

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN QUANTUM TEACHING TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK SILA DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA KELAS XI IPS 1 DI SMAN 1 TRENGGALEK

Taufik Rifaudhin

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, supardi227@yahoo.com

Sudarso

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

Abstrak

Perlu disadari bahwa orang belajar selalu mengharapkan hasil belajar yang baik dan optimal, namun pada kenyataannya setiap individu mempunyai prestasi belajar yang berbeda-beda, dalam pendidikan penjas kesrek sepak takraw merupakan salah satu materi permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani olahraga untuk mengembangkan kebugaran siswa. Keterampilan siswa dalam permainan sepak takraw bervariasi. Sepak takraw termasuk permainan yang sulit untuk dilakukan, karena dalam permainan ini siswa harus memiliki teknik yang baik. Salah satu teknik dasar permainan sepak takraw adalah sepak sila.

Sepak sila merupakan salah satu keterampilan dalam olahraga sepak takraw yang harus dimiliki oleh siswa. Salah satu pendekatan yang dapat dilaksanakan guru dalam proses pembelajaran beragam dan salah satunya adalah pendekatan pembelajaran *Quantum Teaching*. *Quantum Teaching* adalah perubahan belajar yang meriah, dengan segala nuansanya. Dan *Quantum Teaching* juga menyertakan segala kaitan, interaksi dan perbedaan yang memaksimalkan momen belajar karena *Quantum Teaching* berfokus pada hubungan dinamis dan lingkungan kelas - interaksi yang mendirikan landasan dan kerangka untuk belajar.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya peningkatan pembelajaran melalui *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek. Jadi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA 1 Trenggalek. Karena jumlah subjek yang besar maka *Cluster Sampling* menjadi pilihan yang tepat untuk pemilihan sampel. *Sampel* yang diambil adalah satu kelas yang berjumlah 35 siswa.

Hasil penelitian diperoleh dengan tiga kali sepakan setinggi dada dihitung dengan nilai satu, berdasarkan hasil uji pre-test rata-rata sepak sila dalam permainan sepak takraw adalah sebesar 3,3 sedangkan post-test sepak sila dalam permainan sepak takraw mengalami peningkatan sebesar 6,14. Untuk *uji-t* diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $t_{hitung} = 14,76 > t_{tabel} 1,960$, dengan demikian terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek.

Kata Kunci: pembelajaran *quantum teaching*, sepak sila

Abstract

Be aware that people learn to always expect good results and optimal learning, but in fact every individual has a different learning achievement vary, sepak takraw penjas kesrek in education is one of the game material is taught in physical education sport to develop students' fitness. Students' skills in the game sepak takraw varied. Including sepak takraw game which is hard to do, because in this game the students should have a good technique. One of the basic techniques of the game sepak takraw is sila kick. Sila kick is one of the precepts in the sport of sepak takraw skills that must be owned by the student, One approach that can be implemented various teachers in the learning process and one of them is *Quantum Teaching* learning approach. *Quantum Teaching* is changing the learning lively, with all its nuances. And *Quantum Teaching* also includes all connection, interaction and learning differences that maximizes moment because *Quantum Teaching* focuses on the dynamic relationships and classroom environment - interactions that establish the basis and framework for learning.

The purpose of this study was to determine whether there is an increase in learning through *Quantum Teaching* on learning outcomes in the game due to a football sila sepak takraw in class XI IPS 1 in SMAN 1 Trenggalek. So the research used in this study is experimental research. The study population was a class XI student of SMAN 1 Trenggalek. Due to the large number of subjects Cluster Sampling be the right choice for sample selection. Samples taken is a class that numbered 35 students.

The results obtained with the kick as high as three times the value of the chest computed, based on test results of pre-test average - average football precepts in the game sepak takraw is at 3.3 while the post-test in the game of football sila sepak takraw has increased by 6.14 . For the t-test values obtained ttable greater than or tcomputering = 14.76> t table 1.960, thus there are significant implementation *Quantum Teaching* learning on learning outcomes in the game of football sila sepak takraw in class X social studies in SMAN 1 Trenggalek.

Keywords: *quantum teaching* learning, sepak sila

PENDAHULUAN

Sepak takraw merupakan salah satu materi permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani olahraga untuk mengembangkan kebugaran siswa. Ketrampilan siswa dalam permainan sepak takraw bervariasi. Sepak takraw termasuk permainan yang sulit untuk dilakukan, karena dalam permainan ini siswa harus memiliki teknik yang baik. Salah satu teknik dasar permainan sepak takraw adalah sepak sila,

Sepak sila merupakan salah satu ketrampilan dalam olahraga sepak takraw yang harus dimiliki oleh siswa. Dalam permainan sepak takraw, suatu tim tidak akan meraih keberhasilan dalam bermain jika pemain tidak memiliki kemampuan sepak sila yang baik. Oleh karena itu, pembelajaran sepak sila menjadi salah satu ketrampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak takraw. Pembelajaran teknik sepak sila dimulai dari pembelajaran yang termudah untuk menuju hal yang tersulit. Pendidik membutuhkan sebuah pendekatan kepada siswanya supaya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pihak yang berkompeten terhadap pendidikan antara lain: (a) Bagi Siswa Meningkatkan kemampuan sepak sila dalam olahraga sepak takraw melalui pembelajaran yang menyenangkan. (b) Bagi Guru Sebagai rujukan tentang efektifitas *Quantum Teaching* pada suatu pokok bahasan tertentu. Meningkatkan pemahaman guru tentang kemampuan dalam memilih dan mengembangkan bahan ajar. (c) Bagi Sekolah Sebagai masukan dalam upaya meningkatkan kualitas pelaksanaan kegiatan belajar mengajar di SMA Negeri 1 Trenggalek.

Quantum Teaching dimulai di supercamp, sebuah program percepatan Quantum Learning yang ditawarkan Learning Forum, yaitu sebuah perusahaan pendidikan internasional yang menekankan perkembangan keterampilan akademis dan keterampilan pribadi. *Quantum Teaching* merangkai yang paling dan yang terbaik menjadi sebuah paket multisensori, multikecerdasan, dan kompatibel dengan otak yang pada akhirnya akan melejitkan kemampuan guru untuk mengilhami dan kemampuan murid untuk berprestasi. *Quantum Teaching* mencakup petunjuk spesifikasi untuk menciptakan belajar yang efektif.

Segala sesuatu yang layak dipelajari oleh pembelajar sudah pasti layak pula dirayakan keberhasilannya. Perayaan atas apa yang telah dipelajari dapat memberikan balikan mengenai kemajuan dan meningkatkan asosiasi emosi positif dengan pembelajaran (Siregar dan Nara, 2010:83). Hasil belajar adalah hasil yang dicapai oleh siswa yang telah mengikuti proses belajar mengajar. Hasil pada dasarnya merupakan sesuatu yang diperoleh dari suatu aktivitas, sedangkan belajar merupakan suatu proses yang mengakibatkan perubahan pada individu, yakni perubahan tingkah laku, baik aspek pengetahuannya, keterampilannya, maupun aspek sikapnya. Hasil belajar merupakan istilah yang digunakan untuk menunjukkan tingkat keberhasilan yang dicapai oleh seseorang setelah melakukan usaha tertentu. Dalam hal ini hasil belajar yang dicapai siswa dalam bidang studi tertentu setelah mengikuti proses belajar mengajar. hipotesis bahwa penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* dapat meningkatkan hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek.

METODE

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah one group *pretest-post test* design. Desain ini relatif sempurna, mengingat adanya kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, ada perlakuan, subyek ditempatkan secara acak, dan adanya pretest dan posttest untuk memastikan efektivitas dari perlakuan yang diberikan (Maksum, 2009:60).

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2009: 67). Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini adalah: (1) Tes ketepatan sepak sila dalam sepak takraw (a) dengan menggunakan sepak sila (bagian dalam kaki). (b) Bola yang jatuh ke tanah dapat dimainkan lagi, tapi penghitung skor pada sepakan kedua dihitung dari awal dan berlaku pada setiap kali setelah bola jatuh sampai waktu yang tersedia habis. (c) Kontrol bola yang dihitung harus setinggi dada. (c) Luas lapangan untuk tes kontrol tidak dibatasi. (d) Waktu yang dibatasi selama satu menit. (2) Penilaian : (a) Skor diambil dari jumlah kontrol yang dapat dilakukan selama 1 menit. (b) setiap tiga kali sepakan dihitung dengan nilai satu dan seterusnya. (c) sepakan yang tidak setinggi dada tidak

dihitung dengan cara menjumlahkan kesemua skor kontrol yang telah dibagi dengan tiga.

Metode pengumpulan data merupakan cara-cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dalam melakukan suatu penelitian. Menurut Arikunto (2006:223) mengumpulkan data adalah mengamati variabel yang akan diteliti dengan metode tes, metode *interview*, metode observasi, dan metode dokumentasi. Teknik analisis data merupakan bagian penting dalam penelitian, karena analisis data dapat member arti dan makna yang berguna dalam memecahkan masalah dalam penelitian. Dari data yang diperoleh kemudian akan dianalisis. Adapun teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah secara deskriptif yang didasarkan pada analisis kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengambilan data penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 Mei sampai 2 Juni 2013 di SMAN 1 Trenggalek. kelas yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas XI yang berjumlah 150 siswa. Peneliti mengambil 35 orang siswa sebagai sampel dalam penelitian ini yang diambil sebanyak 23% dari keseluruhan jumlah siswa dari kelas XI. Dengan demikian yang menjadi sample dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPS 1 SMAN 1 Trenggalek.

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Trenggalek. Kegiatan *pretest* dilakukan pada saat mata pelajaran Olah Raga pada pukul 07.00-08.45, tes ini berlangsung selama 35 menit. Tujuan dari kegiatan *pretest* ini adalah untuk mengetahui seberapa banyak siswa melakukan sepak sila sebelum diberi perlakuan. Tes awal ini dilakukan pada tanggal 10 Mei 2013 dan diawasi oleh peneliti dan guru mata pelajaran.

Pemberian perlakuan (*Quantum Teaching*) kepada siswa dilakukan pada tanggal 17, 24 dan 31 Mei 2013. Pada tahap ini siswa diberi kebebasan untuk bermain sepak takraw. Guru mengamati dan memberikan instruksi kepada siswa. Setelah permainan selesai guru memberikan penguatan atas apa yang telah dilakukan siswa, bahwa dalam sepak takraw ada beberapa sepak yang wajib diketahui oleh siswa. Dari permainan yang telah dilakukan siswa tersebut salah satu sepak yang dilakukan siswa adalah sepak sila. Kemudian guru dan siswa bersama-sama melakukan permainan sepak takraw.

Setelah perlakuan diberikan, selanjutnya diadakan *posttest*. Hal ini dilakukan untuk mengetahui hasil belajar yang dicapai setelah penerapan *Quantum Teaching*. Tes dilakukan pada tanggal 31 mei 2013. Tes ini berlangsung selama 1X135 menit dan diawasi oleh peneliti dan guru kelas XI IPS 1. Sebagai akhir kegiatan tes ini akan diperoleh data tentang hasil *posttest*. Uraian tentang

pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek yang dihitung menggunakan *Uji-t* dengan taraf signifikansi 5% yaitu t_{hitung} lebih besar dari $t_{tabel} = 14,76 > 1,960$. Dengan demikian H_0 di tolak. Jadi terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek.

Pembelajaran sepak sila menjadi salah satu ketrampilan yang harus dikuasai oleh siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani materi sepak takraw. Pembelajaran teknik sepak sila dimulai dari pembelajaran yang termudah untuk menuju hal yang tersulit. Pendidik membutuhkan sebuah pendekatan kepada siswanya supaya pelaksanaan pembelajaran dapat berjalan sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Dari hasil pengamatan di lapangan bahwa pembelajaran *Quantum Teaching* adalah salah satu solusi yang bisa digunakan untuk meningkatkan hasil belajar sepak sila pada permainan sepak takraw.

PENUTUP

Simpulan

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek. Maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut: (1) Terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek. (2) Hasil rata-rata *pretest* (sebelum perlakuan) sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek sebesar 3,3. (3) Hasil rata-rata *posttest* (setelah perlakuan) sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek sebesar 6,14. (4) Perhitungan dengan *uji-t* diperoleh nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $t_{hitung} = 14,76 > t_{tabel} 1,960$. Dengan demikian terdapat pengaruh penerapan pembelajaran *Quantum Teaching* terhadap hasil belajar sepak sila dalam permainan sepak takraw pada siswa kelas XI IPS 1 di SMA Negeri 1 Trenggalek.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memperbesar manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran-saran yang dapat diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: (1) Hasil penelitian ini dapat dijadikan suatu referensi dan juga acuan bagi para pengajar khususnya guru penjaskes dalam rangka untuk meningkatkan hasil belajar sepak sila pada permainan sepak takraw. (2) Diharapkan para guru penjaskes di SMAN 1 Trenggalek memperhatikan metode pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa. Karena setiap siswa memiliki kecenderungan belajar yang berbeda-beda. (3) Untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan lingkup yang lebih luas dan materi bahasan yang lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- De Porter, Bobbi dkk. 2003. *Quantum Teaching*. Bandung: Kaifa.
- Maksum, Ali. 2009 *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Unesa
- Maksum, Ali. 2007. Buku Ajar Mata Kuliah: *Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Surabaya
- Ratirinus. 1992. *Olahraga Pilihan Sepaktakraw*. Jakarta: Depdikbud.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Ghalia Indonesia
- Tim Penyusun. 2006. *Panduan Penulisan dan Penilaian Skripsi*. Surabaya: Unesa

UNESA
Universitas Negeri Surabaya