

**PENGARUH MODEL STAD TERHADAP HASIL BELAJAR
DRIBBLE SEPAK BOLA KELAS VIII SMPN 6 PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

**AGUS TRIYADI
NIM. F38010033**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
2015**

**PENGARUH MODEL STAD TERHADAP HASIL BELAJAR
DRIBBLE SEPAK BOLA KELAS VIII SMPN 6 PONTIANAK**

ARTIKEL PENELITIAN

**AGUS TRIYADI
NIM. F38010033**

Dsetujui,

Pembimbing I



Wiwik Yunitaningrum M, Pd
NIP. 197906042008122001

Pembimbing II



Ahmad Atiq M, Pd
NIP. 198304032009121002

Mengetahui,



Dr. H. Martono, M. Pd
NIP. 196803161994031014

Ketua Jurusan IKOR



Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak. M. Kes
NIP. 195505251976031002

PENGARUH MODEL STAD TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE SEPAK BOLA KELAS VIII SMPN 6 PONTIANAK

Agus Triyadi, Wiwik Yunitaningrum, Ahmad Atiq

Prodi Penjaskesrek FKIP UNTAN, Pontianak

agustriyadi92@yahoo.co.id

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievement Division*) terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa-siswi kelas VIII D SMPN 6 Pontianak. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan bentuk *pre-eksperimental design*. Sampel menggunakan teknik *sampling purposive* yaitu mengambil 36 siswa. Hasil dalam penelitian menunjukkan rata-rata tes awal 11,22 dan rata-rata tes akhir 15,28 (meningkat sebesar 4,06). Selanjutnya berdasarkan analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai *t-test* yaitu sebesar 38,22 dengan melihat tabel statistika dimana pada derajat kebebasan $dk=(N-1)$ adalah $36-1=35$ dan pada taraf signifikan 5% diperoleh nilai *t-tabel* sebesar 2,030. Dengan demikian nilai dari *t-test* = 38,22 lebih besar dari 2,030, hipotesis diterima. Adapun persentase peningkatannya yaitu sebesar 36,09%. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa model STAD (*Student Teams-Achievement Division*) memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar teknik *dribble* sepak bola.

Kata Kunci: *Pembelajaran STAD, Dribble Sepak Bola*

Abstract : The purpose of this study was to determine the effect of learning STAD (*Student Teams-Achievement Division*) on learning outcomes dribble football on the students of class VIII D SMPN 6 Pontianak. The method used in this study is experimental method to form a pre-experimental design. Samples using is purposive sampling technique which takes 36 students. Results of the study showed an average of 11,22 and 15,28 final test (an increase of 4,06). Furthermore, based on the analysis of the effect of withdrawal of the hypothesis test *t-test* value that is equal to 38,22 to see the statistics table where the degrees of freedom $dk = (N-1)$ is $36-1 = 35$ and the significant level of 5% was obtained *t-table* value of 2,030. Thus the value of *t-test* = 38,22 is greater than 2,030, the hypothesis was accepted. The percentage increase in the amount of 36,09%. Based on these results, we can conclude that the STAD (*Student Teams-Achievement Division*) method have a positive influence on the improvement of learning outcomes soccer dribble techniques.

Key word : *STAD Learning, Football dribble.*

Pendidikan pada umumnya merupakan daya upaya untuk memajukan budi pekerti, karakter, kekuatan batin, pikiran dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya. Menurut Zuhairini, dalam Hamdani (2011: 17) pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia dalam meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi rohaninya (pikir, rasa, karsa, cipta, dan budi nurani) dan jasmani (pancaindra dan keterampilan). Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 1) pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Dengan pendidikan jasmani siswa akan memperoleh berbagai ungkapan yang erat kaitannya dengan kesan pribadi yang menyenangkan serta berbagai ungkapan yang kreatif, inovatif, terampil, memiliki kebugaran jasmani, kebiasaan hidup sehat dan memiliki pengetahuan serta pemahaman terhadap gerak manusia (Dini Rosdiani, 2012: 22).

Salah satu kompetensi dasar pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Menengah Pertama adalah dengan mempraktikkan teknik dasar permainan dan olahraga beregu, salah satunya yaitu permainan sepak bola. Pelaksanaan pembelajaran di sekolah menengah pertama negeri 6 Pontianak kurang berjalan dengan semestinya, khususnya pada kelas VIII dan dalam pembelajaran teknik *dribble* sepak bola. Dalam proses pembelajaran sepak bola khususnya teknik *dribble*, proses belajarnya masih jauh dari kata maksimal. Gerakan *dribble* yang dilakukan siswa masih kaku, bola berada jauh dari kaki saat *dribble*, pada saat *dribble* siswa juga terlalu mendorong bola ke depan sehingga bola sulit untuk dikendalikan. Salah satu permasalahan yang didapatkan yaitu kurangnya kreativitas guru dalam mengajar serta model pembelajaran yang monoton sehingga pembelajaran tidak berkembang. Siswa-siswa kurang banyak mendapatkan kesempatan dalam belajar dan terlihat kesulitan untuk melakukan gerakan yang diajarkan.

Faktor penyebab lainnya yaitu banyak siswa yang hanya menonton dan tidak melakukan apa-apa pada saat pembelajaran. Hanya beberapa yang melakukan gerakan dan kebanyakan siswa yang sudah mengerti dengan gerakan *dribble*. Siswa yang kurang aktif serta metode pembelajaran yang memungkinkan siswa tidak banyak mendapatkan kesempatan dapat dikatakan menjadi penyebab permasalahan ini. Siswa membutuhkan banyak kesempatan dalam melakukan gerakan serta sesuatu yang dapat membuat mereka tertarik mengikuti proses pembelajaran dan yang terpenting adalah sesuatu yang mereka anggap menyenangkan.

Sepak bola memiliki beberapa teknik dasar yaitu *passing*, *dribble*, *shooting*, *control* dan *heading*. Teknik dasar sepak bola berarti semua pola gerak yang mendasari permainan sepak bola. Bahasan yang akan dikupas lebih

oleh penulis pada penelitian ini adalah tentang teknik *dribble* sepak bola. Menurut Lingling Usli, Entang Hermanu, dan Iman Imanudin (2008: 51) *dribbling* adalah suatu upaya mendorong bola secara terputus-putus dengan posisi bola tidak jauh dari kaki kita sambil berlari untuk mencapai tujuan tertentu dalam permainan sepak bola. Menggiring bola diartikan dengan gerakan lari menggunakan kaki mendorong bola agar bergulir terus menerus di atas tanah. Menggiring bola hanya dilakukan pada saat-saat yang menguntungkan saja, yaitu bebas dari lawan. Berikut adalah kegunaan teknik *dribble* sepak bola menurut Sukatamsi (1985: 158) : Untuk melewati lawan, untuk mencari kesempatan memberikan bola umpan kepada teman dengan tepat, serta untuk menahan bola tetap dalam penguasaan, menyelamatkan bola apabila tidak terdapat kemungkinan atau kesempatan untuk dengan segera memberikan operan kepada teman.

Berbagai jenis dari model pembelajaran dapat diterapkan keseluruhan materi belajar dalam penjaskes terutama teknik *dribble* sepak bola, dan setiap model pembelajaran memiliki kekurangan dan kelebihan tersendiri. Pada umumnya STAD (Student Teams-Achievement Division) adalah model pembelajaran dengan cara membagi siswa ke dalam beberapa kelompok, siswa akan belajar mandiri dengan kelompok masing-masing dan tugas guru adalah memberikan arahan dan pengawasan dalam pembelajaran kelompok tersebut. Menurut Isjoni (2009: 74) tipe ini dikembangkan oleh Slavin, dan merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal. Menurut Rusman (2013: 213) dalam STAD, siswa dibagi menjadi kelompok beranggotakan empat orang yang beragam kemampuan dan jenis kelamin. Gagasan utama di belakang STAD adalah memacu siswa agar saling mendorong dan membantu satu sama lain untuk menguasai keterampilan yang diajarkan guru (Slavin, dalam Rusman 2013: 214).

Penerapan akan dilakukan sesuai dengan tujuan belajar yang akan dicapai dan pastinya berdasarkan konsep dari pembelajaran STAD. Maka dari itu, peneliti membuat sebuah rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang sudah diatur sedemikian rupa guna mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Dalam model pembelajaran ini, siswa dibentuk ke dalam beberapa kelompok yang terdiri dari 4-5 siswa yang mana didalam satu kelompok siswa terbagi atas perbedaan kemampuan akademik. Dalam kelompok ini siswa akan bekerja sama, saling mengajari, bertukar pendapat dan saling memberikan penilaian terhadap sesama anggota kelompok. Guru akan sesekali memberikan pengarahan terhadap setiap kelompok agar siswa tidak kebingungan dalam proses belajar kelompok. Guru mengadakan evaluasi hasil belajar dengan memberikan tes kepada setiap kelompok. Siswa akan menampilkan hasil dari

belajar kelompok dan kemudian akan dinilai oleh guru. Kelompok yang mendapat nilai tertinggi akan diberikan penghargaan. Hal ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi mereka dalam belajar.

Melalui model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievement Division*), siswa memiliki pengetahuan tidak hanya dalam hal belajar tetapi juga mengajar. Siswa juga dapat meningkatkan rasa toleransi kepada sesama teman. Mereka tidak hanya belajar untuk diri sendiri tetapi juga untuk teman-temannya. Proses pembelajaran seperti ini diharapkan mampu mengembangkan kemampuan siswa di lapangan secara langsung. Tidak hanya dalam segi psikomotor, aspek kognitif serta afektifnya juga diharapkan dapat berkembang. Kaitan model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievement Division*) terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola adalah proses pembelajaran berkelompok yang bertujuan melatih siswa untuk bekerja sama dalam belajar serta meningkatkan kreatifitas mereka untuk memecahkan masalah dalam belajar. Selain itu, tujuan dari penerapan model pembelajaran ini juga untuk keterbatasan waktu dalam pembelajaran serta meningkatkan semangat siswa dalam belajar.

Berdasarkan uraian di atas peneliti ingin mengetahui “Pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievement Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola siswa kelas VIII SMPN 6 PONTIANAK”. Dengan penjelasan-penjelasan yang telah terurai diatas, penulis berharap dengan penerapan pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievement Division*) pembelajaran teknik *dribble* sepak bola akan menjadi lebih baik lagi.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Metode eksperimen adalah metode yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan (Sugiyono, 2009: 72). Dalam penelitian ini penulis menggunakan bentuk desain eksperimen *pre-experimental designs*. Menurut Sugiyono (2009: 74) *pre-experimental design* belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Untuk desain penelitian menggunakan model penelitian *one-group pretest-posttest design* digambarkan sebagai berikut :



O1 X O2

Gambar 1 Desain Penelitian (Sumber: Sugiyono, 2009:75)

Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono 2009:38). Menurut Sugiyono (2009:39) variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Adapun variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) (x_1). Variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas, Nanang Martono (2011: 57).). Pada penelitian ini variabel terikatnya yaitu hasil pembelajaran teknik *dribble* sepak bola (Y).

Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 6 Pontianak yang berjumlah 244 dengan sampel penelitian berjumlah 36 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan teknik sampling *purposive*. Sampling *purposive* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, Sugiyono (2008: 124). Pengambilan sampel dilihat berdasarkan pembagian kelas dari guru yang mengambil kemampuan/rangking akademik, kelas yang memiliki kemampuan/rangking akademik rendah akan menjadi sampel penelitian. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa *pre tes* dan *post test*. Adapun alat dalam pengumpulan data adalah tes menggiring bola, tes akan dilakukan dengan menggunakan kisi-kisi *instrument* tes yang baku.

Tabel 1
Kisi-Kisi Penilaian Gerakan Teknik *Dribble* Sepak Bola

No	Indikator	Aspek Penilaian	Skor		
			1	2	3
1	Fase persiapan	1. Posisi tubuh tegak			
		2. Bola di dekat kaki			
		3. kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik			
2	Fase pelaksanaan	1. Fokuskan perhatian pada bola			
		2. Tendang bola dengan permukaan instep atau outside instep sepenuhnya			
		3. Dorong bola ke depan beberapa kaki			
3	Fase lanjutan	1. Kepala tegak untuk melihat lapangan dengan baik			
		2. Bergerak mendekati bola			
		3. Dorong bola ke depan			
Jumlah skor maksimal			27		

Sumber : Joseph A. Luxbacher dan Agusta Wibawa (2012: 49)

Analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan, Sugiyono (2012: 147). Proses analisis dilakukan setelah melalui proses klasifikasi berupa pengelompokkan atau pengumpulan data ke dalam kelas-kelas yang telah ditentukan.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya populasi data yang berdistribusi. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 357) banyak cara yang dapat digunakan untuk melakukan pengujian normalitas sampel, yaitu: pengujian normalitas dengan kertas probabilitas normal dan dengan rumus Chi-kuadrat.

$$x^2 = \sum_{i=1}^k \frac{(F_o - f_h)^2}{f_h}$$

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui beberapa varian populasi data adalah sama atau tidak. Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 364) pengujian homogenitas sampel menjadi sangat penting apabila peneliti bermaksud melakukan generalisasi untuk hasil penelitiannya serta penelitian yang data penelitiannya diambil dari kelompok-kelompok terpisah yang berasal dari satu populasi. Pengujian homogenitas varians digunakan uji F dengan rumus sebagai berikut:

$$F = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{Varian terkecil}}$$

Adapun uji pengaruh yang menggunakan rumus analisis *one grup pretest posttest design* menggunakan t-tes. Menurut Ali Maksun (2007 : 38), “t-tes adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikansi perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah distribusi. Oleh karena sampel yang digunakan sejenis, maka t-tes yang dipakai adalah t-tes sampel sejenis. Adapun rumus t-tes yang digunakan adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\Sigma D}{\sqrt{\frac{(N \Sigma D^2 - (\Sigma D)^2)}{(N - 1)}}$$

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII D di SMP Negeri 6 Pontianak yang berjumlah 36 orang. Adapun tujuan dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan teknik *dribble*

sepak bola siswa dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*).

Proses pengolahan data hasil penelitian berdasarkan hasil tes yang telah dilakukan terhadap hasil belajar yang dimiliki siswa dengan analisis uji pengaruh. Hasil analisis data dibandingkan dan diambil kesimpulan untuk mengetahui hasil penelitian sebagai jawaban dari masalah dalam penelitian. Berdasarkan hasil penelitian, adapun data penelitian yang diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 2
Deskriptif Data Hasil Penelitian

Uraian	Rata-rata	T_{hitung}	d.b	T_{tabel}	Taraf Signifikan
<i>Pretest</i>	11,22	38,22	35	2,030	5%
<i>Posttest</i>	15,28				

Berikut ini adalah gambaran hasil pengolahan data yang telah diolah dari hasil penelitian yang telah dilakukan baik tes awal (*pretest*) maupun tes akhir (*posttest*).

Adapun deskripsi data hasil *pretest* dapat dilihat pada tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3
Deskriptif Data *Pretest*

Rata-rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Standar Deviasi
11,22	9	15	1,64

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 3 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 36 sampel maka diperoleh hasil untuk rata-rata 11,22; skor terendah 9, skor tertinggi 15, dengan standar deviasi adalah 1,64.

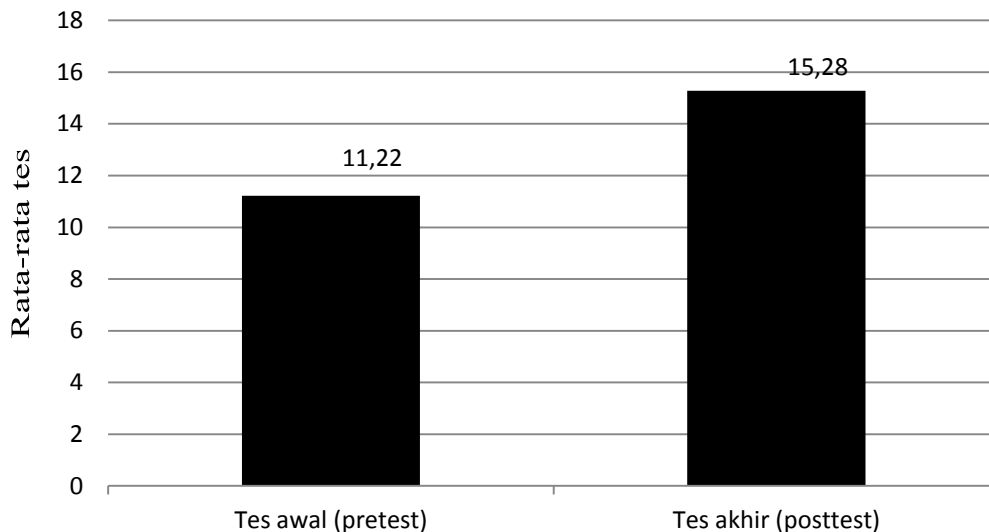
Adapun deskripsi data hasil *posttest* dapat dilihat pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4
Deskriptif Data *Posttest*

Rata-rata	Skor Terendah	Skor Tertinggi	Standar Deviasi
15,28	12	20	2,13

Adapun deskripsi data penelitian berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil belajar siswa yang terdiri dari 36 siswa sampel maka diperoleh hasil rata-rata 15,28, skor terendah 12, skor tertinggi 20, dengan standar deviasi 2,13. Berdasarkan hasil analisis data *pretest* dan *posttest* pada tabel 3 dan tabel 4,

maka didapat hasil rata-rata hasil belajar teknik *dribble* sepak bola siswa pada *pretest* adalah 11,22 sedangkan pada hasil *posttest* adalah 15,28. Adapun grafik histogram hasil rata-rata *pretest* dan *posttest* hasil belajar teknik *dribble* sepak bola siswa kelas VIII D SMP Negeri 6 Pontianak dapat digambarkan sebagai berikut:



Grafik 1 histogram hasil rata-rata *pretest* dan *posttest*

Kegiatan dalam melakukan analisis data penelitian adalah untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Adapun pengujian analisis data dilakukan dengan uji normalitas, uji homogenitas dan uji pengaruh.

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya sebuah data dalam penelitian. Uji normalitas dilakukan dengan rumus Chi-kuadrat. Berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapat hasil data pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 5

Hasil Uji Normalitas Data *Pretest* dan *Posttest dribble* sepak bola.

Indikator	Signifikan	Keterangan
<i>Pretest</i>	3,94 < 16,8	Normal
<i>Posttest</i>	3,46 < 20,1	Normal

Dalam perhitungan ditemukan Chi-kuadrat hitung *pretest*= 3,94 dan Chi-kuadrat *posttest*= 3,46; selanjutnya dibandingkan dengan chi-kuadrat tabel dengan dk (derajat kebebasan) *pretest* = 6 dan chi-kuadrat tabel dengan dk (derajat kebebasan) *posttest* = 8. Berdasarkan tabel chi-kuadrat (x^2), dapat diketahui bahwa apabila masing-masing dk= 4 dan kesalahan 1% maka harga chi-kuadrat tabel=16,8; dan dk=8 dan kesalahan 1%, maka chi-kuadrat tabel =

20,1. Karena chi-kuadrat hitung menggunakan rumus $X^2_{hitung} < X^2_{tabel}$ (untuk *pretest* 3,94 lebih kecil dari harga chi-kuadrat tabel (16,8) dan chi-kuadrat hitung untuk *posttest* 3,46 lebih kecil dari harga chi-kuadrat tabel (20,1), maka distribusi data statistik 36 siswa tersebut dapat dinyatakan normal.

Pengujian homogenitas varians digunakan uji F. Adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 6
Hasil Uji Homogenitas

Signifikan	Keterangan
1,69 < 1,78	Homogen

Harga F hitung = 1,69 dibanding dengan harga F tabel = 1,78 dengan dk pembilang sama, kebetulan jumlah n_1 dan n_2 sama yaitu 36 (dk pembilang dan dk penyebut sama). Berdasarkan F tabel, maka harga F hitung lebih kecil dari F tabel (1,69 < 1,78) untuk F tabel 1%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa varian data yang akan dianalisis homogen.

Uji pengaruh dalam penelitian ini dilakukan untuk mengetahui pengaruh dari model pembelajaran STAD (*Student teams-Achievment Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola pada siswa SMP Negeri 6 Pontianak. Pengujian pengaruh dalam penelitian ini menggunakan uji-t dapat dilihat pada tabel 1 .

Berdasarkan data pada tabel 2, maka didapat nilai t_{hitung} yaitu sebesar 38,22. Dengan melihat tabel statistik dimana pada derajat kebebasan $dk = (N-1)$ adalah $36-1 = 35$ dan pada taraf signifikansi 5% diperoleh nilai t_{tabel} sebesar 2,030. Dengan demikian nilai dari $t_{hitung} = 38,22$ lebih besar dari nilai $t_{tabel} = 2,030$, artinya hipotesis diterima dan terdapat pengaruh model pembelajaran STAD (*Student teams-Achievment Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola pada siswa SMP Negeri 6 Pontianak. Adapun persentase peningkatan adalah sebesar 36,09%.

Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian *eksperiment* tentang pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 6 Pontianak. Penelitian ini dilakukan dengan menganalisis uji pengaruh antara tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui peningkatan hasil belajar yang telah dilakukan siswa.

Proses penelitian dilakukan dengan melihat kemampuan dasar siswa melalui tes awal (*pretest*). Tahap selanjutnya yaitu pemberian perlakuan (*treatment*) berupa proses pembelajaran teknik *dribble* sepak bola dengan menggunakan model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*). Selanjutnya siswa akan diberikan tes akhir (*posttest*) dengan tujuan

untuk membandingkan kemampuan dasar dan kemampuan akhir setelah pembelajaran.

Adapun dalam penelitian ini, model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola menjadi obyek utama pembahasan dari penelitian ini. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dengan kisaran 5-6 orang. Pengelompokan siswa dilakukan secara acak tanpa membedakan jenis kelamin dan kemampuan belajar siswa. Dengan ketentuan tersebut, masing-masing siswa dituntut untuk saling membantu dalam sebuah kelompok, hal itu dilakukan guna memecahkan masalah yang dihadapi untuk tujuan keberhasilan dalam sebuah proses pembelajaran.

Tujuan dari model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) yaitu mengajarkan siswa untuk bekerja sama dan saling mengajari satu sama lain yang memungkinkan untuk memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran. Setiap siswa mempunyai peran dan dapat bergerak aktif dalam proses pembelajaran. Dalam pembelajaran ini, siswa akan diberikan penghargaan atas keberhasilan yang dapat dicapai oleh kelompok. Hal ini diharapkan dapat membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Siswa akan lebih bersemangat untuk belajar dan mendapatkan penghargaan yang akan diberikan oleh guru.

Setelah proses penelitian dilakukan maka tahapan selanjutnya yaitu menganalisis uji pengaruh antara tes awal dan tes akhir. Berdasarkan hasil pengambilan data baik tes awal maupun tes akhir penelitian, didapat bahwa pada tes awal sebelum diberikan perlakuan melalui pembelajaran, rata-rata hasil kemampuan teknik *dribble* sepak bola pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 6 Pontianak, yaitu 11,22. Setelah diberikan perlakuan, peneliti mengambil tes akhir yaitu, dengan rata-rata 15,28. Berdasarkan hasil analisis data penelitian maka dapat dinyatakan bahwa pada tes awal diperoleh nilai kemampuan yang lebih rendah dibandingkan tes akhir, dengan hasil tersebut dapat terlihat adanya peningkatan antara tes awal dan tes akhir. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis uji pengaruh yang telah dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 6 Pontianak. Adapun persentase peningkatannya adalah sebesar 36,09%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan hasil belajar teknik *dribble* sepak bola pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 6 Pontianak. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata *pretest* yaitu 11,22 dan nilai rata-rata *posttest*

15,28. Terdapat pengaruh model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) terhadap hasil belajar teknik *dribble* sepak bola pada siswa kelas VIII D SMP Negeri 6 Pontianak dengan persentase peningkatan kemampuan siswa sebesar 36,09%.

Saran

Model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) yang diterapkan dalam proses pembelajaran memiliki pengaruh yang baik pada peningkatan kemampuan belajar siswa. Model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) juga dapat memotivasi siswa dalam proses pembelajaran, meningkatkan kemampuan dalam bekerjasama, serta memacu siswa untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal. Penerapan model pembelajaran STAD (*Student Teams-Achievment Division*) harus disusun atau direncanakan dengan baik agar pelaksanaannya dapat berjalan sesuai harapan dan tujuan dari pembelajaran juga tercapai dengan baik.

DAFTAR RUJUKAN

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : CV. Pustaka Setia.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Yogyakarta : Pustaka Belajar.
- Luxbacher, Joseph, A. 2012. *Sepak Bola*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Martono, Nanang. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Analisis Isi dan Analisis Data Sekunder*. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada.
- Rahayu, Ega, Trisna. 2013. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Rosdiani, Dini. 2012. *Model Pembelajaran Langsung Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Rusman. 2013. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukatamsi. 1985. *Teknik Dasar Bermain Sepak Bola*. Solo : Tiga Serangkai.
- Usli, Lingling, Entang Hermanu, dan Iman Imanudin. 2008. *Pelatihan Cabang Olahraga Sepak Bola*. Jurusan Kepelatihan Olahraga Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Indonesia Bandung.