

**PENINGKATAN PEMBELAJARAN PASSING SEPAK BOLA MELALUI
TIPE STUDENT TIM ACHIEVEMENT DIVISION DI SDN 34
PONTIANAK SELATAN**

EKO BINTARTO
Ekobintartodan3@gmail.com
ABSTRACT

***Keywords: Student Achievement Division Team Model in Football Learning
Passing Material***

A. PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan sebuah langkah awal guna untuk mencapai sebuah level yang di harapkan dalam hal ini, Menurut (Dimyati dan Mudjiono, 2015) Pembelajaran merupakan kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional untuk membuat siswa belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar, agar mampu meningkatkan kemampuan dalam segala factor. (h: 297) Sejalan dengan itu Rusman (2014) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain (h :1) Dari berbagai ahli diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menjadi satu kesatuan di dalam pendidikan, pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan guru atau individu yang satu dengan individu yang lainnya, dalam hal ini pembelajaran yang dilakukan di sekolah juga mempunyai tujuan tertentu, adapun tujuan dalam pembelajaran yang dilakukan di sekolah tersebut dimulai dari tujuan umum sampai ke tujuan khusus, Luxbacher (2016: h: 1) menyatakan bahwa “sepak bola

merupakan sesuatu yang umum diantara orang-orang dengan latar belakang dan keturunan yang berbeda-beda, sebuah jembatan yang menghubungkan jenjang ekonomi, politik, kebudayaan, dan agama”. Sepak bola pada dasarnya merupakan olahraga yang memainkan bola dengan menggunakan kaki, permainan sepak bola memiliki tujuan dalam permainannya yaitu untuk mencetak gol sebanyak banyaknya dengan ketentuan dan peraturan yang telah ditetapkan untuk mencapai sebuah kemenangan. Sepak bola sendiri juga memiliki beberapa teknik dasar sepak bola yang sering di lakukan oleh setiap pemain diantaranya adalah *passing*. *Passing* merupakan salah satu teknik yang mendasar agar tercapainya suatu permainan sepak bola, *passing* disebut juga sebagai teknik ataupun cara memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lain, selain itu *passing* juga salah satu teknik dasar sepak bola yang dilakukan dengan cara yang tidak begitu mudah dan sulit bergantung bagaimana kemampuan keterampilan seseorang dalam menguasai teknik dasar tersebut. Berdasarkan pengamatan peneliti dan komunikasi awal dengan pengajar, pada saat proses pembelajaran sepak bola mengenai *passing* yang ada di SDN 24 Pontianak tengara berlangsung terdapat beberapa hal yang menjadikan suatu proses pembelajaran tersebut terlihat tidak efektif dan efisien dalam pelaksanaannya, selain itu juga ada beberapa aspek pendukung proses pembelajaran yang tidak maksimal dalam fungsinya, hal ini tentu saja belum mencapai kriteria yang dapat dikatakan baik secara umum jika dilihat ataupun diamati dari proses pelaksanaannya karena terjadi beberapa faktor yang mempengaruhi terdapat di dalamnya, untuk itu peneliti tertarik melakukan penelitian mengenai beberapa faktor yang terdapat di dalamnya guna menciptakan pembelajaran yang baru dan menjadikan pembelajaran sebagai tolak ukur kemampuan peserta didik dalam rangka ukur kemampuan peserta didik dalam rangka peningkatan kemampuan dan pengetahuan terkait dengan bermain sepak bola, Model *Cooperative Learning* agar siswa selalu senang dan bahagia ,menurut Rusman (2016: 202, h : 43) adalah bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok yang bersifat *heterogen*. Pembelajaran *Cooperative Learning* menuntut guru untuk dapat mengelola kelas dengan efektif pada saat menyampaikan materi sesuai dengan prinsip dasar sistem pembelajaran *Cooperative Learning* tersebut. Selain itu dalam pembelajaran *Cooperative Learning* peserta didik dapat saling belajar bersama dan pembelajaran tidak hanya dari seorang guru langsung kepada peserta didik saja

Menurut *Slavin* (2010: h: 143) “STAD merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif yang paling sederhana, dan merupakan model yang paling baik untuk permulaan bagi para guru yang baru menggunakan pendekatan

kooperatif". Dengan adanya model ini guru akan lebih kreatif dan analisis. Kemudian Miftahul Huda (2014: h: 201) "*Student Teams Achievement Division* (STAD) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang di dalamnya beberapa kelompok kecil siswa dengan level kemampuan akademik yang berbeda-beda saling bekerja sama untuk menyelesaikan tujuan pembelajaran". jika jumlah peserta didik lebih dari 30 maka langkah terbaik guru menggunakan hal seperti membagi kelompok kecil dan inisiatif dalam proses pembelajaran. Sedangkan Menurut Isjoni (2016: h: 51) tipe STAD "merupakan salah satu tipe kooperatif yang menekankan pada adanya aktivitas dan interaksi diantara siswa untuk saling memotivasi dan saling membantu dalam menguasai materi pelajaran guna mencapai prestasi yang maksimal". *Student Teams Achievement Division* (STAD) juga merupakan tipe yang dalam pelaksanaannya tidak begitu mudah dan tidak juga begitu sulit tergantung bagaimana seseorang dapat memahami tipe tersebut, Menurut Bloom (dalam Agus Suprijono 2016, h: 6) mengemukakan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (menilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi), dan *routinized*. Domain psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual. Menurut Abdurrahman (dalam Asep Jihad 2008, h: 14) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar juga merupakan suatu perangkat keluaran (*outputs*) dari suatu sistem pemrosesan masukan (*input*). Masukan dari sistem tersebut dapat berupa bermacam-macam informasi, sedangkan keluarannya adalah perbuatan atau kinerja. Seorang siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mencapai Tujuan-tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional, Sepakbola akan selalu berkembang terus menerus mengikuti zaman yang ada baik itu bagaimana proses latihannya, proses pertandingan, dan proses peraturannya, didalam sepakbola setiap pemain harus memiliki skill yang mumpuni baik itu fisik, teknik, taktik dan mental dan memiliki sebuah permainan yang modern serta terobosan – terobosan yang berkarakter. (Ahmad Atiq, 2018, h: 3) Dalam perkembangannya permainan sepak bola sangatlah menarik untuk diikuti, permainan sepak bola merupakan suatu olahraga yang modern dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Sepak bola juga salah satu olahraga yang banyak digemari dan diminati baik secara langsung atau pun tidak langsung di seluruh dunia. Luxbacher (2016, h: 1) "Sepak bola dikenal sebagai "Bola Kaki" hampir di seluruh dunia, sepak bola merupakan

olahraga nasional hampir di seluruh negara di Asia, Afrika, eropa, dan Amerika Selatan”. Kemudian Feri Kurniawan (2011: 49) sepak bola adalah permainan bola yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing masing beranggotakan sebelas orang, *Passing* merupakan suatu teknik dasar dalam memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lainnya pada permainan sepak bola yang mutlak untuk dipahami dan dimengerti. Mengapa bisa dikatakan demikian bagi permainan sepak bola, karena *passing* juga merupakan salah satu kunci ataupun inti dari permainan sepak bola, jika seseorang baik dalam melakukan *passing* maka dalam melakukan permainan sepak bola pun akan mengalami hal yang mudah. *Passing* juga sering disebut sebagai teknik mengoper bola, menurut Rachmat Fadillah (2009, h: 25) “teknik mengoper bola adalah teknik yang dilakukan dengan menggunakan anggota kaki (kecuali kipper yang bisa menggunakan tangan kaki dalam pelaksanaannya) untuk memberikan bola ke pemain lain dalam satu tim”. Sedangkan Marta Dinata (2007, h: 6) mengumpan dalam permainan sepak bola dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti dengan kaki bagian luar, bagian dalam, ujung kaki, dan punggung kaki, Berdasarkan beberapa pendapat di atas *passing* dapat di artikan sebagai suatu teknik dasar memindahkan bola dari satu tempat ke tempat yang lainnya dan merupakan teknik dasar yang sangat berharga dan penting untuk melakukan permainan sepak bola,

Sepakbola akan selalu berkembang terus menerus mengikuti zaman yang ada baik itu bagaimana proses latihannya, proses pertandingannya, dan proses peraturanya, didalam sepakbola setiap pemain harus memiliki skill yang mumpuni baik itu fisik, teknik, taktik dan mental dan memiliki sebuah permainan yang modern serta terobosan – terobosan yang berkarakter. (Ahmad Atiq, 2018, h: 3) Dalam perkembangannya permainan sepak bola sangatlah menarik untuk diikuti, permainan sepak bola merupakan suatu olahraga yang modern dikarenakan sesuai dengan perkembangan zaman. Sepak bola juga salah satu olahraga yang banyak digemari dan diminati baik secara langsung atau pun tidak langsung di seluruh dunia. Luxbacher (2016, h: 1) “Sepak bola dikenal sebagai “Bola Kaki” hampir di seluruh dunia, sepak bola merupakan olahraga nasional hampir di seluruh negara di Asia, Afrika, eropa, dan Amerika Selatan”. Kemudian Feri Kurniawan (2011: 49) sepak bola adalah permainan bola yang sangat populer dimainkan oleh dua tim, yang masing masing beranggotakan sebelas orang.

METODE

Berdasarkan beberapa pendapat teori di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kinerjanya sebagai seorang guru untuk memperbaiki dan meningkatkan mutu kualitas pembelajaran di dalam kelasnya, dengan jalan merancang, melaksanakan, dan melakukan refleksi pembelajaran. Secara umum

menurut Suharsimi Arikunto dkk, (2016:42) prosedur atau langkah-langkah penelitian tindakan kelas dapat dilihat ataupun digambarkan sebagai berikut:

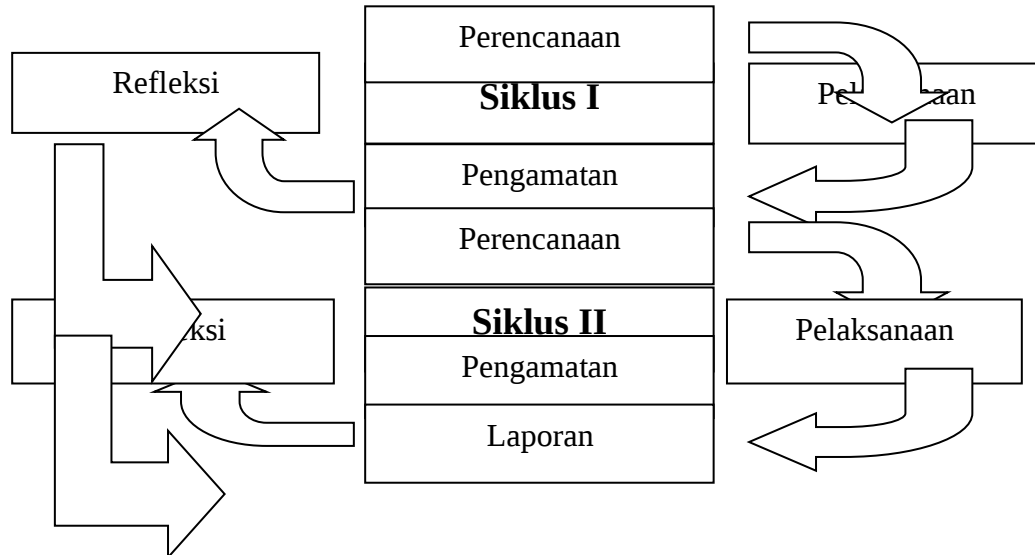


Diagram 1
Desain Penelitian Tindakan Kelas

Untuk menganalisis data sub masalah 1,2, dan 3 yang berkaitan dengan mendeskripsikan hasil rata-

rata kemampuan guru untuk merencanakan pembelajaran, melaksanakan pembelajaran, dan hasil belajar peserta didik maka dikemukakan rumus rata-rata sebagai berikut:

$$M = \frac{\sum X}{n}$$

Keterangan sebagai berikut:

M = Mean yang dicari

$\sum X$ = jumlah seluruh skor

N = banyaknya skor (Anas Sudidjono, 2012: 81)

B. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini disajikan dalam tahapan siklus-siklus pembelajaran yang dirancang dan dilaksanakan oleh peneliti untuk mengemukakan data baik melalui observasi maupun di online Kemudian data yang telah diperoleh dalam penelitian ini adalah data tentang hasil belajar peserta didik dan kemampuan atau kinerja

guru dalam melaksanakan pembelajaran. Data-data hasil penelitian adalah sebagai berikut:

1. Hasil Pra Siklus

Pada tahap pra siklus yang telah di laksanakan di SDN 24 Pontianak tengara , terdapat klasifikasi ketuntasan pada tabel berikut ini:

Tabel 1 Hasil Pembelajaran Peserta Didik Siklus II

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	0	0%	TUNTAS
B	80-89	7	7%	TUNTAS
C	75-79	10	21.6%	TUNTAS
D	50-70	13	71.4%	BELUM TUNTAS

Adapun tabel 1 di atas dengan hasil yang telah di peroleh pada saat melakukan pra siklus dengan ketuntasan 75 sesuai KKM terdapat 13 siswa yang tidak tuntas dan 20 siswa yang tuntas, nilai rata-rata yang di peroleh.

Tabel 2 Hasil Pembelajaran Peserta Didik Siklus II

Predikat	Interval Nilai	Banyaknya Peserta didik	Presentase	Keterangan
A	90-100	8	28%	TUNTAS
B	80-89	3	18%	TUNTAS
C	75-79	15	53 %	TUNTAS
D	<75	2	7 %	TIDAK TUNTAS

Adapun tabel di atas dengan hasil yang telah di peroleh pada saat melakukan siklus II dengan ketuntasan 75 sesuai KKM terdapat 26 peserta didik siswa yang tidak tuntas dan 2 siswa yang tuntas, nilai rata-rata yang di peroleh

DAFTAR PUSTAKA

- Aunurrahman. (2008). Belajar dan Pembelajaran. Bandung: Alfabeta
- Anderson, R. H. 1987. Pemilihan dan Pengembangan Media untuk. Pembelajaran. Jakarta: Universitas Terbuka
- Prastowo Andi. (2012). Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif. Yogyakarta: Diva Press.
- Agus Mahendra, (2000). Senam. Jakarta: Dirjen Dikdasmen Depdiknas.
- _____. 2009. Pola Gerak Dalam Senam 1. Jakarta: CV Ipa Abong
- Arsyad, Azhar. 2011. Media Pembelajaran. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Ahmad Atiq 2018 Pengembangan Model Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Berbasis Bermain Untuk Atlet Pemulausia 8-12 Tahun, Sidoharjo, Zifatama
- Dadan Heryana dan Giri Verianti. (2010). Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk SD-MI Kelas V. Jakarta:Pusat Perbukuan Kementerian Pendidikan Nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Husdarta dan M. Saputra, Yudha. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Muhajir. (2006). Pendidikan Jasmani Teoridan Peraktik 1. Jakarta: Erlangga.
- Pribadi, Benny. (2009). Model Desain Sistem Pembelajaran. Jakarta: PT Dian Rakyat.
- Purwanto. (2013). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rosdiani, Dini. (2013). *Perencanaan Pembelajaran Dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Rachmawati. Tutik. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media..
- Syaiful Sagala.2005, Konsep dan Makna Pembelajaran, Bandung,CV. Alvabeta.
- Sudjana, Nana. 2010. Cara Belajar Siswa Aktif dalam Proses Belajar Mengajar. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Memepengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sugiyanto. 1993. Perkembangan dan Belajar Gerak.Jakarta.Derpartemen. Pendidikan dan Kebudayaan DKI Jakarta
- Slavin, R. E. (2005). cooperative learning teori, riset dan praktik. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R. E. (2010). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.

