

---

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE STAD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAK BOLA SISWA KELAS VIII A MTS MUHAMMADIYAH TAKWA BONTONOMPO KABUPATEN GOWA**

***APPLICATION OF STAD TYPE LEARNING MODEL FOR IMPROVING FOOTBALL PASSING LEARNING RESULTS FOR CLASS VIII A STUDENTS OF MTS MUHAMMADIYAH TAKWA BONTONOMPO KABUPATEN GOWA***

**Nardie Ramayanto<sup>1</sup>, Kurnia Rusli<sup>2</sup>, Agus Ismail<sup>3</sup>, Aminuddin<sup>4</sup>**

<sup>1,2,3,4</sup>Pendidikan Jasmani FKIP, Universitas Megarezky

**\*Nardie Ramayanto, nardieramayanto99@gmail.com**

Received: 10 Maret 2023.; Revised: 01 April 2023, Accepted : 10 April 2023;

---

**Abstrak**

Pembelajaran permainan sepak bola khususnya teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam dengan model permainan sirkuit sebagai sarana untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas pembelajaran dan dengan model permainan sirkuit ini bisa menjadi salah satu faktor keberhasilan pencapaian pembelajaran. Penelitian ini bertujuan meningkatkan hasil belajar *Passing* melalui Metode Kooperatif tipe STAD dalam permainan sepak bola siswa kelas VIII A MTS Muhammadiyah Takwa Bontonompo. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah PTK. Sampel penelitian ini sejumlah 37 siswa dengan pengambilan sampel observasi pada RPP. Teknik pengumpulan data menggunakan tes yang berdasarkan pada RPP. Teknik analisis data dengan metode pembelajaran Kooperatif Tipe STAD meliputi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Hasil penelitian menunjukkan pada siklus I hasil belajar *passing* kategori tuntas adalah sebanyak 15 siswa, presentase 40%, siklus II terjadi peningkatan presentase hasil belajar *passing* kategori tuntas sebanyak 31 siswa, presentase 84%. MK dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani melalui upaya meningkatkan hasil belajar *passing* metode pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dalam permainan sepak bola dapat meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VIII A MTS Muhammadiyah Takwa Bontonompo.

**Kata Kunci:** Kooperatif; stad; Passing; Sepak Bola.

### ***Abstract***

*Learning soccer games, especially the basic techniques of passing using the inside of the foot with a circuit game model as a means to simplify and speed up learning activities and with this circuit game model can be one of the factors for successful learning achievement. This study aims to improve learning outcomes of Passing through the STAD type Cooperative Method in soccer games for class VIII A students of MTS Muhammadiyah Takwa Bontonompo. The method used in this research is PTK. The sample of this research is 37 students by taking the observation sample in the lesson plans. The data collection technique uses a test based on the lesson plan. Data analysis techniques with the STAD Type Cooperative learning method include cognitive, affective, and psychomotor aspects. The results showed that in the first cycle the learning outcomes in the passing category were 15 students, a percentage of 40%, in the second cycle there was an increase in the percentage of learning outcomes in the passing category with 31 students, a percentage of 84%. MK it can be concluded that learning physical education through efforts to improve learning outcomes by passing the STAD Type Cooperative learning method in soccer games can improve learning outcomes in class VIII A MTS Muhammadiyah Takwa Bontonompo.*

**Keywords:** *Cooperative; stad; passes; Football.*



Artikel dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-SA 4.0

## PENDAHULUAN

Belajar adalah suatu kegiatan yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Dengan belajar manusia mampu mengembangkan potensi-potensi yang dibawanya sejak lahir sehingga nantinya mampu menyesuaikan diri demi pemenuhan kebutuhan. Belajar dapat dirumuskan sebagai suatu perubahan relatif yang menetap dalam tingkah laku sebagai akibat atau hasil pengalaman yang berlalu. Proses belajar yang terjadi dalam diri seseorang berlangsung melalui enam tahapan, yaitu: (1) motivasi, (2) perhatian pada pelajaran, (3) menerima dan mengingat, (4) reproduksi, (5) generalisasi, (6) melaksanakan tugas belajar dan umpan balik (Maksum et al., 2022).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif (Sulfemi, 2019).

Penilaian hasil belajar adalah proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar siswa dengan kriteria tertentu. Hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seperti pada bidang kognitif, afektif dan psikomotorik (Sudjono, 2009)

Sedangkan menurut Benny, (2019:57) Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan bersama, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan serta perkembangan yang seimbang, yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Tujuan pendidikan nasional yang dimaksud, ditetapkan dalam UU 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Pasal 3, bahwa "Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar manusia yang beriman bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga sesama yang demokratis serta bertanggung jawab.

Rio Prasetyo, (2016:8-9) menjelaskan lebih lanjut bahwa pendidikan jasmani adalah rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang di alami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. tujuan utama pendidikan adalah mencapai perkembangan individu secara menyeluruh. Sedangkan menurut (Nyampo, 2023) dengan pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan peserta didik dibekali dengan didikan secara psikis, dan di didik secara fisik jasmani. Serta dalam pelaksanaannya harus juga di dukung dengan sarana dan prasarana. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang lengkap seperti lapangan latihan secara fisik akan memberikan bekal kemampuan dan keterampilan dalam gerak dasar yang dapat di pergunakan dalam masa perkembangan selanjutnya, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam perkembangan untuk mencapai presatasi di bidang olahraga.

Dalam pembelajaran sepak bola khususnya *passing* banyak permasalahan yang muncul pada saat berlangsungnya proses belajar mengajar yaitu seperti siswa melakukan *passing* yang tidak benar di karenakan model pembelajaran yang membosankan sehingga kebanyakan siswa tidak mendengarkan guru saat membawakan materi. Siswa yang kurang aktif dan kurang bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran

merupakan sebab dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Siswa lebih banyak mengobrol sendiri saat guru menjelaskan pelajaran.

Pemberian motivasi dari guru masih kurang, sedangkan interaksi antara siswa dan guru juga belum terbentuk dengan baik. Guru lebih sering menggunakan metode ceramah dan siswa mencatat, sehingga siswa tidak dilibatkan terlalu banyak (hanya menjadi objek) dalam proses pembelajaran.

Metode ceramah membuat peserta didik kurang berperan aktif dan bersemangat. Variasi model pembelajaran yang sedikit juga menjadi faktor penghambat lain yang membuat peserta didik menjadi kurang tertarik belajar dan hanya mengobrol dengan kawan. Saat pembelajaran lapangan berlangsung, peserta didik jarang bertanya ataupun memberi tanggapan tentang materi yang disampaikan oleh guru. Peserta didik yang kurang bergairah dan kurang aktif ini membuat proses pembelajaran menjadi jenuh dan dapat berakibat tujuan pembelajaran tidak tercapai sempurna (Awaluddin, 2013).

Diskusi kelompok merupakan strategi belajar mengajar yang tepat untuk meningkatkan kualitas interaksi antar peserta didik (Arlioni, 2020). Diskusi dapat mendorong partisipasi peserta, mereka yang aktif secara fisik dan mental dalam diskusi, belajar lebih banyak daripada mereka yang hanya duduk dan mendengarkan. Selain itu diskusi mendorong seseorang untuk mendengarkan dengan baik, mendengarkan secara aktif membantu menghilangkan kesalahpahaman.

Student Teams Achievement Division (STAD) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang berguna untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat peserta didik lebih aktif dengan memadukan penggunaan metode ceramah, questioning dan diskusi. Hasil penelitian yang dilakukan (Maryati, 2018) dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD keaktifan peserta didik meningkat dari 61,5% menjadi 86,5%, dan hasil belajar siswa juga meningkat dari rata-rata awal 66,21 (60,6% siswanya belum mencapai KKM) menjadi 87,12 (100% siswanya mencapai KKM).

Pada proses pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe STAD, peserta didik akan melalui beberapa tahapan yaitu penyajian materi, pembagian kelompok, diskusi, tes individual, pemberian penghargaan kelompok, dan evaluasi kegiatan belajar mengajar serta menyimpulkan materi pembelajaran. Penerapan strategi pembelajaran STAD, dapat memberikan kontribusi positif dalam mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan keaktifan peserta didik dalam belajar.

## **METODE**

Menurut Jakni S.Pd (2017), Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Dari namanya sudah menunjukkan isi yang terkandung di dalamnya, yaitu sebuah kegiatan penelitian yang dilakukan di kelas. secara singkat PTK dapat di definisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu, untuk memperbaiki dan atau meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional. Oleh karena itu PTK terkait erat dengan persoalan paraktek pembelajaran sehari-hari yang di alami guru.

Dalam penelitian ini, Penelitian Tindakan Kelas digunakan dalam upaya meningkatkan Hasil Belajar *passing* sepak bola melalui penerapan model pembelajaran tipe STAD permainan sepak bola pada siswa kelas VIII A MTs Muhammadiyah Takwa.

Penelitian ini dilaksanakan di sekolah MTS Muhammadiyah Takwa yang beralamat di jalan Bonto Biraeng Utara Kecamatan Bontonompo kabupaten Gowa. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan tes. Dimana tes yang dilakukan yaitu dengan menggunakan model permainan sirkuit sesuai pada RPP yang ada, dimaksudkan

untuk mengumpulkan data hasil belajar *passing* pada permainan sepak bola. Tes ini dilakukan setiap siklus pada pertemuan ketiga.

Teknik yang digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan hasil belajar kemampuan *passing* dalam permainan sepak bola menggunakan metode pembelajaran Kooperatif Tipe Stad yang dilihat dari aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik (Asri & Abdul, 2016).

Teknik yang digunakan untuk mendapatkan nilai akhir yang rata-rata dari tiga aspek yaitu aspek kognitif, aspek afektif dan aspek psikomotor dari pembelajaran *passing* dalam permainan sepak bola menggunakan metode Kooperatif Tipe STAD dalam permainan sepak bola yang telah dilakukan, hasil tersebut dapat dibandingkan dengan hasil belajar *passing* dalam permainan sepak bola menggunakan metode pembelajaran Kooperatif Tipe STAD yang diperoleh siswa dari setiap siklusnya. Peningkatan Hasil Pembelajaran Sepak Bola. Menurut Trianto (2012:63) Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar tiap aspek pada setiap siklusnya digunakan rumusan dibawah ini:

$$KB = \frac{T}{Tt} \times 100\%$$

Keterangan:

KB=ketuntasan belajar

T = jumlah yang diperoleh siswa

Tt = jumlah skor total

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

#### 1. Data Awal Penelitian

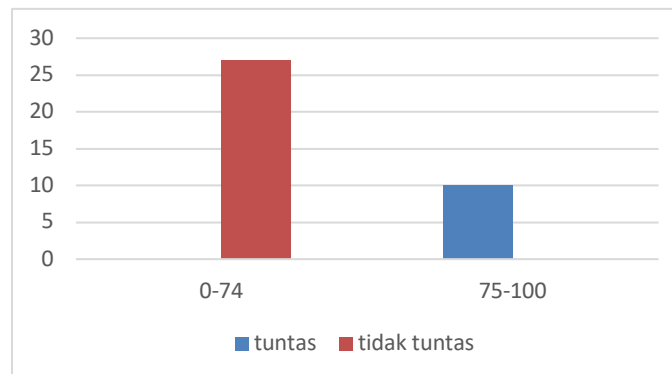
**Tabel 1.** Deskripsi Data Awal Belajar Siswa Kelas VIII A

Kriteria ketuntasan	Kategori	frekuensi	presentasi
>75	Tidak tuntas	27	73%
<75	Tuntas	10	27%

Sumber : Analisis hasil belajar, 2021

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar *Passing* sepak bola siswa adalah 27% tuntas dari jumlah frekuensi 10 dan 73% tidak tuntas dari jumlah frekuensi 27. Data awal hasil belajar dari *passing* sepak bola siswa kelas VIII A dapat dilihat pada diagram batang dibawah ini :

Gambar 1. Diagram Data Awal Belajar Siswa Kelas VIII A



Berdasarkan gambar persentase data awal keterampilan hasil belajar dribbling sepak bola siswa kelas VIII A, sebelum dilakukan tindakan dapat dijelaskan bahwa dari jumlah keseluruhan siswa, belum ada peningkatan keterampilan hasil belajar sepak bola yang benar dengan nilai persentase 73% dari 27 siswa yang dinyatakan belum tuntas dan yang dinyatakan tuntas dengan nilai persentase 27% dari 10 siswa.

## 2. Sklus I

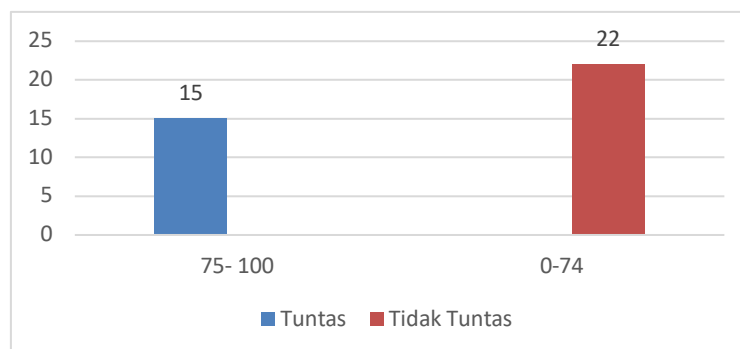
Tabel 2. Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas VIII A siklus I

Kriteria ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak tuntas	22	60%
75-100	Tuntas	15	40%
	Jumlah	37	100%

Sumber: Analisis data hasil belajar siswa siklus I

Pada tabel diatas, menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar siswa kelas VIII A melalui metode pembelajaran kooperatif tipe stad dalam permainan sepak bola dengan materi pembelajaran teknik dasar *Passing* menggunakan kaki bagian dalam dengan menggunakan media model sirkuit pada siklus I adalah 40% yang tuntas dengan frekuensi 15 siswa dan 60% yang tidak tuntas dengan frekuensi 22 siswa.

Gambar 2 . Diagram Data Awal Belajar Siswa Kelas VIII A



Berdasarkan diagram batang nilai persentase pada siklus I diatas, dari total 37

sampel penelitian terdapat 60% siswa yang tidak tuntas dengan frekuensi 22 siswa dan 40% siswa yang tuntas dengan frekuensi 15 siswa.

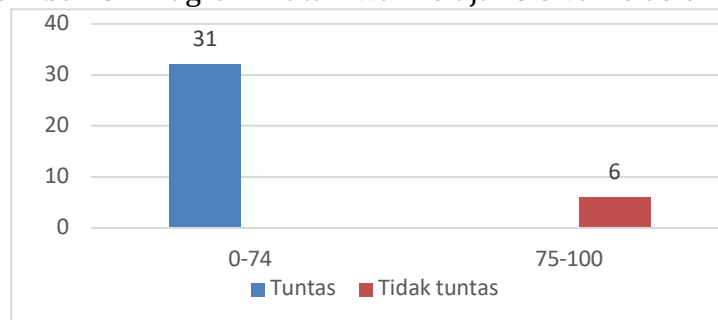
### 3. Sklus II

**Tabel 3.** Deskripsi ketuntasan belajar siswa kelas VIII A siklus II

Kriteria ketuntasan	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-74	Tidak tuntas	6	16%
75-100	Tuntas	31	84%
	Jumlah	37	100%

Pada tabel diatas menunjukkan persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II. 84% tuntas dari jumlah frekuensi 31 siswa dan 6% dari jumlah frekuensi 6 siswa. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada siklus II dapat meningkatkan hasil belajar teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam siswa MTs Muhammadiyah Takwa Bontonompo melalui media model permainan sirkuit. Persentase ketuntasan mencapai 84% dapat dilihat dari diagram batang skor nilai persentase pada siklus II berikut ini:

**Gambar 3 .** Diagram Data Awal Belajar Siswa Kelas VIII A



Berdasarkan diagram batang skor nilai persentase pada siklus II diatas menunjukkan bahwa dari 37 sampel penelitian, terdapat 16% siswa yang tidak tuntas dan 84% siswa yang tuntas.

### B. Pembahasan

Model merupakan pola umum perilaku pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan (Winarno, 2013). Model pembelajaran dapat diartikan sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas. Model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan pembelajaran yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi para penancang pembelajaran dan para pengajar dalam mencanangkan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran dan memiliki arti yang sama dengan pendekatan, strategi, atau metode pembelajaran (Asri & Abdul, 2016).

Kelemahan model bermain : (Permana et al., 2018)

- 1) Model bermain memerlukan waktu yang relative panjang?banyak.
- 2) Memerlukan kreativitas dan daya kreasi yang tinggi dari pihak guru maupun murid.
- 3) Tidak semua materi pelajaran dapat disajikan melalui metode ini.
- 4) Kebanyakan siswa yang ditunjuk sebagai pemeran merasa malu untuk memeragakan suatu adegan tertentu.

Kelebihan model bermain : (Asri & Abdul, 2016)

- 1) Model pembelajaran bermain cocok digunakan dalam kompetensi dasar menerapkan prinsip-prinsip pelayanan karena melibatkan seluruh siswa dapat berpartisipasi mempunyai kesempatan untuk memajukan kemampuannya dalam bekerja sama untuk berpikir kreatif dan inovatif.
- 2) Model pembelajaran bermain peran sangat baik digunakan karena dalam aplikasinya siswa bebas mengambil keputusan dan berekspresi secara utuh sehingga proses belajar mengajar tidak membosankan guru dan siswa.

Model bermain berkaitan dengan permainan sepak bola karena model bermain menunjukkan fakta dilapangan, siswa sangat antusias dalam mengikuti pembelajaran disebabkan karena banyaknya praktek dilapangan dengan bermain khususnya materi teknik dasar passing menggunakan kaki bagian dalam disebabkan tidak membosankan melainkan menarik dengan menggunakan model permainan sirkuit. Dikarenakan sangat jarang penggunaan model permainan sirkuit ini, sehingga membuat siswa mengikuti pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh. Oleh karena itu pembelajaran permainan sepak bola khususnya teknik dasar *passing* menggunakan kaki bagian dalam dengan model permainan sirkuit sebagai sarana untuk mempermudah dan mempercepat aktivitas pembelajaran dan dengan model permainan sirkuit ini bisa menjadi salah satu faktor keberhasilan pencapaian pembelajaran



**REFERENSI**

- Arlioni, dkk. (2020). Hubungan Antara Motor Educability Terhadap Kemampuan Servis Bawah Bola Voli Siswa Kelas Viii Smp Negeri 4 Larompong. *Kumpulan Artikel Pendidikan Anak Bangsa*, 1(1), 57–65.
- Asri, & Abdul, I. (2016). Peningkatan Pembelajaran Passing Bawah Dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Langsung (Direct Instructions) Pada Siswa Kelas V Sdn No 1 Pesaku Kecamatan Dolo Barat Kabupaten Sigi. *E- Journal Physical Education, Healt And Recreation*, 4(1), 1–15.
- Awaluddin. (2013). Perbedaan Pengaruh Metode Latihan Passing Berpasangan Danmetode Latihan Passing Tidak Berpasangan Terhadap Keterampilan Passing Bawah Bolavoli Ditinjau Dari Kekuatanlengan Siswa Smpkartika Xx\_2 Wirabuana Makassar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Benny, B. (2019). Upaya meningkatkan hasil belajar passing pada permainan sepakbola melalui pendekatan bermain kreatif pada siswa SMP di Makassar. *Seminar Nasional Lembaga Penelitian UNM*, 1(1), 57–59.
- jakni S.Pd. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas* (alfabeta (ed.)).
- Maksum, M. A., Supriyati, E., & Listyorini, T. (2022). Penerapan E-Commerce Penjualan Kopi Muria Berbasis Web (Studi Kasus Kopi Muria Zayna). *Seminar Nasional LPPM UMMAT*, 1, 310–323.
- Maryati, C. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pelajaran Ips Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad. *Jurnal Mutiara Pedagogik*, 3(1), 19–27.
- Nyampo, A. (2023). Profil Kondisi Fisik Atlet Yongmoodo Sulawesi Selatan Yang Mengikuti Pekan Olahraga Provinsi (Porprov) Xvii Sinjai-Bulukumba. *Jurnal Smart Society ADPERTISI*, 2(1), 15–23.
- Permana, R., Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Nurfitriani, M., & Saleh, Y. T. (2018). Sosialisasi Olahraga Tradisional Untuk Meningkatkan Kebugaran Dan Minat Siswa Sd Terhadap Pembelajaran Olahraga Di Wilayah Kecamatan Tamansari. *ABDIMAS: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6. <https://doi.org/10.35568/abdimas.v1i1.233>
- Rio Prasetyo. (2016). Pendidikan jasmani kesehatan dan rekreasi fakultas ilmu keolahragaan universitas negeri semarang 2013. *Hubungan Antara Tingkat Kecerdasan Emosional (Eq) Dan Konsentrasi Terhadap Kemampuan Juggling Pada*, 1.
- Sudjono. (2009). *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (P. R. G. Persada (ed.)). PT Raja Grafindo Persada.

Sulfemi, W. B. (2019). *Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS di SMP Kabupaten Bogor*.

Winarno. (2013). *Metodologi Penelitian dalam Pendidikan Jasmani*. Universitas Negeri Malang (UM Press).