Mulia, Sehat, Berilmu, Cakap, Kreatif, Mandiri Dan Menjadi Warga Negara Yang Demokratis Serta Bertanggung Jawab".

Pendidikan Jasmani Pada Sekolah Menengah Pertama Pada Hakikatnya Mempunyai Peran Awal Mulainya Individu Menuju Pada Jenjang Kedewasaan Dalam Upaya Menciptakan Suatu Masyarakat Yang Bersosial Sesuai Dalam Kerangka Sistem Pendidikan Nasional Di Mana Pendidikan Jasmani Adalah Proses Pendidikan Yang Memanfaatkan Aktivitas Jasmani Yang Direncanakan Secara Sistematis Dengan Tujuan Untuk Mengembangkan Dan Meningkatkan Individu Secara Organic, Neuromuskular, Perseptual, Kognitif Dan Emosional (Rosdiani Dalam Septian, 2016: 63).

Kegiatan Penyampaian Materi Dapat Dilakukan Dengan Berbagai Cara, Salah Satunya Yaitu Menerapkan Model- Model Pembelajaran Yang Sesuai Dengan Materi Dan Karakteristik Peserta Didik, Sehingga Dapat Memberikan Materi Pembelajaran Dengan Model Yang Digemari Peserta Didik Dan Meningkatkan Keaktifan Serta Potensi Dalam Diri Setiap Peserta Didik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar. Berdasarkan Pengamatan Pada Saat Guru Pendidikan Jasmani Mengajar, Peneliti Melihat Peserta Didik Kurang Semangat Dan Aktif Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal Tersebut Disebabkan Oleh Monotonnya Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Tanpa Menerapkan Model- Model Pembelajaran Yang Bervariatif Dan Aktif. Guru Cenderung Hanya Pemberian Materi, Simulasi Lalu Praktek Saja Tidak Berpusat Pada Peserta Didik Untuk Berkreasi (*Student Centre*), Hal Ini Menyebabkan Hasil

Belajar Peserta Didik Kurang Dalam Meningkatkan Prestasi Atau Kemampuan Belajar Mereka.

Selanjutnya Wawancara Dengan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Ibu Sri Merdekawati, Anak Kelas Vii Masih Kurang Dalam Hal Kerjasama Dan Kekompakan, Hal Tersebut Disebabkan Oleh Masih Baru Masuk Sebagai Siswa Smp Dan Adaptasi Yang Kurang Cepat Di Antara Para Peserta Didik. Oleh Karena Itu Diharapkan Dengan Adanya Pembelajaran Pendidikan Jasmani Memiliki Materi Ajar Yang Mengandung Nilai Kerjasama Salah satunya Adalah Materi Pembelajaran Permainan Sepak Bola. Menurut Pengamatan Dari Guru Pendidikan Jasmani Dalam Materi Sepak Bola Dari Berbagai Teknik Peserta Didik Masih Kesulitan Memahami Pengertian Dan Tujuan Teknik Menggiring Sepak Bola Sehingga Penguasaan Dalam Mengarah Dan Mengatur Laju Bola Masih Sering Terlepas. Kekurangan Tersebut Yang Menjadi Alasan Untuk Dilakukannya Penelitian Pada Sekolah Smp Negeri 1 Lamongan. Dalam Permasalahan Ini Yang Akan Diteliti Adalah Keterampilan Menggiring Bola. Menggiring Bola Adalah Salah Satu Teknik Dasar Dalam Sepak Bola Yang Digunakan Untuk Menguasai Bola Saat Sedang Bergerak, Berdiri Dan Bersiap Melakukan Tendangan Atau Operan (Mielke, 2007: 1).

Sepak Bola Adalah Permainan Tim Atau Kelompok, Masing- Masing Tim Terdiri Dari Sebelas Pemain Dan Salah satunya Adalah Penjaga Gawang, Dengan Menggunakan Bola Sepak Dari Dua Tim Yang Berlawanan, Kemenangan Ditentukan Oleh Selisih Gol Yang Masuk Ke Gawang. Jadi, Sepak Bola Adalah Permainan Olahraga Yang Menuntut Kerja Sama Tim Yang Tinggi Dalam Mempermainkannya. Sama Halnya Dengan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (Stad) Yang Merupakan Model Pembelajaran Kooperatif. Model Pembelajaran Kooperatif Adalah Pembelajaran Yang Meliputi Semua Jenis Kerja Sama Kelompok Termasuk Bentuk Yang Lebih Dipimpin Oleh Guru Atau Diarahkan Oleh Guru (Suprijono, 2014: 54). Di Mana Teman Yang Menguasai Pembelajaran Dapat Membantu Teman Yang Belum Bisa Menguasai Pembelajaran Dan Anggota Setiap Kelompok Tetap Memberi Sumbangan Prestasi Terhadap Prestasi Dalam Kelompok. Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Peserta Didik Diharapkan Dapat Menerapkan Nilai Kerja Sama Antara Anggota Kelompok Yang Lebih Mampu Dapat Menolong Yang Lebih Lemah.

Student Teams Achievement Division (Stad) Merupakan Metode Pembelajaran Kooperatif Yang Paling Banyak Diteliti Dengan Cara Pengelompokan

Empat Orang Dengan Beragam Kemampuan, Jenis Kelamin Dan Sukunya Dengan Gagasan Utama Yaitu Memacu Siswa Agar Saling Mendorong Dan Membantu Satu Sama Lain Untuk Menguasai Keterampilan Yang Diajarkan Guru (Slavin Dalam Sharlon, 2012: 5). Menurut Slavin (Dalam Huda, 2013: 116), *Student Teams Achievement Division* (Stad) Adalah Metode Yang Melibatkan “Kompetisi” Antar Kelompok. Siswa Dikelompokkan Secara Beragam Berdasarkan Kemampuan, Gender, Ras Dan Etnis. Awalnya, Peserta Didik Mempelajari Materi Bersama Dengan Teman-Teman Satu Kelompoknya, Kemudian Mereka Diuji Secara Individual Melalui Kuis- Kuis.

Student Teams Achievement Division (Stad) Terbentuk Dari Lima Komponen Utama Yang Meliputi Penyajian Materi, Kerja Kelompok, Test Individu, Perhitungan Skor Perkembangan Individu Dan Pemberian Penghargaan Kelompok (Sharan, 2012: 9). Berikut Tahap- Tahap Beserta Deskripsi Kegiatan Guru:

Tabel 1 Tahap- Tahap Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad

Tahap an	Deskripsi Kegiatan Guru	Implementasi Pembelajaran Pjok Materi Menggiring
Tahap 1 Penyajian Materi	Guru Menyajikan Materi Pelajaran, Memulai Dengan Menyampaikan Indikator Yang Harus Dicapai Dan Memotivasi Rasa Ingin Tahu Siswa Tentang Materi Yang Akan Dipelajari.	Guru Memberikan Materi Menggiring Pada Sepak Bola Baik Dalam Aspek Pengetahuan Maupun Keterampilan, Memulai Dengan Penyampaian Teknik Dasar Menggiring Diantaranya Yaitu Menggiring Dengan Kaki Bagian Dalam, Luar Dan Punggung.
Tahap 2 Kerja Kelom pok	Guru Memberi Tugas Kepada Kelompok Untuk Dikerjakan Oleh Anggota- Anggota Kelompok. Anggotanya Yang Sudah Mengerti Dapat Menjelaskan Pada Anggota Lainnya Sampai	Guru Memberi Tugas Kelompok Tentang Menggiring Dalam Aspek Pengetahuan Dan Keterampilan Diantaranya Beberapa Pertanyaan Tentang Menggiring Dan Tugas Gerak Menggiring Bola Berpasangan Dan Berhadapan Dengan Jarak 5-7 Meter, Berlari Berantai Memutari Kun,

	Semua Anggota Dalam Kelompok Itu Mengerti.	Menggiring Bola Tak Beraturan Dan Lomba Menggiring Bola Melewati Kun Secara Zig-Zag.
Tahap 3 Kuis Atau Tes Individu	Untuk Mengetahui Sejauh Mana Keberhasilan Belajar Telah Dicapai, Diadakan Tes Atau Kuis Secara Individual Mengenai Materi Yang Telah Dibahas.	Sebelum Pembelajaran Guru Memberikan <i>Pre-Test</i> . Setelah Melakukan Pembelajaran Guru Memberikan <i>Post-Test</i> Pada Aspek Pengetahuan Dan Keterampilan Teknik Menggiring.
Tahap 4 Perhitungan Skor Perkembangan Individu	Evaluasi Skor Perkembangan Individu, Dihitung Berdasarkan Skor Awal, Dalam Penelitian Ini Didasarkan Pada Nilai Evaluasi Ketuntasan Hasil Belajar.	Guru Menilai Selisih Dari Hasil <i>Pre-Test</i> Dan <i>Post-Test</i> Untuk Mengetahui Hasil Perkembangan Tes Dan Evaluasi Ketuntasan Hasil Belajar Siswa. Selisih Hasil Tes Untuk 5 Terbaik Akan Mendapatkan <i>Reward</i> .
Tahap 5 Pemberian Penghargaan Kelompok	Pemberian Penghargaan Diberikan Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata Yang Dikategorikan Menjadi Kelompok Baik, Kelompok Hebat Dan Kelompok Super	Guru Memberikan Kompetisi Tentang Menggiring Dalam Aspek Pengetahuan Maupun Keterampilan. Guru Akna Memberi Penghargaan Berdasarkan Perolehan Skor Rata-Rata Yang Dikategorikan Menjadi Kelompok Baik, Hebat Dan Super

Berdasarkan Karakteristik Sebuah Model Pasti Memiliki Kelebihan Dan Kelemahan Menurut Rusman (2011: 103). Secara Rinci Kelebihan Model Ini Adalah:

- Melatih Siswa Dalam Mengembangkan Aspek Kecakapan Sosial Dan Pengetahuan
- Memotivasi Siswa Dengan Adanya Kuis, Penghargaan Kelompok Dan Individu Untuk Aktif Dalam Pembelajaran

c. Belajar Untuk Dirinya Sendiri Dan Membantu Sesama Anggota Kelompok Untuk Belajar

d. Dapat Mengurangi Individualisme Siswa

Adapun Kelemahan Pada Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Diantaranya:

- Membutuhkan Waktu Yang Relatif Lama Dengan Memperhatikan Penyajian Materi Dari Guru, Kerja Kelompok Dan Kuis Individu
- Model Ini Memerlukan Kemampuan Khusus Dari Guru. Guru Dituntut Sebagai Fasilitator, Mediator, Motivator Dan Evaluator.

Mengenai Permainan Sepak Bola Adalah Permainan Yang Dimainkan Dengan Menyepak Bola Kian- Kemari Untuk Diperebutkan Para Pemain, Dengan Tujuan Untuk Memasukkan Bola Ke Gawang Lawan Dan Mempertahankan Gawang Agar Tidak Kemasukkan Bola. Secara Garis Besar Permainan Sepak Bola Dilakukan Dengan Menggunakan Empat Teknik Dasar Yang Menjadi Pokok Permainan Sepak Bola, Yaitu: Menendang (*Shot*), Menggiring (*Dribbling*), Mengumpan (*Passing*) Dan Menghentikan Bola (*Control*). Teknik Dasar Yang Harus dikuasai Dan Merupakan Modal Awal Untuk Melakukan Serangan Adalah Menggiring Bola. Menurut Mashayekh, Aslankhani Dan Shojaei (2015), *Soccer Is Undoubtedly One Of The Most Popular Sports In The World. Running With The Ball (Dribbling) May Be The First Technique That Young Players Learn* Yang Berarti Sepakbola Adalah Olahraga Yang Paling Populer Di Dunia. Berlari Dengan Bola (Menggiring Bola) Mungkin Menjadi Teknik Utama Yang Pemain Pemula Harus Pelajari.

Alangkah Baiknya Apabila Teknik Menggiring Bola Dikombinasikan Dengan Kecepatan, Maka Teknik Menggiring Akan Lebih Cepat Sampai Pada Tujuan. Seperti Pendapat Dari Huijgen, Barbara; Gemser, Marije; Post, Wendy; Visscher, Christiaan, *Dribbling Speed Is Considered Critical To The Outcome Of The Game, With Elite Soccer Players Performing 150-250 Brief Intense Actions During A Game. Therefore, The Ability To Sprint And Dribble At High Speed Is Essential For Performance In Soccer*, Dalam Artian Kecepatan Dribbling Dianggap Penting Untuk Hasil Pertandingan, Dengan Pemain Sepak Bola Elit Melakukan 150-250 Tindakan Intensitas Singkat Selama Pertandingan. Oleh Karena Itu, Kemampuan Sprint Dan Menggiring Bola Dengan Kecepatan Tinggi Adalah Suatu Kepentingan Untuk Kinerja Dalam Sepak Bola.

Pada Dasarnya Menggiring Bola Terdapat 3 Macam Teknik Dasar Sentuhan Atau Perkenaan Bola Dengan Kaki, Yaitu Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian Dalam, Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian

Luar Dan Menggiring Bola Dengan Kaki Bagian Punggung.

Pengertian Menggiring Bola Adalah Menendang Terputus- Putus Atau Pelan- Pelan. Menggiring Bola Bertujuan Antara Lain Untuk Mendekati Jarak Sasaran, Melewati Lawan Dan Menghambat Permainan. Salah Satu Fungsi Menggiring Bola Untuk Bekerjasama Adalah Menunggu Teman Kita Mencari Posisi Yang Baik Dalam Mengatur Irama Permainan Atau Dalam Posisi Serangan.

Sesuai Masalah Yang Ada Di Smp Negeri 1 Lamongan Yang Masih Kurangnya Pemahaman Tentang Menggiring Dapat Menciptakan Aspek Kerjasama Karena Bukan Hanya Untuk Individual Maupun Egois Pemain Melainkan Untuk Kinerja Atau Kebutuhan Tim Dalam Materi Sepak Bola. Oleh Karena Itu Peneliti Ingin Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Sebab Model Ini Mampu Menciptakan Komunikasi, Sosialisasi Dan Kompetisi Antar Kelompok Yang Mana Dalam Kelompok Terdapat Siswa Yang Dikelompokkan Secara Beragam Berdasarkan Kemampuan, Gender, Ras Dan Etnis Untuk Mencapai Aspek Kerjasama Dalam Berkompetisi.

Dalam Penelitian Ini, Akan Mengambil Materi Sepak Bola Khususnya Menggiring Dengan Kaki Bagian Dalam Karena Menggiring Dengan Kaki Bagian Dalam Merupakan Teknik Dasar Paling Utama Untuk Pemula Karena Pada Kaki Bagian Dalam Permukaannya Luas Sehingga Kontrol Terhadap Bola Semakin Besar Dan Mudah Untuk Dilakukan Sebagai Latihan Dasar Menggiring. Mengambil Materi Sepak Bola Karena Sepak Bola Sangat Digemari Anak Sekolah Menengah Pertama. Dari Uraian Tersebut Maka Peneliti Tertarik Untuk Mengadakan Penelitian Dengan Judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola”.**

Metode

Penelitian Ini Menggunakan Jenis Penelitian Eksperimen Murni (*True Experiment*) Dengan Pendekatan Kuantitatif. Penelitian Eksperimen Adalah Penelitian Yang Dilakukan Secara Ketat Untuk Mengetahui Hubungan Sebab-Akibat Di Antara Variabel (Maksum, 2012:65). Sedangkan Penelitian Eksperimen Murni Adalah Penelitian Sungguhan Mengingat Adanya Kelompok Kontrol, Adanya Perlakuan, Subjek Ditempatkan Secara Acak Dan Adanya *Pre-Test - Post-Test* Untuk Efektivitas Perlakuan Yang Diberikan. Penelitian Ini Akan Mencari Pengaruh Dengan Adanya Perlakuan Yang Diberikan Kepada Siswa.

Populasi Adalah Keseluruhan Subjek Penelitian (Arikunto, 2010: 173). Populasi Dalam Penelitian Ini Adalah Seluruh Siswa Kelas Vii Siswa Smp Negeri 1 Lamongan Yang Berjumlah 382 Siswa.

Sampel Merupakan Bagian Dari Populasi Yang Mewakili Dari Seluruh Populasi Yang Ada. Jika Populasi Dalam Jumlah Yang Besar Serta Tidak Tersedia Daftar Anggota Dari Populasi Tersebut Maka *Cluster Random Sampling* Menjadi Pilihan Yang Tepat. *Cluster Random Sampling* Adalah Teknik Sampling Yang Memberikan Peluang Yang Sama Bagi Individu Yang Menjadi Anggota Populasi Untuk Dipilih Menjadi Anggota Sampel (Maksum, 2012: 57). Sampel Dalam Penelitian Ini Adalah Kelas Vii G Di Smp Negeri 1 Lamongan.

Desain Rencana Penelitian Ini Menggunakan Metode *Randomized Control Group Pre-Test- Post-Test Design*. Dalam Desain Ini Terdapat Kelompok Kontrol, Perlakuan, Subjek Ditempatkan Secara Acak Dan Adanya *Pretest* Dan *Post-Test*. Kelebihan Desain Ini Adalah Keefektifitas Perlakuan Yang Diberikan (Maksum, 2009: 60).

Dalam Pengambilan Data Instrument Yang Digunakan Yaitu Tes Menggiring Sepak Bola Dengan Menggunakan Perkenaan Kaki Bagian Dalam Sesuai Kompetensi Inti Dan Kompetensi Dasar 3 Dan 4 Aspek Pengetahuan Dan Keterampilan Pada Kurikulum 2013.

Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Ini Dideskripsikan Menggunakan Analisis Statistik Deskriptif Sebagai Berikut, Kelompok Eksperimen Memiliki Nilai Rata-Rata *Pre-Test* Sebesar 58,39, Standar Deviasi Sebesar 8,35 Dengan Varian Sebesar 69,78 Serta Nilai Minimum Sebesar 44,79 Dan Nilai Maksimum Sebesar 72,92. Sedangkan Untuk *Post-Test* Didapatkan Nilai Rata-Rata Sebesar 89,03, Standar Deviasi Sebesar 4,97 Dengan Varian Sebesar 24,7 Serta Nilai Minimum Sebesar 82,29 Dan Nilai Maksimum Sebesar 96,88. Nilai Beda Rata-Rata *Pre-Test* Dengan *Post-Test* Adalah Sebesar 30,64, Standar Deviasi Sebesar 3,38 Dengan Varian Sebesar 45,08 Dan Nilai Beda Antara Nilai Minimum *Pre-Test* Dengan *Post-Test* Sebesar 37,5 Dan Nilai Maksimum 23,96. Dari Hasil Tersebut Maka Dapat Diketahui Bahwa Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Kelompok Eksperimen Antara *Pre-Test* Dengan *Post-Test* Memberikan Peningkatan Sebesar 52,5%.

Sedangkan Untuk Kelompok Kontrol Memiliki Rata-Rata *Pre-Test* Sebesar 57,52 Standar Deviasi Sebesar 8,35 Dengan Varian Sebesar 69,77 Serta Nilai

Minimum Sebesar 39,58 Dan Nilai Maksimum Sebesar 69,79. Sedangkan Untuk *Post-Test* Didapatkan Nilai Rata-Rata Sebesar 76,68 Standar Deviasi Sebesar 9,42 Dengan Varian Sebesar 88,74 Serta Nilai Minimum Sebesar 57,29 Dan Nilai Maksimum Sebesar 90,63. Nilai Beda Rata-Rata *Pre-Test* Dengan *Post-Test* Adalah Sebesar 19,16 Standar Deviasi Sebesar 1,07 Dengan Varian Sebesar 18,97 Dan Nilai Minimum Sebesar 17,71 Serta Nilai Beda Maksimum Sebesar 20,83. Dari Hasil Tersebut Maka Dapat Diketahui Bahwa Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Kelompok Kontrol Antara *Pre-Test* Dengan *Post-Test* Memberikan Peningkatan Sebesar 33,3%.

Perhitungan Uji Normalitas Dimaksudkan Untuk Mengetahui Apakah Variabel-Variabel Dalam Penelitian Mempunyai Sebaran Distribusi Normal Atau Tidak. Penghitungan Uji Normalitas Ini Menggunakan Rumus *One Sample Kolmogorov-Smirnov Test*, Dengan Pengolahan Menggunakan Bantuan Komputer Program *Spss Versi 22*.

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Variabel	N	P Value	Signifikan	Keterangan
<i>Pre-Test</i> Eksperimen	17	0,603	0,05	Normal
<i>Post-Test</i> Eksperimen	17	0,075	0,05	Normal
<i>Pre-Test</i> Kontrol	18	0,684	0,05	Normal
<i>Post-Test</i> Kontrol	18	0,672	0,05	Normal

Berdasarkan Hasil Tabel 2 Di Atas Dapat Dijelaskan Bahwa Nilai Signifikan (*P Value*) *Pre-Test* Eksperimen Memiliki 0,603 Lebih Dari A (0,05) Dengan Kata Lain ($\text{Sig} > A$) Berarti Dapat Disimpulkan Data Tersebut Normal. Nilai Signifikan (*P Value*) *Pre-Test* Kontrol Memiliki 0,684 Lebih Dari A (0,05) Dengan Kata Lain ($\text{Sig} > A$) Berarti Dapat Disimpulkan Data Tersebut Normal. Sedangkan Nilai Signifikan (*P Value*) *Post-Test* Eksperimen Memiliki 0,075 Lebih Dari A (0,05) Dengan Kata Lain ($\text{Sig} > A$) Berarti Dapat Disimpulkan Data Tersebut Normal. Untuk Nilai Signifikan (*P Value*) *Post-Test* Kontrol Memiliki 0,672 Lebih Dari A (0,05) Dengan Kata Lain ($\text{Sig} > A$) Berarti Dapat Disimpulkan Data Tersebut Normal.

Perhitungan Uji Homogenitas Dimaksudkan Untuk Mengetahui Sifat Homogen Kedua Kelompok Data Sesuai Dengan Asumsi Homogenitas. Penghitungan Uji Homogenitas Ini Menggunakan Rumus *One Way Anova*, Dengan Pengolahan Menggunakan Manual Maupun Bantuan Komputer Program *Spss Versi 22*.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Homogenitas

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Sig	Keterangan
----------	--------------	-------------	-----	------------

Eksperimen Dan Kontrol	3,59	4,12	0,725	Homogen
------------------------	------	------	-------	---------

Berdasarkan Hasil Tabel 3 Di Atas Dapat Dijelaskan Bahwa Nilai Fhitung Lebih Kecil Dari Ftabel Yaitu 3,59 < 4,12 Sedangkan Nilai Sig Sebesar 0,725 > Nilai A 0,05 Maka Sesuai Dengan Kriteria Dapat Dikatakan Bahwa Data Kedua Kelompok Tersebut Bersifat Homogen.

Pengujian Hipotesis Dalam Penelitian Ini Bertujuan Untuk Membuktikan Adanya Pengaruh *Student Team Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Dalam Pembelajaran Pjok Pada Siswa Kelas Vii G Smp Negeri 1 Lamongan. Analisis Data Yang Dilakukan Untuk Pengujian Hipotesis Terlebih Dahulu Akan Dianalisa Tingkat Kesetaraan Skor *Pre-Test* Dan *Post-Test* Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol Dengan Uji-T. Hasil Uji-T Terhadap *Pre-Test* Kelas Eksperimen Dan Kontrol Dapat Dilihat Pada Tabel Berikut,

Tabel 4 Hasil Paired Samples T-Test

	Mean	Std. Deviation	T	Df	Sig.(2-Tailed)
<i>Post_Eks</i> <i>Pre_Eks</i>	30,637	7,394	17,08	16	0,000
<i>Post_Ktrl</i> <i>Pre_Ktrl</i>	19,155	12,883	6,308	17	0,000

Berdasarkan Hasil Perhitungan Dalam Tabel Di Atas Thitung Sebesar 17,08 Sedangkan Nilai Ttabel Sebesar 2,119. Dan Nilai Sig Sebesar 0,000 < 0,05 Maka Sesuai Dasar Pengambilan Keputusan Dalam Uji Paired Sample T-Test, Dapat Disimpulkan H_0 Ditolak Dan H_a Diterima, Yang Artinya Ada Pengaruh Yang Signifikan Dari Hasil Test Sebelum Dan Sesudah *Treatment* Penggunaan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (Stad) Menggiring Dengan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan, Sedangkan Untuk Kelompok Kontrol Terdapat Thitung Sebesar 6,308 Dengan Nilai Ttabel Sebesar 2,109 Maka Sesuai Dasar Pengambilan Keputusan Dalam Uji Paired Sample T-Test, Dapat Disimpulkan H_0 Ditolak Dan H_a Diterima, Yang Artinya Ada Pengaruh Yang Signifikan Dari Hasil Test Sebelum Dan Setelah Pemberian *Treatment* Tanpa Penggunaan Model Pembelajaran *Student Team Achievement Division* (Stad) Menggiring Dengan Kaki Bagian Dalam Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan.

Uji T Yang Kedua Yaitu Uji T-Test Sampel Berbeda, Data Yang Akan Diuji Adalah Data Hasil Dari *Post-Test* Aspek Pengetahuan Dan Keterampilan Mengenai Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Kelompok Eksperimen Dan Kontrol. Dengan Penyajian Data Sebagai Berikut:

Tabel 5 Hasil Independent Samples T-Test

Post-Test	T	Df	Sig
Eksperimen & Kontrol	4,809	33	0,016

Berdasarkan Hasil Dari Penghitungan Manual Dan Spss Versi 22 Didapatkan Hasil Thitung Sebesar 4,809 Dengan Ttabel Sebesar 2,304 Yang Artinya Thitung > T Tabel, Sedangkan Nilai Sig 0,016 < A 0,05 Maka Perhitungan Manual Dan Spss Dirumuskan Dengan Kriteria Hipotesis Statistik Dengan Kata Lain H0 Ditolak Dan Ha Diterima. Jadi, Terdapat Pengaruh Yang Signifikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan.

Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan Dipergunakan Rumus Sebagai Berikut:

Tabel 6 Hasil Peningkatan Presentase

Eksperimen	Kontrol
$P = \frac{MD}{Mpre} \times 100\%$	$P = \frac{MD}{Mpre} \times 100\%$
$P = \frac{30,64}{58,39} \times 100\%$	$P = \frac{19,16}{57,52} \times 100\%$
$P = 52,47\%$	$P = 33,31\%$

Berdasarkan Hasil Perhitungan Di Atas Maka Dapat Disimpulkan Bahwa Terdapat Pengaruh Padakelompok Eksperimen Maupun Kontrol. Pada Kelompok Eksperimen Memiliki Pengaruh Sebesar 52, 47% Sedangkan Kelompok Kontrol Sebesar 33,31%. Jadi, Kelompok Eksperimen Memiliki Pengaruh Yang Lebih Besar Dibandingkan Dengan Kelompok Kontrol. Dengan Demikian Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan Berpengaruh Lebih Besar Daripada Kelompok Kontrol Yang Tidak Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad).

Pembahasan

Dalam Bagian Ini Akan Dibahas Tentang Perbedaan Pengaruh Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Antara Kelompok Eksperimen Dengan Kelompok Kontrol Tanpa Penerapan Pembelajaran Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad). Pengaruh Tersebut Dilihat Dari Hasil *Pre-Test* Dan *Post-Test* Dengan Menggunakan Tes Pengetahuan Dan Keterampilan Pembelajaran Sepak Bola Materi Menggiring. Dari Data *Pre-Test* Kelompok Eksperimen

Diperoleh Rata-Rata Sebesar 58,39, Standar Deviasi Sebesar 8,35 Sedangkan Kelompok Kontrol Memiliki Rata-Rata *Pre-Test* Sebesar 57,52 Standar Deviasi Sebesar 8,35. Dari Data *Post-Test* Kelompok Eksperimen Diperoleh Rata-Rata Sebesar 89,03 Standar Deviasi Sebesar 4,97 Sedangkan *Post-Test* Kelompok Kontrol Didapatkan Nilai Rata-Rata Sebesar 76,68 Dan Standar Deviasi Sebesar 9,42.

Untuk Melihat Apakah Ada Pengaruh Yang Signifikan Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Antara Kelompok Eksperimen Yang Diberi Perlakuan Dengan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Dengan Kelompok Kontrol Yang Tidak Diberi Perlakuan Penerapan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Maka Dilakukan T-Test Uji Sampel Berbeda Sebagai Uji Beda. Kriteria Pengujiannya Adalah Jika $T_{hitung} > T_{tabel}$ H0 Ditolak Dan Ha Diterima, Sedangkan $T_{hitung} < T_{tabel}$ H0 Diterima Dan Ha Ditolak. Hasil Pengujian Hipotesis Menunjukkan Bahwa Nilai T_{hitung} (4,805) Dan T_{tabel} (2,034) Dengan Taraf Signifikan 0,05 Yang Bermakna Bahwa Nilai T_{hitung} Lebih Besar Dari T_{tabel} . Sehingga Dapat Dikatakan Bahwa Untuk Kelompok Eksperimen Dan Kontrol Sama-Sama Berpengaruh. Kelompok Eksperimen Memiliki Presentase Peningkatan Sebesar 52,47% Dan Kelompok Kontrol Memiliki Presentase Peningkatan Sebesar 33,31%. Jadi, Peningkatan Presentase Pengaruh Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Lebih Tinggi Kelompok Eksperimen Dibandingkan Kelompok Kontrol Dengan Selisih Presentase 19,16%.

Hasil Pengujian Dapat Disimpulkan Bahwa Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Kelompok Eksperimen Yang Diberi Perlakuan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad) Lebih Baik Daripada Hasil Belajar Menggiring Pada Kelompok Kontrol Yang Tidak Diberi Perlakuan Model Kooperatif Tipe *Student Team Achievement Division* (Stad).

Penutup Simpulan

Pada Bab Ini Akan Dijelaskan Kesimpulan Dan Saran Dari Semua Yang Ada Pada Penelitian Ini. Sesuai Dengan Penjelasan Pada Bab 1, Penelitian Bertujuan Untuk Mengetahui Pengaruh Dan Besarnya Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan. Dari Hasil Penelitian Secara Umum Dapat Disimpulkan Bahwa:

1. Ada Pengaruh Yang Signifikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan. Dibuktikan Dengan Hasil Hitung Uji Hipotesis Menunjukkan Bahwa Nilai $T_{hitung} 4,805 > T_{tabel} 2,034$ Dengan Taraf Signifikan 0,05.
2. Besarnya Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Terhadap Hasil Belajar Menggiring

Sepak Bola Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 1 Lamongan Berdasarkan Analisis Menggunakan Rata-Rata Dapat Diketahui Sebesar 52,47%.

Saran

Dari Hasil Penelitian Dan Pembahasan Yang Telah Dikemukakan Sebelumnya, Maka Beberapa Saran Yang Diajukan Adalah Sebagai Berikut:

1. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (Stad) Ini Dijadikan Acuan Bagi Para Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Untuk Usaha Meningkatkan Karakter Siswa Khususnya Kerjasama Siswa.
2. Agar Mendapat Hasil Belajar Yang Lebih Baik Khususnya Dalam Keterampilan Menggiring Dalam Permainan Sepak Bola, Maka Hendaknya Diterapkan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Dan Disesuaikan Dengan Kondisi Sekolah Dan Keadaan Siswa Sehingga Memudahkan Siswa Untuk Menyerap Materi Ajar Yang Disampaikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Yogyakarta: Rineka Cipta.
- Hasan, Misbahuddin Iqbal. 2013. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta. Bumi Aksara
- Huda, Miftahul. 2013. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huijgen, Barbara; Gemser, Marije; Post, Wendy; Visscher, Christiaan. 2010. *Development of dribbling in talented youth soccer players aged 12-19 years*. Journal of Sports Sciences, 28(7), 689-698. University Of Groningen. <http://dx.doi.org/10.1080/02640411003645679>. Diakses pada 1 Februari 2017, 22:16.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. Hasil. <http://kbbi.web.id/hasil> diakses pada 29 November 2016 pukul 12:47 WIB.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muhajir. 2016. *Buku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP/ MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. <http://buku.kemdikbud.go.id>. Diakses pada tanggal 5 Februari 2017, 23:12.
- Muhajir. 2016. *Buku Siswa Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Kelas VII SMP/ MTs*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud. <http://buku.kemdikbud.go.id>. Diakses tanggal 5 Februari 2017, 23:25.
- Mashayekh. Aslankhani. and Shojaei. <http://www.iwnest.com/old/IJSS/2015/May/29-31.pdf>. 2015. *The Relationship between Self-Efficacy and Performance in Soccer Learners Aged 12 to 14*. International Journal of Sport Sciences, 2(3) May 2015, Pages: 29-31. Diakses pada 1 Februari 2017, 21:56.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar- Dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Pemerintah Republik Indonesia. 2011. *Undang- Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: SL Media.
- Pemerintahan Republik Indonesia. 2013. *Permendikbud No. 68 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMP- MTS*. Jakarta.
- Purnomo, Pujianto. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli*. Surabaya: FIK UNESA.

- Rahayu, Ega Trisna. 2013. Strategi Pembelajaran Jasmani. Bandung. Alfabeta
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Sharan, Shlomo. 2012. *Handbook of Cooperative Learning*. Yogyakarta: Familia
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor- Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tim Penyusun Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program Sarjana Strata Satu (S-1) Universitas Negeri Surabaya. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Surabaya: Unesa University Press.
- Trianto. 2011. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Wahyu Angga Kiswara, Septian. 2016. *Perbandingan Model Pembelajaran Student Team Achievement Division (STAD) dengan Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Dribble Sepak Bola*. Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 04 Nomor 01 Tahun 2016, 62- 67
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/17368/baca-artikel>. diakses pada 29/11/2016 15:35
- Widiyanto, Mikha Agus. 2013. *Statistika Terapan*. Jakarta. PT Elex Media Komputindo
- Yoshida, Hiroki. Tani, Seiji. Uchida, Tomoko. Masui, Jitsuko and Nakayama, Akira. 2014. <http://www.ijiet.org/papers/453-F009.pdf>. *Effects of Online Cooperative Learning on Motivation in Learning Korean as a Foreign Language*. International Journal of Information and Education Technology, Vol. 4, No. 6, December 2014. Diakses pada 1 Februari 2017. 23:46.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya