

**PERBEDAAN PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN
TIDAK LANGSUNG TERHADAP HASIL KEMAMPUAN SERVIS ATAS
SEPAK TAKRAW PADA SISWA EKSTRAKURIKULER
SMA MTA SURAKARTA TAHUN 2012**

Oleh: Andhica Harfie Herawan

Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Sebelas Maret, Jl. Ir. Sutami No.36A Kentingan, Surakarta-57126

ABSTRAK

Andhica Harfie Herawan. PERBEDAAN PENGARUH PEMBELAJARAN LANGSUNG DAN TIDAK LANGSUNG TERHADAP HASIL KEMAMPUAN SERVIS ATAS SEPAK TAKRAW PADA SISWA EKSTRAKURIKULER SMA MTA SURAKARTA TAHUN 2012, Skripsi. Surakarta: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta, Januari, 2013.

Tujuan penelitian ini adalah: (1) Untuk mengetahui perbedaan pengaruh antara model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung terhadap hasil kemampuan servis sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012. (2) Untuk mengetahui model pembelajaran manakah yang lebih baik antara pembelajaran langsung dan tidak langsung terhadap hasil kemampuan servis sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012.

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Eksperimen Kuasi (PEK). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta Tahun 2012 yang berjumlah 14 orang.. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah tes servis atas sepak takraw. Teknik analisis data yang digunakan adalah (1) Analisis Statistik Deskriptif.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan sebagai berikut: (1) model pembelajaran tidak langsung lebih baik untuk meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun pelajaran 2012. Keefektifan model pembelajaran tidak langsung seperti ditunjukkan oleh hasil analisis data tes awal terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw dalam pembelajaran selama 3 kali pertemuan dalam 1 minggu selama 6 minggu memiliki persentase sebanyak 61,88%. Sedangkan model pembelajaran langsung memiliki persentase sebanyak 32,82%. Dari hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran tidak langsung lebih efektif dalam meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012. (2) Hasil Kemampuan servis atas sepak takraw dengan model pembelajaran tidak langsung lebih baik dari pada model pembelajaran langsung. Dari rata-rata hasil tes akhir model pembelajaran tidak langsung adalah 14,57 sedangkan rata-rata test akhir model pembelajaran langsung adalah 12,14.

Kata kunci: Model pembelajaran langsung, Model pembelajaran tidak langsung, Hasil kemampuan servis atas sepak takraw.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan sebuah kegiatan pendidikan yang mana bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik, tetapi juga mencakup aspek emosional, sosial, intelektual, dan moral anak serta dapat menerapkan pola hidup sehat. Di samping itu juga pendidikan jasmani harus diutamakan karena mempunyai tujuan yang penting dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan pengembangan jasmani peserta didik. Banyak orang menganggap, kurang penting mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, dikarenakan belum mengerti peran dan fungsi pendidikan jasmani.

Menurut Cholik dan Lutan (2001), menyatakan bahwa “Pendidikan Jasmani merupakan serangkaian materi pelajaran yang memberikan kontribusi nyata dalam kehidupan sehari-hari dalam upaya meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani serta rohani peserta didik”(hlm.2). Maka dari itu pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang utama untuk menunjang prestasi siswa. Karena dengan meningkatnya kesegaran jasmani serta daya tahan tubuh siswa dan dengan bugarnya kondisi siswa akan mempengaruhi tingkat belajar siswa serta minat dalam mengikuti pelajaran.

Salah satu masalah utama dalam pendidikan jasmani dewasa ini adalah rendahnya kualitas pendidikan jasmani di sekolah-sekolah. Hal itu disebabkan karena terbatasnya kemampuan guru pendidikan jasmani dan terbatasnya sumber-sumber yang digunakan untuk mendukung terlaksananya proses pendidikan jasmani. Pembelajaran yang diajarkan oleh guru kepada murid-muridnya kurang maksimal, terutama dalam mengembangkan kemampuan dan ketrampilan siswa secara menyeluruh baik secara fisik, mental dan intelektual.

Kebanyakan guru pendidikan jasmani di sekolah menengah atas saat ini kurang kreatif dalam memberikan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan masih monoton dan sering kurang tepat untuk diterapkan kepada siswa. Model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Ada beberapa model pembelajaran yang bisa diterapkan pada siswa, salah satunya adalah model pembelajaran langsung dan tidak langsung yang masing-masing mempunyai pengaruh yang berbeda terhadap hasil belajar. Menurut Arends “Pembelajaran langsung adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk meningkatkan untuk meningkatkan penguasaan berbagai ketrampilan dan pengetahuan faktual yang dapat diajarkan secara langsung seperti konsep yang ada. Sedangkan pembelajaran tidak langsung merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan cara bertahap atau langkah demi langkah” (Buku satu, 2008:295).

Model-model pembelajaran langsung dan tidak langsung ini sangat diperlukan dalam pembelajaran sepak takraw khususnya dalam teknik dasar servis. Karena servis merupakan cara kerja yang penting dalam sepak takraw. Sebab poin atau angka dapat diperoleh regu yang melaksanakan servis. Dengan kita gagal dalam melakukan servis, maka kita tidak bisa mendapatkan poin atau angka. Maka dari itu kita harus bisa menguasai teknik-teknik dasar servis pada sepak takraw.

Pembelajaran sepak takraw di SMA MTA Surakarta sudah baik, hal ini terbukti pada pertandingan yang diikuti dalam beberapa bulan yang lalu, mendapatkan juara ke-2 tingkat karesidenan surakarta. Selama pembelajaran teknik – teknik dasar dalam sepak takraw yang digunakan sudah baik. Misalnya saja dalam melakukan *smash*, mereka sudah dapat melakukan *smash* dengan baik dan bisa mendapatkan poin dari lawan. *Block* dan kontrol bola juga dapat dilakukan dengan baik untuk menahan serangan dari lawan. Namun

terdapat suatu kendala pada teknik dasar servis. Karena dalam pembelajaran yang diajarkan menggunakan cara yang tradisional, yaitu dengan cara bola dilambungkan dari apit kanan atau kiri ke arah server. Hal itu terbukti karena selama observasi masih banyak siswa ekstrakurikuler sepak takraw di SMA MTA Surakarta yang sering kali melakukan kesalahan pada teknik dasar servis dalam permainan. Pada saat servis sering kali bola yang di servis keluar dan sering tersangkut di *net*.

Faktor penyebab yang lain dikarenakan posisi tubuh tekong yang salah dan kurang menguasai teknik dasar yang benar, serta faktor pengumpan yang kurang tepat pada saat memberikan bola. Guru sudah memberikan pengarahan pada siswa yang melakukan kesalahan dalam servis, namun pengarahan yang diberikan kurang tepat. Di samping itu pembelajaran yang diajarkan guru hanya monoton tanpa adanya perkembangan model pembelajaran. Pada saat melakukan servis, posisi kaki siswa juga kurang tepat, dikarenakan siswa tersebut hanya melakukan servis sebisanya tanpa adanya teknik yang benar.

Melihat permasalahan diatas maka, peneliti menyusun sebuah rancangan pembelajaran langsung dan tidak langsung. Dalam model pembelajaran langsung dalam melakukan servis sepak takraw ini, guru akan memberikan materi tentang servis dimana murid- murid akan melakukan servis dengan cara bola yang digantung. Dengan kata lain server akan melakukan servis dengan cara bola di gantung di atas lingkaran server.. Sedangkan model pembelajaran tidak langsung murid akan melakukan servis dengan cara bola di lempar sendiri dan server berada dalam lingkaran tekong.

Mengingat pentingnya peranan model pembelajaran didalam meningkatkan prestasi siswa secara maksimal terutama pada sepak takraw maka perlu diadakan penelitian dengan judul “ Perbedaan pengaruh model pembelajaran langsung dan tidak langsung terhadap hasil

kemampuan servis sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012”.

II. KAJIAN PUSTAKA/ KAJIAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Permainan Sepak Takraw

a. Pengertian Sepak Takraw

Permainan sepak takraw adalah permainan yang pelaksanaannya merupakan kombinasi permainan dari bola voli. Karena bola harus berada di udara dan dimainkan oleh seluruh anggota badan kecuali tangan. Permainan sepak takraw terdiri dari tiga pemain. Yaitu tekong, apit kanan, apit kiri dan terdapat dua pemain cadangan. Cara memainkan sepak takraw tiap regu hanya diperbolehkan memantulkan bola sebanyak tiga kali. Apakah dimainkan sendiri atau oleh ketiga pemain tersebut Permainan sepak takraw bisa di bilang unik, karena dalam permainan mengandung unsur-unsur seni dan akrobatik. Sepak takraw dimainkan diatas lapangan empat persegi panjang dan di batasi oleh *net* (panjang 13,4 m dan lebar 6,1 m dan tinggi *net* 1.52 m) dengan kondisi lapangan yang baik dan bebas dari segala rintangan. Baik terbuka maupun tertutup. Bola pada jaman dahulu terbuat dari rotan, tetapi sekarang bola terbuat dari bahan plastik (*synthetic fabrae*).

Dalam permainan sepak takraw nampak sekali persamaan ketrampilan atau skill yang digunakan dalam permainan sepak bola. Teknik teknik dasar yang harus dikuasi memiliki kesamaan dalam permainan sepak bola. Menyundul bola, menendang bola dengan kaki bagian dalam, dengan punggung kaki, mengontrol dengan dada dan paha. Jadi kebanyakan pemain sepak bola juga bisa bermain sepak takraw, meskipun tidak semahir pemaian sepak takraw.

Untuk mencapai prestasi yang maksimal dalam sepak takraw harus didukung oleh pemain yang berkualitas. Memiliki kemampuan dan kemampuan.

Dalam hal ini pemain dituntut untuk menguasai seluruh unsur dasar yang mendukung dalam permainan sepak takraw seperti teknik, fisik, taktik, dan kematangan juara/mental.

b. Teknik Dasar Permainan Sepak Takraw

Untuk bermain sepak takraw dengan baik, maka perlu diajarkan dahulu teknik dasar, karena merupakan unsur dasar bagi pemain. Menurut Sulaiman (mengutip simpulan Danny) menyatakan teknik dasar bermain sepak takraw meliputi :

- 1) Teknik Sepakan (menyepak)
 - a) Sepak Sila
 - b) Sepak Kuda
 - c) Sepak Cungkil
 - d) Sepak Simpuh/Badek
 - e) Sepak Mula (Servis)
- 2) Sepak Tapak (Menapak)
- 3) Memaha (kontrol paha)
- 4) Teknik Mendada (kontrol dada)
- 5) Teknik Membahu (kontrol bahu)
- 6) Teknik Kepala (sundulan/ heading)
- 7) Teknik Smesh:
 - a) Smesh Kedeng
 - b) Smesh Gulung
- 8) Teknik Tahanan (*Block*)(2008:15).

Kemampuan teknik dasar diatas, antara yang satu dengan yang lainnya merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Pemain sepak takraw idealnya menguasai seluruh teknik – teknik tersebut dengan baik, namun sulit dilakukan, sebab kemampuan pemain biasanya terbatas. Oleh karena itu tiap pemain harus memiliki seluruh teknik dengan baik. Setidaknya dapat melakukan teknik tersebut. Tetapi tiap pemain harus memiliki spesialis atau keahlian khusus. Misalnya spesialis servis, spesialis smesh, spesialis umpan dan sebagainya.

Salah satu teknik penting pada sepak takraw adalah teknik dasar menyepak bola. Pemain sepak takraw sebagian besar gerakannya terdiri dari gerakan kaki (menyepak bola). Salah satu teknik sepakan ujung yang harus dimiliki oleh seorang

pemain sepak takraw adalah sepak mula atau servis. Sepak mula atau servis besar manfaatnya untuk melakukan serangan pertama kepada lawan dan dapat menghasilkan point. Sepak mula atau servis juga dapat untuk memulai pertandingan.

c. Teknik Dasar Menyepak

Teknik dasar menyepak bola merupakan teknik dasar terpenting dalam permainan sepak takraw. Ada beberapa prinsip yang perlu diperhatikan oleh pemain sepak takraw agar memiliki kemampuan menyepak bola dengan baik dan benar. Dalam permainan sepak takraw ada beberapa jenis sepakan yang dapat digunakan. Macam-macam teknik sepakan pada permainan sepak takraw menurut Prawirasaputra terdiri dari:

- 1) Sepak sila adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian dalam
- 2) Sepak kura adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan punggung kaki
- 3) Sepak cungkil adalah menyepak bola dengan menggunakan jari kaki atau ujung kaki
- 4) Sepak tapak adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan telapak kaki
- 5) Sepak badek adalah teknik menyepak bola dengan menggunakan kaki bagian luar atau samping(2000:24).

Berbagai jenis sepakan tersebut perlu di pelajari oleh setiap pemain sepak takraw. Sejak awal belajar sepak takraw, pemain perlu ditekankan pada penguasaan teknik sepakan tersebut. Salah satu teknik sepakan yang harus dikuasai semua pemain sepak takraw adalah sepak kura. Karena sepak kura besar manfaatnya untuk melakukan serangan pertama atau servis.

d. Tuntutan Permainan Sepak Takraw

Olahraga permainan sepak takraw merupakan olah raga yang dikembangkan menjadi cabang olahraga yang kompetitif, memerlukan beberapa persyaratan. Menurut Prawirasaputra mengemukakan persyaratan sepak takraw antara lain:

- 1) Pertama dari aspek ketrampilan gerak, cabang ini bertumpu pada ketrampilan manipulatif. Alat utama adalah kaki yang digunakan sebagai "pemukul bola". Gerakan utama adalah melambungkan bola agar melewati *net* sehingga lawan tidak bisa mengembalikannya.
- 2) Kedua dari aspek kondisi fisik. Khususnya kebugaran yang berkaitan dengan prestasi, cabang olahraga ini jelas-jelas membutuhkan koordinasi yang baik. Tuntutan ini sangat jelas karena yang digunakan adalah salah satu kaki, dan satu untuk tumpuan. Lebih rumit lagi bila dilakukan gerakan akrobatik saat melakukan serangan.
- 3) Ketiga dari aspek ketrampilan taktis, cabang olahraga ini memerlukan kecepatan membuat keputusan. Setiap tindakan harus sempurna dan bahan pelaksanaannya bersifat otomatis.
- 4) Keempat stabilitas emosi sangat dibutuhkan. Cabang ini membutuhkan ketenangan dan konsentrasi dalam keadaan koordinasi sangat dibutuhkan. Semakin tegang seseorang, semakin menurun akurasi gerakannya(2000:15).

e. Servis

Dalam suatu permainan olahraga tentu ada teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain agar permainan dapat berjalan dengan baik. Salah satunya adalah teknik servis. Teknik ini sangat penting dalam permainan sepak takraw. Menurut Darwis dan Basa, menyatakan bahwa:

"Servis adalah sepakan yang dilakukan oleh tekong kearah lapangan lawan sebagai cara memulai permainan. Servis merupakan cara kerja yang penting dalam sepak takraw karena poin atau angka dapat diperoleh regu yang melaksanakan servis. Kegagalan atau kesalahan

dalam melakukan servis berarti hilangnya kesempatan bagi regu untuk mendapatkan angka atau poin. Sebaliknya member peluang kepada pihak lawan untuk membuat angka"(1992:61).

Oleh karena itu servis merupakan suatu teknik dasar yang sangat penting untuk mendapatkan angka atau poin. Servis hendaknya di arahkan agar dapat merusak permainan pertahanan lawan sehingga penyerang dapat mengatur serangan-serangan yang baik agar lawan kebingungan.

Untuk menguasai servis dengan benar maka diperlukan teknik dasar pada servis atas sepak takraw, antara lain:

- 1) Awalan dilakukan seperti servis bawah, pemain yang akan melakukan servis berdiri dengan salah satu kaki bertumpu di dalam lingkaran. Kaki lainnya sebagai awalan berada di luar lingkaran di belakang badan. Salah satu lengan diangkat lurus sejajar dengan permukaan bola yang akan dilambungkan oleh salah satu apit(kanan atau kiri).
- 2) Saat bola mencapai titik ketinggian yang diinginkan, kaki pukul diayunkan ke arah bola dibantu dengan kaki tumpu jinjit. Pukulan dilakukan *eksplosif* di atas kepala, sehingga pukulan menukik tajam ke lapangan lawan.
- 3) Pada saat pukulan, perkenaan kaki dengan bola dapat dilakukan dengan kaki bagian dalam, punggung kaki atau telapak kaki.
- 4) Hendaknya jangkauan kaki dioptimalkan dengan meluruskan kaki tumpu dan kaki pukul sebagai kesatuan, sehingga bola dapat dipukul dengan jangkauan yang lebih tinggi, akibatnya bola akan lebih tajam masuk ke daerah lapangan permainan lawan.
- 5) Saat perkenaan bola, posisi kaki pukul harus berada diatas bola, agar bola dapat dipukul tajam menukik.

- 6) Setelah melakukan sepakan, badan mengikuti gerak lanjutan tungkai, dan kaki mendarat dengan mengeper.

Kesalahan umum yang terjadi dalam melakukan servis atas, antara lain:

- 1) Kaki tumpu tidak dihadapkan ke pelambung, sehingga pada saat pukulan bola gerak lanjutannya terhambat (tidak anatomis).
- 2) Kaki pukul tidak dikeraskan pada pergelangan kaki, akibatnya pukulan bola tidak bertenaga, dan tidak dapat diarahkan sesuai harapan.
- 3) Saat memukul bola, kaki pukul tidak di atas bola, akibatnya bola datar tidak tajam menukik.

2. Belajar dan Pembelajaran

a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran

Belajar dan pembelajaran merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan. Karena kita tidak hanya membutuhkan belajar, tetapi kita juga membutuhkan pembelajaran itu. Belajar merupakan suatu proses yang dilakukan terus menerus dari tidak bisa menjadi bisa. Belajar merupakan peristiwa sehari-hari di sekolah. Belajar merupakan hal yang kompleks. Kompleksitas tersebut dipandang dari dua subjek, yaitu dari siswa dan guru. Dari segi siswa, belajar dialami sebagai suatu proses. Siswa mengalami suatu proses mental dalam menghadapi bahan belajar.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif, psikomotorik. Dari segi guru proses belajar tersebut dapat diamati secara tidak langsung. Artinya proses belajar yang merupakan proses internal siswa tidak dapat diamati, tetapi dapat dipahami oleh guru. Tujuan belajar dan pembelajaran dalam olahraga adalah untuk memudahkan kita dalam mencerna atau memahami suatu pembelajaran. Dalam hal ini kita harus berkembang untuk menerapkan suatu proses pembelajaran yang sesuai agar mendapatkan hasil yang kita inginkan.

Pembelajaran tidak hanya ditujukan pada satu model saja, tetapi kita harus memberikan model-model tentang pembelajaran

Menurut Aunurrahman (mengutip simpulan Abdillah) menyimpulkan dari beberapa pendapat para ahli pendidikan bahwa "Belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu".(2010:35)

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Pembelajaran sebagai suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar siswa, yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang dan disusun sedemikian rupa untuk mendukung dan mempengaruhi terjadinya proses belajar siswa yang bersifat internal. Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran.

b. Prinsip Belajar

Agar aktivitas yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran terarah pada upaya peningklatan potensi siswa secara komprehensif, maka pembelajaran harus dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip yang benar, yang bertolak dari kebutuhan internal siswa untuk belajar. Mengingat beberapa hal yang dapat menjadikan kerangka dasar bagi penerapan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran menurut Aunurrahman (mengutip simpulan davies) adalah sebagai berikut:

- 1) Hal apapun yang dipelajari murid, maka ia harus mempelajarinya sendiri. Tidak seorangpun yang dapat melakukan kegiatan belajar tersebut untuknya.
- 2) Setiap murid belajar menurut tempo (kecepatannya) sendiri dan untuk setiap

- kelompok umur, terdapat variasi dalam kecepatan belajar.
- 3) Seorang murid belajar lebih banyak bilamana setiap langkah segera diberikan penguatan(reinforcement).
 - 4) Penguasaan secara penuh dari setiap langkah-langkah pembelajaran, memungkinkan murid belajar secara lebih berarti.
 - 5) Apabila murid diberikan tanggung jawab untuk mempelajari sendiri, maka ia lebih termotivasi untuk belajar, dan ia akan belajar dan mengingat lebih baik (2010:113).

Prinsip belajar menunjuk kepada hal-hal penting yang harus dilakukan guru agar terjadi proses belajar siswa sehingga proses pembelajaran yang dilakukan dapat mencapai hasil yang diharapkan. Bagi guru, kemampuan menerapkan prinsip-prinsip belajar dalam proses pembelajaran akan dapat membantu terwujudnya tujuan pembelajaran yang dirumuskan dalam model pembelajaran. Sementara bagi siswa prinsip-prinsip pembelajaran akan membantu tercapainya hasil belajar yang diharapkan.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar sangat penting bagi guru dan siswa sendiri. Dalam desain instruksional guru merumuskan tujuan instruksional khusus atau sasaran belajar siswa. Rumusan tersebut disesuaikan dengan perilaku yang hendaknya dapat dilakukan siswa.

Siswa mengalami suatu proses belajar. Dalam proses belajar tersebut, siswa menggunakan kemampuan-kemampuan mentalnya untuk mempelajari tentang bahan belajar. Kemampuan-kemampuan kognitif, afektif, psikomotorik yang dibelajarkan dengan bahan belajar menjadi semakin lebih rinci dan menguat. Adanya informasi tentang sasaran belajar, adanya penguatan-penguatan. Adanya evaluasi dan keberhasilan belajar, menyebabkan siswa semakin sadar akan kemampuan dirinya. Hal ini akan

memperkuat keinginan dirinya untuk semakin mandiri.

Ada beberapa para ahli yang mempelajari ranah-ranah dengan hasil penggolongan kemampuan-kemampuan pada ranah kognitif, afektif, psikomotorik secara hierarkis. Hasil penelitian para ahli tersebut berbeda-beda. Diantara ahli yang mempelajari ranah-ranah kejiwaan tersebut adalah Bloom, Krathwohl, dan Simpson. Mereka ini menyusun menyusun penggolongan perilaku berkenaan dengan kemampuan internal dalam hubungannya dengan tujuan pengajaran. Hasil penelitian mereka dikenal dengan taksonomi instruksional bloom dan kawan-kawan.

d. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan hal penting dalam penyelenggaraan pendidikan. Upaya meningkatkan kualitas pendidikan dapat ditempuh melalui peningkatan kualitas pembelajaran dan kualitas sistem penilaiannya. Kedua saling terkait, sistem pembelajaran yang baik akan menghasilkan kualitas belajar yang baik.

Ditinjau dari sudut bahasa, penilaian diartikan sebagai proses menentukan nilai suatu objek. Untuk dapat menentukan suatu nilai atau harga suatu objek diperlukan adanya ukuran atau kriteria. Penilaian proses belajar adalah upaya memberi nilai terhadap kegiatan belajar-mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan-tujuan pengajaran. Menurut Sudjana menyatakan bahwa "Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu" (1995:3).

3. Model-Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

Keberhasilan proses pembelajaran tidak terlepas dari kemampuan guru mengembangkan model pembelajaran yang berorientasi pada peningkatan intensitas keterlibatan siswa secara efektif di dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran

diartikan sebagai prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat juga diartikan suatu pendekatan yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jadi, sebenarnya model pembelajaran memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi atau metode pembelajaran. Saat ini telah banyak dikembangkan berbagai macam model pembelajaran, dari yang sederhana sampai model yang agak kompleks dan rumit karena memerlukan banyak alat bantu dalam penerapannya.

Pengembangan model pembelajaran yang tepat pada dasarnya bertujuan untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang memungkinkan siswa dapat belajar secara aktif dan menyenangkan sehingga siswa dapat meraih hasil belajar dan prestasi yang optimal.

Menurut sebuah situs tentang pembelajaran Huitt, mengemukakan rasionalitas pengembangan model pembelajaran adalah “Model-model pembelajaran dikembangkan utamanya beranjak dari adanya perbedaan berkaitan dengan berbagai karakteristik siswa. Karena siswa memiliki berbagai karakteristik kepribadian, kebiasaan-kebiasaan, modalitas belajar yang bervariasi antara individu yang satu dengan yang lain, maka model pembelajaran guru juga harus selayaknya tidak terpaku hanya pada model tertentu, akan tetapi harus bervariasi. Di samping didasari pertimbangan keragaman siswa, pengembangan berbagai model pembelajaran juga dimaksudkan untuk menumbuhkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa, agar mereka tidak jenuh dengan proses belajar yang sedang berlangsung. Itulah sebabnya maka di dalam menentukan model-model pembelajaran yang akan dikembangkan, guru harus memiliki pemahaman yang baik tentang siswa-siswinya, keragaman, kemampuan, motivasi, minat dan karakteristik

pribadi lainnya” (Aunurrahman, 2010:141).

b. Manfaat Model Pembelajaran

Sebagai suatu bentuk model pembelajaran, pembelajaran memiliki beberapa manfaat, diantaranya adalah :

- 1) memungkinkan anak mengeksplorasi dan mengekspresikan pengetahuan dan keterampilannya melalui berbagai kegiatan
- 2) meningkatkan pemahaman anak secara komprehensif
- 3) meningkatkan kecakapan berpikir anak
- 4) banyak topik yang tertuang di setiap mata pelajaran mempunyai keterkaitan konsep dengan yang dipelajari siswa
- 5) pembelajaran terpadu memungkinkan siswa memanfaatkan keterampilannya yang dikembangkan dari mempelajari keterkaitan antar mata pelajaran
- 6) pembelajaran terpadu melatih siswa untuk semakin banyak membuat hubungan inter dan antar mata pelajaran, sehingga siswa mampu memproses informasi dengan cara yang sesuai daya pikirnya dan memungkinkan berkembangnya jaringan konsep-konsep
- 7) pembelajaran terpadu membantu siswa dapat memecahkan masalah dan berpikir kritis untuk dapat dikembangkan melalui keterampilan dalam situasi nyata
- 8) daya ingat (retensi) terhadap materi yang dipelajari siswa dapat ditingkatkan dengan jalan memberikan topik-topik dalam berbagai ragam situasi dan berbagai ragam kondisi
- 9) dalam pembelajaran terpadu transfer pembelajaran dapat mudah terjadi bila situasi pembelajaran dekat dengan situasi kehidupan nyata
- 10) meningkatkan interaksi sosial anak
- 11) meningkatkan profesionalisme guru.

c. Pembelajaran Langsung

Secara singkat pembelajaran langsung dirancang untuk meningkatkan

penguasaan berbagai ketrampilan (pengetahuan prosedural) dan pengetahuan faktual yang dapat diajarkan secara langkah demi langkah. Model ini tidak dimaksudkan untuk mencapai hasil belajar sosial atau kemampuan berpikir tingkat tinggi dan juga apakah model ini efektif dalam penggunaan-penggunaannya. Sebuah pembelajaran dengan model pembelajaran langsung membutuhkan konsentrasi yang cermat oleh guru dan lingkungan belajar yang praktis, efisien dan berorientasi tugas. Lingkungan belajar untuk pengajaran langsung terutama difokuskan pada tugas-tugas akademis dan dimaksudkan untuk mempertahankan keterlibatan siswa secara aktif. Pembelajaran langsung dimaksudkan untuk menuntaskan dua hasil utama pelajar yaitu penguasaan isi akademik yang distrukturisasikan dengan baik dan perolehan semua jenis ketrampilan. Dalam pembelajaran praktek yang menuntut penguasaan teknik dasar, salah satu model pembelajaran yang sesuai digunakan oleh guru adalah model pembelajaran langsung atau disebut sebagai *Direct Instruction*.

Menurut Arends “Pembelajaran langsung adalah sebuah model pembelajaran yang berpusat pada guru. Untuk meningkatkan penguasaan berbagai ketrampilan dan pengetahuan faktual yang dapat diajarkan secara langsung seperti konsep yang ada” (2008:295).

Menurut Lutan “pembelajaran langsung adalah guru atau pelatih mengajarkan secara langsung teknik yang sebenarnya”(1988:419). Para siswa diminta untuk melakukan gerakan dalam teknik dasar. Meskipun demikian, pembelajaran tersebut dapat diatur dalam kondisi yang paling menguntungkan dimana teknik yang dilakukan agak lebih mudah dari teknik yang sebenarnya. Seorang peloncat indah misalnya, dapat saja diajarkan langsung untuk menguasai teknik dasar tertentu tanpa didahului oleh penguasaan teknik pendahuluan.

Menurut Sudrajat (2009) “Model pembelajaran adalah model pembelajaran yang menekankan pada penguasaan konsep

dan/atau perubahan perilaku dengan mengutamakan pendekatan deduktif”.

Menurut Muijs dan Reynolds “pengajaran langsung yang juga dikenal dengan sebutan *active teaching* (pengajaran aktif) atau *whole-class teaching* (pengajaran seluruh kelas), mengacu pada gaya mengajar dimana guru terlibat aktif dalam mengusung isi pelajaran kepada murid – muridnya dengan mengajarkan secara langsung kepada seluruh kelas”(2008:41).

d. Pembelajaran Tidak Langsung

Model pembelajaran ini dinamakan dengan metode inquiry. Merupakan metode pembelajaran yang berupaya menanamkan dasar-dasar berfikir ilmiah pada diri siswa, sehingga dalam proses pembelajaran ini siswa lebih banyak belajar sendiri, mengembangkan kreativitas dalam memecahkan masalah. Siswa benar-benar ditempatkan sebagai subjek yang belajar. Peranan guru dalam pembelajaran dengan metode inquiry adalah sebagai pembimbing dan fasilitator. Tugas guru adalah memilih masalah yang perlu disampaikan kepada kelas untuk dipecahkan. Namun dimungkinkan juga bahwa masalah yang akan dipecahkan dipilih oleh siswa. Tugas guru selanjutnya adalah menyediakan sumber belajar bagi siswa dalam rangka memecahkan masalah. Bimbingan dan pengawasan guru masih diperlukan, tetapi intervensi terhadap kegiatan siswa dalam pemecahan masalah harus dikurangi.

Menurut Lutan “Pembelajaran tidak langsung adalah guru atau pelatih menyusun rencana secara cermat dalam rangkaian urutan yang logis sebelum, teknik yang sebenarnya diajarkan pada kesempatan pertama” (1988:418). Misalnya dalam mengajar teknik overhead pass dalam permainan bola voli, mungkin saja diberikan terlebih dahulu beberapa teknik dasar, seperti menangkap bola dengan kedua tangan, menangkap bola yang dipuntulkan rendah dengan sikap kedua lutut dibungkukkan, dan sebagainya. Yang perlu diperhatikan adalah, pemilihan

ketrampilan pendahuluan yang secara teknik memiliki kaitan satu sama lain. Dengan kata lain rangkaian pembelajaran bisa dimulai dari yang mudah ke yang sukar. Jika teknik gerakan pendahuluan itu dikuasai dengan baik, untuk selanjutnya diajarkan teknik yang sebenarnya.

Menurut Sanjaya ada beberapa hal yang menjadi ciri utama pembelajaran inkuiri (tidak langsung).

- 1) Strategi inkuiri menekankan pada aktivitas siswa secara maksimal untuk mencari dan menemukan, artinya strategi inkuiri menempatkan siswa sebagai subjek belajar. Dalam proses pembelajaran, siswa tidak hanya berperan sebagai penerima pelajaran melalui penjelasan guru secara verbal, tetapi mereka berperan untuk menemukan sendiri inti dari materi pembelajaran itu sendiri.
- 2) Seluruh aktivitas yang dilakukan siswa diarahkan untuk mencari dan menemukan jawaban sendiri dari sesuatu yang dipertanyakan, sehingga diharapkan dapat menumbuhkan sikap percaya diri. Dengan demikian strategi pembelajaran inkuiri menempatkan guru bukan sebagai sumber belajar, akan tetapi sebagai fasilitator dan motivator belajar siswa.
- 3) Tujuan dari penggunaan strategi pembelajaran inkuiri adalah mengembangkan kemampuan berpikir secara sistematis, logis dan kritis, atau mengembangkan kemampuan intelektual sebagai bagian dari proses mental. Dengan demikian dalam strategi pembelajaran inkuiri siswa tidak hanya dituntut agar menguasai materi pelajaran, akan tetapi bagaimana mereka dapat menggunakan potensi yang dimilikinya (2011:196).

4. Pembelajaran Servis dengan Model Pembelajaran Langsung dan Tidak Langsung

a. Pembelajaran servis sepak takraw dengan bola yang di gantung (Pembelajaran Langsung)

Pembelajaran servis dengan bola yang di gantung merupakan bentuk pembelajaran servis yang dilakukan oleh satu orang, yaitu bola digantungkan pada tali dan siswa melakukan servis. Pembelajaran ini dilakukan secara langsung seperti bentuk ketrampilan sebenarnya. Dalam hal ini Lutan menyatakan bahwa, "Pendekatan secara langsung yaitu guru atau pelatih mengajarkan secara langsung teknik yang sebenarnya. Para siswa diminta untuk melakukan gerakan dalam teknik dasar" (1988:419). Ditinjau dari belajar gerak, pembelajaran servis sepak takraw dengan bola yang di gantung didasarkan pada kesiapan siswa. Artinya siswa telah siap dengan ketrampilan yang akan dipelajari. Jika siswa telah siap dengan ketrampilan yang akan dipelajari, maka akan lebih cepat untuk menguasai ketrampilan tersebut. Sugiyanto dan Kristiyanto menyatakan, "Hukum Kesiapan (*law of readiness*) menyatakan bahwa belajar akan berlangsung sangat efektif jika pelaku belajar berada dalam suatu kesiapan untuk memberikan respon. Dengan kata lain, belajar berlangsung secara efektif bila pelaku telah siap memberikan respon untuk beradaptasi dengan stimulusnya" (1998:2).

Pelaksanaan pembelajaran servis dengan bola yang digantung yaitu: siswa sebagai tekong menempatkan diri di dalam lingkaran tekong. Kemudian server melakukan servis dengan bola yang sudah digantung.

b. Pembelajaran servis sepak takraw dengan Bola Dilempar Sendiri (tidak langsung)

Pembelajaran servis sepak takraw dengan cara bola dilambungkan sendiri merupakan bentuk belajar yang secara tidak

langsung dan bertujuan untuk memberikan kemudahan siswa untuk menguasai teknik dasar servis sepak takraw. Pembelajaran servis sepak takraw dengan cara bola dilambungkan sendiri memudahkan siswa untuk melakukan sepakan dan mengarah ke lapangan lawan sesuai yang diinginkan. Hal ini dikarenakan kontrol bola sepenuhnya dikuasai oleh siswa sebagai server. Pembelajaran servis sepak takraw dengan cara bola dilambungkan sendiri siswa akan merasa senang, karena siswa dapat mengukur lambungan bola sesuai yang diinginkan dan sepakkan mendapatkan hasil yang dikehendaki oleh server.

Ditinjau dari belajar gerak, pembelajaran ini merupakan bentuk pembelajaran ketrampilan yang dilakukan dari cara yang mudah ke tahap yang lebih sulit atau kompleks. Menurut Sugiyantomenyatakan:

Berdasarkan pertimbangan tingkat kesulitan dan tingkat kompleksitas, penyusunan materi pelajaran hendaknya mengikuti prinsip-prinsip: (1) Dimulai dari materi belajar yang mudah dan ditingkatkan berangsur-angsur ke materi yang susah. (2) Dimulai dari materi belajar yang sederhana dan ditingkatkan berangsur-angsur ke materi yang semakin kompleks (1996:64).

Dengan pembelajaran servis sepak takraw dengan cara bola dilempar sendiri diharapkan siswa dapat mentransfer ke bentuk gerakan yang sebenarnya. Dalam hal ini Sugiyanto menyatakan, "Transfer bukan merupakan materi pelajaran yang harus diajarkan, melainkan suatu kondisi yang ahus diciptakan agar materi pelajaran yang telah dikuasai murid bisa memberikan kemudahan untuk mempelajari hal-hal yang baru dalam situasi yang baru atau situasi yang lain" (1996:82). Melalui pembelajaran servis dengan cara bola dilempar sendiri diharapkan siswa mampu mengaktualisasikan ke dalam gerakan servis sepak takraw yang sebenarnya.

Pelaksanaan pembelajaran servis sepak takraw dengan bola dilambungkan sendiri adalah: siswa menempatkan diri ditempat tekong dengan memegang bola. Untuk selanjutnya bola dilambungkan sendiri sesuai dengan keinginannya dan selanjutnya menyepak bola tersebut dengan mengarahkan ke daerah permainan lawan.

III. METODE PENELITIAN

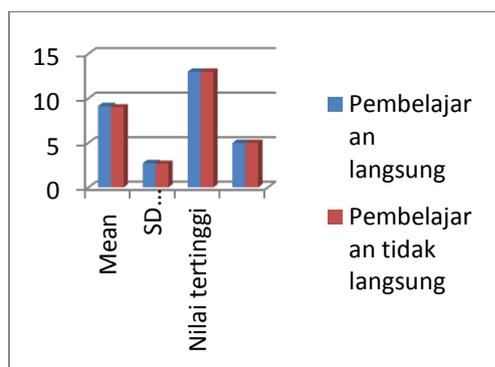
Metode penelitian yang digunakan adalah metode koasi eksperimen. Dasar penggunaan metode ini adalah kegiatan percobaan, yang diawali dengan memberikan perlakuan kepada subjek yang diakhiri dengan suatu tes guna mengetahui pengaruh perlakuan yang telah diberikan. Menurut Santoso menyatakan bahwa "tujuan penelitian eksperimen adalah untuk meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat serta besarnya hubungan sebab akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan (*treatment*) terhadap kelompok eksperimen yang hasilnya dibandingkan dengan hasil kelompok control yang tidak diberi perlakuan atau diberi perlakuan yang berbeda"(2011:33).

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran langsung dan tidak langsung terhadap hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012/2013. Penelitian ini dengan 2 kelompok, kelompok pertama dengan pembelajaran tidak langsung dan kelompok kedua dengan pembelajaran langsung. Untuk mengetahui hasil kemampuan servis atas menggunakan tes servis atas sepak takraw. Hasil penelitian sebagai berikut:

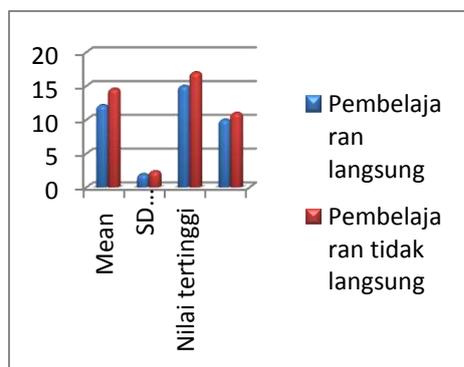
1. Hasil Test Awal (*Pre Test*)



Gambar 4.1. Grafik Hasil Tes Awal (*pretest*).

Berdasarkan hasil tes awal menunjukkan rata-rata hasil kemampuan servis atas pembelajaran langsung sebesar 9,14, nilai tertinggi sebesar 13, nilai terendah sebesar 5, dan standar deviasi kelompok sebesar 2,734. Sedangkan rata-rata untuk hasil kemampuan servis atas pembelajaran tidak langsung sebesar 9,00, dengan nilai tertinggi 13, nilai terendah sebesar 5 dan standar deviasi sebesar 2,646. Dilihat dari nilai rata-rata tersebut menunjukkan kedua pembelajaran mempunyai hasil kemampuan servis atas sepak takraw yang hampir sama.

2. Hasil Test Akhir (*Post Test*)



Gambar 4.2. Grafik Hasil Tes Akhir (*post test*).

Berdasarkan hasil tes awal menunjukkan rata-rata hasil kemampuan servis atas pembelajaran langsung sebesar

12,14, nilai tertinggi sebesar 15, nilai terendah sebesar 10, dan standar deviasi kelompok sebesar 1,952. Sedangkan rata-rata untuk hasil kemampuan servis atas pembelajaran tidak langsung sebesar 14,57, dengan nilai tertinggi 17, nilai terendah sebesar 11 dan standar deviasi sebesar 2,370. Dilihat dari nilai rata-rata tersebut menunjukkan hasil kemampuan servis atas pembelajaran tidak langsung lebih tinggi dari pada hasil kemampuan servis atas pembelajaran langsung, hal ini menunjukkan bahwa hasil kemampuan servis atas pembelajaran tidak langsung lebih efektif untuk meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian ini memberikan interpretasi lebih lanjut, terutama mengenai hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya. Pembahasannya sebatas dalam pengertian evaluasi dan tidak atau belum kearah verifikasi suatu teori, karena itu pembahasannya lebih cenderung ke deskripsi empiris. Dari hasil analisis statistik deskriptif dan inferensial diperoleh dua informasi sebagai berikut:

1. Hasil analisis tes awal kelompok model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung sebelum masing-masing kelompok mendapat perlakuan dan diadakan perhitungan dan di peroleh hasil rata-rata diantara keduanya. Adapun hasil rata-rata perhitungan untuk test awal model pembelajaran langsung (kelompok 2) adalah 9,14 dan model pembelajaran tidak langsung (kelompok 1) adalah 9,00. yang berarti bahwa tidak ada perbedaan hasil kemampuan servis atas sepak takraw yang signifikan. Sedangkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada test akhir dengan menggunakan model pembelajaran langsung (kelompok 2) dan model pembelajaran tidak langsung (kelompok

- 1) setelah dilakukan perlakuan, yaitu mengetahui perbedaan efek dari perlakuan, maka diperoleh hasil perhitungan rata-rata model pembelajaran langsung (kelompok 2) adalah 12,14 dan model pembelajaran tidak langsung (kelompok 1) adalah 14,57. sehingga ada perbedaan yang signifikan. Hasil ini dapat ditunjukkan dari besarnya persentase peningkatan hasil rata-rata test awal antara test akhir yaitu untuk peningkatan model pembelajaran langsung (kelompok 2) sebesar 32,82% diperoleh dari (rata-rata posttest - rata-pretest/rata-rat pretest*100) dan persentase peningkatan model pembelajaran tidak langsung (kelompok 1) 61,88%.diperoleh dari (rata-rata posttest - rata-pretest/rata-rat pretest*100) Dari hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran tidak langsung lebih efektif dalam meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012. Menurut Hakim “jika regu yang melakukan sepak mula (*service*) dapat mematikan permainan lawan sehingga regu yang menerima sepak mula tidak dapat memainkan bola, baik karena suatu serangan pihak penyepak mula atau karena kesalahan sendiri dalam regu tersebut. Akan tetapi sebaliknya, jika regu penyepak mula yang tidak bisa memainkan bola baik karena serangan pihak penerima sepak mula atau karena kesalahan regu tersebut, maka angka tidak diperoleh oleh kedua pihak baik penyepak mula maupun penerima sepak mula melainkan kesempatan sepak mula dan kesempatan memperoleh angka diberikan kepada pihak yang semula menjadi penerima sepak mula”(2006:51).
2. Pada dasarnya model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung mempunyai tujuan yang sama yaitu meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw. Pembelajaran pada ekstrakurikuler selama 6 minggu

dengan intensitas 3 kali pertemuan dalam seminggu sudah dapat meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw secara signifikan. Meski hasil hipotesis telah teruji bahwa model pembelajaran tidak langsung memiliki efektivitas yang lebih baik pengaruhnya dalam meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw, tetapi hasil penelitian eksperimen kuasi ini mempunyai kelemahan yaitu observasi terhadap kegiatan siswa kurang maksimal dan terbatasnya observer.

V. SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Simpulan

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya, maka dapat ditarik simpulan penelitian sebagai berikut:

1. Model pembelajaran tidak langsung efektif untuk mengetahui hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012. Keefektifan model pembelajaran tidak langsung seperti ditunjukkan oleh hasil analisis data tes awal terhadap kegiatan ekstrakurikuler sepak takraw dalam pembelajaran selama 3 kali pertemuan dalam 1 minggu selama 6 minggu memiliki persentase sebanyak 61,88%. Sedangkan model pembelajaran langsung memiliki persentase sebanyak 32,82%. Dari hasil penelitian ini menunjukkan model pembelajaran tidak langsung lebih efektif dalam meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012.
2. Hasil Kemampuan servis atas sepak takraw dengan model pembelajaran tidak langsung lebih baik dari pada model pembelajaran langsung. Dari rata-rata hasil tes akhir model pembelajaran tidak langsung adalah 14,57 sedangkan

rata-rata test akhir model pembelajaran langsung adalah 12,14.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa model pembelajaran tidak langsung memiliki pengaruh yang lebih baik dari pada model pembelajaran langsung terhadap hasil kemampuan servis atas sepak takraw pada siswa ekstrakurikuler SMA MTA Surakarta tahun 2012. Hal itu dibuktikan dengan hasil praktik servis atas sepak takraw yang menunjukkan bahwa data tes akhir model pembelajaran tidak langsung lebih baik peningkatannya.

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, setiap model pembelajaran memiliki efektifitas yang berbeda dalam meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw. Oleh karena itu, dalam menerapkan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan atau meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw harus menerapkan pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa

2. Implikasi Praktis

Pemberian latihan servis atas sepak takraw yang sistematis, teratur dan kontinyu hasilnya akan lebih optimal. Sehingga apabila diterapkan kedalam permainan kemungkinan terjadinya kesalahan dalam servis atas sangat sedikit, sehingga peluang untuk menang lebih besar. Disamping itu hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan dalam memilih dan menentukan model pembelajaran yang tepat, khususnya untuk meningkatkan hasil kemampuan servis atas sepak takraw.

C. Saran

Sehubungan dengan simpulan yang telah diambil dan implikasi yang ditimbulkan, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi guru penjasorkes SMA MTA Surakarta, harus memilih model pembelajaran yang tepat khususnya dalam pembelajaran servis atas sepak takraw agar hasilnya lebih optimal.
2. Bagi siswa, disarankan selalu belajar teknik-teknik sepak takraw tidak hanya servis agar dapat meningkatkan prestasi ke tingkat yang lebih tinggi.
3. Penelitian ini membuktikan bahwa pembelajaran tidak langsung lebih baik dari pada pembelajaran langsung dengan rancangan penelitian *Non equivalen Control Group Design*, Dengan menggunakan pola pemasangan subyek "*matching by Subyek Design*". Bagi peneliti lain bisa mengembangkan penelitian ini dengan pola pemasangan subyek *Ordinal Pairing*.

DAFTAR PUSTAKA

- Angel, Ritch.(2010). *Dasar – Dasar Sepak Takraw*.Bandung:Pakar Raya.
- Arends, I, Richard. (2008).*Learning To Teach*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Aunurrahman.(2010). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Cholik M, Toho & Lutan Rusli. (2001). *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: CV Maulana.
- Darwis, Ratinus. & Basa, Penghulu. (1992). *Olahraga Pilihan Sepak Takraw*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan dan Pendidikan.
- Dimiyati. & Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

- Harsono.(1988). *Coaching dan Aspek-Aspek Psikologis dan Olahraga*. Jakarta. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Lutan, Rusli (1988) *Belajar Ketrampilan Motorik, Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Mujis, Daniel. & Reynolds, David. (2008). *Efektis Teaching Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Praswirasaputra, Sudrajat. (1999). *Sepak Takraw*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dn Menengah.
- Sanjaya, Wina. (2011). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Santoso, Sigit. (2011) *Penelitian Pendidikan*. Surakarta: UNS Press.
- Sarwono, Jonathan. (2012). *Mengenal SPSS Statisties 20 Aplikasi untuk Riset Eksperimental*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Sudjana, Nana. (1995). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Sugiyanto. (1996). *Belajar Gerak I*. Surakarta. UNS Press.
- Sugiyanto dan Agus Krisyanto . (1998). *Belajar Gerak II*. Surakarta. UNS Press.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulaiman. (2008). *Sepak Takraw*. Semarang: UNNES Press.