

ABSTRAK

GALUH AGUNG SURYATMOKO. 2018. **Peningkatan Hasil Belajar *Stop-Passing* Dalam Permainan Sepakbola Melalui Model Pembelajaran Langsung** (Penelitian Tindakan Kelas pada peserta didik Kelas IX F SMP Negeri 17 Kota Tasikmalaya Tahun Ajaran 2017/ 2018) Jurusan Pendidikan Jasmanai, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Siliwangi, Tasikmalaya.

Upaya memecahkan permasalahan pembelajaran di dalam kelas pada materi *stop-passing* permainan sepakbola dapat dilakukan dengan berbagai model salahsatunya model pembelajaran langsung. Tujuan dari Penelitian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang Upaya Peningkatan Hasil Pembelajaran *Stop-Pasing* Dalam Permainan Sepakbola Melalui Penggunaan Model Pembelajaran Langsung. Metode penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas. Objek penelitian peserta didik kelas IX F semester II SMP Negeri 17 Kota Tasikmalaya sebanyak 40 peserta didik. Berdasarkan Hasil pengolahan data, terdapat hasil yang berarti upaya meningkatkan hasil belajar *stop-passing* dalam permainan sepakbola dengan menggunakan Model Pembelajaran Langsung. Pada siklus pertama diperoleh rata-rata nilai kognitif 68.75 dan nilai keterampilan 71.25, nilai rata-rata kognitif dan psikomotor 70. Sebanyak 14 peserta didik (35%) mencapai KKM dan yang belum mencapai KKM 26 peserta didik (65%), Pada siklus kedua terjadi peningkatan menjadi nilai kognitif dengan nilai 77.92 dan nilai keterampilan 82, nilai rata-rata kognitif dan psikomotor 79.96. Sebanyak 26 siswa atau = 65% sudah mencapai KKM dan tinggal 14 siswa atau 35% masih belum mencapai KKM.

Kata Kunci : Pembelajaran Langsung, *stop-passing*, sepakbola

ABSTRACT

GALUH AGUNG SURYATMOKO. 2018 .*Improvement of Stop-Passing Learning Outcomes in Football Games through Direct Learning Models (Classroom Action Research for Class IX F students of SMP Negeri 17 Kota Tasikmalaya Academic Year 2017/2018)*
Department of Physical Education, Faculty of Teacher Teaching and Education, Siliwangi University, Tasikmalaya

Efforts to solve learning problems in the classroom on the stop-passing material of football games can be done with various models, one of which is the direct learning model. The purpose of this study was to obtain information about efforts to improve stop-passing learning outcomes in soccer games through the use of direct learning models. The research method used is the Classroom Action Research method. The object of the research was 40 students of class IX F semester II of SMP Negeri 17 Tasikmalaya City. Based on the results of data processing, there are results that mean efforts to improve stop-passing learning outcomes in football games by using the Direct Learning Model. In the first cycle, an average cognitive score of 68.75 and a skill score of 71.25, an average cognitive and psychomotor score of 70. A total of 14 students (35%) reached the KKM and 26 students who had not reached the KKM (65%), in the second cycle There was an increase to a cognitive score with a score of 77.92 and a skill score of 82, an average score of cognitive and psychomotor 79.96. A total of 26 students or = 65% have reached the KKM and only 14 students or 35% still have not reached the KKM.

Keywords: Direct Learning, stop-passing, football
