

**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN *TWO STAY TWO STRAY*
TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLING*
PADA PERMAINAN SEPAKBOLA**

Sayyidatul Hafidhoh

S-1 Program Studi Pendidikan Jasmani
Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan
Email : sayyidatulhafidhoh@gmail.com

ABSTRAK

Salah satu dari pembelajaran penjasorkes di sekolah yaitu sepakbola, sepakbola adalah salah satu dari cabang olahraga permainan. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah-daerah tendangan hukumannya. (Nuh, 2014: 12). Tujuan sepakbola ialah memasukkan bola ke gawang lawan. Ada empat teknik dasar dalam sepakbola adalah menendang bola, mengontrol bola, menggiring bola, dan menyundul bola (Nuh, 2014: 12). Demikian pula halnya dengan teknik dasar menggiring bola yang menjadialah satu teknik sepakbola yang diajarkan pada tingkat SD. Dengan jumlah 30 peserta didik kelas V-B MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto, masih ada beberapa siswa yang masih kesulitan dalam melakukan teknik dasar menggiring bola pada permainan sepakbola.

Tujuan dalam penelitian ini adalah mengetahui pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola pada peserta didik kelas IV-B MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto tahun pelajaran 2017/2018. Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan menggunakan jenis penelitian pra-eksperimen, karena dalam penelitian ini tidak terdapat kelas kontrol dan kelas eksperimen. Karena peneliti ingin mengetahui ada atau tidaknya pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola pada peserta didik kelas IV-B MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto tahun pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data yang diperoleh oleh peneliti dari MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto diperoleh nilai untuk tes keterampilan *dribbling* kaki bagian dalam yaitu t_{hitung} sebesar 10,401 kemudian tes pengetahuan *dribbling* kaki bagian dalam yaitu t_{hitung} 24,824 yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 30 peserta didik dengan $df = n-1 = 29$ diperoleh t_{tabel} dengan interpretasi sebesar 2,045. Jadi nilai t_{hitung} $10,401 \geq 2,045$ untuk tes keterampilan *dribbling* kaki bagian dalam dan nilai t_{hitung} $24,824 \geq 2,045$. Dari perhitungan di atas maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran *two stay two stray* terhadap hasil belajar *dribbling* menggunakan kaki bagian dalam pada permainan sepakbola pada peserta didik kelas IV-B MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto tahun pelajaran 2017/2018.

ABSTRACT

Football is one kind of sport game. This game almost entirely using leg, except the goalkeeper that can use arm in his territory (Nuh, 2014: 12). The aim of football itself is to take the ball into the opponent's goalpost to make a goal. There are four basic techniques in football. They are dribbling, shooting, passing and heading (Nuh, 2014: 12). In this research, the researcher did a pre-test on 30 students in the fourth grade of MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto, as the result there are still many students which can't do the basic techniques of football.

Therefore, this research has an aim to find out the influence of two stay-two stray's method toward student's learning result of dribbling by using inner leg in football game by students in the fourth grade of MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto period 2017/2018. In addition, the researcher uses quantitative research as the research design, while pre-experimental research as the research method, because this research is conducted without a control group and experiment group.

As the result, from students in the fourth grade of MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto period 2017/2018, the researcher obtains scores for dribbling skill test as follows t_{hitung} 10,401 then, dribbling knowledge's score that is counted in t_{hitung} 24,824 compared with t-table in 5% significance based on 30 students as participants with $df=n-1=29$ obtained t-table which has 2,045 as its interpretation. So, the value of t_{hitung} 10,401 \geq 2,045 for dribbling skill test and t_{hitung} 24,824 \geq 2,045. From all that, the researcher concludes that there is an influence of two stay-two stray's method toward student's learning result of dribbling by using inner leg in football game by students in the fourth grade of MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto period 2017/2018

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah proses interaksi yang terjadi antara guru dengan peserta didik yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Pendidikan merupakan proses interaksi yang mendorong terjadinya belajar, dengan adanya belajar terjadilah perkembangan jasmani mental siswa (Dimiyati, 2009:7). Dalam mencapai tujuan pendidikan perlu adanya model pembelajaran yang harus diterapkan untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari oleh peserta didik, oleh sebab itu pengajar harus bisa memilih model pembelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik supaya peserta didik bisa aktif dalam proses pembelajaran.

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional bab II tentang dasar, fungsi dan tujuan pendidikan adalah :

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Berdasarkan paparan diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan adalah kebutuhan manusia yang harus dipenuhi sepanjang hayat, agar dapat hidup berkembang menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esaberakhlak, mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pendidikan secara umum tidak hanya membangun kecerdasan dan pengetahuan saja tetapi juga untuk meningkatkan aktivitas gerak kesehatan jasmani dan kemampuan motorik. Dalam Undang-undang Republik Indonesia Nomor 23 tahun 2003 Pasal 37 menyatakan bahwa: mewajibkan untuk kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat pendidikan jasmani dan olahraga. Pendidikan Jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan maupun anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui kegiatan jasmani dalam rangka pertumbuhan, kecerdasan, dan perkembangan watak (Mardiana, 2008:4)

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (penjasorkes) cenderung mengajak peserta didik untuk berolahraga yang nantinya dapat mengubah perilaku hidup peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan sehat. Selain itu juga mendapat pemahaman tentang berbagai macam bidang olahraga yang nantinya dapat mengubah perilaku hidup peserta didik menjadi lebih aktif, kreatif dan sehat. Misalnya cabang olahraga sepakbola yang mengharuskan anggota tubuh bergerak dan juga mengharuskan otak berfikir untuk membuat strategi bertahan dan menyerang lawan.

Dalam olahraga sepakbola memiliki banyak teknik dasar yang perlu dipelajari diantaranya, *passing, dribbling, shooting, heading*. Dalam hal ini *dribbling* pada sepakbola adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan (Mielke, 2007:1). Mengatakan bahwa *dribbling* dalam sepak bola memiliki fungsi yang sama dengan bola basket yaitu memungkinkan pemain untuk mempertahankan bola saat berlari melintasi lawan atau maju ke ruang yang terbuka. Pemain dapat menggunakan berbagai kaki (*inside, outside, instep*, telapak kaki) untuk mengontrol bola sambil terus *dribbling* bola (Bacer, 2011:47).

HASIL PENELITIAN

Dari akumulasi hasil belajar keterampilan dan pengetahuan *dribbling* kaki bagian dalam didapatkan hasil *pretest* dan *posttest*. Jumlah *pretest* keterampilan sebesar 1613 untuk pengetahuan sebesar 1190 sedangkan jumlah *posttest* keterampilan sebesar 1899 untuk pengetahuan sebesar 2400 dengan rata-rata *pretest* keterampilan sebesar 53,79 dan sebesar 39,66 untuk *pretest* pengetahuan sedangkan rata-rata *posttest* keterampilan sebesar 63,3 dan sebesar 80 untuk *posttest* pengetahuan. Dengan jumlah sampel sebanyak 30 peserta didik.

ANALISIS DATA

Teknik analisa data pada penelitian ini adalah untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan efektifitas pembelajaran *dribbling* dengan kaki bagian dalam sepakbola, peneliti menggunakan uji t (*t-test*) yang berguna menguji signifikan perbedaan *mean*. Uji t (*t-test*) adalah teknik statistik yang dipergunakan untuk menguji signifikan perbedaan dua buah mean yang berasal dari dua buah

distribusi. Distribusi data yang dimaksud adalah menganalisis perbedaan antara hasil *pretest* dan *posttest*, dalam penelitian menggunakan *uji paired sample tes* dengan menggunakan bantuan program *SPSS versi 20 for windows*.

PEMBAHASAN

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari kegiatan penelitian yang telah dilakukan diketahui bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) terhadap hasil belajar *dribbling* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola pada peserta didik kelas IV MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto Tahun Pelajaran 2017/2018.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Two Stay Two Stray* (TS-TS) adalah salah satu model pembelajaran dimana dalam pembelajarannya peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok dan setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Dalam proses pembelajarannya dua orang peserta didik tinggal di kelompok dan tiga peserta didik lainnya bertamu ke kelompok lain. Dua orang yang tinggal bertugas memberikan informasi kepada tamu tentang hasil kelompoknya, sedangkan yang bertamu bertugas mencatat hasil diskusi kelompok yang dikunjungnya.

Adapun kelebihan menggunakan model pembelajaran TSTS yang bisa meningkatkan hasil belajar peserta didik antara lain:

1. Membantu meningkatkan minat dan prestasi belajar
2. Lebih berorientasi pada keaktifan
3. Kecenderungan belajar peserta didik bermakna
4. Dapat diterapkan pada semua kelas atau tingkatan

Menurut Danny Mielke (2007:1) mengatakan *dribbling* adalah ketrampilan dasar dalam sepak bola karena semua pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.

Berdasarkan penelitian ini menyatakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif TSTS dapat memberikan pengaruh terhadap hasil belajar *dribbling* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola pada kelas IV MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto Tahun Pelajaran 2017/2018.

Berdasarkan perhitungan dari seluruh data diperoleh nilai untuk tes keterampilan *dribbling* kaki bagian dalam yaitu t_{hitung} sebesar 10,401 kemudian tes pengetahuan *dribbling* kaki bagian dalam yaitu t_{hitung} 24,824 yang kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} pada taraf signifikan 5% dengan jumlah responden 30 peserta didik dengan $df = n-1 = 29$ diperoleh t_{tabel} dengan interpretasi sebesar 2,045. Jadi nilai t_{hitung} 10,401 \geq 2,045 untuk tes keterampilan *dribbling* kaki bagian dalam dan nilai t_{hitung} 24,824 \geq 2,045.

PENUTUP

A. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

Dari analisis yang telah peneliti lakukan, maka peneliti dapat menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh pembelajaran *dribbling* kaki bagian dalam pada sepakbola dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TS-TS terhadap hasil belajar peserta didik kelas IV-B MI Sunan Ampel Bangsal Mojokerto Tahun Pelajaran 2017/2018.

B. SARAN

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi sekolah
Dengan adanya penelitian ini diharapkan hasilnya dapat dijadikan sebagai salah satu masukan pada pihak sekolah dalam proses mengembangkan kualitas pembelajaran.
2. Bagi guru
Menjadi salah satu pengalaman bagi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tentang model pembelajaran *Two Stay Two Stray* (TS-TS).
3. Bagi peneliti selanjutnya
Dapat dijadikan bahan masukan dan perbandingan hasil penelitian jika memilih masalah sejenis sebagai objek penelitiannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2011. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Lie, Anita. 2002. *Kooperatif Learning*. Jakarta: PT Grasindo.
- Mielke, Danny. 2008. *Dasar-dasar Sepakbola*. Bandung: Pakar Raya.
- Permana, Aseptia Yoga. 2008. *Sepakbola*. Surabaya.
- Rusman. 2011. *Belajar dan Pembelajaran Komputer*. Bandung: Alfabeta.
- Salim, Agus. 2008. *Buku Pintar Sepakbola*. Jakarta: PT. Inti Media Cipta Nusantara.
- Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Susilo, Andik Nur. 2017. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Two Stay Two Stray Terhadap Hasil Belajar Passing dan Stopping Sepakbola*.

Jurnal Olahraga dan Kesehatan Volume 05 Nomer 03 Tahun 2017, 542-553.

Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu*. Jakarta: Prestasi Pustaka.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University perss

Winarno. 2006. *Tes Keterampilan Olahraga*. Malang: Universitas Negeri Malang

Sanjaya, H Wina. 2011. *Strategi pembelajaran berorientasi standar proses pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Suyadi, 2013. *Strategi pembelajaran pendidikan karakter* . Bandung: PT Remaja Rosdakarya