

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION* (STAD) TERHADAP HASIL BELAJAR SEPAK MULA BAWAH PADA PERMAINAN SEPAK TAKRAW
(Studi pada Siswa Kelas XI B SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek)

Restyan Dewi Antari

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

Sudarso

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

Abstrak

Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Dalam sepak takraw ada dua teknik sepak mula (*servis*) yaitu sepak mula bawah dan atas. Upaya meningkatkan keterampilan bermain sepak takraw harus dilakukan latihan secara sistematis dan kontinyu. Seorang guru harus mempunyai keterampilan dan inovasi dalam memberikan materi pembelajaran sepak takraw sehingga siswa senang dalam melakukan proses pembelajaran, hal itu dapat diwujudkan dengan salah satu cara yaitu menerapkan model pembelajaran kooperatif yaitu pembelajaran yang dilaksanakan secara berkelompok. Model pembelajaran kooperatif STAD diharapkan siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi sepak takraw karena siswa diajak bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dan mendiskusikan materinya. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh semua anggota kelompok. Hal ini memungkinkan semua anggota kelompok ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran. Sehingga tidak ada lagi siswa yang pasif dalam proses pendidikan jasmani terutama dalam mengikuti pelajaran sepak takraw.

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui dan seberapa besar model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw pada siswa kelas XI SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek. Jenis penelitian adalah eksperimen semu, dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sasaran penelitian pada siswa kelas XI B SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek sebanyak 39 siswa. Pengambilan data dilakukan tes sepak mula bawah.

Hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) dapat meningkatkan hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw dengan peningkatan sebesar 137,64%. Hasil uji t (*Paired Sample t Test*) menyatakan bahwa nilai t_{hitung} 20,84 > nilai t_{tabel} 2,021, artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw.

Kata Kunci: Penerapan, Pembelajaran STAD, Sepak Mula Bawah.

Abstract

To get plays good takraw kick up, someone responding to have ability or good skill. In takraw's kick up there is two tech kicks up beginning (service) which is beginning kick up down and up. Effort increases skill play kick up takraw shall do training systematically and kontinyu. A teacher has to have skill and innovation in give learning material kicks up takraw so pleasing student in do learning process, that thing gets to be rendered by one of the ways which is apply kooperatif's learning model which is learning which performed by shoal ala. kooperatif STAD's learning model expected by anxious more student and motivated deep follow physical education study in particular on material kicks up takraw because student is asked out is cooperative deep little groups and talk over its material. Prescribed agglomerate success by all group member. It enables all agglomerate member come on to get active role in learning activity. So no more student which passive in processes physical education especially in follow takraw's kick up study.

To the effect this research is: to know and how big kooperatif's learning model type STAD can increase studying result kicks up bottom beginning on game kicks up takraw on student brazes XI SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek. Observational type is pseudo experiment, with quantitative descriptive approaching. Observational target on student brazes XI B SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek as much 39 students. Downloading was done to essay beginning kick up down.

Observational result can be concluded that learnings model Implement kooperatif type *student teams achievement division* (STAD) can increase studying result kicks up bottom beginning on game kicks up

takraw with increasing as big as 137,64%. Result tests t (*Paired Sample t Test*) declare for that point t computing 20,84 > point t table 2,021, its mean is implemented model kooperatif's learning type *student teams achievement division* (STAD) having for positive and signifikan to usufruct beginning kick up studying down on game kicks up takraw.

Keywords: Implement, STAD'S learning, Beginning Kick up Down.

PENDAHULUAN

Upaya meningkatkan keterampilan bermain sepak takraw harus dilakukan latihan secara sistematis dan kontinyu. Hal yang mendasar yang harus dikembangkan agar siswa memiliki keterampilan bermain sepak takraw menguasai macam-macam teknik dasar sepak takraw di antaranya: sepak sila, sepak kura/sepak kuda, sepak cungkil, sepak badek, kepala, mendada, memaha, membahu (Azis dkk, 2007:15).

Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang, rata, baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan. Lapangan dibatasi oleh net. Bola yang dipakai terbuat dari rotan atau plastik (*synthetic fiber*) yang dianyam bulat. Permainan ini menggunakan seluruh anggota tubuh, kecuali tangan. Bola dimainkan dengan mengembalikannya ke lapangan lawan melewati net. Permainan ini dilakukan oleh dua regu, masing-masing terdiri dari 3 orang pemain. Tujuan dari setiap pemain adalah mengembalikannya bola ke lapangan lawan (Sulaiman, 2008:45).

Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik, seseorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang sangat penting dan sangat perlu dalam bermain sepak takraw adalah kemampuan melakukan sepak mula (*service*), tanpa memiliki kemampuan sepak mula (*service*) seseorang tidak akan bisa bermain dan juga mengembangkan permainan sepak takraw. Dalam sepak takraw ada dua teknik sepak mula (*service*) yaitu sepak mula (*service*) bawah dan atas. Sepak mula dapat dikatakan juga dengan *service*, karena pada dasarnya sepak mula maupun *service* ini adalah sama. Karena sesuai dengan namanya sepak mula (*service*) adalah teknik dasar gerakan sepakan yang dimaksudkan untuk memulai (membuka) suatu permainan atau pertandingan.

Berdasarkan pengamatan peneliti kegiatan pembelajaran kelas XI di SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek, olahraga sepak takraw diajarkan dengan salah satu sub materi sepak mula bawah. Sepak mula bawah merupakan materi yang dirasa sulit untuk siswa. Mereka mengatakan bahwa kesulitan yang dialami saat perkenaan bola ketika menyepak. Terkadang bola tidak tersepak, bola tidak tepat mengenai kaki bagian dalam saat melakukan sepak mula bawah. Kesulitan tersebut

terjadi karena kegiatan pembelajaran berlangsung secara monoton. Selama pembelajaran berlangsung siswa cenderung diam, kurang aktif terhadap tugas gerak karena kurangnya penguasaan guru terhadap materi pembelajaran yang diberikan.

Pembelajaran itu sendiri dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien (Komalasari, 2012:3).

Dalam suatu proses pembelajaran perlu adanya perubahan yang dapat memotivasi siswa agar aktif dalam mengikuti pembelajaran. guru harus memiliki teknik mengajar yang dapat membangkitkan siswa aktif dan kreatif. Jika seorang guru mampu memotivasi siswa dengan menonjolkan hal positif atau menghilangkan hal-hal negative dan menciptakan suatu tantangan. Dengan adanya tantangan yang dimiliki siswa dapat terpacu menggali ide-ide dalam menemukan suatu yang baru.

Ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut :

- a. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
- b. Model Jigsaw
- c. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
- d. Model *Make a Match* (Membuat Pasangan)
- e. Model TGT (*Teams Games Tournament*)
- f. Model Struktural

(Rusman, 2010:213)

Pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Secara umum pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud (Suprijono, 2009:54).

Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan

keterampilan sosial (Suprijono, 2009:61). Dengan diterapkan model pembelajaran kooperatif STAD diharapkan siswa lebih bersemangat dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani khususnya pada materi sepak takraw karena siswa diajak bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil dan mendiskusikan materinya. Keberhasilan kelompok ditentukan oleh semua anggota kelompok. Hal ini memungkinkan semua anggota kelompok ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan tersebut maka peneliti akan mengadakan penelitian dengan judul Penerapan Model Pembelajaran *Student Teams Achievement Division* (STAD) Terhadap Hasil Belajar Sepak Mula Bawah Pada Permainan Sepak Takraw studi pada siswa kelas XI B di SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui model pembelajaran kooperatif tipe STAD dapat meningkatkan hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw pada siswa kelas XIB SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek dan untuk mengetahui seberapa besar peningkatan hasil belajar sepak mula bawah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe STAD pada permainan sepak takraw pada siswa kelas XIB SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek

METODE

Jenis penelitian adalah eksperimen semu (*quasi-experiment*), dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, yang artinya sebuah penelitian yang dilakukan untuk memahami suatu fenomena secara mendalam dengan peneliti sebagai instrumen (Maksum, 2009:15).

Pola desain penelitian tersebut adalah *OneGroup Pretest-Posttest Design*. (Maksum, 2009:48) dan tempat penelitian dilakukan di SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek.

Sampel diambil dengan cara *cluster sampling* dengan cara mengambil salah satu kelas XI yang sudah diketahui menerima materi pembelajaran sepak takraw. Sampel penelitian ini adalah kelas XIB.

Dalam penelitian ini, instrumen penelitian yang digunakan adalah tes servis. Pada analisis data, data yang diperoleh dianalisa menggunakan analisis (uji-t) dengan program *SPSS 2.0 for Windows*, untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Deskripsi data ini membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, rentangan nilai tertinggi dan

terendah yang diperoleh dari hasil tes pada *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes Belajar Sepak Mula Bawah

Deskripsi	Pre-Test	Post-Test	Beda
Jumlah	311	739	428
Rata-rata	7,97	18,95	10,95
Standar Deviasi	2,66	3,44	3,44
Varians	7,078	11,84	11,84
Nilai Maksimum	14	28	18
Nilai Minimum	4	13	5

Berdasarkan hasil analisis tabel di atas, maka dapat diketahui bahwa hasil *pre test* mean (rata-rata) hasil belajar sepak mula bawah sepak takraw adalah 7,97 dengan varians 7,078. Sedangkan nilai standar deviasinya 2,66 serta nilai terendah 4 dan nilai tertinggi sebesar 14. Sedangkan hasil *post test* rata-ratanya (mean) 18,95. Sedangkan standar deviasinya 3,44 serta nilai terendah 13 dan nilai tertinggi sebesar 28.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data mengikuti sebaran normal atau tidak, dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan model *Kolmogorov Smirnov*.

Dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai *signifikansi* lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Normalitas

Variabel	Pre-Test	Post-Test
Belajar Sepak Mula Bawah	0,071	0,195

3. Uji Homogenitas

Untuk mengetahui apakah deskripsi data yang ada bersifat homogen atau tidak, dapat diketahui dengan melakukan uji F. Untuk menentukan apakah data tersebut bersifat homogen atau tidak, dapat dilakukan dengan membandingkan harga F_{hitung} dengan harga F_{tabel} . Dengan kriteria pengujian, jika nilai $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka data tersebut bersifat homogen dan jika nilai $F_{hitung} > F_{tabel}$ maka data tersebut bersifat tidak homogen. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat hasil perhitungan uji homogenitas pada tabel berikut ini

Tabel 3 Uji Homogenitas

Variabel	F_{hitung}	F_{tabel}	Keterangan
Pre-Test - Post-Test	1,673	1,71	Homogen

Hasil tabel 3 di atas memberikan informasi bahwa semua harga F_{hitung} lebih kecil dari F_{tabel} maka, sesuai dengan kriteria pengujian dapat dikatakan bahwa data dari kelompok *pre-test* dan kelompok *post-test* ternyata bersifat homogen.

4. Uji t

Tabel 4 Uji t

Variabel	t _{tabel}	t _{hitung}
Pre-Test - Post-Test	2,021	20,84

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_o ditolak karena nilai $t_{hitung} 20,84 >$ nilai $t_{tabel} 2,021$. Dengan kata lain bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil tes sepak mula bawah sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) permainan sepak takraw.

Pembahasan

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) permainan sepak takraw ternyata memberikan peningkatan hasil belajar sepak mula bawah siswa sebesar 137,64%. Hasil uji t (*Paired Sample t Test*) menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} 20,84 >$ nilai $t_{tabel} 2,021$, artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw siswa kelas XI B SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek.

Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi para guru penjas dalam memberikan pembelajaran pada siswa khususnya pada olahraga sepak takraw, dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan gerakan sepak mula bawah pada permainan sepak takraw.

PENUTUP**Simpulan**

1. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) ternyata dapat meningkatkan hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw siswa kelas XI SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek. Hasil uji t (*Paired Sample t Test*) menyatakan bahwa nilai $t_{hitung} 20,84 >$ nilai $t_{table} 2,021$ dengan taraf signifikan 0,05 dengan derajat kebebasan ($dk = n_1 - 1$) 38, artinya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) berpengaruh positif dan signifikan terhadap hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek.
2. Besar peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) terhadap hasil belajar sepak mula bawah pada permainan sepak takraw siswa kelas XI B

SMK 1 Muhammadiyah Trenggalek sebesar 137,64%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian, maka sebaiknya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) ini dijadikan sebagai acuan bagi para guru, dalam usaha untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan sepak mula bawah pada permainan sepak takraw.
2. Model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) ini dalam proses pembelajaran di sekolah tidak hanya digunakan sebatas pada sepak mula bawah saja tetapi juga bisa digunakan pada pembelajaran gerakan teknik dasar lainnya seperti: *smash* dan *block*.
3. Agar mendapatkan hasil yang lebih baik khususnya dalam pembelajaran dengan menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *student teams achievement division* (STAD) maka, hendaknya dalam pemberian pembelajaran cara ini dilakukan dan disesuaikan dengan kondisi dan waktu yang terukur, sehingga para siswa tidak merasa jenuh yang nantinya bias menghambat proses pembelajaran.

DAFTAR RUJUKAN

- Aziz, dkk. 2007. *Sepak Takraw*. Surabaya: Unesa University Press.
- Komalasari, Kokom. 2010. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: Refika Aditama.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran*. Bandung: Rajagrafindo Persada.
- Sulaiman. 2008. *Sepak Takraw Pedoman Bagi Guru Olahraga, Pembina, Pelatih, dan Atlet*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning*. Surabaya: Pustaka Pelajar.