

JURNAL PENDIDIKAN DAN PEMIKIRAN

Halaman Jurnal: <http://jurnal-stainurulfaulahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

Halaman UTAMA Jurnal : <http://jurnal-stainurulfaulahairmolek.ac.id/index.php/ojs>

MODEL PEMBELAJARAN DRIBBLING SEPAK BOLA MENGGUNAKAN METODE COOPERATIVE TIPE STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD) UNTUK SISWA SMP

Meisaura Salikha^a, Eko Prabowo^b, Iwan Setiawan^c

^a meisaura6@gmail.com, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IBMT Surabaya

^b ekoprabowo@unj.ac.id, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IBMT Surabaya

^c iwansetiawansport53@unj.ac.id, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi IBMT Surabaya

Abstrak

Penelitian ini dibuat untuk menghasilkan model pembelajaran *dribbling* sepak bola menggunakan metode *cooperative* tipe *student teams achievement division* (STAD) untuk siswa SMP. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development*. Dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahap yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran *dribbling* sepak bola menggunakan metode *cooperative* tipe *student teams achievement division* (STAD) yang telah melalui tahap revisi dan validasi oleh ahli pembelajaran, ahli sepak bola, serta guru pendidikan jasmani dan menghasilkan 15 model yang telah diujicobakan di dua sekolah. Hasil survey kemudahan model sebesar 93% dan 81.40% dan kemenarikan model sebesar 92.5% dan 89.14%. Berdasarkan hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran *dribbling* sepak bola menggunakan metode *cooperative* tipe *student teams achievement division* (STAD) untuk siswa SMP dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran atau digunakan dalam pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.

Kata Kunci: *Dribbling*, Pembelajaran, *Cooperative*, STAD, Sepak Bola, Siswa SMP

..

PENDAHULUAN

Pendidikan secara keseluruhan merupakan usaha sadar yang dilakukan oleh keluarga, warga serta pemerintah, lewat aktivitas tutorial, pengajaran serta ataupun latihan, yang berlangsung di sekolah serta diluar sekolah guna mempersiapkan partisipan didik supaya sanggup serta siap dalam bermacam permasalahan lingkungan hidup pada waktu yang hendak tiba. Pembelajaran merupakan pengalaman– pengalaman belajar terprogram dalam wujud Pembelajaran resmi, non resmi serta informal di sekolah serta luar sekolah, yang berlangsung seumur hidup (Muhlishottin & Roesminingsih, 2020). Pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang termasuk dalam semua tingkatan wajib belajar, mulai dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Pendidikan yang dikenal dengan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Pendidikan Jasmani pada hakikatnya merupakan komponen penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Ini adalah proses metodis yang memanfaatkan latihan fisik dan dirancang untuk meningkatkan kemampuan masyarakat di bidang perkembangan organik, fungsi neuromuskular, persepsi, fungsi kognitif, interaksi sosial,

dan stabilitas emosional. Pendidikan jasmani juga menekankan pada pengembangan keterampilan sosial, penalaran, perilaku moral, dan kebugaran jasmani. Melalui aktivitas jasmani yang terstruktur, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat aktif dalam berbagai kegiatan pembelajaran, sehingga berkontribusi terhadap pengembangan pendidikan sebagai proses pembelajaran sepanjang hayat. (Sudarsinah, 2021)

Pendidikan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) diharapkan untuk meningkatkan pengetahuan keterampilan, sikap, dan bekal dasar dalam kehidupan. Untuk itu tugas dan peran seorang guru sebagai seorang fasilitator sangatlah penting bagi peserta didik untuk menemukan dan mencapai pengetahuannya sendiri. Agar kegiatan pembelajaran berjalan dengan lancar tentu saja seorang guru memerlukan model pembelajaran yang bervariasi agar siswa kreatif, aktif serta tidak jemu dalam proses pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang membuat siswa lebih aktif adalah pembelajaran kooperatif.

Teknik menggiring bola dianggap sebagai salah satu keterampilan terpenting yang harus dimiliki seorang pemain dalam dunia olahraga. Elemen terpenting dalam mengendalikan bola dan mengelabui lawan dalam sepak bola, bola basket, hoki, atau olahraga tim lainnya adalah menggiring bola. Menggiring bola menawarkan keuntungan lebih dari sekedar taktik itu juga membantu pemain tumbuh secara mental dan fisik. Dalam sepak bola, penting untuk menggunakan taktik menggiring bola untuk melewati lawan dan mencari celah untuk mengoper bola ke rekan setim yang tepat. Jika mengoper bola ke teman bukanlah suatu pilihan, menggiring bola adalah cara lain untuk mempertahankan penguasaan bola selama pertandingan.

Pembelajaran koperatif adalah suatu pendekatan pendidikan di mana siswa berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama dan pada akhirnya melampaui satu sama lain. Namun, mereka juga dapat mendukung teman belajar mereka yang tidak mencapai tingkat kemahiran yang disyaratkan. Siswa mengembangkan semangat sosial dengan pembelajaran ini (Ali, 2021). Menurut (Hasanah & Himami, 2021) mengutip dari buku Sanjaya Dibandingkan dengan metodologi pembelajaran lainnya, pembelajaran kooperatif memiliki keunikan. Perbedaan ini tampak jelas dalam pendekatan proses pembelajaran, yang lebih menekankan pada kolaborasi kelompok. Tujuannya adalah untuk menguasai materi tidak hanya secara akademis, tetapi juga untuk menunjukkan bahwa kerja sama merupakan komponen penguasaan yang penting. Pembelajaran kooperatif ditandai dengan kerjasama semacam ini.

Dalam pembelajaran kooperatif seorang guru dapat memilih beberapa metode pendekatan sesuai dengan kondisi pembelajaran dan kelas yang ada. Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa metode pendekatan yang dapat digunakan, diantaranya adalah metode *Student Teams Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Group Investigation* (GI), *Picture and Picture* dan *Think Pair Share* (TPS). Kelebihan dari model pembelajaran kooperatif adalah peserta didik mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan peserta didik lain yang memiliki keragaman, peserta didik dapat meningkatkan rasa percaya diri, melatih peserta didik untuk mampu beradaptasi dengan lingkungan sosialnya.

Pembelajaran *cooperatif Student Teams Achievement Division* (STAD) memberikan penekanan kuat pada kontak siswa untuk menginspirasi satu sama lain, saling membantu dalam penguasaan mata pelajaran, dan membantu satu sama lain mencapai potensi terbesar mereka. Atau seperti diketahui ketika bekerja dalam kelompok, siswa akan lebih leluasa bertanya kepada anggota kelompoknya tentang, materi yang

masih mereka pelajari. Tergantung pada jumlah siswa dalam setiap kelompok—empat hingga lima—siswa dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Membuat setiap murid merasa seperti mereka berjuang sebagai sebuah tim dan sebagai satu kesatuan adalah tujuan dari metode ini. Untuk sementara, salah satu organisasi akan mendapatkan hadiah jika memenuhi persyaratan.(Wulandari & Kunci, 2022)

Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) pada siswa sekolah Menengah Pertama (SMP) adalah menunjukkan kemampuan keterampilan hasil gerak spesifik dari hasil analisis pengetahuan yang benar, melekukan aktivitas jasmani dan kesehatan sesuai dengan usianya, menunjukkan tanggung jawab dan perilaku mandiri. Dalam pelaksanaan proses belajar PJOK pada tahap Sekolah Menengah Pertama (SMP) siswa diharapkan mampu mengeksplorasi diri sendiri dengan cara mengamati, mengetahui, saling berkomunikasi dan saling memberikan kepekaan pada setiap pendapat.

Permainan bola besar yang tercantum dalam kurikulum seperti sepak bola, voly dan basket memiliki banyak nilai yang dapat digunakan peseta didik untuk kehidupan sosialnya. Hampir setiap permainan bola besar dimainkan secara berkelompok atau beregu, setiap orang dalam kelompoknya harus mampu bekerja sama untuk mencapai target yang ingin dicapai. Sebagai contoh sepak bola, dalam permainan sepak bola setiap pemain harus mampu berkomunikasi dengan baik dengan setiap rekan satu timnya agar tidak terjadi kesalahan yang tidak diinginkan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti saat sedang menjalani Praktik Kerja Mengajar (PKM) di SMPN 74 Jakarta, rendahnya minat peserta didik saat berlangsungnya proses pembelajaran PJOK saat materi dribbling sepak bola sangatlah kurang, peserta didik cenderung kurang bersemangat, asal asalan dan sering melakukan kesalahan. Model pembelajaran yang membosankan membuat peserta didik cepat merasa bosan saat proses pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, proses pembelajaran membutuhkan sebuah model pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh peserta didik agar dapat berpartisipasi serta aktif dalam mengikuti proses penerimaan materi dan pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan masalah di atas, maka penulis berkeinginan untuk membuat suatu penelitian dengan judul “Model Pembelajaran *Dribbling* Sepak Bola Menggunakan Metode *Cooperative Tipe Student Teams Achievement Division (STAD)* Untuk Siswa SMP”

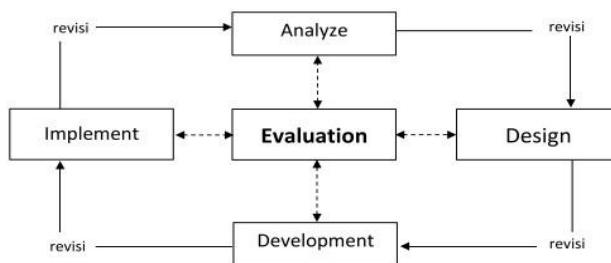
TINJAUAN PUSTAKA

1. Pengembangan Model

Menurut Prof. Dr Sugiono Teknik ilmiah digunakan dalam operasi penelitian untuk mengumpulkan data dengan tujuan dan keuntungan tertentu. Penelitian menghasilkan data yang dapat diamati dan memenuhi persyaratan tertentu, seperti sah, dapat diandalkan, dan terjadi pada subjek dengan data yang dilaporkan peneliti.. (Sugiono, 2020). Berikutnya metode riset dan pengembangan (R&D) merupakan salah satu metode yang dapat meningkatkan serta melakukan pembelajaran yang lebih inovatif dengan memakai riset guna menciptakan jawaban atas kesulitan pembelajaran. Proses ilmiah dalam mengenali kebutuhan, menghasilkan produk, serta memvalidasi beberapa barang menjadi benda atau produk baru yang memenuhi persyaratan tersebut diketahui sebagai riset dan pengembangan pembelajaran. Suatu produk baru diciptakan cocok dengan standar mutu, manfaat, serta efisiensi yang sudah diditetapkan lewat penggunaan metode serta pengujian lapangan. (Okpatrioka, 2023).

2. Model Pengembangan ADDIE

Lima langkah membentuk model ADDIE: Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), dan Evaluasi (*Evaluation*). Model ini digunakan dalam pembuatan model pembelajaran yang berfokus pada fase dasar desain pelatihan langsung. (Sugiono, 2020).



Gambar 1. Model Pengembangan ADDIE

Sumber: (Hidayat Hidayat F, Rahayu C, Nizar M., 2021)

3. Model Yang Dikembangkan

Student Teams Achievement Division (STAD) adalah pembelajaran kooperatif tipe Student Team Achievement Division (STAD), yang diciptakan oleh Robert Slavin dan rekan-rekannya di John Hopkin University (dalam Slavin, 1995). Pembelajaran kooperatif ini cocok bagi pengajar yang baru mulai memanfaatkan pembelajaran kooperatif. (educhannel.id, 2021). *Student Teams Achievement Division* (STAD) adalah salah satu jenis pembelajaran kooperatif, yang menekankan pada kontak siswa untuk saling menginspirasi, membantu satu sama lain dalam menguasai mata pelajaran, dan mencapai potensi tertinggi mereka. atau disebut dengan: Siswa akan lebih nyaman mengajukan pertanyaan kepada anggota kelompoknya tentang materi yang masih dipelajarinya dengan cara bekerja dalam kelompok. Tergantung pada jumlah siswa dalam setiap kelompok—empat hingga lima—siswa dalam satu kelas dibagi menjadi beberapa kelompok. Membuat setiap murid merasa seperti mereka berjuang sebagai sebuah tim dan sebagai satu kesatuan adalah tujuan dari metode ini. Untuk sementara, salah satu organisasi akan mendapatkan hadiah jika memenuhi persyaratan. (Wulandari & Kunci, 2022).

4. Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani ialah proses pembelajaran yang memanfaatkan kegiatan fisik dan direncanakan dengan sistematik dan terinci yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan motorik, sikap sportif, pengetahuan sosial dan emosional seorang individu. Lingkungan belajar dikontrol secara hati-hati untuk mendorong perkembangan secara menyeluruh, termasuk ranah kognitif, emosional, psikomotorik, dan fisik. (Samsudin, 2023). Menurut Rosdiani, pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran menggunakan kegiatan-kegiatan yang menuntut jasmani yang diselenggarakan secara metodis dengan tujuan untuk meningkatkan dan mengembangkan kemampuan kognitif, organik, persepsi, neuromuskular, dan emosional seseorang. Pendidikan jasmani adalah suatu jenis pengajaran dimana materi pelajaran utamanya diberikan perhatian yang tepat dan proporsional. (Melyza & Agus, 2021).

5. Model Pembelajaran

Pembelajaran adalah proses transfer pengetahuan dan mencakup sistem berikut: siswa, guru/pendidik, sumber daya, tujuan, dan instrumen. Untuk memenuhi

tujuan pendidik nasional dan memastikan bahwa siswa menerima pengajaran yang mereka perlukan, pembelajaran yang direncanakan atau dibantu harus berhasil dan efisien. (Kurniawati, 2021). Model pembelajaran merupakan sesuatu desain yang menggambarkan proses rincian serta penciptaan suasana lingkungan yang membolehkan siswa berhubungan sehingga terjalin pergantian ataupun pertumbuhan pada diri siswa. (Kaban et al., 2020).

6. Sepak Bola

Sederhananya, sepak bola adalah permainan yang dimainkan dengan menggunakan bola sepak. Dalam sepak bola, dua tim—sering disebut sebagai tim—bermain melawan satu sama lain. Setiap tim terdiri dari sebelas pemain. Kedua tim berusaha melindungi gawangnya masing-masing dan berusaha memasukkan bola sebanyak-banyaknya ke gawang tim lain, sesuai dengan FIFA *law of the game*. Definisi lain sepak Bola adalah sebuah permainan yang melibatkan dua tim, masing-masing dengan sebelas pemain, termasuk seorang kiper. Kecuali penjaga gawang yang diperbolehkan menggunakan tangannya, pemain lain tidak diperbolehkan menggunakan tangan dalam permainan, pemain dapat menggunakan seluruh bagian tubuhnya digunakan untuk memainkan permainan kecuali penjaga gawang .(Agustina, 2020). Sepak bola ialah olahraga beregu dimana tiap pemain mempunyai tanggung jawab masing- masing, semacam bek, gelandang, penyerang serta penjaga gawang. Fundamental sepak bola harus dikuasai guna menunjang tanggung jawab tersebut. Setiap pemain sepak bola harus memahami dan menguasai dasar-dasar permainan sepak bola. Metode pergerakan sepak bola terdiri dari serangkaian kemampuan dasar yang dikenal sebagai “keterampilan teknis”, yang meliputi berlari, menggiring bola, mengoper, dan menembak. (Bozkurt et al., 2020).

7. *Dribbling* Permainan Sepak Bola

Teknik paling dasar dalam sepak bola adalah *dribbling* atau menngiring bola, Pemain sepak bola harus berlari terus-menerus sambil membawa bola agar dapat memasukkannya ke gawang, sehingga menggiring bola merupakan keterampilan dasar yang penting. Kemampuan berkoordinasi sangat diperlukan dalam menggiring bola, karena tanpanya pemain akan kesulitan mengontrol letak bola. Hal ini terutama berlaku untuk koordinasi kaki. (Nur Fajrin & Suci Mahayati, 2021). *Dribbling* dalam sepak bola merupakan upaya untuk mendorong bola secara berkala. Karena bola selalu dekat dengan kaki, maka bola harus bergerak cepat dan eksplosif untuk mendukung rencana ofensif dan defensif tim. Hal ini memerlukan dukungan fisik yang kuat. (Mahfud, 2022).

8. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif menurut Afandi, Chamalah dan Wardhani adalah bagian dari pendekatan pembelajaran, siswa bekerja sama satu sama lain untuk mencapai tujuan bersama. Pembelajaran kooperatif dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa, memberikan kesempatan kepada anak-anak untuk mempraktikkan pengambilan keputusan kelompok dan keterampilan kepemimpinan, serta memberikan kesempatan kepada siswa dari berbagai latar belakang untuk terlibat dan belajar satu sama lain. (Hasanah & Himami, 2021). Pembelajaran kooperatif adalah strategi pengajaran yang melibatkan sekelompok siswa yang bekerja sama untuk mencapai tujuan bersama-sama, bukan hanya untuk pencapaian individu atau kompetisi teman sejawat. Namun, mereka juga dapat membantu sesama siswa yang bakatnya kurang dari persyaratan minimum. (Ali, 2021).

9. Pembelajaran Student Teams Achievement Division (STAD)

STAD adalah model pembelajaran yang memaksimalkan kolaborasi kelompok. Siswa yang paling berbakat mengambil peran sebagai tutor bagi teman-temannya dalam kelompok, dan penilaian dilakukan di akhir untuk meningkatkan tingkat pemahaman setiap orang. Skor setiap siswa akan dibandingkan untuk menentukan kelompok mana yang mempunyai kinerja terbaik. (Paryanto, 2020). Menurut Lindayan dan Murtadlo pembelajaran kooperatif tipe STAD adalah pembelajaran yang menekankan motivasi dan keterlibatan antar siswa untuk saling membantu memahami materi dan mencapai potensi maksimalnya. (Adnyana, 2020). Belajar dalam kelompok yang terdiri dari empat hingga lima individu yang berbeda-beda dalam hal gender, budaya, etnis, dan tingkat keberhasilan merupakan persyaratan STAD. (Habibbulloh & Arifin, 2019).

METODOLOGI PENELITIAN

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu menciptakan model pembelajaran dribbling menggunakan metode pembelajaran *cooperative learning tipe Student Teams Achievement Division* pada permainan sepakbola sebagai materi pembelajaran dan juga memberikan variasi untuk guru mata pelajaran Pendidikan Jasmani tingkat Sekolah Menengah Pertama (SMP). Perencanaan dan penyusunan penelitian ini dibuat untuk membuat produk baru berupa model pembelajaran *dribbling* sepakbola yang terdiri dari 16 model menggunakan *Cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division*. Model ini ditujukan untuk karakter siswa 12 – 15 tahun di bangku sekolah menengah pertama. Teknik penelitian dan pengembangan diterapkan dalam penelitian ini menggunakan kerangka ADDIE. Dalam penelitian Research and Development model ADDIE terdapat lima tahapan metode, antara lain: (1) Analisis, (2) Desain, (3) pengembangan, (4) Implementasi, (5) evaluasi. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa angket kemudahan dan kemenarikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Pengembangan Model

Secara umum, buku pedoman model pembelajaran ini tercipta dari hasil model pembelajaran *dribbling* sepak bola SMP yang menggunakan metode *Cooperative* tipe *Student Teamss Achievementt Division*. Dalam buku disajikan 15 model pembelajaran dribbling sepak bola menggunakan *cooperative* tipe *student teams achievement division* yang telah dibagi secara berurut sesuai dari *dribbling* yang mudah sampai yang tersulit.

a. Hasil Analisis Kebutuhan

Bahan-bahan dalam penelitian ini disusun dengan menggunakan analisis kebutuhan yang dihadapi peneliti sebagai pedoman selama proses praktik kerja mengajar (PKM) di SMP Negeri 74 Jakarta. Menggunakan metode *cooperative* tipe *Student Achievement Divison* memicu keaktifan dan kerjasama siswa.

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa yang seharusnya aktif mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani malah bertindak tidak aktif dan kurang antusias sehingga menimbulkan kesan lesu dan bermalas malasan.

Dalam penyusunan model *dribbling* pada siswa SMP model dibuat dengan menyesuaikan karakteristik perkembangan dan pertumbuhan yang sesuai dengan capaian pembelajaran fase D yaitu siswa dapat menunjukkan mereka dapat secara mandiri memantau kinerjanya yang melibatkan keterampilan gerak tertentu

sebagai hasil analisis pengetahuan yang akurat, melakukan aktivitas fisik dan pelatihan kebugaran untuk kesehatan sesuai dengan prinsip pelatihan, dan menunjukkan secara sosial dan pribadi. perilaku yang bertanggung jawab. Selain itu, mereka dapat menjunjung tinggi manfaat aktivitas fisik secara keseluruhan. Berikut adalah langkah penyusunan penelitian menggunakan model pengembangan ADDIE :

a) Analisis (*Analyze*)

Pada tahap ini peneliti mendapatkan informasi bagaimana keadaan pembelajaran *dribbling* sepak bola pada siswa SMP saat peneliti sedang melakukan praktik kerja mengajar (PKM) di SMPN 74 Jakarta. Peserta didik terlihat kurang aktif dan terkesan bosan saat pembelajaran sedang berlangsung karena metode pembelajaran yang membosankan dan hanya berpusat pada guru. Karena permasalahan ini peneliti ingin membuat sebuah model pembelajaran yang dapat mengaktifkan seluruh siswa untuk bekerja sama antar teman atau kelompoknya agar peserta didik tidak mudah bosan dan selalu aktif dalam proses pembelajaran.

b) Desain (*Design*)

Setelah melakukan analisis, peneliti membuat desain model pembelajaran *dribbling* sepak bola menggunakan metode *cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division* berdasarkan capaian pembelajaran pada siswa SMP yaitu Fase D. Terdapat 15 model yang akan dibuat oleh peneliti.

c) Pengembangan Model (*Development*)

Pada tahap ini pembuatan produk awal 15 model pembelajaran yang telah peneliti buat akan divalidasi oleh tiga orang ahli yaitu, ahli pembelajaran, ahli sepak bola, dan guru PJOK SMP.

d) Pelaksanaan (*Implementation*)

Pada tahap ini produk yang telah melewati tahap validasi dan perbaikan desain akan diujicobakan pada dua kelompok penelitian dengan capaian pembelajaran yang sama yaitu pada fase D. Dua kelompok terdiri dari kelompok uji coba kecil dan kelompok uji coba besar. Dari hasil uji coba tersebut peneliti dapat melihat apakah produk model pembelajaran yang peneliti buat berhasil atau malah tidak berhasil.

e) Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah dilakukan ujicoba kecil dan ujicoba besar, dari data hasil penelitian akan dilihat apa saja kekurangan yang terdapat pada produk model pembelajaran yang telah peneliti buat sebelum produk model pembelajaran dapat digunakan dan dipublikasi secara massal.

b. Model Final.

Dari model belajar *dribbling* sepak bola menggunakan *cooperative* tipe *student teams achievement division* pada tingkat SMP yang dibuat oleh peneliti dengan total lima belas model pembelajaran yang melalui tiga tahap tinjauan ahli, antara lain guru PJOK, ahli sepak bola, dan ahli pembelajaran.

2. Kelayakan Model

Pada tahap penelitian kelayakan model pembelajaran *dribbling* sepak bola menggunakan *cooperative* tipe *student teams achievement division* untuk siswa SMP terdapat keterlibatan tiga ahli yaitu ahli pembelajaran, Sepakbola, dan juga guru PJOK. Keikutsertaan ketiga ahli tersebut dimaksudkan untuk memastikan apakah pendekatan peneliti layak digunakan dalam pembelajaran PJOK tingkat sekolah

menengah. Para ahli melakukan pengujian kelayakan model karena mereka memiliki pengetahuan tentang persyaratan yang dimiliki siswa untuk belajar. Para ahli berperan penting dalam memvalidasi model pembelajaran yang dikembangkan peneliti dan menentukan cocok atau tidaknya model pembelajaran tersebut untuk siswa SMP. Metode validasi yang digunakan para ahli adalah menggunakan skala Guttman.

Berdasarkan hasil validasi uji kelayakan diatas salah satu ahli menyatakan bahwa model pembelajaran 11, 14, dan 15 tidak layak karena dinggap terlalu sulit untuk siswa usia SMP, sedangkan para ahli lainnya menyatakan bahwa 15 model pembelajaran dribbling sepakbola menggunakan metode *cooperative* tipe *student teams achievement division* layak dan dapat digunakan untuk pembelajaran siswa SMP. Adapun beberapa kritik dan saran yang diberikan para ahli adalah sebagai berikut :

- Model yang diberikan harus sesuai dengan fase pembelajaran usia SMP
- Metode *cooperative* tipe STAD belum terlalu jelas dalam ketarangan kegiatan
- Peran tutor sebaya tidak terlalu terlihat dalam keterangan kegiatan
- Diskusi kelompok belum terlalu terlihat di dalam model pembelajaran
- Beberapa model dianggap sulit tetapi masih dapat diterapkan pada siswa SMP tingkat atas (kelas 9).

3. Efektivitas Model

Efektivitas model di ambil dari hasil kuesioner kemenarikan dan kemudahan model pembelajaran yang telah dibagikan kepada siswa sekolah penelitian.

Kuesioner ini merupakan kuesioner skala likert 1-4, di dalam kuesioner ini terdapat 4 skala pilihan yang digunakan agar memaksa setiap orang untuk memilih salah satu kutub jawaban karena pilihan netral tidak tersedia,

a. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Data uji coba dikumpulkan dengan melakukan survei kepada peserta tentang kemenarikan dan kemudahan pembelajaran *dribbling* sepak bola Menggunakan Cooperative Tipe STAD. Peserta didik uji coba kecil yaitu peserta didik kelas 7C SMPN 74 Jakarta dengan total 25 peserta didik. Pengambilan data ini dilakukan dengan cara membagikan angket kuesioner kepada responden lalu hasil akan diperoleh dengan menghitung persentase rata-rata dari keseluruhan jawaban.

Tabel 1. Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Variabel	Skor Akhir	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	1398	1500	93%	Sangat Baik
2	Kemenarikan	1388	1500	92.5 %	Sangat Baik

Berdasarkan hasil data yang telah dihitung, hasil yang didapatkan dari survey kemudahan model adalah 93% % dan masuk kedalam kategori sangat baik, sedangkan hasil dari survey kemenarikan model adalah 92.5% dan masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan hasil tersebut dapat dinyatakan bahwa model pembelajaran *dribbling* sepakbola menggunakan metode *cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division* dapat dilanjutkan untuk uji coba besar.

b. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Data uji coba dikumpulkan dengan melakukan survei kepada peserta tentang kemenarikan dan kemudahan pembelajaran *dribbling* sepak bola Menggunakan Cooperative Tipe STAD yang diberikan kepada responden yaitu peserta didik kelas 8E SMP Negeri 75 Jakarta yang berjumlah 35 orang siswa. Berbeda dengan uji coba kecil pengambilan data ini dilakukan dengan cara membagikan kuesioner berbentuk google form kepada responden lalu hasil akan didapat dengan menghitung persentase rata-rata dari keseluruhan jawaban.

Dari hasil survei uji coba kelompok besar kemenarikan dan kemudahan model pembelajaran *dribbling* menggunakan metode *cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division* (STAD) maka dapat dihitung jumlah keseluruhan rata – rata persentase data sebagai berikut :

Tabel 2. Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Variabel	Skor Akhir	Skor Maksimal	%	Keterangan
1	Kemudahan	1709	2100	81.40%	Sangat baik.
2	Kemenarikan	1872	2100	89.14%	Sangat Baik.

Berdasarkan hasil data uji coba kelompok besar di atas, hasil yang didapatkan dari survei kemudahan model adalah 81.40% dan masuk kedalam kategori sangat baik, sedangkan hasil dari survei kemenarikan model adalah 89.14% dan masuk kedalam kategori sangat baik. Dengan data uji coba kecil dan besar dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *dribbling* sepakbola menggunakan metode *cooperative* tipe *Student Teams Achievement Division* dapat dijadikan acuan untuk proses pembelajaran atau digunakan dalam pembelajaran.

4. Pembahasan

Hasil uji kelayakan kepada model pembelajaran *dribbling* sepakbola menggunakan metode *cooperative* tipe *student teams achievement division* untuk siswa menengah pertama dilakukan oleh tiga orang ahli dengan menggunakan angket validasi model. Hasil penelitian ini menghasilkan 15 model pembelajaran *dribbling* sepakbola. Terdapat kritik dan saran serta masukan yang diberikan para ahli untuk melakukan perbaikan pada model agar rangkaian model-model pembelajaran yang telah dibuat dapat menjadi lebih layak digunakan untuk siswa disekolah. hasil dari model yang telah disempurnakan dapat digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani terutama pembelajaran permainan bola besar sepakbola dengan materi passing. Model ini juga dapat digunakan oleh guru sebagai referensi megajar agar pembelajaran lebih bervariasi.

Dalam penyusunan penelitian skripsi ini terdapat beberapa faktor pendukung dan faktor penghambat, berikut adalah faktor pendukung dan penghambatnya :

a. Faktor Pendukung

- Dukungan dan motivasi besar dari kedua orang tua dan kakak untuk menyelesaikan penyusunan skripsi
- Bimbingan serta arahan dari koordinator program studi, dosen pembimbing satu Bapak Eko Prabowo, M.Pd. dan dosen pembimbing dua Bapak Dr. Iwan

Setiawan, M.Pd. yang telah membantu membimbing dalam penyelesaian penulisan skripsi.

c) Kritik dan saran para ahli yang terlibat dalam penelitian ini.

b. Faktor Penghambat

a) Waktu yang terbatas

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan data yang berhasil dihimpun, survei daya tarik dan survei kemenarikan memperoleh hasil masing-masing sebesar 92,5% dan 84,14% dan keduanya tergolong sangat baik. Survei kemudahan memperoleh skor 93% dan 81,40%. Berdasarkan data penelitian, beberapa tahap revisi, modifikasi, dan validasi para ahli yang telah dilakukan peneliti. Oleh karena itu, diputuskan bahwa model pembelajaran *dribbling* sepak bola siswa SMP yang menggunakan pendekatan kooperatif tipe *Student Teams Achievement Division* layak diterapkan pada pembelajaran di sekolah..

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Abrori, A. N., Sumadi, C. D., Telang, J. R., Kamal, K., Bangkalan, K., Jawa, P., & Kode, T. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD Terhadap Keaktifan Belajar Siswa Kelas 2 SDN Morkoneng 1. *Jurnal Inovasi Ilmu Pendidikan*, 1(4), 296–315. <https://doi.org/10.55606/lencana.v1i4.2385>
- [2] Adnyana, M. E. (2020). Implementasi Model Pembelajaran STAD Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar. *Indonesian Journal of Educational Development*, 1.
- [3] Agustina, R. S. (2020). *Buku Jago Sepak Bola* (Ira N & Santi, Eds.; 1st ed.). Cemerlang Media Publishing.
- [4] Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning) Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7.
- [5] Alif, M. N., & Sudirjo, E. (2019). *Filsafat Pendidikan Jasmani* (T. Muhtar, Ed.; 1st ed.). UPI Semedang Press.
- [6] Anitra, R. (2021). Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsawdalam Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 6, 8–12.
- [7] Anjani, D., & Safitri, I. (2023). Pembelajaran Kooperatif Tipe Tutor Sebaya dalam Meningkatkan Karakter Bersahabat/ Komunikatif. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 1065–1074. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4833>
- [8] Asyafah, A. (2019). Menimbangan Model Pembelajaran(Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Indonesian Journal of Islamic Education*, 6(1), 2599–2481. <http://ejournal.upi.edu/index.php/tarbawy/index>
- [9] Bozkurt, S., Çoban, M., & Demircan, U. (2020). The effect of football basic technical training using unilateral leg on bilateral leg transfer in male children. *Journal of Physical Education (Maringa)*, 31(1). <https://doi.org/10.4025/JPHYSEDUC.V31I1.3164>
- [10] Budiman, Burhaein, E., & Rusmana, R. (2024). Mengembangkan Keterampilan Sosial melalui Model Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8, 8674–8680.
- [11] Budiman, S., Wachid, A., Suharto, B., Saifuddin Zuhri, K. H., Manajemen, D. P., Islam, P., & Zuhri, K. H. S. (2021). Filsafat Ilmu Pendidikan Islam Dalam Perspektif Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 5(3), 2598–9944.

- https://doi.org/10.36312/jisip.v5i3.2195/http
- [12] Djonomiarjo, T. (2019). *Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar*. 39–46. <http://ejurnal.pps.ung.ac.id/index.php/AKSARA/index>
- [13] educhannel.id. (2021, September 17). *Student Team Achievement Division*. Educhannel.Id. <https://books.google.co.id>
- [14] Fitriani, H. (2022). *Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Sistem Ekeskresi Manusia* (M. Hidayat, Moskandi, & Y. Setiawan, Eds.; 1st ed.). Pusat Pengembangan Pendidikan dan Penelitian Indonesia. <https://books.google.co.id/books>
- [15] Gunawan Manullang, J., Handayani, W., & Hermansah, B. (2021). Pengaruh Model Cooperatif Learning Tipe STAD Terhadap Hasil Pembelajaran Kihon Kata Pada Mata Kuliah Karate. *Journal Penjaskesrek*, 8(2), 443–451. <https://ejurnal.bbg.ac.id/penjaskesrek>
- [16] Gusryanda, N., & Suhairi, M. (2023). Upaya Meningkatkan Keterampilan Passing Sepak Bola dengan Gaya Mengajar Cooperative Learning. *Sport Pedagogy Journal*, 12(1), 39–55.
- [17] Habibbulloh, M., & Arifin, A. (2019). Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif STAD Menggunakan Alat Peraga AlQuran Untuk Meningkatkan Penguasaan Tajwid. *Jurnal Pendidikan Agama Islam*, 16(2), 189–202. <https://doi.org/10.14421/jpai.2019.162-04>
- [18] Harefa, D. (2020a). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif Make A Match Pada Aplikasi Jarak Dan Perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1), 1–18. <http://journal.ummat.ac.id/index.php/geography>
- [19] Harefa, D. (2020b). Perbedaan Peningkatan Hasil Belajar Fisika Siswa Menggunakan Model Pembelajaran Think Talk Write Dengan Model Pembelajaran Time Token. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dan Sains*, 1(2), 35–40.
- [20] Harefa, D., Sarumaha, M., Fau, A., Telaumbanua, T., Hulu, F., Telambanua, K., Sari Lase, I. P., Ndruru, M., & Marsa Ndراha, L. D. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Belajar Siswa. *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(1), 325. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.1.325-332.2022>
- [21] Hasanah, Z., & Himami, A. S. (2021). Model - Model pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa. *Jurnal Studi Kemahasiswaan*, 1.
- [22] Hasanuddin, M. I., Pendidikan, J., Kesehatan, J., & Rekreasi, D. (2023). Analisis Kemampuan Shooting Dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 11, 227–235. <https://doi.org/10.33659/cip.v11i2.285>
- [23] Hermayanti, M., Rondi, W. S., & Riswari, L. A. (2023). Hasil Belajar Pendidikan Pancasila Menggunakan Model Pembelajaran STAD Berbantuan Media Roda Putar Pada Siswa Kelas IV. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8.
- [24] Hidayat, F., Rahayu, C., & Nizar, M. (2021). Model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation And Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam*, 1, 28–37.
- [25] Ilham, Oktadinata, A., & Junresti, W. (2019). Kontribusi Tingkat Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Berolahraga Terhadap Hasil Belajar Penjasorkes Siswa SMP Negeri 9 Kota Jambi. *Indonesia Sport Jurnal*, 2.
- [26] Illahi, W. (2021). Latihan Zig-Zag Run Dan Shuttle Run Terhadap Kemampuan dribbling Pemain Sekolah Sepak Bola. *Jurnal Stamina*, 4, 89–94.

- [27] Isrok'atun, & Rosmala, A. (2021). *Model - Model Pembelajaran Matematika* (B. S. Fatmawati, Ed.). PT Bmi Aksara. <https://books.google.co.id>
- [28] Kaban, R. H., Anzelina, D., Sinaga, R., & Silaban, P. J. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran PAKEM terhadap Hasil Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 102–109. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.574>
- [29] Khoerunnisa, P., Syifa, &, & Aqwal, M. (2020). Analisis Model - Model Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 4(1), 1–27. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/fondatia>
- [30] Kurniwati, W. (2021). Desain Perencanaan Pembelajaran. *Jurnal An-Nur*, 7.
- [31] Kusumaningsih, H. (2022). *Cooperative Learning Model STAD Dalam Pembelajaran Bangun Datar* (A. Y. Lestari, Ed.; 1st ed.). CAHYA GHANI RECOVERY. <https://books.google.co.id>
- [32] Latuheru, R. V., & Hasanuddin, M. I. (2023). Analisis Kemampuan Menggiring Bola Dalam Permainan Sepakbola. *Journal on Education*, 06(01), 1145–1151.
- [33] Mahfud, I. (2022). Pengaruh Latihan Dribble Dengan Metode Bermain Terhadap Hasil Dribble Sepak Bola SSB Mitra Utama Lampung Selatan. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 3(2), 49–58.
- [34] Mappaompo, M. A. (2023). *Pengaruh Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Menggiring Bola Pada Permainan Sepak Bola*. NEM.
- [35] Marta, I. A., & Oktarifaldi, O. (2020). Koordinasi Mata-Kaki dan Kelincahan terhadap Kemampuan Dribbling Sepakbola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 4(1), 1–14. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v4i1.1201>
- [36] Mauliya, A. (2019). Perkembangan Kognitif Pada Peserta Didik SMP (Sekolah Menengah Pertama) Menurut Jean Piaget. *ScienceEdu*, II(2).
- [37] Melyza, A., & Agus, R. M. (2021). Siswa Terhadap Proses Penerapan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Pada Pandemi Covid-19 Di SMA Negeri 1 Padang Cermin. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 8–16.
- [38] Muhlishottin, W. W., & Roesminingsih, M. V. (2020). Pelaksanaan Fungsi-Fungsi Manajemen Kelompok Bermain RA Kartini Desa Trutup Kecamatan Plumpang Kabupaten Tuban. *Jurnal Pendidikan Untuk Semua*, 04, 116–123.
- [39] Muhtarom, H., Kurniasih, D., & Muhammadiyah Hamka, U. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Abad 21 terhadap Pembelajaran Sejarah Eropa. *Pendidikan Sejarah Dan Ilmu Sejarah*, 3, 59–65.
- [40] Mulya, G., Setia Lengkana, A., & Author, C. (2020). Pengaruh Kepercayaan Diri, Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 12, 83–94.
- [41] Mustafa, P. S., & Winarno, M. E. (2020). Pengembangan Buku Ajar Pengejarian Remedial Dalam Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Universitas Negeri Malang. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(1), 1–12.
- [42] Nugroho, F. T. (2021, October 14). *Macam-Macam Teknik Menggiring atau Dribbling dalam Permainan Sepak Bola*. Bola.Com.
- [43] Nur Fajrin, S., & Suci Mahayati, D. (2021). Hubungan Koordinasi terhadap Keterampilan menggiring Bola Pada Pemain Sepak Bola. *Indonesian Journal of Physiotherapy*, 1(1), 6–12.
- [44] Nur Syamsu, F., Rahmawati, I., Kunci, K., Ruang, B., & Stad, P. (2019). Keefektifan Model Pembelajaran STAD terhadap Hasil Belajar Matematika Materi Bangun Ruang. *International Journal of Elementary Education*, 3(3), 344–350.

- https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE
- [45] Octavia, S. (2020). *Model - Model Pembelajaran* (1st ed.). DEEPE BLISH.
- [46] Okpatrioka. (2023). Research And Development (R&D) Penelitian Yang Inovatif Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Budaya*, 1, 86–100.
- [47] Paryanto. (2020). *Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) Untuk PELAJARAN PASSING Dalam Permainan Bola Voli* (1st ed.). Ahlimedia Press.
- [48] Putra, A. (2021). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw untuk Sekolah Dasar* (A. T. Dewanti, Ed.). JAKAD MEDIA PUBLISHER. <https://books.google.co.id>
- [49] Qalbi Arridho, I., Arwandi, J., Yenes, R., Studi Pendidikan Kepelatihan Olahraga, P., & Keolahragaan, F. (2021). Kondisi Fisik Pemain Sepak Bola. *Jurnal Patriot*, 3, 340–351. <https://doi.org/10.24036/patriot.v%vi%.737>
- [50] Rangga, R., Aryanti, S., & Destriana, D. (2023). Latihan Shuttle Run dalam Meningkatkan Kelincahan Dribbling Siswa Ekstrakurikuler Sepak Bola. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 145–152. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v7i1.7918>
- [51] Samsudin. (2023). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan*. PENERBIT KERTAS SENTUH.
- [52] Saputra, A., Muzaffar, A., & Satrio, F. B. (2019). *Sepak Bola* (2nd ed.). SALIM MEDIA INDONESIA.
- [53] Saragih, L. M., Tanjung, D. S., & Anzelina, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Open Ended terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2644–2652. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1250>
- [54] Sarumaha, M., Harefa, D., Ziraluo, Y. P. B., Fau, A., Venty Fau, Y. T., Bago, A. S., Telambanua, T., Hulu, F., Telaumbanua, K., Lase, I. P. S., Laia, B., Ndraha, L. D. M., & Novialdi, A. (2022). Penggunaan Model Pembelajaran Artikulasi Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Terpadu. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2045. <https://doi.org/10.37905/aksara.8.3.2045-2052.2022>
- [55] Sucipto. (2023a). *Mahir Bermain Sepak Bola* (Fadhl. Rahmat, Ed.; 1st ed.). INDONESIA EMAS GROUP.
- [56] Sucipto. (2023b). *Mahir Bermain Sepak Bola* (R. Fadhl, Ed.). INDONESIA EMAS GROUP.
- [57] Sudarsinah. (2021). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Bagi Anak Usia Sekolah dasar. *Jurnal PGSD STKIP PGRI Banjarmasin*, 3, 1–10.
- [58] Sudibyo, N. A., & Nugroho, R. A. (n.d.). Survei Sarana Dan Prasarana Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan pada Sekolah Menengah Pertama di Kabupaten Pringsewu TAHun 2019. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 1(1), 18–24.
- [59] Sugiono. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan R&D*.
- [60] Sulistio, A., & Haryanti, N. (2022). *Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model)* (1st ed.). CV.EUREKA MEDIA AKSARA.
- [61] Sulubara, S. M. (n.d.). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad (Student Teams Achievement Division) Di SMP IT Muhammadiyah Takengon Murthada Universitas Muhammadiyah Mahakarya Aceh. *Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 2(1).

- [62] Suminto. (2024). *3 Teknik Menggiring Bola yang Benar*. HaloEdukasi.Com.
- [63] Suparsawan, I. K. (2020). *Kolaborasi Pendekatan Saintifik Dengan Model Pembelajaran STAD Geliatkan Peserta Didik* (H. Nurahayu, Ed.; 1st ed.). TATA AKBAR. <https://books.google.co.id>
- [64] Supriyanti, D. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran STAD Terhadap Keterampilan Shooting Bolabasket. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 4.
- [65] Thabroni, G. (2021, January 30). *Model Pembelajaran STAD: Penjelasan Lengkap Menurut Ahli*. <Https://Serupa.Id/Model-Pembelajaran-Stad/>.
- [66] Tsabita, D. W., Zulkarnain, F. O., Adi, G. A. R. K. D., & Evaldus, J. D. (2023). Efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe STAD terhadap hasil belajar siswa dengan metode kajian literatur. *Journal of Mathematics Education and Application*, 3, 466. <https://mathjournal.unram.ac.id/index.php/Griya/indexGriya>
- [67] Utamayasa, I. G. D. (2021). *Model - Model Pembelajaran pendidikan Jasmani* (T. Lestari, Ed.). CV.JAKAD MEDIAPUBLISHING.
- [68] Wasono Aji, F., Rachman Syam Tuasikal S-, A., Rekreasi, dan, & Ilmu Olahraga, F. (2020). Pembelajaran Dasar Dribbling Sepakbola dengan Pendekatan Kooperatif Team Games Tournament Pada Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani* , 8, 17–28. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- [69] Wulandari, I., & Kunci, K. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD (Student Teams Achievement Division) dalam Pembelajaran MI. In *Jurnal Papeda* (Vol. 4, Issue 1).
- [70] Zaki Darma abcd, I., & Fernando abce, R. (2023). *Kontribusi Kelincahan Dan Kecepatan Terhadap Kemampuan Dribbling Sepakbola* (Vol. 1, Issue 1).