
PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN TINGKAT *MOTOR ABILITY* TERHADAP KETERAMPILAN SERVIS ATAS SEPAK TAKRAW PADA MAHASISWA PENJASKESREK FOK UNDIKSHA

I Ketut Semarayasa

Jurusan Penjaskesrek, Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Bali
email: semarayasaiketut@yahoo.com

Abstract

Sepak takraw game is a team sport that execution as in the form of games by using net, ball, as well as field and also other regulations. Sepak takraw game uses body parts such as head, shoulders, back, chest, thighs, legs, except the hand that carried on the pitch rectangular and flat. Play sepak takraw needs some basic techniques. One is the basic technique servicing over. However, boy students in Department Penjaskesrek FOK Undiksha have not been maximum do top service.

Meanwhile, in order to be able to play sepak takraw as a good player, they also must have high skill level of motor ability. The research was designed to investigate the effect of motor skill learning strategies and skills ability to serve up in the game of sepak takraw at the Department of male students Penjaskesrek FOK Undiksha. Design used in this study is a 2 x 2 factorial sampling technique using proportional random sampling. Data taken with Barrow Motor Ability Test and test basic skills sepak takraw. Results showed that: 1) There is significant influence between learning strategies drill and strategy to play against the skills of servicing up in the game of sepak takraw, 2) there are differences in the effect of skill servicing up in the game of sepak takraw between who has the ability of motor ability of high and low, and 3) there is an interaction effect between learning strategies and the ability of motor skill abilities to serve up in the game of sepak takraw.

Keywords: drill strategy, the strategy of play, the motor ability, servicing over sepak takraw

Abstrak

Permainan sepak takraw merupakan cabang olahraga beregu yang pelaksanaannya seperti pada bentuk permainan-permainan dengan menggunakan net, bola, serta lapangan dan juga peraturan-peraturan lainnya. Permainan sepak takraw menggunakan bagian-bagian tubuh seperti: kepala, bahu, punggung, dada, paha, kaki, kecuali tangan yang dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang dan rata. Dalam bermain sepak takraw diperlukan beberapa teknik dasar. Salah satunya adalah teknik dasar servis atas. Akan tetapi, mahasiswa Putra Jurusan Penjaskesrek FOK Undiksha dalam melakukan servis atas masih kurang maksimal. Sementara itu, untuk bisa bermain sepak takraw seorang pemain sepak takraw yang baik, mereka juga harus memiliki tingkat kemampuan motor ability yang tinggi pula. Penelitian dirancang untuk menginvestigasi pengaruh strategi pembelajaran dan kemampuan motor ability terhadap keterampilan servis atas dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa putra Jurusan Penjaskesrek FOK Undiksha. Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah faktorial 2 x 2. Dengan teknik pengambilan sampel menggunakan proporsional random sampling. Data diambil dengan Barrow Motor Ability Test dan tes keterampilan dasar sepak takraw. Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: 1) ada perbedaan pengaruh signifikan antara strategi pembelajaran drill dan strategi bermain terhadap keterampilan servis atas dalam permainan sepak takraw, 2) ada perbedaan pengaruh keterampilan servis atas dalam permainan sepak takraw antara yang memiliki kemampuan motor ability tinggi dan rendah, dan 3) ada pengaruh interaksi antara strategi pembelajaran dan kemampuan motor ability terhadap keterampilan servis atas dalam permainan sepak takraw.

Kata Kunci: strategi drill, strategi bermain, motor ability, servis atas sepak takraw

PENDAHULUAN

Servis dalam sepak takraw merupakan salah satu teknik yang paling penting dan harus dikuasai oleh seorang pemain, karena dengan servis ini angka dapat diperoleh oleh regu yang bertanding dan dapat memenangkan suatu pertandingan dengan mudah. Melakukan *servis* melewati net dan masuk ke lapangan lawan merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan dalam bermain sepak takraw. Ada beberapa cara melakukan servis, diantaranya adalah servis bawah, servis dengan telapak kaki, servis atas (dengan kaki bagian dalam dan punggung kaki) yang perlu dipelajari dan dikuasai bila ingin menjadi pemain sepak takraw.

Permainan sepak takraw merupakan cabang olahraga beregu yang pelaksanaannya seperti pada bentuk permainan-permainan dengan menggunakan net, bola, serta lapangan dan juga peraturan-peraturan lainnya (Semarayasa, 2010: 66). Permainan sepak takraw menggunakan bagian-bagian tubuh seperti: kepala, bahu, punggung, dada, paha, kaki, kecuali tangan. Sepak takraw merupakan suatu permainan yang mempergunakan bola dari rotan atau plastik (*synthetic fibre*) dilakukan di atas lapangan empat persegi panjang dan rata, baik terbuka maupun tertutup dan lapangan dibatasi oleh net. Permainan sepak takraw diselenggarakan di lapangan tertutup asalkan memenuhi syarat. Ukuran lapangan adalah 13,40 m x 6,10 m bebas dari segala rintangan ke atas 8 m diukur dari permukaan lantai dengan tinggi net 1,55 m (Maselena dan Hasan: 2011). Permainan ini dimainkan oleh dua regu, masing-masing regu terdiri dari 3 orang dan setiap regu dilengkapi 1 orang cadangan dan satu tim terdiri dari 3 regu dan satu regu cadangan dan jumlah 1 tim tidak boleh lebih dari 12 orang. Menurut Sulaiman (2008) tujuan bermain sepak takraw dari setiap pihak adalah mengembalikan bola sedemikian rupa sehingga bola dapat jatuh di lapangan lawan atau menyebabkan lawan membuat pelanggaran atau pemain lawan membuat kesalahan. Sepak takraw berasal dari dua kata yaitu sepak dan takraw. "Sepak" berarti gerakan menyepak sesuatu dengan kaki, dengan cara mengayunkan kaki di depan atau ke sisi. Sedangkan "Takraw" berarti bola atau barang bulat yang terbuat dari anyaman rotan. Dalam permainan

sepak takraw peranan antropometrik dan profil fisiologis sangat menentukan dalam belajar sepak takraw (Jawis, et.al, 2006:11). Untuk dapat bermain sepak takraw yang baik dan benar, seorang dituntut untuk mempunyai kemampuan atau keterampilan yang baik. Kemampuan yang dimaksud adalah kemampuan dasar bermain sepak takraw. Cara memainkan bola pada permainan sepak takraw yaitu: dengan menggunakan kaki, kepala, atau badan asalkan dalam keadaan memantul. Untuk dapat mengembalikan bola ke lapangan atau ke daerah lawan setiap regu diperkenankan menyentuh, menyepak atau menyundul bola tiga kali, baik itu dilakukan oleh ketiga pemain regu tersebut ataupun hanya salah satu anggotanya hal tersebut tidak jadi masalah, yang terpenting adalah setiap regu dalam permainan sepak takraw berhak menyentuh bola takraw sebanyak tiga kali menyepak atau memainkan bola dengan menggunakan bagian-bagian kaki, memainkan bola dengan kepala (main kepala), dengan dada, dengan paha, dengan bahu, (membahu), dan dengan telapak kaki dan bola harus sudah menuju ke lapangan lawan (Sulaiman, 2008:45).

Faktor teknik dalam permainan sepak takraw merupakan faktor penting yang harus diperhatikan, karena dengan memiliki teknik yang baik dan benar akan berdampak pada produktivitas dan efektivitas baik penyerangan maupun pertahanan dalam bermain sepak takraw. Adapun Keterampilan teknik dasar dalam permainan sepak takraw, adalah; 1) servis, 2) *passing*, 3) *heading*, 4) *smash*, 5) *block* (PSTI, 2007 : 4). Melakukan servis atas dalam sepak takraw memiliki tingkat kerumitan dan kompleksitas yang berbeda-beda, dari keterampilan yang sederhana sampai pada keterampilan yang kompleks. Dipandang dari tingkat kesulitan dan kompleksitas, servis atas memiliki tingkat kesulitan dan kompleksitas yang tinggi karena mencakup unsur-unsur; koordinasi mata tangan dan kaki, *timing*, tempo, irama langkah, keseimbangan dinamis dan akurasi. Agar dapat melakukan servis atas yang baik perlu adanya pembelajaran kontinyu, progresivitas dan sistematis. Dengan adanya suatu program dan juga pemilihan strategi pembelajaran yang sesuai dan tepat, niscaya tujuan pembelajaran

akan tercapai karena strategi pembelajaran yang tidak tepat tentu akan mengganggu pencapaian tujuan yang diinginkan.

Mahasiswa Putra Jurusan Penjasokesrek FOK Undiksha dalam melakukan servis atas (kaki bagian dalam) masih kurang maksimal dan belum bisa melakukan dengan baik. Padahal servis atas adalah teknik dasar yang sangat penting (mendasar) dalam permainan sepak takraw yang harus dikuasai dengan baik oleh seorang tekong dan merupakan salah satu teknik dasar dalam permainan sepak takraw. Servis atas adalah salah satu teknik yang sangat penting (mendasar) dalam permainan sepak takraw yang memiliki kompleksitas gerakan yang cukup tinggi sehingga lebih sulit di pelajari oleh mahasiswa, lebih-lebih untuk mahasiswa yang belum terampil. Upaya meningkatkan kemampuan servis atas harus dilakukan dengan menerapkan strategi pembelajaran yang baik dan tepat. Karenanya perlu dirancang sebuah strategi pembelajaran yang tepat supaya mahasiswa mudah mempelajarinya, mengelola mahasiswa dan mengemas strategi pembelajaran yang bisa merangsang minat belajar mahasiswa sehingga mahasiswa tidak bosan dalam proses pembelajaran. Penentuan strategi pembelajaran yang tepat sangat berhubungan dengan situasi belajar sehingga harus memperhatikan dalam kondisi bagaimana dan di mana proses pembelajaran dilakukan. Disamping itu agar strategi pembelajaran yang akan diterapkan dapat terlaksana dengan baik, terlebih dahulu perlu ditelusuri faktor-faktor yang mempengaruhi keterampilan servis atas dalam permainan sepak takraw. Untuk dapat melakukan servis atas dengan baik diperlukan unsur-unsur kondisi seperti: daya tahan, kecepatan, kelentukan, ketepatan, keseimbangan, power dan koordinasi yang baik.

Strategi *drill* merupakan cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu dan sekaligus sebagai sarana untuk memperoleh ketangkasan, ketepatan, kesempatan, dan keterampilan (Sagala, 2009: 217). Menurut Abdul Rahman Shaleh (2006: 203), "Ciri khas dari strategi ini (*drill*) adalah kegiatan yang berupa pengulangan yang berkali-kali supaya asosiasi stimulus dan respons menjadi sangat kuat dan tidak mudah untuk

dilupakan. Dengan demikian terbentuklah sebuah keterampilan (pengetahuan) yang setiap saat siap untuk dipergunakan oleh yang bersangkutan". Strategi *drill* sangat sesuai apabila digunakan untuk siswa yang tujuan belajarnya adalah agar siswa menguasai ketrampilan gerak tertentu yang sudah pasti atau sudah baku dengan materi belajarnya berbentuk gerakan yang bersifat ketrampilan (Budiono, 2011:49). Dalam hal ini pembelajaran servis atas dilakukan dengan strategi konvensional yaitu, strategi pembelajaran dengan memilah-milah teknik gerakan servis atas. Artinya pembelajaran servis atas yaitu dengan melakukan gerakan teknik-teknik servis atas secara berulang-ulang. Berkaitan strategi metode *drill* Amung Ma'mum dan Toto Subroto (2001:7) menyatakan, strategi metode *drill* adalah cara belajar yang lebih menekankan komponen-komponen teknik. Simpulan yang diperoleh tentang strategi *drill* merupakan suatu cara mengajar dengan memberikan latihan-latihan terhadap apa yang telah dipelajari mahasiswa sehingga memperoleh suatu keterampilan tertentu. Strategi *drill* merupakan strategi metode pembelajaran yang menekankan pada penguasaan teknik suatu cabang olahraga yang dalam pelaksanaannya dilakukan secara Berulang-ulang. Dalam hal ini pembelajaran servis atas dengan strategi *drill* dilakukan *drilling* atau latihan secara terus menerus sesuai dengan apa yang diinstruksikan guru. Pengulangan gerakan ini dimaksudkan agar terjadi otomatisasi gerakan. Oleh karena itu, dalam strategi metode *drill* perlu disusun tata urutan pembelajaran yang baik agar siswa terlibat aktif, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Strategi *drill* menurut Syaiful Sagala (2010: 217), merupakan suatu cara mengajar yang baik yang menanamkan kebiasaan tertentu, sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan. Metode strategi ini banyak di gunakan oleh guru-guru penjasorkes, karena di samping relatif mudah dalam pelaksanaannya juga manfaatnya sangat besar dalam proses pembelajaran cabang olahraga.

Strategi bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonseptkan dalam bentuk permainan (Budiono, 2011:48). Dalam pelaksanaan pembelajaran bermain menerapkan suatu teknik cabang olahraga ke dalam

bentuk permainan. Melalui permainan, diharapkan akan meningkatkan motivasi dan minat mahasiswa untuk belajar menjadi lebih tinggi, sehingga akan diperoleh hasil belajar yang optimal. Strategi bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Strategi bermain merupakan bentuk strategi pembelajaran yang mengaplikasikan teknik ke dalam suatu permainan. Menurut Amung Ma'mum dan Toto Subroto (2001:2) bahwa, bermain sebenarnya merupakan dorongan dari dalam anak, atau naluri. Ciri lain yang sangat mendasar yakni kegiatan itu dilakukan secara sukarela, tanpa paksaan, dalam waktu luang. Berdasarkan karakteristik pada usia anak-anak tersebut, maka dalam membelajarkan suatu keterampilan olahraga disesuaikan dengan karakteristik perkembangannya.

Strategi bermain merupakan suatu strategi pembelajaran yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dengan bermain anak akan mengekspresikan kegembiraannya dan berusaha menampilkan kemampuannya. Namun disisi lain seorang guru harus menanamkan sikap sportivitas, karena dalam bermain ada yang menang ada yang kalah. Seperti dikemukakan Rusli Lutan (1988: 37) bahwa, karena permainan, akan menyebabkan adanya yang kalah dan yang menang, maka guru harus pula mengembangkan sikap seorang yang menang dan sikap seorang yang kalah secara fair kepada siswa, karena sikap seperti itu tidak terbentuk dengan sendirinya melalui permainan, maka usaha pengembangan sikap ini harus dilakukan secara terencana dan disengaja oleh guru. Dengan bermain hasrat gerak anak terpenuhi, namun di dalamnya terkandung unsur pembelajaran. Strategi permainan ini bertujuan untuk mengajarkan permainan agar anak memahami manfaat teknik permainan tertentu dengan cara mengenalkan situasi permainan tertentu terlebih dahulu kepada anak. Berdasarkan dua pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa, strategi bermain merupakan bentuk pembelajaran yang dirancang dalam bentuk permainan.

Pembelajaran servis atas dengan strategi bermain yang dimaksudkan yaitu mempelajari servis atas yang dikonsepsi dalam bentuk permainan. Dalam hal ini guru telah merancang permainan servis atas.

Bentuk permainan servis atas yaitu: melakukan servis yang diarahkan pada sasaran yang telah ditentukan. Dalam hal ini guru dapat menginstruksikan sasaran mana yang harus dikenai. Dalam pelaksanaannya dilakukan secara kompetisi antara mahasiswa yang satu dengan yang lainnya atau kelompok satu dengan kelompok lainnya. Barbara dan Bonnie (1996: 44-45), memberikan contoh pembelajaran yang dilakukan secara kompetitif yaitu berteriak dan servis.

Hal yang tidak kalah pentingnya yang juga sangat mempengaruhi tingkat keberhasilan dalam belajar gerak atau cabang olahraga pada umumnya dan servis atas sepak takraw pada khususnya adalah faktor mahasiswa itu sendiri. Setiap mahasiswa mempunyai kemampuan yang berbeda-beda dalam mempelajari suatu gerakan keterampilan. Perbedaan kemampuan terutama karena kualitas fisik. Kemampuan fisik berhubungan dengan kemampuan gerak dasar (*motor ability*) yang akan sangat mempengaruhi penampilan seseorang dalam belajar gerak dalam suatu cabang olahraga. Salah satu perbedaan dari setiap individu dalam mengembangkan suatu keterampilan gerak terletak pada kemampuan motorik atau kemampuan gerak dasar, terjemahan dari *motor ability*. Menurut James R Morrow et.al (2006: 327), bahwa kemampuan motorik merupakan suatu kapasitas umum yang berkaitan dengan prestasi dengan berbagai macam keterampilan atau lebih tepatnya dikatakan sebagai *a general capacity of the individual that relates to the performance of skill or task*. Kemampuan motorik adalah kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relatif melekat (Nurhasan, 2000: 20). Kemampuan motorik merupakan kualitas kemampuan seseorang yang dapat mempermudah dalam melakukan keterampilan gerak, oleh sebab itu kemampuan gerak dapat dipandang sebagai landasan keberhasilan masa yang akan datang didalam melakukan keterampilan gerak. Sedangkan menurut Sukintaka (2004: 78) menjelaskan kemampuan motorik merupakan kualitas hasil gerak individu dalam melakukan gerak, baik gerakan non-olahraga maupun gerak dalam olahraga atau kematangan penampilan keterampilan motorik.

Kemampuan motorik merupakan faktor pendukung bagi pelaksanaan suatu keterampilan yang selanjutnya membedakan kemampuan individu, maka kemampuan motorik itu sendiri juga dapat dipahami semacam suatu faktor pembatas penampilan gerak seseorang. Seseorang yang mempunyai kemampuan motorik tinggi akan lebih efektif dalam melakukan semua jenis keterampilan olahraga. Kemampuan gerak dasar ini membawahi semua keterampilan gerak seseorang, jika seseorang dengan faktor gerak dasar tersebut besar maka kemungkinan akan sukses dalam setiap latihan atau gerak yang dipraktekkan. Pengukuran kemampuan motorik secara teoritis akan memberikan gambaran mengenai kemampuan motorik yang mencakup berbagai jenis kegiatan fisik, oleh karena itu tes ini merupakan tes batre yang terdiri dari beberapa tes. Penelitian ini akan menggunakan tes *Barrow Motor Ability Test* yang terdiri dari beberapa butir tes yaitu: (1) *standing broad jump*, (2) *soft ball throw*, (3) *zigzag run*, (4) *wall pass*, (5) *medicine ball put*, (6) *60yard dash* (James Morrow et.al, 2005: 237). Dari uraian di atas bahwa kemampuan motorik adalah kapasitas yang dimiliki seseorang yang terkait dengan penampilan gerak dan seseorang yang memiliki kemampuan motorik yang tinggi maka akan lebih baik dalam melakukan gerakan tersebut. Kemampuan motorik biasanya dianggap sebagai karakteristik yang relative stabil atau permanen, ditentukan faktor keturunan, dan berkembang relatif secara otomatis dalam proses pertumbuhan, kematangan dan mereka tak mudah di ubah melalui latihan atau pengalaman. Berdasarkan latar belakang masalah yang dikemukakan di atas, tujuan penelitian ini untuk mengetahui: "Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Gerak Dasar (*Motor Ability/MA*) Terhadap Keterampilan Servis atas dalam Permainan Sepak Takraw pada Mahasiswa Putra Penjaskesrek FOK Undiksha".

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian adalah eksperimen lapangan, ini didasarkan pada variabel serta tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Kerlinger (2002 : 645) menyatakan bahwa eksperimen lapangan adalah kajian dalam suatu nyata (realitas), dengan

memanipulasi satu variabel bebas atau lebih dalam kondisi yang dikontrol dengan cermat oleh pembuat eksperimen sejauh yang dimungkinkan oleh situasinya. Desain yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah faktorial 2 x 2 (Sudjana, 2002 : 154). Penelitian ini melibatkan dua variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*). Variabel bebas terdiri dari satu variabel manipulatif dan satu variabel atributif sedangkan variabel terikat dalam penelitian ini adalah keterampilan teknik dasarsmash lurus dalam permainan sepak takraw. Sampel dalam penelitian sejumlah 40 orang mahasiswa putra Jurusan Penjaskesrek pada tahun pelajaran 2014/2015. Teknik pengambilan sampel menggunakan *proporsional random sampling*. Instrumen penelitian untuk mengukur kemampuan motorik adalah *Barrow Motor Ability Test* yang terdiri dari beberapa butir tes yaitu: (1) *standing broad jump*, (2) *soft ball throw*, (3) *zigzag run*, (4) *wall pass*, (5) *medicine ball put*, (6) *60 yard dash* (James Morrow, 2006: 237). Sedangkan instrumen untuk mengukur kemampuan servis atas sepak takraw adalah tes keterampilan dasar sepak takraw (Sulaiman, 2008: 90). Teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis dengan menggunakan teknik Analisis Varians (ANOVA), yang didahului dengan uji prasyarat, meliputi: uji normalitas, dengan menggunakan uji normalitas Lilliefors dengan $\alpha = 0,05$ dan uji homogenitas varians, dengan menggunakan uji *Bartlett* dengan $\alpha = 0,05$.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Dalam pengujian hipotesis secara keseluruhan digunakan analisis varians dua jalur pada taraf signifikansi 5% dengan kriteria pengujian yang digunakan adalah: 1) apabila antar tingkatan faktor pada strategi pembelajaran (antar kolom) nilai F_{hitung} lebih besar daripada nilai F_{tabel} ($F_h > F_t$), dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan menurut strategi pembelajaran, 2) apabila antar tingkatan faktor motorik (antar baris) nilai F_{hitung} lebih besar daripada nilai F_{tabel} ($F_h > F_t$), dinyatakan terdapat perbedaan yang signifikan menurut tingkat motorik, dan 3) Bilamana pada pengaruh interaksi nilai F_{hitung} lebih besar dari pada nilai F_{tabel} ($F_h > F_t$), dinyatakan terdapat pengaruh interaksi yang signifikan.

Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Tingkat Motor Ability Terhadap Keterampilan Servis Atas Sepak Takraw Pada Mahasiswa Penjaskesrek FOK UNDIKSHA

Tabel 1. Ringkasan Anava 2 × 2

Source	Type III Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Corrected Model	72.392 ^a	3	22.905	14.636	.000
Intercept	6340.499	1	6340.495	3.917E3	.000
MA	27.886	1	27.886	17.764	.000
Strategi	35.104	1	35.104	22.234	.000
MA * Strategi	6.372	1	6.372	4.34	.056
Error	57.206	36	1.517		
Total	6377.000	40			
Corrected Total	125.584	39			

a. R Squared = .551 (Adjusted R Squared = .514)

Sumber Varians	Db	RK	F _{hitung}	F _{tabel}	Keterangan
A	1	27,886	17,764	4,11	Signifikan
B	1	35,104	22,234	4,11	Signifikan
AB	1	6,372	4,34	4,11	Signifikan
D	36	1,517			
Total	40				

Keterangan:

db : Derajat kebebasan

RK : Rata-rata jumlah kuadrat antara strategi pembelajaran dengan kemampuan motorik.

Berpijak dari kriteria pengujian hipotesis yang sudah diuraikan sebelumnya, diperoleh hasil uji hipotesis secara keseluruhan dengan menggunakan analisis varians dua jalur dengan bantuan SPSS 10,0, dapat dilihat harga-harga dari F_{hitung} antar tingkatan faktor pada strategi pembelajaran (antar kolom), F_{hitung} antar tingkatan faktor pada tingkat motorik (antar baris), dan F_{hitung} interaksi antara strategi *drill* dengan tingkat motorik dalam pengaruhnya terhadap keterampilan dasar *smash* lurus dalam permainan sepak takraw.

Berdasarkan atas ringkasan tabel analisis varians dua jalur pada Tabel 1 tersebut, dapat ditarik beberapa simpulan sebagai berikut:

1. Untuk antar kolom, diperoleh harga $F_{(A)hitung} = 17,764$, sedangkan harga F_{tabel} pada $db_A = 1$ dan $db_D = 36$ untuk taraf signifikansi 5% = 4,11. Ini berarti bahwa F_{hitung} lebih besar dari pada F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($F_h = 17,764 > F_{t(1;36;0,05)} = 4,11$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan secara keseluruhan tidak terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang memperoleh pembelajaran strategi *drill* dan kelompok mahasiswa yang memperoleh pembelajaran strategi bermain, *ditolak*. Sebaliknya hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas

dalam permainan sepak takraw yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang memperoleh pembelajaran strategi *drill* dan kelompok mahasiswa yang memperoleh pembelajaran strategi bermain, *diterima*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas dalam permainan sepak takraw yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang memperoleh pembelajaran strategi *drill* dan kelompok mahasiswa yang memperoleh pembelajaran strategi bermain.

2. Untuk antar baris, diperoleh harga $F_{(B)hitung} = 22,234$ dan harga F_{tabel} pada $db_B = 1$ dan $db_D = 36$ untuk taraf signifikansi 5% sebesar 4,11. Hal ini berarti, bahwa harga F_{hitung} lebih besar dari pada harga F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($F_h = 22,234 > F_{t(1;36;0,05)} = 4,11$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan secara keseluruhan tidak terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas dalam permainan sepak takraw yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi dan kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat motor ability rendah, *ditolak*. Sebaliknya hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas dalam permainan sepak takraw yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi dan kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat motorik rendah, *diterima*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas dalam permainan sepak takraw yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat motorik tinggi dan kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat motor ability rendah. Dengan memperhatikan skor rata-rata yang diperoleh, kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi lebih baik dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat motor ability rendah dalam penguasaan keterampilan dasar servis atas dalam permainan sepak takraw.

3. Untuk interaksi, harga $F_{A \times B(hitung)} = 4,34$ dan harga F_{tabel} pada $db_{AB} = 1$ dan $db_D = 36$, untuk taraf signifikansi 5% sebesar 4,11. Hal ini berarti nilai

$F_{A \times B(\text{hitung})}$ lebih besar dari pada nilai F_{tabel} pada taraf signifikansi 5% ($F_{A \times B \text{ hitung}} = 4,34 > F_{t(1;36;0,05)} = 4,11$). Dengan demikian, hipotesis nol (H_0) yang menyatakan tidak terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat *motor ability* servis atas dalam sepak takraw, *ditolak*. Sebaliknya, hipotesis alternatif (H_1) yang menyatakan terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat MA terhadap servis atas sepak takraw, *diterima*. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan tingkat MA terhadap servis atas dalam sepak takraw.

PEMBAHASAN

1. Perbedaan pengaruh pembelajaran strategi *drill* dan strategi bermain terhadap servis atas sepak takraw.

Berdasarkan pengujian hipotesis pertama ternyata ada perbedaan pengaruh yang signifikan antara kelompok mahasiswa yang mendapatkan strategi *drill* dan kelompok mahasiswa yang mendapat strategi bermain terhadap keterampilan teknik dasar servis atas dalam permainan sepak takraw pada mahasiswa putra Jurusan Penjaskesrek. Nilai rata-rata kelompok mahasiswa yang mendapatkan strategi bermain memiliki hasil yang lebih baik daripada kelompok mahasiswa yang mendapatkan strategi *drill*. Hal ini disebabkan karena penerapan strategi bermain dalam pembelajaran keterampilan teknik dasar servis atas dalam permainan sepak takraw sangat sesuai dengan karakteristik dari materi itu sendiri dan juga karakteristik perkembangan dari mahasiswa.

Karakteristik dari olahraga sepak takraw adalah bentuk olahraga yang merupakan perpaduan dari beberapa jenis olahraga, seperti: senam, beladiri, sepakbola dan basket (Sulaiman, 2008 : 73). Cabang olahraga sepak takraw (*smash* lurus) sangat memerlukan unsur-unsur komponen fisik terutama: kekuatan, kelincahan, kecepatan, power, kelenturan, keseimbangan, sehingga setiap pemain harus memiliki kondisi yang prima sehingga dapat menjalin sinergi gerak dengan pemain lainnya dalam satu regu sepak takraw. Pembelajaran yang menggunakan strategi bermain, proses pembelajaran keterampilan

teknik dasar servis atas dalam permainan sepak takraw diajarkan dalam bentuk variasi bermain dimana dalam melakukan *smash* lurus melewati net dengan suatu sasaran yang ada skornya dari skor 1-6 dan juga diiringi dengan teriakan yang keras untuk menyebutkan skor yang akan dituju mahasiswa. Keterampilan teknik dasar servis atas harus dipelajari secara bermain karena sepak takraw (*smash* lurus) adalah cabang olahraga yang berbentuk permainan.

2. Perbedaan penguasaan keterampilan servis atas sepak takraw antara yang memiliki *motor ability* tinggi dan rendah.

Pengujian hipotesis yang ke 2 ternyata terdapat perbedaan penguasaan keterampilan dasar servis atas sepak takraw yang signifikan pada mahasiswa putra Jurusan Penjaskesrek, hasil penguasaan keterampilan *smash* lurus sepak takraw kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi cenderung lebih baik dibanding dengan kelompok mahasiswa dengan *motor ability* rendah.

Motor ability merupakan kapasitas dari seseorang yang berkaitan dengan pelaksanaan dan peragaan suatu keterampilan yang relative melekat (Nurhasan, 2000:20). Sehingga apabila seseorang memiliki tingkat *motor ability* yang tinggi maka dapat dengan mudah dalam melakukan keterampilan gerak daripada mahasiswa yang memiliki *motor ability* rendah, oleh sebab itu kemampuan gerak dapat dipandang sebagai landasan keberhasilan masa yang akan datang didalam melakukan keterampilan gerak.

3. Interaksi antara strategi pembelajaran dan *motor ability* terhadap keterampilan servis atas sepak takraw.

Hasil analisis data tentang interaksi antara strategi pembelajaran dan kemampuan *motor ability* terhadap penguasaan keterampilan dasar servis atas sepak takraw, dapat disimpulkan bahwa terdapat interaksi antara strategi pembelajaran dan kemampuan *motor ability* terhadap keterampilan servis atas dalam permainan sepak takraw. Pada kelompok mahasiswa yang memiliki kemampuan *motor ability* tinggi, penguasaan keterampilan dasar servis atas dalam permainan sepak takraw

kelompok mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan metode strategi bermain hasilnya lebih baik dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *drill*. Sedangkan pada kelompok mahasiswa yang memiliki motorik rendah, penguasaan servis atas mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *drill* lebih baik dibandingkan kelompok mahasiswa yang mengikuti pembelajaran dengan strategi metode bermain.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dalam penelitian ini dapat diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

1. Ada perbedaan pengaruh yang signifikan menggunakan strategi *drill* dan bermain terhadap keterampilan servis atas sepak takraw mahasiswa Penjaskesrek FOK Undiksha tahun pelajaran 2014/2015, di mana secara keseluruhan strategi bermain lebih baik dari strategi *drill*.
2. Ada perbedaan pengaruh kemampuan servis atas sepak takraw antara yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi dan rendah pada mahasiswa Penjaskesrek FOK Undiksha tahun pelajaran 2014/2015, dimana kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat *motor ability* tinggi lebih baik dibandingkan dengan kelompok mahasiswa yang memiliki tingkat *motor ability* rendah.
3. Terdapat pengaruh interaksi antara strategi *drill* dan bermain terhadap keterampilan servis atas sepak takraw mahasiswa Penjaskesrek FOK Undiksha tahun pelajaran 2014/2015.

Terkait dengan hasil simpulan dalam penelitian ini, maka ada beberapa hal yang disarankan sebagai berikut:

1. Kepada guru penjasorkes ataupun pelatih, dalam memilih dan menggunakan strategi pembelajaran sebaiknya memperhatikan karakteristik peserta didik.
2. Kepada para guru penjasorkes, dalam belajar servis atas dalam permainan sepak takraw dapat menggunakan strategi bermain dan *drill*, yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan motorik mahasiswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiono, Kodrat. (2011). *Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Kemampuan Gerak terhadap hasil belajar Sepak dan Tahan Bola dalam Permainan Sepak Bola*. Jurnal ISSN; 1411-8319 Vol. 11 No 3 Tahun 2011. Tersedia Pada <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/JIS/article/view/37> [Diakses tanggal 27 Agustus 2013].
- Kerlinger, Fred N. (2002). *Asas-asas Penelitian Behavioral* (Edisi terjemahan oleh R Simatupang). Bandung: Gajah Mada University Pres.
- Lutan, Rusli. (1988). *Belajar Keterampilan motorik: Pengantar Teori dan Metode*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan.
- Ma'mum, A & Subroto, T. (2001). *Strategi Keterampilan Taktis dalam Permainan Bola Voli*. Jakarta: Ditjen Olahraga.
- Morrow JR dkk. (2006). *Measurement and Evaluation in Human Performance*. Kanada: Human Kinetics.
- Nurhasan. (2000). *Tes dan pengukuran pendidikan olahraga*. Jakarta: FPOK UPI
- PB PSTI. (2007). *Peraturan Permainan Peraturan Perwasitan dan Peraturan pertandingan Sepak Takraw*. Jakarta: PB PSTI.
- Sagala, Saiful. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran*, Bandung: Alfabeta.
- Semarayasa, I Ketut. (2010). *Pengaruh metode pembelajaran dan Tingkat Motor Educability terhadap keterampilan teknik dasar bermain sepak takraw*. Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Jilid 43 No 1 Hal 1-88 Singaraja April 2010. ISSN 0215-8250.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Cetakan Pertama. Bandung: Yayasan Nuansa Cendekia.
- Sulaiman. (2008). *Sepak Takraw: Pedoman Bagi Guru Olahraga, Pembina, Pelatih, dan Atlet*. Semarang: UNNES.