



PENGARUH GAYA MENGAJAR CAKUPAN TERHADAP KEMAMPUAN SMASH KEDENG DALAM PERMAINAN SEPAK TAKRAW PADA SISWA SMK 1 TONDANO

¹ Argent P. Tamara, ²Jud Berhimpong, ³ Serli Ompi

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Manado, Manado, Indonesia

²Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Manado, Manado, Indonesia

³Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Manado, Manado, Indonesia

Email: ¹argentphiero06@gmail.com, ²judberhimpong@unima.ac.id ³serliympi@unima.ac.id

Article Received: 7 April 2021; Accepted: 9 April 2021; Published: 30 Juni 2021

Abstrak

Judul : Pengaruh Gaya Mengajar Cakupan Terhadap Kemampuan Smash Kedeng Dalam Permainan Sepak Takraw Pada Siswa SMK Negeri 1 Tondano Masalah dalam penelitian ini adalah: Apakah terdapat pengaruh gaya mengajar cakupan terhadap kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano? Tujuan Penelitian : Untuk mengetahui pengaruh gaya mengajar cakupan terhadap kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano. Hipotesa Penelitian: Terdapat pengaruh gaya mengajar cakupan terhadap kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano. Metode Penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan perlakuan berupa gaya mengajar cakupan yang diberikan selama delapan minggu. Populasi adalah seluruh siswa putra Kelas XI SMK Negeri Tondano sebanyak 20 orang dan sampel sebanyak 20 orang kemudian dibagi menjadi dua kelompok masing-masing 10 orang kelompok eksperimen dan 10 orang pada kelompok kontrol. Instrumen pengumpulan data: Tes Keterampilan Smash Dalam Permainan Sepak Takraw. Rancangan penelitian menggunakan : *Randomized control groups pre-test and post-test design*. Pengujian hipotesa menggunakan teknik statistik dengan Uji t. Hasil analisa hipotesa, diperoleh t observasi senilai 6,86 sedangkan t tabel yang diperoleh dari derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ yaitu $10 + 10 - 2 = 18$ dan taraf keyakinan $\alpha = 0,05$ adalah 2,101. Sesuai dengan kriteria pengujian terima H_0 jika t observasi lebih kecil dari t tabel dan tolak H_0 jika t observasi lebih besar dari t tabel. Oleh karena t observasi lebih besar dari t tabel maka hasil analisis menunjukkan tolak H_0 dan terima H_a . Kesimpulan penelitian : Gaya mengajar cakupan yang diberikan selama delapan minggu dengan frekuensi tiga kali seminggu dapat meningkatkan kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano.

Kata Kunci: *Gaya Mengajar Cakupan, Smash Kedeng*

**THE EFFECT OF PLIOMETRIC TRAINING ON LEAP RESULT
AWAY STYLE SQUARE IN BRANCH ATHLETIC SPORTS IN
STUDENTS TOMBATU I STATE MIDDLE SCHOOL**

Abstract

The problem in this study is : Is there an effect of the teaching style of coverage on the ability of the Kedeng Smash n the game of sepak takraw on the students of SMK N 1 Todano. Research Objectives : To determine the effect of the teaching style of coverage on the ability of the Kedeng Smash n the game of sepak takraw on the students of SMK N 1 Todano. The research method used was an experimental method with the treatment in the form of a teaching style coverage that is given for eight weeks. The population was all male students of class XI of SMK N1 Tondano, as many as 20 people and the sample was divided into two groups each with 10 experimental group and 10 in the control group. Data collection instruments : Smash skill test in takraw game. The study design uses : Randomized control groups pre-test and post-test design. Hypothesis testing using statistical techniques with t test. The results of hypothesis analysis, obtained t observation of 6,86 while t tables obtained from the same degree of freedom $n_1 + n_2 - 2$ is $10 + 10 - 2 = 18$, and the level of confidence $\alpha = 0,05$ is 2,101. In accordance with the test criteria accept H_0 if t observation is smaller than t table and reject H_0 if t observation is greater than table. Because t observation is greater than t table, the results of the analysis show reject H_0 and accept H_a . Conclusion of the study : the teching style coverage given for eight weeks with a frequency of three times a week can improve the smash ability of the kedeng in the game of sepak takraw in SMK N I Tondano students.

Keywords : Teaching style coverage, Smash Kedeng

Pendahuluan

Cabang olahraga sepak takraw merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang dimainkan secara beregu dengan menggunakan bola yang terbuat ...dari rotan dan plastik. Olahraga ini banyak digemari oleh masyarakat di pelosok negeri baik dari perkotaan sampai di pedesaan. Permainan ini sangat mudah dimainkan dan tidak membutuhkan lahan yang besar untuk membuat suatu lapangan, sehingga permainan sepak takraw banyak dijumpai atau dimainkan oleh kelompok-kelompok masyarakat karena tidak membutuhkan biaya yang besar untuk memperoleh peralatan permainan seperti bola.

Animo masyarakat sangat besar untuk menekuni permainan sepak takraw, hal ini nampak pada tiap sore dimana pun lokasinya baik di halaman sampai di jalan raya yang sepi, masyarakat dengan riang dan serius untuk memainkan cabang olahraga sepak takraw. Selain sarana dan prasarana mudah diperoleh, juga untuk dapat bermain olahraga sepak takraw tidaklah membutuhkan waktu yang lama, terlebih bagi yang telah memiliki keterampilan bermain sepak takraw.

Permainan sepak takraw dalam pelaksanaannya hampir sama dengan permainan sepakbola, karena dalam dua jenis permainan tersebut memiliki ciri khusus yaitu kaki memegang peranan utama dalam memainkan bola, selain dada, paha, kepala dan bahu. Namun dalam sepak takraw selama permainan berlangsung, bola tidak boleh menyentuh benda lain kecuali tubuh pemain selain tangan. Hal ini ditegaskan oleh Ucup Yusuf bahwa: "Bila bola menyentuh tangan, lantai atau benda yang berada di luar lapangan, maka bola

dinyatakan mati.¹ Dilain pihak kedua kaki adalah alat tubuh supaya orang bisa berdiri, melompat ke depan, ke kiri, ke kanan dan meloncat ke atas. Dengan demikian keseimbangan tubuh patut mendapat perhatian kalau tidak pemain itu akan sulit menyepak bola karena dia harus bisa berdiri pada satu kaki.

Agar dapat bermain sepak takraw yang baik maka pemain dituntut menguasai teknik-teknik dasar permainan. Adapun teknik-teknik dasar dalam permainan sepak takraw adalah: “Sepakan, mengkop, mendada dan membahu”.² Semua teknik dasar di atas, haruslah dikombinasikan dalam suatu bentuk permainan. Untuk dapat melaksanakan keterampilan tersebut, maka setiap pemain harus memiliki keterampilan individu dan kerjasama. Keterampilan bermain itulah yang dimaksud dengan teknik khusus, seperti yang dikatakan oleh Ratimus Darwis dan Penghulu Basa bahwa : “Teknik khusus dalam permainan sepak takraw adalah sepak mula atau servis, penerima bola, mengumpun bola, smash dan block atau membendung.”³

Sesuai dengan tujuan permainan sepak takraw yaitu untuk memantapkan bola secepatnya di lapangan lawan, maka teknik yang penting dimiliki serta dikuasai oleh pemain adalah teknik smash. Smash dalam sepak takraw ada beberapa macam antara lain: smash gulung, smash gantung, smash kedeng, smash lurus dan smash telapak kaki. Salah satu jenis smash yang efisien serta efektif untuk memperoleh angka adalah smash kedeng.

Permainan sepak takraw masuk dalam kurikulum pendidikan jasmani dan juga dikembangkan melalui kegiatan ekstrakurikuler di SMK Negeri 1 Tondano. Pembinaan prestasi cabang olahraga sepak takraw di sekolah menunjukkan hasil positif, karena siswa sering diutus untuk mengikuti kejuaraan sepak takraw antar sekolah di Kota Kotamobagu dan ada siswa dari SMK Negeri 1 Tondano masuk dalam tim Kotamobagu untuk mengikuti Pekan Olahraga Pelajar Provinsi Sulawesi Utara.

Walaupun terdapat siswa dari SMK Negeri 1 Tondano memiliki prestasi dalam cabang olahraga sepak takraw, namun jika mengamati secara langsung proses pembelajaran pendidikan jasmani maupun kegiatan ekstra kurikuler di sore hari, masih banyak siswa yang belum melakukan smash dengan baik, terlebih khusus teknik smash kedeng. Hal ini terlihat dalam praktek maupun dalam permainan, hasil smash, bola sebagian tidak melewati net atau tidak menyeberang ke daerah lapangan lawan.

Untuk dapat meningkatkan kemampuan smash kedeng siswa diperlukan suatu proses belajar mengajar yang terencana melalui suatu rencana pembelajaran yang tepat. Masalah yang sering terjadi saat ini dalam proses belajar ataupun berlatih, masih banyak guru pendidikan jasmani ataupun pelatih yang belum memiliki metode ataupun gaya mengajar yang tepat dalam peningkatan hasil belajar kemampuan smash kedeng, serta kurangnya variasi latihan yang diterapkan oleh pelatih ataupun guru sehingga menimbulkan kejenuhan atlet dalam mengikuti latihan.

Menurut Husdarta dan Nurlan Kusmaedi peranan guru dalam proses pembelajaran ialah: “Sebagai fasilitator, yaitu membantu peserta didik membangun sendiri khasanah pengetahuan, sikap dan psikomotornya dengan jalan mengarahkan mencari pengalaman

¹ Ucup Yusuf, dkk. Pembelajaran Permainan Sepak Takraw, Direktorat Jendral Olahraga, Jakarta Pusat, 2001, Hal. 29.

² Soegih Harjono dan Goesmardaus, Penuntun Pelatih Dan Peraturan Permainan Sepak Takraw. Proyek Pembinaan Olahraga Bagi Seluruh Anggota Masyarakat, Jakarta 1980, Hal. 15.

³ Ratimus Darwis dan Penghulu Basa, Olahraga Pilihan Sepak Takraw. Depdikbud, Dirjend Dikti, Jakarta, 1992, hal. 16

sendiri⁴ Adapun gaya mengajar dalam pendidikan jasmani menurut Rahantoknam terdiri dari: Gaya komando, gaya latihan, gaya timbal balik (*resiprokal*), gaya periksa sendiri, gaya cakupan, penemuan terpimpin, gaya divergen, gaya individual, gaya yang diprakarsai siswa dan gaya mengajar sendiri”⁵.

Mengingat tujuan teknik smash adalah melakukan serangan dengan menyeberangkan bola ke daerah lapangan lawan yang memiliki batas yaitu net, maka metode mengajar yang sangat tepat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kegiatan ekstra kurikuler khususnya materi smash, adalah metode cakupan (*inclusi*).

Gaya mengajar cakupan merupakan salah satu metode yang sangat memperhatikan kemampuan siswa terlebih dalam hal kemampuan fisik. Dalam gaya mengajar ini, siswa tidak dituntut untuk melakukan smash pada net yang dibentangkan sama tingginya dengan net pertandingan, tetapi net dalam metode ini dibentangkan dari sisi kiri ke sisi kanan lapangan, net dibentangkan miring sehingga memiliki ketinggian yang berbeda. Jika hal ini terjadi maka siswa dapat mempraktekan teknik smash sesuai dengan kemampuan masing-masing dan bebas memilih tinggi net yang dibentangkan.

Dari uraian-uraian tersebut di atas, serta pentingnya penggunaan metode cakupan dalam pendidikan jasmani terlebih dalam melatih teknik dasar smash, maka penulis tertarik mengangkat topik penelitian yaitu: Pengaruh metode cakupan (*inclusi*) terhadap kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano.

Metode Penelitian

Tujuan Penelitian

Secara oprasional dalam penelitian ini adalah mengetahui besarnya pengaruh metode cakupan terhadap kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano.

Variabel Penelitian

1. Variabel bebas : Metode cakupan
2. Variabel terikat : Kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw

Definisi Operasional Variabel

Metode cakupan dalam penelitian ini adalah suatu metode mengajar atau gaya mengajar yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani atau pelatih untuk menyampaikan materi latihan untuk kemampuan smash kedeng dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesuai dengan kemampuan individu yang kemudian diberi tugas gerak berupa smash gedeng secara bertahap mulai dari tingkat kesulitan yang rendah sampai dengan tingkat kesulitan yang tinggi.

Kemampuan smash dengan sisi kaki bagian luar dalam penelitian ini adalah kemampuan anak coba untuk melakukan smash sebanyak 10 kali ke lapangan lawan yang

⁴ Husdarta dan Nurlan Kusmaedi, Pertumbuhan Dan

⁵ Rahantoknam. Strategi Instruksional Dalam Pendidikan Olahraga, FPS IKIP Jakarta, 1988, Hal, 4

telah diberi skor. Jumlah skor yang didapat sebanyak 10 kali smash itu adalah hasil tes dan merupakan skor dari anak coba. Skor dalam penelitian ini berskala interval.

Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen.

Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada rancangan eksperimental dengan menggunakan *randomized control groups group pre-test and post-test design*.⁶ Dengan rancangan sebagai berikut :

Tabel 1. Rancangan Penelitian

No	Kelompok	Pre test	Treatment	Post test
1	Eksperimen	Y1	X	Y2
2	Kontrol	Y1	-	Y2

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Advent Tanah Putih Likupang Barat. Waktu penelitian selama delapan minggu dengan frekuensi latihan tiga kali pertemuan perminggu setiap hari Senin, Rabu dan Jumat jam 15.30 – selesai.

Populasi Dan Sampel

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Tondano. Waktu penelitian selama delapan minggu dengan frekuensi latihan tiga kali pertemuan perminggu setiap hari Senin, Rabu dan Jumat jam 15.30 – selesai

Tabel I
Data Hasil Pengukuran Kemampuan Smash Kedeng

Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
Pre-Test	Post-Test	Pre-Test	Post-Test
5	9	5	4
4	7	3	3
11	17	8	9
7	12	7	8
8	12	7	7
10	13	9	8
6	10	10	12
11	17	9	11
9	12	10	11
8	12	4	6
79		72	

Tabel II
Gain Score Kedua Kelompok

Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
4	-1
3	0
6	1
5	1
4	0
3	-1
4	2

⁶ Ary Donal, Cheser Lucy Jacobs and Rasach Asyhar, Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Terjemahan Arief Furhan. Usaha Nasional Surabaya. 1982. Hal. 356

6	2
3	1
4	2
42	7

Pengolahan Data

Untuk menguji kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw dan untuk menentukan teknik analisis statistik yang tepat dalam pengujian hipotesa penelitian perlu dilakukan pengujian prasyarat analisis yang harus dipenuhi yaitu Uji Homogenitas,

1. Penghitungan Standar Deviasi Data Pre-Test Kelompok Eksperimen Dan Kelompok Kontrol Data Data Pre-Test Kelompok Eksperimen

Untuk membantu pengujian homogenitas maka terlebih dahulu dilakukan perhitungan Standar Deviasi yaitu sebagai berikut :

Diketahui :

$$\sum X_1 = 42 \quad n_1 = 10$$

$$\begin{aligned} \bar{X}_1 &= \left(\frac{\sum X}{n} \right) \\ &= \left(\frac{42}{10} \right) \\ \bar{X}_1 &= 4,2 \end{aligned}$$

$$\sum X_2 = 7 \quad n_2 = 10$$

$$\begin{aligned} \bar{X}_2 &= \left(\frac{\sum X}{n} \right) \\ &= \left(\frac{7}{10} \right) \\ \bar{X}_2 &= 0,7 \end{aligned}$$

Tabel III
Perhitungan Standar Deviasi Data Pre-Test Kedua Kelompok

X ₁	(X - \bar{X}) ²	X ₂	(X - \bar{X}) ²
5	8,41	5	4,84
4	15,21	3	17,64
11	9,61	8	0,64
7	0,81	7	0,04
8	0,01	7	0,04
10	4,41	9	3,24
6	3,61	10	7,84
11	9,61	9	3,24
9	1,21	10	7,84
8	0,01	4	10,24

$$\sum(X - \bar{X})^2 = 52,9$$

$$Sd^2 = \frac{\sum(X - \bar{X})^2}{n-1}$$

$$= \frac{52,9}{9}$$

$$= 5,877777777$$

$$Sd_1 = \sqrt{5,877777777}$$

$$= 2,42441287279$$

$$Sd_1 = 2,42$$

$$\sum(X-\bar{X})^2 = 55,6$$

$$Sd^2 = \frac{\sum(X-\bar{X})^2}{n-1}$$

$$= \frac{55,6}{9}$$

$$= 8,177777777$$

$$Sd_2 = \sqrt{8,177777777}$$

$$= 2,4855135843$$

$$Sd_2 = 2,48$$

3. Pengujian Homogenitas

Untuk menguji kesamaan varians populasi sampel penelitian, digunakan rumus :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

Langkah Pertama : Uraian hipotesis pengujian

H₀ : Varians homogen (S₁² = S₂²)

H_a : Varians tidak homogen (S₁² ≠ S₂²)

Langkah Kedua : Uraian kriteria pengujian

Terima H₀ jika F₀ ≤ F_t (α : 0,05 ; dk 10/9)

Tolak H₀ jika F₀ > F_t (α : 0,05 ; dk 10/9)

Diketahui

$$Sd_1 = 2,42$$

$$Sd_2 = 2,48$$

$$Sd_1^2 = 5,8564$$

$$Sd_2^2 = 6,1504$$

Langkah ketiga : Menghitung F observasi melalui rumus :

$$F = \frac{\text{Varians terbesar}}{\text{Varians terkecil}}$$

$$F = \frac{6,1504}{5,8564}$$

$$= 1,05020148896$$

$$= 1,05$$

Langkah keempat : Menyimpulkan hasil perhitungan.

Dari perhitungan di atas diperoleh F observasi adalah 1,05 sedangkan F tabel nilai kritis kritis distribusi F pada α ; 0,05 dengan diketahui pembilang 10 dan penyebut 9 diperoleh nilai F_t = 3,13 Berdasarkan kriteria pengujian, jika F₀ ≤ F_t maka H₀ diterima. Hasil perhitungan ternyata

F observasi lebih kecil dari F tabel, atau jika $F_o < F_t$, maka dapat disimpulkan bahwa varians dari kedua populasi dimana sampel penelitian diambil jika $F_o \leq F_t$ adalah homogen.

4. Pengujian Hipotesa Penelitian

Hipotesa yang akan diuji dalam penelitian ini adalah rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok eksperimen lebih baik dari pada rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok kontrol. Untuk menguji hipotesa tersebut berarti membandingkan rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok eksperimen setelah mendapat perlakuan berupa gaya mengajar cakupan selama delapan minggu dan rata-rata kemampuan smash kedeng bola, maka rumus yang digunakan adalah sbb:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

$$\text{Dimana } S^2 = \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2}$$

Langkah pertama : Menentukan hipotesis pengujian

Hipotesa-hipotesa :

H_o : Rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok eksperimen kurang dari rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok kontrol

H_a : Rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok kontrol

Atau dengan symbol :

H_o : $\mu_1 \leq \mu_2$

H_a : $\mu_1 > \mu_2$

Langkah kedua : Menentukan kriteria pengujian

Kriteria pengujian :

Terima H_o jika : $t_0 \leq t_t (\alpha : 0,05 ; dk = n_1 + n_2 - 2)$

Tolak H_o jika $t_0 > t_t (\alpha : 0,05 ; dk = n_1 + n_2 - 2)$

Langkah ketiga : Memasukkan besaran statistik ke dalam rumus.

Sebelum dimasukkan ke dalam rumus uji t, maka dihitung standar deviasi gabungan (S).

Untuk mempermudah perhitungan, langkah pertama adalah mencari standar deviasi data selisih antara pre-test dan post-test kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Tabel IV
Perhitungan Standar Deviasi Gain Score Kelompok Eksperimen

X_1	$(X_1 - \bar{X})^2$
4	0,04
3	1,44
6	3,24
5	0,64
4	0,04
3	1,44
4	0,04
6	3,24
3	1,44
4	0,04

Diketahui :

$$\begin{aligned} \bar{X}_1 &= 4,2 & \Sigma(X - \bar{X})^2 &= 11,6 \\ Sd^2 &= \frac{\Sigma(X - \bar{X})^2}{n-1} \\ &= \frac{11,6}{9} \\ &= 1,288888888 \\ Sd &= \sqrt{1,288888888} \\ &= 1,13529242439 \\ Sd &= 1,13 \end{aligned}$$

Tabel V
Perhitungan Standar Deviasi Gain Score Kelompok Kontrol

X_2	$(X_1 - \bar{X})^2$
-1	2,89
0	0,49
1	0,09
1	0,09
0	0,49
-1	2,89
2	1,69
2	1,69
1	0,09
2	1,69

Diketahui :

$$\begin{aligned} \bar{X}_2 &= 0,7 & \Sigma(X - \bar{X})^2 &= 12,1 \\ Sd^2 &= \frac{\Sigma(X - \bar{X})^2}{n-1} \\ &= \frac{12,1}{9} \\ &= 1,3444444444 \\ Sd &= \sqrt{1,3444444444} \\ &= 1,15950180872 \\ Sd &= 1,16 \end{aligned}$$

Dari perhitungan-perhitungan di atas diperoleh data-data sbb :

$$\begin{aligned} \bar{X}_1 &= 4,2 & \bar{X}_2 &= 0,7 \\ n_1 &= 10 & n_2 &= 10 \\ Sd_1 &= 1,13 & Sd_2 &= 1,16 \\ Sd_1^2 &= 1,2769 & Sd_2^2 &= 1,3456 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 S^2 &= \frac{(n_1 - 1)S_1^2 + (n_2 - 1)S_2^2}{n_1 + n_2 - 2} \\
 &= \frac{(10 - 1)0,9801 + (10 - 1)0,3249}{10 + 10 - 2} \\
 &= \frac{(9 \times 1,2769) + (9 \times 1,3456)}{10 + 10 - 2} \\
 &= \frac{11,4921 + 12,1104}{18} \\
 &= \frac{23,6025}{18} \\
 &= 1,31125 \\
 S &= \sqrt{1,31125} \\
 &= 1,14509824905 \\
 &= 1,14 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{X_1 - X_2}{S \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}} \\
 &= \frac{4,2 - 0,7}{1,14 \sqrt{\frac{1}{10} + \frac{1}{10}}} \\
 &= \frac{4,2 - 0,7}{1,14 \sqrt{0,2}} \\
 &= \frac{4,2 - 0,7}{1,14 \times 0,4472} \\
 &= \frac{3,5}{0,57 \times 0,4472} \\
 &= \frac{3,5}{0,509808} \\
 &= 6,86532969274 \\
 &= 6,86 \text{ (dibulatkan)}
 \end{aligned}$$

Pembahasan Hasil Penelitian

Dalam analisis pengujian hipotesa, diperoleh t observasi senilai 6,86 sedangkan t tabel yang diperoleh dari derajat kebebasan $n_1 + n_2 - 2$ yaitu $10 + 10 - 2 = 18$ dan taraf keyakinan $\alpha = 0,05$ adalah 2,101. Sesuai dengan kriteria pengujian terima H_0 jika t observasi lebih kecil dari t tabel dan tolak H_0 jika t observasi lebih besar dari t tabel. Oleh karena t observasi lebih besar dari t tabel maka hasil analisis menunjukkan tolak H_0 dan terima H_a .

Dengan demikian kesimpulan analisis adalah: Rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok eksperimen lebih besar dari rata-rata kemampuan smash kedeng bola kelompok kontrol. Artinya peningkatan kemampuan smash kedeng bola adalah benar-benar akibat dari perlakuan berupa gaya mengajar cakupan yang diberikan selama delapan minggu.

Kesimpulan.

Kesimpulan penelitian adalah sebagai berikut: “Terdapat pengaruh gaya mengajar cakupan terhadap kemampuan smash kedeng dalam permainan sepak takraw pada siswa SMK Negeri 1 Tondano.

Daftar Pustaka.

- Achmad Sofyan Hanif. Kepelatihan Dasar Sepak Takraw. PT RajaGrafindo Persada. Jakarta. 2015.
- Ahmad Jamalong & Asry Syam. Tehnik Dasar Permainan Sepak Takraw, Penerbit Ombak. Yogyakarta. 2014.
- Ary Donal, Cheser Lucy Jacobs and Rasavich Asyhar, Pengantar Penelitian Dalam Pendidikan. Terjemahan Arief Furhan. Usaha Nasional Surabaya. 1982.
- Hasibuan. Proses Belajar Mengajar, CV. Remaja Karya, Bandung, 1986.
- Husdarta dan Nurlan Kusmaedi, Pertumbuhan Dan Perkembangan Peserta Didik, Alfa Beta, Bandung 2010.
- Mosston, Muska, Teaching Physical Education, Colombus, Ohio : Charles E. Merrill Publishing Company, 1988.
- Nurhasan, Tes Dan Pengukuran Dalam Pendidikan Jasmani, Direktorat Jenderal Olahraga, Depdiknas, Jakarta, 2001.
- Rahantoknam. Strategi Instruksional Dalam Pendidikan Olahraga, FPS IKIP Jakarta, 1988.
- Rahantoknam, Edward. Belajar Motorik : Teori Dan Aplikasinya Dalam Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, Jakarta, 1988.
- Ratimus Darwis dan Penghulu Basa, Olahraga Pilihan Sepak Takraw. Depdikbud, Sudjana, Metode Statistik, Tarsito Bandung 1986.
-
- Soegih Harjono dan Goesmardaus, Penuntun Pelatih Dan Peraturan Permainan Sepak Takraw. Proyek Pembinaan Olahraga Bagi Seluruh Anggota Masyarakat, Jakarta 1980.
- Thamrin, Husni. Bahan Ajar Mata Kuliah Olahraga Pilihan Sepak Takraw. Pusat Pembinaan dan Pengembangan Aktivitas Instruksional Universitas Negeri Yogyakarta. 2008.
- Ucup Yusuf, dkk. Pembelajaran Permainan Sepak Takraw, Direktorat Jendral Olahraga, Jakarta Pusat, 2001.
- Wheldall, Kevin & Richard. Psicological Aspect Of Learning And Teaching, Becheam : Crom Helm. Ltd, 1983.
- Winarno. Pengantar Interaksi Mengajar Belajar Dasar Dan Teknik Metodologi Pengajaran, Edisi V, Tarsito Bandung, 1986.