

## PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) DENGAN PEMBELAJARAN TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGIRING SEPAK BOLA (Studi Pada Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Lamongan)

Nur Hady Falah Pambudi\*, Dwi Cahyo Kartiko

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,

Universitas Negeri Surabaya

[nurhady082@gmail.com](mailto:nurhady082@gmail.com)

### Abstrak

Sesuai observasi dan wawancara di SMAN 1 Lamongan, guru pendidikan jasmani mengatakan bahwa siswanya kurang aspek kerjasama dan berdasarkan pengamatan peneliti saat guru pendidikan jasmani saat mengajar, peneliti melihat peserta didik kurang semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya perbandingan model pembelajaran *student teams achievement division* (STAD) dengan pembelajaran langsung 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 XI SMA Negeri 1 Lamongan. sedangkan yang menjadi sampel penelitian adalah kelas XI IPS 2 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 t<sub>table</sub> dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H<sub>a</sub> diterima dan H<sub>o</sub> ditolak. Sedangkan jika nilai signifikansi dari nilai thitung < t<sub>table</sub> dengan taraf signifikansi 5% atau 0,05 maka H<sub>o</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak. Dari hasil tersebut diperoleh nilai thitung > t<sub>table</sub> (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<sub>a</sub> diterima dan H<sub>o</sub> ditolak, yang artinya ada pengaruh yang signifikan dari hasil tes setelah pemberian *treatment* dengan nilai presentase sebesar 52,47%. Sedangkan pada kelompok kontrol dengan *treatment* pembelajaran langsung 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) perbandingan presentase lebih besar daripada pembelajaran langsung pada siswa kelas XI IPS 2 SMA Negeri 1 Lamongan.

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

### Abstract

Based on observation and interview at SMAN 1 Lamongan, physical education teacher said that his students are lack of teamwork aspect and based on the analysis of the researcher, when the physical education teacher is teaching, the researcher saw that the students are lack of enthusiasm and active in learning the physical education subject. The purpose of this study is to compare the Cooperative Learning Model with The Type of Student Teams Achievement Division (STAD) and Direct Learning towards the Learning result of dribbling in football. This type of this study is using true experiment with quantitative approach.

The research design that being used in this study is a Randomized Control Group Pre-test – Post-test Design. In this design, there are control group, the existence of treatment, randomly placed subject, and the existence of pre-test for the effectiveness of the given treatment. The population in this study is all of the students of XI class of SMAN 1 Lamongan. While, the sample of this research is the IPS student of XI class that consist of 38 students.

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<sub>a</sub> is accepted and H<sub>o</sub> 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<sub>o</sub> is accepted and H<sub>a</sub> 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<sub>a</sub> is accepted and H<sub>o</sub> 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 experiment group with treatment of Student Teams Achievement Division (STAD) has a bigger percentage value rather than direct learning in the students of XI IPS 2 class of SMAN 1 Lamongan.

**Keywords:** Cooperative, *Student Teams Achievement Division* (STAD) and Direct Learning, Learning, Dribble

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Undang-Undang Sisdiknas RI No 20 Tahun 2003 BAB I Ketentuan Umum Pasal 1 point pertama berbunyi "Pendidikan merupakan usaha sadar yang telah direncanakan untuk tujuan mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan setiap individu, masyarakat, bangsa dan negara" (UU RI No. 20 Tahun 2003)

Dalam kurikulum 2013 banyak mata pelajaran yang harus ditempuh peserta didik pada satauan pendidikan baik pada jenjang SD, SMP, maupun SMA. Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan no 59 tahun 2014 tentang kurikulum 2013 Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah, mata pelajaran Sekolah Menengah Atas/Madrasah Aliyah dikelompokkan atas ; mata pelajaran umum Kelompok A, mata pelajaran umum Kelompok B, dan mata pelajaran peminatan akademik Kelompok C. Salah satu mata pelajaran umum Kelompok B terdapat mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan merupakan usaha sadar dalam proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan membiasakan pola hidup sehat dalam kehidupannya sehari-hari. Materi pendidikan jasmani dijabarkan melalui pembelajaran dasar-dasar gerakan olahraga, sementara materi kesehatan dijabarkan melalui uraian singkat mengenai pentingnya melakukan pola hidup sehat.

Menurut kristiyandaru (2010: 33), mengemukakan bahwa 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. Pendidikan jasmani sering dianggap sebagai pendidikan untuk jasmani dan pendidikan melalui jasmani. Artinya bahwa pendidikan jasmani bukan hanya bertugas mendidik siswa dalam perkembangan dan pertumbuhan jasmani saja, namun penanaman sikap dan nilai-nilai hidup yang benar dapat ditanamkan melalui aktivitas jasmani.

Menurut KBBI, 2017 sepak bola adalah permainan beregu di lapangan, menggunakan bola sepak dari dua kelompok yang berlawanan yang masing-masing terdiri atas sebelas pemain, berlangsung selama 2 x 45 menit, kemenangan ditentukan oleh selisih gol yang masuk ke gawang lawan.

Materi sepak bola sangat penting keberadaannya untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Maka dari itu materi sepak bola perlu disampaikan oleh pendidik secara tepat. Kelancaran 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, berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, guru pendidikan jasmani mengatakan bahwa siswanya kurang aspek kerjasama antara siswa satu dengan yang lainnya. Hal tersebut disebabkan oleh monotonnya pembelajaran guru pendidikan jasmani tanpa menerapkan model-model pembelajaran yang bervariasi 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.

Salah satu yang dapat digunakan adalah 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-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.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Dengan Model Pembelajaran Langsung Terhadap Hasil Belajar Menggiring Sepak Bola (*Studi Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 LAMONGAN, Lamongan*)”.

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 memperlakukannya. 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- 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 Kelompok	Guru memberi tugas kepada kelompok untuk dikerjakan oleh anggota- anggota kelompok. Anggotanya yang sudah mengerti dapat menjelaskan pada anggota lainnya sampai semua anggota dalam kelompok itu mengerti.	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 memutar kun, 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	Evaluasi skor perkembangan	Guru menilai selisih dari hasil <i>pre-test</i> dan

Perhitungan Skor Perkembagan Individu	individu, dihitung berdasarkan skor awal, dalam penelitian ini didasarkan pada nilai evaluasi ketuntasan hasil belajar.	<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 akan 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
- Belajar untuk dirinya sendiri dan membantu sesama anggota kelompok untuk belajar
- 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.

Menurut Jihad dan Haris, (2013 : 27) menyatakan bahwa pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* dan pengetahuan *procedural* yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Menurut Elistina, (2015 : 150) pembelajaran langsung masih seara konvensional yaitu dominan metode ceramah dalam penjelasan materi, siswa belajar

dengan bahan ajar buku teks, mengerjakan latihan dari lembar kerja siswa.

Dari pengertian diatas maka penulis dapat menyimpulkan bahwa Pembelajaran secara langsung adalah pembelajaran yang berkaitan dengan pengetahuan *deklaratif* dan pengetahuan *prosedural* yang terstruktur dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah serta terpusat pada guru yang mengajar karena masih dominan menggunakan metode ceramah dalam penjelasan materi, siswa belajar dengan bahan ajar buku teks, mengerjakan latihan dari lembar kerja siswa.

Mengenal 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 SMA 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 membandingkan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung agar mengetahui model pembelajaran mana yang lebih baik.

Dalam penelitian ini, akan mengambil materi sepak bola khususnya menggiring dengan punggung kaki karena menggiring dengan punggung kaki merupakan teknik untuk menggiring lebih cepat dan dapat mengecoh lawan dengan lincah karena menggiring menggunakan punggung kaki lebih mudah untuk menambah kecepatan saat mengiring dan mengecoh lawan. Mengambil materi sepak bola karena sepak bola sangat digemari anak sekolah menengah pertama. Dari uraian tersebut maka peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul **“Perbandingan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) Dengan Pembelajaran Langsung 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 sungguh-sungguh 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 XI siswa SMA 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 XI IPS 2 di SMA 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 keefektivitas 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  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $\text{sig} > \alpha$ ) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal. Nilai signifikan (*p value*) *pre-test* kontrol memiliki 0,684 lebih dari  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $\text{sig} > \alpha$ ) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal. Sedangkan nilai signifikan (*p value*) *post-test* eksperimen memiliki 0,075 lebih dari  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $\text{sig} > \alpha$ ) berarti dapat disimpulkan data tersebut normal. Untuk nilai signifikan (*p value*) *post-test* kontrol memiliki 0,672 lebih dari  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $\text{sig} > \alpha$ ) 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	Fhitung	Ftabel	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  $0,725 > \text{nilai } \alpha$  0,05 maka sesuai dengan kriteria dapat dikatakan bahwa data kedua kelompok tersebut bersifat homogen.

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini bertujuan untuk membuktikan adanya perbandingan model pembelajaran *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung terhadap hasil belajar menggiring sepak bola dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI IPS 2 SMA 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 tabel 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 perbandingan yang signifikan dari hasil *test* sebelum dan sesudah *treatment* penggunaan model pembelajaran *student team achievement division* (STAD) menggiring dengan punggung kaki sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lamongan, sedangkan untuk kelompok kontrol terdapat thitung sebesar 6,308 dengan nilai tabel 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* penggunaan model pembelajaran langsung menggiring dengan punggung kaki sepak bola pada siswa kelas XI SMA 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  $0,016 < \alpha$  0,05 maka perhitungan manual dan *SPSS* dirumuskan dengan kriteria hipotesis statistik dengan kata lain  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  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 XI SMA Negeri 1 Lamongan.

Prbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung terhadap hasil belajar menggiring

sepak bola pada siswa kelas XI 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 pada kelompok 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 model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) berpengaruh lebih besar daripada kelompok kontrol yang menggunakan model pembelajaran langsung.

**PEMBAHASAN**

Dalam bagian ini akan dibahas tentang perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung terhadap hasil belajar menggiring sepak bola antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. 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 model kooperatif tipe *Student Team Achievement Division* (STAD) dengan kelompok kontrol yang diberi perlakuan dengan model pembelajaran langsung maka dilakukan T-Test uji sampel berbeda sebagai uji beda. Kriteria pengujianya 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 diberi perlakuan model pembelajaran langsung.

**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) dan pembelajaran langsung terhadap hasil belajar menggiring sepak bola pada siswa kelas XI SMA 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. Diantara hasil belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung, peningkatan yang lebih baik adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD).
3. Besarnya perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung terhadap hasil belajar menggiring sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 1 Lamongan berdasarkan analisis menggunakan rata-rata dapat diketahui yaitu peningkatan kelompok eksperimen sebesar 52,47% dan kelompok kontrol sebesar 33,31%. Selisih peningkatan keduanya yaitu 19,16%

**Saran**

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka beberapa saran yang diajukan adalah sebagai berikut:

1. Perbandingan model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) dengan pembelajaran langsung ini dijadikan salah satu masukan 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.

*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.
- Munadi, Yudhi. 2010. *Media Pembelajaran Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta : Gaung Persada Press Pemerintahan Republik Indonesia. 2013. *Permendikbud No. 68 Tahun 2013 tentang Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum SMP- MTS*. Jakarta.
- Purnomo, Pujiyanto. 2013. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division (STAD) Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli*. Surabaya: FIK UNESA.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Christata, Hermawan. 2013. *Perbandingan Metode Pembelajaran Secara Langsung Dengan Metode Pembelajaran Tidak Langsung Terhadap Kemampuan Dribble Sepak Bola* <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/7247/68/article.pdf> diakses pada tanggal 13/04/2017 pukul 12:15 WIB
- 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.
- Jihad, Asep dan Haris, Abdul. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta :Multi Pressindo
- KBBI. 2017. *Pengertian Sepak Bola*. <http://kbbi.web.id/sepak%20bola> diakses pada tanggal 23/04/2017 pukul 01:56 WIB
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. 2014. *Buku Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Kelas XI SMA/MS/SMK*. Jakarta. Kementerian
- 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.
- 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.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- 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
- Siswanto, Tri. 2016. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Praktik Kelistrikan Otomotif SMK DI Yogyakarta* <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpv/article/viewFile/8118/6872> diakses pada tanggal 18/04/2017 pukul 00:24 WIB
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepak Bola*. Departemen Pendidikan Nasional : Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III Supriyono, Agus. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar..
- Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Supriyono, 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](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

