PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW, STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD) DAN KONVENSIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* MENDATAR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS XI SMK N 2 PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

TESIS

Diajukan untuk Penulisan Tesis Guna Memenuhi Salah Satu Syarat

Memperoleh Gelar Magister (S-2) Pada Program Studi Keguruan Olahraga

Program Pascasarjana UN PGRI Kediri

OLEH :

SHAIFUL ABIDIN
NPM : 14.0.06.01.0010

PROGRAM PASCASARJANA

UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA KEDIRI

UN PGRI KEDIRI

2016

HALAMAN PERSETUJUAN

Tesis Oleh :

SHAIFUL ABIDIN
NPM : 14.0.06.01.0010

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*, *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD) DAN KONVENSIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* MENDATAR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS XI SMK N 2 PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Tesis Program Studi Keguruan Olahraga

Program Pascasarjana UN PGRI Kediri

Tangal : 29 Juli 2016

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M.	**Dr. Suryanto, M.Si.**
NIDN. 0014015706	**NIDN. 0010056501**

Menyetujui

Ketua Jurusan/Prodi,

Dr. Atrup, M.Pd., M.M.

NIDN. 0709116101

ii

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis Oleh :

SHAIFUL ABIDIN
NPM : 14.0.06.01.0010

Judul :

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*, *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD) DAN KONVENSIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* MENDATAR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS XI SMKN 2 PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Program Studi Magister Keguruan Olahraga
Program Pascasarjana Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tangal : 12 Agustus 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Dewan Penguji:

1. Ketua : Dr. M.Muchson, S.E. M.M.
2. Sekretaris : Dr. Subagyo, M.M.
3. Penguji I : Prof. Dr. Sugiono, M.M.
4. Penguji II : Dr. Suryanto, M.Si.

Mengetahui,
Direktur Program Pascasarjana
UN PGRI Kediri

Dr. Rr. Forijati, M.M.
NIDN. 0028016701

iii

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *JIGSAW*, *STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISIONS* (STAD) DAN KONVENSIONAL UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* MENDATAR DALAM PERMAINAN SEPAK BOLA PADA SISWA KELAS XI SMK N 2 PONOROGO TAHUN PELAJARAN 2015/2016

Shaiful Abidin
NPM; 14.0.06.01.0010
Keguruan Olahraga – Program Pascasarjana
abidinshaiful@gmail.com
Prof. Dr. H. Sugiono, M.M. dan Dr. Suryanto, M.Si.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui : (1) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola. (2) Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola. (3) Pengaruh model pembelajan konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola.

Penelitian ini menggunakan metode *eksperimen*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016 berjumlah 60 siswa. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proporsional random sampling.* Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 siswa. Teknik analisis data yang digunakan adalah *one way anava.*

Hasil penelitian : 1) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola. Berdasarkan uji *post hoc LSD* diperoleh nilai *mean difference (I-J)* yang signifikan pada taraf signifikansi 5% sehingga Ho ditolak; 2) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola. Berdasarkan uji *post hoc LSD* diperoleh nilai *mean difference (I-J)* yang signifikan pada taraf signifikansi 5% sehingga Ho ditolak; dan 3) Ada pengaruh model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola. Berdasarkan uji *post hoc LSD* diperoleh nilai *mean difference (I-J)* yang signifikan pada taraf signifikansi 5% sehingga Ho ditolak; dan 4) Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw, Studend Teams Achievement Division* (STAD) dan konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola. Dari hasil pada tabel ANOVA diperoleh nilai Sig. = 0,000 < 0,05 dan nilai F_{hitung} = 75,209 > F_{tabel} = 5,01 dengan df1= 2 dan df2= 57 pada taraf signifikansi 5% sehingga Ho ditolak.

Kesimpulan penelitian ini adalah 1) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016; 2) Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016; 3) Ada pengaruh model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016; 4) Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw, Studend Teams Achievement Division* (STAD) dan konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016.

Kata kunci : Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw, Student Teams Achievement Divisions* (STAD) dan Konvensional dan Hasil Belajar *Passing* Mendatar Sepak Bola.

I. PENDAHULUAN

Mujahir (2007: 2) menyatakan "Sepak Bola adalah salah suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menyepak bola, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukan bola".

Menurut Abdul Rohim (2008: 8) teknik dasar menendang dengan kaki bagian dalam dapat dilakukan dengan cara sebagai berikut : (1) Diawali dengan sikap berdiri menghadap ke arah gerakan. (2) Letakan kaki tumpu disamping bola dengan sikap lutut agak ditekuk dan bahu menghadap gerakan. (3) Sikap kedua lengan disamping badan agak telentang. (4) Pergelangan kaki yang akan digunakan menendang diputar keluar. (5) Pandangan berpusat pada bola. (6) Tarik kaki yang akan digunakan menendang ke belakang lalu ayunkan ke depan ke arah bola. (7) Perkenanan kaki pada bola tepat pada tengah-tengah bola. (8) Pindahkan berat badan ke depan mengikuti arah gerakan.

Di dalam aktivitas pembelajaran permainan sepak bola seorang guru harus bisa mengarahkan siswanya untuk bebas dan kreatif dalam mempelajari suatu pembelajaran permainan olahraga, namun tetap dalam pengawasan guru. Untuk mengakomodisi kreativitas dan kebebasan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran permainan sepak bola, seorang guru Penjasorkes bisa menggunakan metode, model dan gaya mengajar yang sesuai, agar semua potensi siswa dapat berkembang.

Anita Lie (2004: 29) menjelaskan bahwa model pembelajaran model kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asal.

Sudjana (2005: 6) menjelaskan, "ada dua faktor utama yang mempengaruhi belajar yaitu dari dalam (internal) dan dari luar (eksternal)". Faktor dari dalam meliputi kemampuan, minat, motivasi, kreativitas, perhatian dan kebebasan. Faktor dari luar meliputi lingkungan belajar, sarana prasarana belajar, kurikulum, dan kebijakan terutama yang mempengaruhi kualitas pembelajaran.

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*), memiliki tujuan utama bahwa setiap siswa menjadi berarti dalam belajar. Siswa bekerja sama dalam kelompok kecil, terstruktur, kelompok heterogen untuk menguasai materi pembelajaran. Para siswa tidak hanya bertanggung jawab untuk belajar materi, tetapi juga untuk membantu kelompok rekan mereka belajar.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* adalah suatu model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa anggota dalam satu kelompok yang bertanggung jawab atas penguasaan bagian materi belajar dan mampu mengajarkan bagian materi belajar tersebut kepada anggota lain dalam kelompoknya.

Penerapan model pembelajaran dengan pendekatan kooperatif dapat meningkatkan *self-esteem*, kemampuan interpersonal dan menerima kesenjangan akademik di antara siswa. Di samping itu pendekatan pembelajaran kooperatif dapat mendorong siswa memiliki motivasi, keberanian, dan memiliki toleransi terhadap

berbagai budaya di dalam kelas yang heterogen. Pembelajaran kooperatif memiliki kelebihan di mana para siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain dalam belajar.

Dalam *Jigsaw,* guru memperhatikan skema atau latar belakang pengalaman siswa dan membantu mengaktifkan skema ini agar bahan pelajaran menjadi lebih bermakna. Selain itu siswa bekerja dalam suasana gotong royong dan mempunyai banyak kesempatan untuk mengolah informasi dan meningkatkan ketrampilan berkomunikasi. (Lie, 2002: 68).

II. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan penelitian kuantitatif. Hal ini seperti yang diungkapkan, Winarno jika ada data yang dikumpulkan dapat di klasifikasikan dalam kategori – kategori atau di ubah dalam bentuk angka – angka, maka analisis data kuantitatif cocok digunakan (Winarno, 2011 : 151).

Penelitian ini dilaksanakan di SMK N 2 Ponorogo. Halaman depan SMK Negeri 2 Ponorogo terdapat lapangan yang luas.

Penelitian ini dilaksanakan selama satu bulan mulai tanggal 4 April sampai dengan tanggal 3 Mei 2016. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas X-A sebanyak 20 siswa sebagai kelompok eksperimen dan X-B sebanyak 10 siswa sebagai kelompok kontrol.

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui tes dan pengukuran dalam olahraga untuk mengukur kemampuan menendang bola dalam permainan sepakbola dengan tes kemampuan menendang bola kesasaran menggunakan kaki bagian dalam dari Robert Rogalski dan Ernst G. Degel yang dikutip Soekatamsi (1988:254).

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam kelompok ini meliputi normalitas dan uji homogenitas. Adapun langkah-langkah uji prasyarat penelitian sebagai berikut :

a) Uji Normalitas

Uji prasyarat analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji normalitas. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan metode Lilliefors dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20. Perumusan hipotesis sebagai berikut:

1) Ho berbunyi data tidak berdistribusi normal.
2) Ha berbunyi data berdistribusi normal.

Pengujian hipotesis dengan aplikasi SPSS adalah

1) Nilai probability (sig) > 0,05, maka Ho ditolak
2) Nilai probability (sig) < 0,05, maka Ho diterima

b) Uji Homogenitas

Dalam uji homogenitas dilakukan dengan cara membagi varians yang lebih besar dengan varians yang lebih kecil. Uji homogenitas data dalam penelitian ini dengan bantuan aplikasi SPSS versi 20. Perumusan hipotesis sebagai berikut:

1) Ho berbunyi tidak berasal dari varians yang sama.
2) Ha berbunyi berasal dari varians yang sama.

Pengujian hipotesis dengan aplikasi SPSS adalah

1) Nilai probability (sig) > 0,05, maka Ho ditolak
2) Nilai probability (sig) < 0,05, maka Ho diterima

3. Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dalam penelitian ini menggunakan *one way anova* dengan bantuan SPSS versi 23.

Perumusan hipotesis sebagai berikut:

1) Ho berbunyi tidak ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* mendatar permainan sepak bola.
2) Ha berbunyi ada pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* mendatar permainan sepak bola.

Pengujian hipotesis dengan aplikasi SPSS adalah

1) Nilai F_{hitung} > F_{tabel} atau nilai probability (sig) > 0,05, maka Ho ditolak.
2) Nilai F_{hitung} < F_{tabel} atau nilai probability (sig) < 0,05, maka Ho diterima.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari data hasil prediksi hasil belajar *passing* mendatar sebelum diberi perlakuan, setelah dianalisis menggunakan uji *Liliefors*, maka diperoleh hasil pengujian seperti tercantum dalam tabel berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov[a]			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
sebelum	.169	10	.200*	.967	10	.862
sesudah	.282	10	.023	.890	10	.172
sebelum	.216	10	.200*	.926	10	.411
sesudah	.282	10	.023	.890	10	.172
sebelum	.168	10	.200*	.908	10	.268
sesudah	.195	10	.200*	.878	10	.124

*. This is a lower bound of the true significance.
a. Lilliefors Significance Correction

Dari tabel 4.1 uji normalitas dengan *Shapiro-Wilk* diketahui bahwa nilai Sig. > 0,05. Hal ini menunjukkan bahwa sampel yang terambil berasal dari populasi yang berdistribusi normal. Dengan demikian persyaratan normalitas data telah terpenuhi.

Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui kesamaan varians dari kedua kelompok. Jika kedua kelompoktersebut memiliki kesamaan varians, maka apabila nantinya kedua kelompok memilki perbadaan, maka perbedaan tersebut disebabkan perbedaan rata-rata kemampuan. Hasil uji homogenitas sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances			
Passing			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
2.362	2	27	.113

Dari tabel 4.2 dapat diketahui nilai Sig.= 0,113 > 0,05 . Hal ini menunjukkan sampel-sampel penelitian pada kelompok pembelajaran, keduanya bersifat homogen. Dengan demikian persyaratan homogenitas juga dipenuhi.

Untuk mengetahui perbedaan pengauh masing-masing variable terhadap hasil belajar *passing* mendatar maka dilakukan uji *one way*

anava dengan *paired sample t-test*. Berikut hasil uji hipotesis :

Tabel 4.3 Uji *Paired Sampel T-Test*

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference Lower	Upper			
Jigsaw	sebelum - sesudah	-3.500	1.958	.619	-4.901	-2.099	-5.653	9	.000
STAD	sebelum - sesudah	-2.400	1.713	.542	-3.625	-1.175	-4.431	9	.002
Konvensional	sebelum - sesudah	-1.800	1.619	.512	-2.958	-.642	-3.515	9	.007

Tabel 4.4 Uji *F (One Way Anova)*

ANOVA

Passing

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	8.267	2	4.133	3.577	.042
Within Groups	31.200	27	1.156		
Total	39.467	29			

Tabel 4.5 Uji *Post Hoc LSD*

Multiple Comparisons

Dependent Variable: Passing

	(I) Model Pembelajaran	(J) Model Pembelajaran	Mean Difference (I-J)	Std. Error	Sig.	95% Confidence Interval Lower Bound	Upper Bound
LSD	JIGSAW	STAD	-.050	.374	.894	-.80	.70
		KONVENSIONAL	3.850*	.374	.000	3.10	4.60
	STAD	JIGSAW	.050	.374	.894	-.70	.80
		KONVENSIONAL	3.900*	.374	.000	3.15	4.65
	KONVENSIONAL	JIGSAW	-3.850*	.374	.000	-4.60	-3.10
		STAD	-3.900*	.374	.000	-4.65	-3.15

*. The mean difference is significant at the 0.05 level.

Dari tabel 4.3 dapat diketahui:

1) Pada kelompok model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* diperoleh nilai Sig. = 0,000 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh antara sebelum dan sesudah perlakuan.
2) Pada kelompok model pembelajaran kooperatif tipe *Student Teams Achievement Divisions* (STAD) diperoleh nilai Sig. = 0,002 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh antara sebelum dan sesudah perlakuan.
3) Pada kelompok model pembelajaran konvensional diperoleh nilai Sig. = 0,007 < 0,05. Sehingga dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh antara sebelum dan sesudah perlakuan.

Dari hasil output tabel uji *F* diperoleh nilai Sig. = 0,042 < 0,05 sehingga Ho ditolak dan dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* mendatar permainan sepak bola.

1. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Mendatar Dalam Permainan Sepak Bola

Dalam uji hipotesis untuk uji besarnya pengaruh dihitung dengan perhitungan uji t sampel dependen karena mempunyai kelompok nilai untuk 2 kelompok yang dijodohkan (sumanto, 1989:163), berdasarkan uji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola dapat diketahui berapa besar pengaruhnya. Adapun dari

perhitungan diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.4 Hasil Penghitungan Hipotesisi 1

d-f	t-hitung	t-tabel	Signifikan / Non
N-l	5,653	5%	Signifikan
9		2,262	

Dari analisa data diperoleh nilai t_{hitung} = 5,653 dan t_{tabel} dengan N = 10, db = 10 - 1 = 9 dengan taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,262. Untuk mengambil kesimpulan maka perlu dibandingkan antara t_{hitung} dan t_{tabel}. Ternyata t_{hitung} = 5,653 > t_{tabel} = 2,262 pada taraf signifikansi 5%, sehingga Ho ditolak, yang artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola.

2. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Mendatar Dalam Permainan Sepak Bola

Dalam uji hipotesis untuk uji besarnya pengaruh dihitung dengan perhitungan uji t sampel dependen karena mempunyai kelompok nilai untuk 2 kelompok yang dijodohkan (sumanto, 1989:163), berdasarkan uji pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola dapat diketahui berapa besar pengaruhnya. Adapun dari perhitungan diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.5 Hasil Penghitungan Hipotesis 2

d-f	t-hitung	t-tabel	Signifikan / Non
N-l	4,431	5%	Signifikan
9		2,262	

Dari analisa data diperoleh nilai t_{hitung} = 4,431 dan t_{tabel} dengan N = 10, db = 10 - 1 = 9 dengan taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,262. Untuk mengambil kesimpulan maka perlu dibandingkan antara t_{hitung} dan t_{tabel}. Ternyata t_{hitung} = 4,431 > t_{tabel} = 2,262 pada taraf signifikansi 5%, sehingga Ho ditolak, yang artinya ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola.

3. Pengaruh Model Pembelajaran Konvensional) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Mendatar Dalam Permainan Sepak Bola

Dalam uji hipotesis untuk uji besarnya pengaruh dihitung dengan perhitungan uji t sampel dependen karena mempunyai kelompok nilai untuk 2 kelompok yang dijodohkan (sumanto, 1989:163), berdasarkan uji pengaruh model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola dapat diketahui berapa besar pengaruhnya. Adapun dari perhitungan diperoleh hasil seperti terlihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.6 Hasil Penghitungan Hipotesis 3

d-f	t-hitung	t-tabel	Signifikan / Non
N-l	3,515	5%	Signifikan
9		2,262	

Dari analisa data diperoleh nilai t_{hitung} = 3,515 dan t_{tabel} dengan N = 10, db = 10 - 1 = 9 dengan taraf signifikansi 5% adalah sebesar 2,262. Untuk mengambil kesimpulan maka perlu dibandingkan antara t_{hitung} dan t_{tabel}. Ternyata t_{hitung} = 3,515 > t_{tabel} = 2,262 pada taraf signifikansi 5%, sehingga Ho ditolak, yang artinya ada pengaruh model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola.

4. Perbedaan Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Jigsaw, Studend Teams Achievement Division* (Stad) Dan Konvensional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar *Passing* Mendatar Dalam Permainan Sepak Bola

Dari hasil analisis data pada tabel ANOVA diperoleh nilai Sig. = 0,042 < 0,05 dan nilai F_{hitung} = 3,577 > F_{tabel} = 3,35 dengan df1= 2 dan df2= 27 pada taraf signifikansi 5% sehingga Ho ditolak dan dapat disimpulkan ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara model pembelajaran terhadap hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola.

Berdasarkan analisis data dan pembahasan yang telah diungkapkan, maka dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Jigsaw* untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016.
2. Ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Studend Teams Achievement Division* (STAD) untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016.
3. Ada pengaruh model pembelajaran konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016.
4. Ada perbedaan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *jigsaw, Studend Teams Achievement Division* (STAD) dan konvensional untuk meningkatkan hasil belajar *passing* mendatar dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMK N 2 Ponorogo tahun pelajaran 2015/2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Abdurrahman, M. 1997. *Peranan Suasana Belajar Kooperatif dan Kompetitif dalam Peningkatan Hasil Belajar*. Jakarta: Lembaga Penelitian IKIP.

Anita Lie. 2004. *Cooperative Learning*. "Mempraktikkan *Cooperative Learning* di Ruang-ruang Kelas". Jakarta: Grasindo.

Agus Suprijono. 2009. Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Astuti, Puji dan Supriyadi. 2004. *Peningkatan Prestasi Belajar Mahasiswa Dalam Mata Kuliah Ilmu Produksi Ternak Unggas Melalui Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning*. Karanganyar: Akademi Peternakan Karanganyar.

Etin Solihatin dan Raharjo. (2007). *Cooperative Learning*. Jakarta : Bumi Aksara.

Hisyam Zaini, Bermawy Munthe, dan Sekar Ayu Aryani. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.

Johnson dan Johnson. 1996. *Cooperative Learning, Two Heads Learn Better Than One*. Http/www.contexts.org./elib/c.18/Johnson.htm.

Mielke, Danny. 2007. Dasar-dasar Sepakbola. Bandung: Pakar Raya.

Muhajir. (2006). *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* Jakarta: Gramedia.

Rahyubi, Heri. (2012). *Teori-teori Belajar dan Aplikasi Pembelajaran Motorik*. Bandung : Nusa Media

Rusman. (2013). *Model-model Pembelajaran*. Depok: Raja Grafindo Persada.

Slavin R. 1997. *Cooperative Learning.* Second Edition. Allyn & Bacon. A Simon & Aschuster Company.

Soekatamsi. (2000). *Teori dan Praktek Sepak Bola 1* .Surakarta: UNS Press.

Sucipto. Sutiyono, B. Tohir, I. M & Nuryadi. (2000). *Sepak Bola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Suharsimi Arikunto. 2003. *Prosedur Penelitian Suatu Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.

Sulasmono, Bambang Suteng. 2003. *Mengembangkan Kecerdasan Antarpribadi Melalui Belajar Cooperatif*. Academika. "*News Letter* Dewan Pendidikan Kota Salatiga", Edisi No. 2 Tahun I 2003.

Sutrisno Hadi. 2000. *Metodologi Research*. Yogyakarta: Andi Offset.