

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF UNTUK MENINGKATKAN KERJASAMA TIM PADA PERMAINAN SEPAK TAKRAW

Ali Priyono, M. Pd

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Majalengka

Permainan sepak takraw merupakan permainan yang dimainkan oleh dua regu yang saling berhadapan yang menuntut kerjasama tim yang baik agar mampu mematikan lawan. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui faktor-faktor yang mempengaruhi kerjasama tim dalam bermain sepak takraw, untuk mengetahui seberapa besar pengaruh suatu model pembelajaran terhadap hasil peningkatan kerjasama. Sehubungan dengan itu, peneliti berinisiatif meneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif untuk meningkatkan kerjasama pada permainan sepak takraw. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan sebuah penelitian yang memberikan perlakuan (*treatment*) kepada objek penelitiannya. Sebelum diberikan perlakuan, terlebih dahulu melakukan tes awal untuk mengetahui hasil sebelum diberikan perlakuan serta diakhiri dengan tes akhir untuk mengetahui hasil setelah diberikan perlakuan. Instrumen yang digunakan adalah angket dan observasi. Sedangkan teknik pengumpulan data yang digunakan adalah kuesioner, observasi (pengamatan) dan dokumentasi foto. Pengolahan data dengan analisis statistik, menguji normalitas suatu data serta menganalisis data dengan menggunakan uji wilcoxon.

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw, sedangkan sampel yang digunakan yaitu *total sampling* atau sampel jenuh sehingga semua populasi dijadikan sebagai sampel. Sampel yang digunakan adalah siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung sebanyak 10 orang. Aspek yang dinilai dalam permainan sepak takraw dengan model pembelajaran kooperatif adalah perlakuan dan proses dari unsur dan faktor kerjasama. Berdasarkan analisis data, rank positif diperoleh lebih besar yaitu 10 dan Z_{hitung} (-2,805) terlihat dari nilai signifikan yang lebih kecil dari $\alpha = 0,05$ sehingga menolak H_0 ini berarti terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Siswa yang sudah diberikan model pembelajaran kooperatif mempunyai peningkatan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang belum diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam hal kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung.

A. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang mengutamakan aktivitas gerak sebagai media pendidikan. Melalui aktivitas gerak diharapkan akan dapat membantu perkembangan dan pertumbuhan siswa secara keseluruhan baik fisik, mental, sosial dan emosional. Cholik dan Lutan (2011:2) menyatakan, bahwa "Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan

jasmani merupakan salah satu sub sistem-sub sistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Telah menjadi pernyataan umum bahwa pendidikan jasmani sebagai satu sub sistem pendidikan mempunyai peran yang berarti dalam mengembangkan kualitas manusia Indonesia."

Berdasarkan jenisnya materi pendidikan jasmani dibedakan menjadi dua kelompok yaitu materi pokok dan materi pilihan. Di dalam materi pokok terdapat beberapa nomor cabang

olahraga yang wajib diajarkan kepada siswa yang meliputi, atletik, senam, dan permainan sedangkan materi pilihan pendidikan jasmani sebagai kegiatan ekstrakurikuler yang dapat diikuti siswa sesuai dengan kemampuan, situasi dan kondisi sekolah masing-masing. Macam-macam cabang olahraga pilihan antara lain renang, pencak silat, bulutangkis, tenis meja, tenis, sepak takraw, dan olahraga tradisional. Melalui pendidikan jasmani siswa disosialisasikan kedalam aktivitas jasmani keterampilan olahraga khususnya olahraga sepak takraw yang merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang belum banyak digemari oleh masyarakat pada umumnya. Permainan sepak takraw menurut Suhud (1989:17) adalah “suatu bentuk permainan yang dilakukan oleh dua regu yang saling berhadapan baik putera, maupun puteri yang berusaha memantulkan bola ke daerah lawan.” Berdasarkan pendapat di atas dengan kata lain bahwa permainan sepak takraw yang mengarahkan kerjasama tim yang baik, dapat diberikan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif merupakan metode pembelajaran dengan siswa bekerja dalam kelompok yang memiliki kemampuan heterogen.

Model pembelajaran kooperatif menurut Lie (2002:28) “Falsafah yang mendasari model pembelajaran gotong royong dalam pendidikan adalah falsafah homo homini socius. Berlawanan dengan teori Darwin, falsafah ini menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial. Kerja sama merupakan kebutuhan yang sangat penting artinya bagi kelangsungan hidup. Tanpa kerjasama, siswa tidak akan ada individu, keluarga, organisasi, atau sekolah.” Dari definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama dalam belajar merupakan kegiatan belajar yang melibatkan aspek metakognisi, motivasi dan kerjasama siswa dalam melaksanakan aspek motivasi berupa pengarahan perilaku untuk mencapai kegiatan belajar. Sifat ketergantungan manusia memungkinkan dan mengharuskan setiap insan atau kelompok sosial untuk selalu berinteraksi dengan orang lain atau kelompok lain.

Hubungan dengan pihak lain yang dilaksanakan dalam suatu hubungan yang bermakna adalah hubungan kerjasama. Makna timbal balik ini harus diusahakan dan dicapai, sehingga harapan-harapan, motivasi, sikap dan lain-lain yang ada pada diri atau kelompok dapat diketahui oleh orang lain atau kelompok lain. Dengan adanya hubungan timbal balik ini akan menghilangkan kecurigaan, prasangka dan praduga. Terdapat lima komponen teoritis yang menggambarkan proses bekerjasama dalam pendidikan jasmani yaitu, saling ketergantungan positif, tanggung jawab perseorangan, interaksi tatap muka, komunikasi antar anggota, dan evaluasi proses kelompok Stahl (dalam Lie, 2002:31). Saling ketergantungan positif artinya setiap anggota harus sadar bahwa keberhasilan kelompok sangat tergantung pada usaha setiap anggotanya. Tanggung jawab perseorangan adalah memotivasi diri sendiri agar hasil kerjanya dapat dipertanggungjawabkan terhadap kelompoknya. Interaksi tatap muka merupakan perbedaan yang akan menjadi modal utama dalam proses bertukar pikiran dalam memecahkan permasalahan untuk saling mengenal dan menerima satu sama lain dalam kegiatan tatap muka dan interaksi pribadi sehingga terjadi hubungan yang akrab. Berdasarkan pengamatan sekilas kehidupan masa kini cenderung lingkungannya dididik secara individual khususnya pada permainan sepak takraw dalam kegiatan ekstrakurikuler di SDN Andir Kidul Kota Bandung terdapat suatu permasalahan, yaitu kurangnya kerjasama dalam satu tim. Kerjasama bisa terjalin bila ada interaksi yang baik, yang dilakukan oleh seluruh komponen didalamnya. Melihat pernyataan tersebut, maka menjadi perhatian penulis untuk dijadikan bahan penelitian yang penulis mengapresiasikannya menjadi sebuah judul yaitu “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Dalam Permainan Sepak Takraw”.

B. METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode eksperimen. Metode eksperimen merupakan sebuah penelitian yang memberikan perlakuan (*treatment*) kepada objek penelitiannya.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One-Group Pretest-Posttest Design* yaitu desain ini menggunakan satu kelompok subyek yang terlebih dahulu diberi pretes/tes awal untuk mengukur kondisi awal (O_1), selanjutnya diberi perlakuan (X) dan kemudian dilakukan posttest/tes akhir (O_2).



Gambar 3.1. *One-Group Pretest Posttest Design* Sugiyono (2009:111)

X = Perlakuan / *Treatment*

O_1 = Pretest (sebelum diberi perlakuan / *treatment*)

O_2 = Posttest (Pengaruh adanya perlakuan / *treatment*)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini ada dua yaitu angket dan observasi.

1). Angket

Tabel 3.2.

KISI-KISI ANGKET KERJASAMA DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW

Variabel	Sub variabel	Indikator	Butir Soal (+)	Butir Soal (-)
Kerjasama	Unsur kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> Sikap kekeluargaan Selalu berbagi Percaya terhadap teman Selalu melakukan setiap orang secara adil 	15,20 1,8 2,11 6,26,27	13,14,25 4,29 3,10,16 7,28
			Faktor kerjasama	9,7
<ul style="list-style-type: none"> Selalu menjunjung tinggi tim demi tercapainya kerjasama Memikirkan kerjasama 	18,21	19,22		
	12,23	24,30		

		<ul style="list-style-type: none"> tim daripada individu Selalu berkomunikasi 		
--	--	---	--	--

Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Sangat Setuju (SS) = 5, Setuju (S) = 4, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 2, Sangat Tidak Setuju (STS) = 1. Kategori untuk setiap pernyataan negatif Sangat Setuju (SS)=1, Setuju (S) = 2, Ragu-ragu (R) = 3, Tidak Setuju (TS) = 4, Sangat Tidak Setuju (STS) = 5.

Tabel 3.3.
KATEGORI PEMBERIAN SKOR ALTERNATIF JAWABAN

ALTERNATIF JAWABAN	SKOR ALTERNATIF JAWABAN	
	+	-
Sangat Setuju	5	1
Setuju	4	2
Ragu-ragu	3	3
Tidak Setuju	2	4
Sangat Tidak Setuju	1	5

2). Observasi

Observasi dilaksanakan pada *pretest* (tes awal) sebelum diberikan *treatment* (perlakuan) dan pada *posttest* (tes akhir) setelah diberikan *treatment* (perlakuan). Dalam penelitian ini menggunakan observasi langsung yaitu pengamatan yang dilakukan terhadap proses yang terjadi dan langsung diamati oleh peneliti.

Tabel 3.4. PEDOMAN OBSERVASI

Variabel	Aspek	Indikator
Kerjasama	Unsur kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> Sikap kekeluargaan Selalu berbagi Percaya terhadap teman Selalu melakukan setiap orang secara adil
	Faktor kerjasama	<ul style="list-style-type: none"> Selalu menjunjung tinggi tim demi tercapainya kerjasama Memikirkan kerjasama tim daripada individu Selalu berkomunikasi

Kategori uraian tentang alternatif jawaban dalam observasi, penulis menetapkan kategori penyekoran sebagai berikut: Kategori untuk setiap butir pernyataan positif, yaitu Selalu (SL) = 5, Sering (SR) = 4, Kadang-kadang (KD) = 3, Hampir Tidak Pernah (HTP) = 2, Tidak Pernah (TP) = 1. Kategori untuk setiap pernyataan negatif Selalu (SL) = 1, Sering (SR) = 2, Kadang-kadang (KD) = 3, Hampir Tidak Pernah (HTP) = 4, Tidak Pernah (TP) = 5.

Dalam analisis data ini terdiri dari dua tahap yaitu: Melakukan Uji Persyaratan Analisis, yaitu dengan :

- a. Uji Normalitas
 - b. Uji validitas dan reliabilitas
- Untuk pengujian validitas data akan menggunakan koefisien *korelasi product moment* dengan rumus serbagai berikut:

$$SV = \frac{\sum_{i=1}^n R(X_i)R(Y_i) - n\left(\frac{n+1}{2}\right)}{\sqrt{\left[\sum_{i=1}^n R(X_i) - n\left(\frac{n-1}{2}\right)\right]^2 \left[\sum_{i=1}^n R(Y_i) - n\left(\frac{n+1}{2}\right)\right]^2}}$$

Dimana :

r_s = koefisien korelasi *product moment*

$R(X_i)$ = Rank (peringkat) dari X_i

$R(Y_i)$ = Rank (peringkat) dari Y_i

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SDN Andir Kidul yang beralamat di Jl. AH. Nasution No. 38A Kecamatan Cinambo Kota Bandung. Populasi dalam penelitian ini terdiri dari siswa yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Sepak Takraw di SDN Andir Kidul sebanyak 10 siswa. sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* (sampel jenuh), maka sampel yang digunakan adalah siswa yang mengikuti ekstrakurikuler sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung sebanyak 10 orang siswa.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Statistika Deskriptif

Tabel 4.1.
SKOR RATA-RATA HASIL KERJASAMA TIM PADA PERMAINAN SEPAK TAKRAW DENGAN PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Periode Tes	Kerjasama TIM Dalam Permainan Sepak Takraw Dengan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif
Tes Awal/ <i>Pretest</i> (sebelum) diberikan Model Pembelajaran Kooperatif	n = 10 $\bar{X} = 128,1$
Tes Akhir/ <i>Posttest</i> (sesudah) diberikan Model Pembelajaran Kooperatif	n = 10 $\bar{X} = 150,9$

Dilihat dari tabel 4.1 dengan melakukan tes awal, nilai rata-rata hasil kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif) adalah 128,1. Selanjutnya setelah melakukan tes akhir (sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif) nilai rata-ratanya menjadi 150,9.

a. Deskripsi Kerjasama Tim Permainan Sepak Takraw Sebelum Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif

Dalam menentukan kriteria kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif), didasarkan dari hasil kuisisioner dimana semua item pertanyaan diukur dengan skala 1–5, Perhitungan kriteria berdasarkan aturan pembuatan distribusi frekuensi. Jumlah item pertanyaan dari angket ditambah dari pertanyaan observasi untuk variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw sebanyak 36 item. Dengan demikian skor maksimum kuisisioner adalah $36 \times 5 = 180$, sedangkan skor minimumnya adalah $1 \times 36 = 36$. Sehingga variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw memiliki skor antara 36 sampai 180. Berdasarkan penghitungan interval kelasnya adalah 29. Sehingga deskripsi variabel disusun menurut kriteria dalam tabel 4.2 di

halaman berikut:

Tabel 4.2.
KRITERIA VARIABEL KERJASAMA TIM PERMAINAN

NO	INTERVAL	KRITERIA
1	36 - 64	Sangat Tidak Baik
2	65 - 93	Tidak Baik
3	94 - 122	Cukup Baik
4	123 - 151	Baik
5	152 - 180	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kuisisioner yang dibagikan kepada responden diperoleh hasil analisis deskriptif yang disajikan pada tabel 4.2 berikut ini:

Tabel 4.3.
ANALISIS DESKRIPTIF VARIABEL KERJASAMA TIM PERMAINAN SEPAK TAKRAW SEBELUM DIBERIKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Kriteria	F	%
Sangat Baik	0	0,0%
Baik	7	70,0%
Cukup Baik	3	30,0%
Kurang Baik	0	0,0%
Sangat Tidak Baik	0	0,0%
Total	10	100,0%

Melihat hasil pada tabel 4.3 menunjukkan bahwa sebagian besar siswa sebanyak 70,0 % atau 7 siswa dinyatakan "Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung, dan sekitar 30,0 % atau 3 siswa dinyatakan "Cukup Baik". Sedangkan tidak ada seorangpun siswa yang dinyatakan "Sangat Baik" dan "Kurang Baik" atau "Sangat Tidak Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw sebelum diberikan model

pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sedangkan berdasarkan tabel 4.1 rata-rata untuk kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung adalah 128,1 dan termasuk kriteria kategori "Baik". Artinya rata-rata kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung dinyatakan baik.

b. **Deskripsi Kerjasama Tim Permainan Sepak Takraw Sesudah Diberikan Model Pembelajaran Kooperatif**

Dalam menentukan kriteria kerjasama tim pada permainan sepak takraw (sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif), didasarkan dari hasil kuisisioner dimana semua item pertanyaan diukur dengan skala 1–5, Perhitungan kriteria berdasarkan aturan pembuatan distribusi frekuensi. Jumlah item pertanyaan dari angket ditambah dari pertanyaan observasi untuk variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw sebanyak 36 item. Dengan demikian skor maksimum kuisisioner adalah $36 \times 5 = 180$, sedangkan skor minimumnya adalah $1 \times 36 = 36$. Sehingga variabel kerjasama tim pada permainan sepak takraw memiliki skor antara 36 sampai 180. Berdasarkan perhitungan interval kelasnya adalah 29. Sehingga deskripsi variabel disusun menurut kriteria dalam tabel 4.4 di halaman berikut.

Tabel 4.4.
KRITERIA VARIABEL KERJASAMA TIM PERMAINAN

NO	INTERVAL	KRITERIA
1	36 – 64	Sangat Tidak Baik
2	65 – 93	Tidak Baik
3	94 – 122	Cukup Baik
4	123 - 151	Baik
5	152 - 180	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengumpulan data dari kuisisioner yang dibagikan kepada responden diperoleh hasil analisis deskriptif yang disajikan pada Tabel 4.5

berikut ini:

Tabel 4.5.

ANALISIS DESKRIPTIF VARIABEL
KERJASAMA TIM PERMAINAN SEPAK
TAKRAW SESUDAH DIBERIKAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Kriteria	F	%
Sangat Baik	5	50,0%
Baik	5	50,0%
Cukup Baik	0	0,0%
Kurang Baik	0	0,0%
Sangat Tidak Baik	0	0,0%
Total	10	100,0%

Melihat hasil pada tabel 4.5 menunjukkan bahwa siswa sebanyak 50,0 % atau 5 siswa dinyatakan "Sangat Baik" dan "Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sedangkan tidak ada seorangpun siswa yang dinyatakan "Cukup Baik" dan "Kurang Baik" atau "Sangat Tidak Baik" terhadap kerjasama tim pada permainan sepak takraw setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sedangkan berdasarkan tabel 4.1 rata-rata untuk kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw yang dilaksanakan di SDN Andir Kidul Kota Bandung adalah 150,9 dan termasuk kriteria kategori "Baik". Artinya rata-rata kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw setelah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung dinyatakan baik.

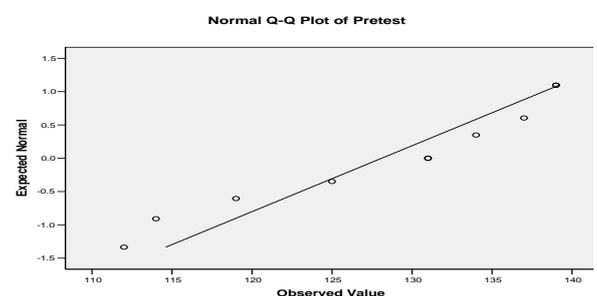
Pengujian Persyaratan Analisis

Tabel 4.6.

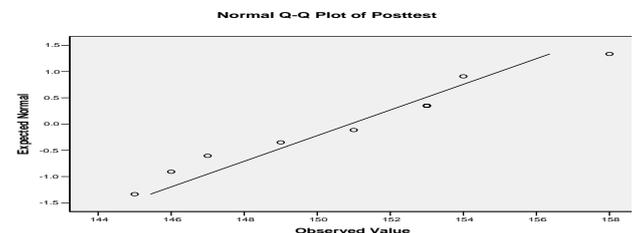
HASIL UJI NORMALITAS DATA HASIL
KERJASAMA TIM PADA PERMAINAN
SEPAK TAKRAW DENGAN PENERAPAN
MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Periode Tes	Kolmogorov	P-Value	Normalitas
Post Test	0,62	0,84	Normal
Pre Test	0,67	0,75	Normal

Dari tabel 4.6 berdasarkan uji normalitas data diperoleh bahwa nilai p-value untuk data kerjasama tim siswa sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif adalah 0,84 dan 0,75, nilai p-value ini $> 0,05$ sehingga kedua data memenuhi distribusi normal. Selain dari pengujian Uji normalitas *Kolmogorov-Smirnov*, pengujian normalitas dapat dilakukan dengan melihat grafik plot sebagai berikut:



Grafik 4.1. Grafik Plot Normalitas Pretest



Grafik 4.2. Grafik Plot Normalitas *Posttest*

Dari Grafik 4.1 dan Grafik 4.2 terlihat sebaran data pretest dan posttest dalam grafik plot, data berkumpul di sekitar garis uji atau sebaran data mengikuti garis linier, dan tidak ada data yang terletak jauh dari sebaran data atau bisa dikatakan data outlier, maka berdasarkan pararan tersebut dapat disimpulkan dari kedua gambar tersebut data pretest dan posttest mengikuti distribusi normal.

Analisis Uji Hipotesis

Untuk menguji perbandingan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif pada 10

responden siswa SDN Andir Kidul Kota Bandung khusus ekstrakurikuler sepak takraw maka kita perlu menguji hipotesis statistik yang diajukan sebagai berikut:

a). Hipotesis Uji

H_0 : *Posttest* = *pretest* Tidak terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif.

H_1 : *Posttest* \neq *pretest* Terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif. Taraf signifikansi (α) = 5%.

Berdasarkan pengujian yang dilakukan dengan menggunakan perhitungan menggunakan software SPSS 16.0, berikut ini diperoleh hasil uji statistik “Uji Wilcoxon” berpasangan seperti yang terlihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.7.
HASIL UJI WILCOXON VARIABEL KERJASAMA TIM SISWA SEBELUM DAN SESUDAH DIBERIKAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF

Uji Wilcoxon	Jumlah rank bertanda		Ties	Total	Z _{hitung}	Sig.	Keputusan
	-	+					
Kerjasama Tim	0	10	0	0	-2.805	0,005	H ₀ ditolak

Dari tabel 4.7 dapat diketahui *rank negative* atau selisih antara sesudah dan sebelum yang bernilai negatif, dalam artian angka sesudah lebih kecil dari sebelum. Karena hasilnya adalah 0, berarti tidak terdapat selisih yang negatif, artinya nilai kerjasama tim siswa sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif minimal sama dengan nilai kerjasama tim siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif dan untuk *rank positive* atau selisih antara sesudah dan sebelum yang bernilai positif, dalam artian

angka sesudah lebih besar dari sebelum. Karena hasilnya adalah 10, berarti semua data mempunyai selisih yang positif, artinya nilai kerjasama tim siswa sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif naik atau meningkat dibandingkan dengan nilai kerjasama tim siswa sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif. Serta ties atau data sebelum dan sesudah bernilai sama. Karena hasilnya adalah 0, maka tidak ada data sesudah dan sebelum yang sama angkanya. Artinya nilai kerjasama tim sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan nilai kerjasama tim sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif. Sedangkan untuk hasil uji perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif adalah menolak H₀. Hal ini terlihat dari nilai Sig (*p-value*) yang lebih kecil dari α = 0,05 dan nilai Z_{hitung} = -2,805 < - Z_{tabel} = -1,96. Hal ini berarti terdapat perbedaan kerjasama tim siswa permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung.

Berdasarkan pengujian hipotesis menunjukkan bahwa, terdapat perbedaan kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw yang signifikan antara sebelum dan sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif di SDN Andir Kidul Kota Bandung serta berdasarkan nilai *rank positive* atau selisih antara sesudah dan sebelum yang bernilai positif. Maka dapat disimpulkan bahwa kerjasama tim sangat berpengaruh pada permainan sepak takraw. Sepak takraw membutuhkan kontribusi dari setiap individu sehingga menciptakan kekompakan tim untuk menciptakan kerjasama, seperti yang diungkapkan dalam buku Maxwell yang telah di terjemahkan dalam bahasa Indonesia (2004:124) “Keterandalan itu adalah formula untuk tim, formula yang terdiri dari Karakter+Kompetensi+Komitmen+Kekompakan=Keterandalan.” Siswa yang sudah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif mempunyai peningkatan lebih baik dibandingkan dengan siswa yang

belum diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif dalam hal kerjasama tim siswa pada permainan sepak takraw di SDN Andir Kidul Kota Bandung. Sehingga siswa yang sudah diberikan penerapan model pembelajaran kooperatif pada permainan sepak takraw akan mempunyai peluang yang lebih besar untuk memenangkan permainan dan mengalahkan lawannya, dikarenakan kerjasama tim yang sangat baik merupakan salah satu faktor dalam memenangkan permainan seperti permainan sepak takraw.

D. SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Hasil belajar kerjasama tim dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari hasil pembelajaran siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini juga dapat ditunjukkan dengan adanya peningkatan rata-rata penilaian kerjasama yang diperoleh siswa dalam hasil tes awal berlanjut ke pemberian perlakuan hingga tes akhir. Pada hasil tes awal, nilai rata-rata hasil kerjasama tim pada permainan sepak

takraw (sebelum diberikan model pembelajaran kooperatif) adalah 128,1 dan Setelah melakukan tes akhir (sesudah diberikan model pembelajaran kooperatif) nilai rata-ratanya menjadi 150,9.

2. Saran

Kepada peneliti selanjutnya disarankan melakukan penelitian penerapan model pembelajaran kooperatif faktor-faktor lainnya yang berdampak positif terhadap prestasi belajar pada pembelajaran di kegiatan ekstrakurikuler penjas khususnya olahraga permainan sepak takraw

DAFTAR PUSTAKA

- Lie, Anita. (2010). *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia
- Maxwell, John C (2004). *The indisputable lawyers teamwork*. Interaksara
- Slavin, E, Robert.(2008). *Cooperative Learning*. Bandung:Nusa Media.
- Sugiyono, (2006/2009). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Suhud, M. (1991/1992). *Sepak Takraw*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Pusat Bahasa, ed 3. (2005). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.