

**PENGARUH MODEL *DIRECT INSTRUCTION* BERBASIS PERMAINAN  
TERHADAP KETERAMPILAN *DRIBBLING* SEPAKBOLA SISWA KELAS VII  
SMP NEGERI 2 KOTA BARU**

Surya Sahri Mahendra Simamora<sup>1</sup>, Evi Susianti<sup>2</sup>, Dikdik Fauzi Dermawan<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

[surya33551@gmail.com](mailto:surya33551@gmail.com)), [evi.susianti@fkip.unsika.ac.id](mailto:evi.susianti@fkip.unsika.ac.id),

[dfauzi.dermawan@fkip.unsika.ac.id](mailto:dfauzi.dermawan@fkip.unsika.ac.id)

**ABSTRACT**

This study aims to determine the Effect of Game-Based Direct Instruction Model on Soccer Dribbling Skills of Class VII Students of SMP Negeri 2 Kota Baru. This study uses quantitative descriptive. The data collection technique uses the Test and Measurement of Sports Education and the population in this study were 462 students with a sample size of 42 students, while the sampling technique used was simple random sampling. Data analysis using paired t sample statistics with SPSS Version 25. The mean value obtained was -14.595, which indicates that the posttest value is higher than the pretest value. The standard deviation value is 6.537, and the standard error is 1.009. So this gives an idea that both variables have an effect, so  $H_0$  is rejected and  $H_a$  is accepted. It can be concluded Based on the results of the study and data analysis, it can be concluded that there is a significant influence of the Game-Based Direct Instruction Model on Soccer Dribbling Skills. The results obtained on the pretest score have an average of 16.79 with a standard deviation of 3.77, while the minimum pretest score is at 10 and the maximum score is 25. While the posttest score with the results is a minimum of 21 points, a maximum score of 40 points, an average of 31.38, a standard deviation of 4.83 and a variance of 23.412. The t value of -14.469 at degrees of freedom (df) 41 indicates a very significant increase statistically after the intervention was carried out. So the results show that there is a significant difference. Thus the hypothesis ( $H_a$ ) is accepted and ( $H_0$ ) is rejected. Accepted means that it provides a significant influence between the Game-Based Direct Instruction Model on Football Dribbling Skills.

**Keywords: Direct Instruction, Dribbling, Students**

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Model *Direct Instruction* Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan *Dribbling* Sepakbola Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Kota Baru. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan Tes Dan Pengukuran Pendidikan Olahraga dan populasi dalam penelitian ini sebanyak 462 siswa dengan jumlah sampel 42 siswa adapun teknik sampel yang digunakan yaitu *simple random sampling*. Data analisis menggunakan statistik paired t sample dengan *SPSS Versi 25*. Diperoleh hasil nilai mean sebesar -14,595, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai standar deviation adalah 6,537, dan standar error sebesar 1,009. Maka hal tersebut memberikan gambaran bahwa kedua variabel berpengaruh maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dapat disimpulkan Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan Model *Direct Instruction* Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan *Dribbling* Sepakbola. Hasil yang didapatkan pada nilai pretest memiliki rata-rata 16,79 dengan standar deviasi 3,77, sedangkan nilai posttest minimum ada di nilai 10 dan nilai maksimum 25. Sedangkan nilai posttest dengan hasil yaitu minimal 21 poin, skor maksimal 40 poin, rata-rata 31,38, standar deviasi 4,83 dan varians 23,412. Nilai t sebesar -14,469 pada derajat bebas (df) 41 menandakan peningkatan yang sangat signifikan secara statistik setelah intervensi dilakukan. Maka hasil menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_0$ ) ditolak. Diterima artinya memberikan pengaruh yang signifikan antara Model *Direct Instruction* Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan *Dribbling* Sepakbola.

**Kata kunci:** *Direct Instruction, Dribbling, Siswa*

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

#### **A. Pendahuluan**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran dimana peserta

didik dapat secara aktif mengembangkan potensi, kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta

keterampilan yang di perlukan bagi dirinya. Bidang pendidikan merupakan upaya yang sangat menentukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya tersebut adalah mewujudkan manusia Indonesia terampil dan bermoral melalui pendidikan jasmani. (Prayogi, Purnamaningsih and Dimiyati, 2022) Pendidikan merupakan faktor utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia di bumi. Apabila kualitas sumber daya manusia baik maka kehidupan di bumi ini menjadi lebih baik sehingga produktivitas tinggi, akan tetapi sebaliknya (Mustafa, 2022).

Proses belajar mengajar berkaitan dengan pembelajaran pendidikan di sekolah tentunya mempunyai berbagai bagian dalam penerapannya, misalnya: kurikulum, sarana dan prasarana guru, Kawasan sekolah dan pelaksanaan belajar mengaja. Pada bagian seperti itu yang paling bermakna dalam menamkan ilmu pengetahuan adalah bagian kurikulum.

Pendidikan jasmani identik dengan aktifitas fisik, yang tujuannya untuk mengembangkan aspek kognitif, aspek afektif, dan psikomotor, serta social melalui permainan dan

olahraga. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik, mental, serta emosional, (Prasetyo et al., 2020:60).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas fisik yang didesign untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Syamsul, Muhamad Taufik, *et al.*, 2020). Sarana untuk mendorong perkembangan kemampuan jasmani, pengetahuan dan penalaran, keterampilan motorik serta penghayalan nilai sikap, mental, emosional, religius, dan sosial, dan pembiasaan untuk menjalani gaya hidup sehat merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang merupakan pengertian dari pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan satuan pembelajaran sekolah yang didesain untuk menanamkan pengetahuan dan aktivitas gerak fisik serta mengembangkan keterampilan pendidikan jasmani, senam, kinerja atletik, pola hidup sehat dan pembentukan karakter agar tercapainya suatu tujuan pendidikan

nasional. Proses pendidikan yang melibatkan interaksi siswa dan lingkungan, yang secara sistematis diarahkan pada perkembangan manusia seutuhnya dengan bantuan latihan. (Iyakrus, 2021).

Dari pendapat beberapa ahli maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pendidikan aktivitas fisik dengan tujuan mengembangkan kemampuan afektif, kognitif, dan psikomotor peserta didik. Pendidikan jasmani juga dalam praktiknya memiliki manfaat disetiap implementasinya seperti meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik siswa.

Pada pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani terjadinya ketidak efektifan, karena kurang tepatnya model pembelajaran yang dipilih oleh guru, sebab model pembelajaran akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Hal ini diperkuat oleh pernyataan (Mabrur, 2021:194) Bahwa dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu menggunakan model pembelajaran yang dapat diterapkan dan disesuaikan berdasarkan karakteristik materi pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan dalam

pembelajaran pendidikan jasmani terutama pada pembelajaran sepakbola yakni model pembelajaran langsung (*direct instruction*) dengan berbasis permainan. Didalam model pembelajaran langsung ini guru dapat dikatakan selaku pemimpin instruksi yang merupakan sumber dalam isi pembelajaran, manajemen pembelajaran, serta ketertiban siswa dalam pembelajaran. Model pembelajaran langsung berbasis permainan mampu meningkatkan kemampuan gerak dan gairah untuk melakukan olahraga pada siswa, sesudah siswa diberikan perlakuan, akan terjadi peningkatan keterampilan gerak yang dialami oleh siswa.

Peningkatan tersebut terjadi sebab dalam proses pembelajaran siswa terlibat aktif dalam melaksanakan pembelajaran serta dibimbing secara tepat oleh guru. Guru yang bertugas sebagai instruktur mampu memberikan contoh gerakan, sekaligus sebagai evaluator dalam memperbaiki gerakan yang dilakukan oleh siswa (Suherlan, 2019:1138). Model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis permainan digunakan dalam penelitian agar para siswa dapat melakukan dribbling sepak bola dengan baik karna dengan metode ini

siswa akan dapat dipantau dan diperagakan langsung oleh guru sehingga siswa tersebut mahir dalam melakukan gerakan tersebut, penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* berbasis permainan karna cocok digunakan dalam pembelajaran sepak bola.

Banyak hal yang bisa digunakan sebagai media pembelajaran, selain media-media yang memiliki fungsi paedagogik, permainan juga dapat dijadikan media pembelajaran yang efektif. Permainan edukasi sangat menarik untuk dikembangkan dibandingkan dengan menggunakan metode edukasi konvensional . Permainan dianggap berhasil dalam meningkatkan logika dan pemahaman pemain.

Hal tersebut sejalan dengan (D. Sitompul *et al.*, 2019) yang mengatakan bahwa permainan dapat digunakan sebagai media yang efektif untuk melibatkan peserta didik dalam proses instruksional, karena melalui permainan mampu memotivasi peserta didik secara aktif. Menurut Anisa Novi Karunia (2015:29) permainan edukasi adalah suatu media yang diciptakan guna memberikan pembelajaran dan

menambah pemahaman serta pengetahuan yang dikemas secara menarik dan unik. Banyak sekali permainan yang bisa dimainkan dalam permainan sepakbola dan di modifikasi permainan dengan berbagai cara untuk membuat siswa semangat mengikuti olahraga dan dipadukan pembelajaran sepakbola seperti permainan *Tic tac toe dribbling*, Estafet *dribbling*, *Dribbling and shoot challenge Dribbling* Koordinasi, *Dribbling* melingkari bulatan, dan Kombinasi *dribbling* dan *speed*.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang banyak digemari oleh masyarakat seluruh dunia, termasuk negara Indonesia. Masyarakat sangat menikmati permainan sepak bola mulai dari anak-anak sampai dengan orang dewasa. Permainan sepak bola adalah untuk dunia pendidikan terutama pendidikan jasmani adalah salah satu media untuk mendidik anak agar kelak menjadi anak yang cerdas, terampil, jujur dan sportif (Amaruloh, Sudirjo and Rukmana, 2018 hal 21-22). Menurut Aprilianto *dribbling* merupakan bagian penting dari teknik dasar yang sangat di perlukan oleh semua pemain sepak bola

(Aprilianto, Roesdiyanto and Taufik, 2022) Pengertian dribbling yaitu teknik memindahkan bola dari satu posisi keposisi lain dengan membawa bola menggunakan kaki bagian tertentu (Saputra, M. R. E., & Yunus, 2020). Fungsi teknik dasar adalah untuk menghindari hadangan lawan dengan mengatur tempo permainan dan salah satu faktor untuk proses mencetak gol ke gawang lawan.

Berdasarkan hasil observasi di sekolah SMP Negeri 2 Kota Baru, penulis mengamati khususnya siswa kelas VII SMP Negeri 2 Kota Baru, pada kegiatan pembelajaran teknik dasar bola besar masih banyak siswa yang masih kurangnya memahami keterampilan gerak *dribbling* terhadap permainan sepakbola. Kurangnya sarana prasarana peralatan disekolah. Peneliti juga melihat siswa juga masih banyak mengeluh, enggan, dan siswa juga kurang bersemangat melakukan olahraga.

Maka dari itu pembelajaran dilakukan dengan menginovasikan untuk meningkatkan semangat siswa untuk mengikuti pembelajaran. Hal tersebut tidak dapat dianggap sebagai hal yang biasa. Apabila hal ini di biarkan berlarut-larut akan semakin menurunkan hasil belajar siswa

secara umum. Hal ini merupakan salah satu masalah yang perlu dicari solusinya. Perlu dicari metode atau model pembelajaran yang dapat mendukung guru dalam meningkatkan keterampilan siswa melakukan *dribbling* dalam permainan sepak bola yang baik. Maka dengan demikian peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan memberikan suatu penerapan model pembelajaran *direct instruction* dengan berbasis permainan, karena model pembelajaran *direct instruction* berbasis permainan adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan procedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah.

Berdasarkan penelitian terdahulu Peneliti pada tahun 2016 oleh Jumhana dalam judul Pengaruh “Model *Direct Instruction* Terhadap Teknik Dasar Dribbling Dalam Permainan Sepakbola” Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *direct instruction* terhadap teknik dasar dribbling dalam permainan sepakbola.

Metode dalam penelitian ini adalah eksperimen, dan desain yang digunakan *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*. Populasi dalam penelitian ini 174 siswa, sedangkan sampel sebanyak 30 siswa ekstrakurikuler sepakbola. Teknik pengambilan sampel menggunakan purposive sampling. Instrumen yang digunakan yaitu tes menggiring bola. Hasil analisis uji independent samples test nilai sig.&nbsp; &lt;  $\alpha = 0,05$  sebesar (0,004 dan 0,005) artinya terdapat perbedaan hasil yang signifikan antara kelompok eksperimen (direct instruction) dengan kelompok kontrol. Dengan demikian model pembelajaran direct instruction memberikan pengaruh terhadap teknik dasar dribbling dalam permainan sepakbola.

## B. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Sugiyono (2018:13) data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berdasarkan positive (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistic sebagai alat uji perhitungan, berkaitan dengan

masalah yang sedang di teliti untuk menghasilkan kesimpulan.

Pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen dikarenakan penelitian ini ingin mengetahui adanya pengaruh saat pemberian perlakuan terhadap sampel yang akan di teliti dan dapat di pahami dari penjelasan ahli.

Populasi yang digunakan pada penelitian ini sebanyak 462 siswa dari seluruh kelas VII di SMP Negeri 2 Kota Baru dan sampel yang digunakan sebanyak 42 siswa yang diambil menggunakan teknik *random sampling*.

Instrumen yang digunakan Tes Dan Pengukuran Pendidikan Olahraga

## C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

**Tabel 4.1** Statistik Deskriptif Keterampilan *Dribbling* Sepakbola

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Komputer SPSS 25 For Windows*

Statistics		
Preetest		
N	Valid	42
	Missing	42
Mean		16,79
Median		16,50
Mode		17
Std. Deviation		3,771
Variance		14,221
Minimum		10
Maximum		25
Sum		705

Pada tabel diatas menunjukkan hasil keterampilan passing sepakbola kegiatan pembelajaran di SMP Negri 2 Kota Baru dengan hasil perhitungan statistik didapat jumlah responden (N) berjumlah 42, *pretest* memiliki nilai mean 16,79, nilai median 16,79, nilai mode 17, dengan standar deviasi 3,771, Variance 14,221, nilai sum 7,05 sedangkan nilai *pretest* minimum ada di nilai 10, dan nilai maksimum 25,. Peningkatan ini menunjukkan adanya perbedaan skor yang cukup jelas setelah perlakuan diberikan, di mana nilai minimum meningkat dari 10 menjadi nilai maksimum 25 yang secara umum mengindikasikan adanya peningkatan pemahaman atau kemampuan peserta setelah intervensi.

**Tabel 4.2** Statistik Deskriptif Keterampilan *Dribbling* Sepakbola

*Sumber: Hasil Pengolahan Data Komputer SPSS 25 For Windows*

Statistics		
Posttest		
N	Valid	42
	Missing	42
Mean		31,38
Median		32,00
Mode		32
Std. Deviation		4,839
Variance		23,412
Minimum		21

Maximum	40
Sum	1318

Pada tabel diatas menunjukkan hasil keterampilan *dribbling* sepakbola pada kegiatan pembelajaran di SMP NEGRI 2 Kota Baru dengan hasil perhitungan statistik didapat jumlah responden (N) berjumlah 42, nilai mean sebesar 31,38, nilai median 32,00, nilai mode 32, nilai standar deviasi 4,839, variance, 23,412, nilai terkecil (Minimum) 21, nilai terbesar (Maximum) 40, dan nilai sum 13,18. Setelah diketahui hasil perhitungan statistika deskriptif yang meliputi rata rata, simpangan baku dan variansi dari masing-masing variabel, maka langkah selanjutnya adalah adalah melakukan uji normalitas sebagai prasyarat analisis data sebelum menghitung uji t. Uji normalitas adalah alat uji variabel yang digunakan untuk menguji apakah suatu data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan *ShapiroWilk* dengan tingkat  $\alpha=5\%$  untuk mendeteksi normalitas data. Apabila signifikansi  $>5\%$  atau 0.05, maka data berdistribusi normal dan sebaliknya apabila signifikansi  $< 5\%$  atau 0.05, maka data tidak berdistribusi dengan

normal. Hasil uji normalitas pada penelitian ditunjukkan dalam tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3** Uji Normalitas Keterampilan *Dribbling* Sepakbola  
 Sumber: Hasil Pengolahan Data Komputer SPSS 25 For Windows

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest	,120	42	,136	,969	42	,317
Posttest	,103	42	,200*	,974	42	,460

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan:

Jika signifikansi  $>0,05$  maka data berdistribusi normal.

Jika signifikansi  $<0,05$  maka data berdistribusi tidak normal.

Berdasarkan tabel *output* diatas uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-wilk* karna jumlah sampel ( $n \leq 50$ ), maka dapat diketahui bahwa hasil pengujian normalitas tes awal (*Pretest*) *dribbling* sepakbola kelas VII G SMPN 2 Kota Baru diperoleh nilai signifikansi 0,317 dengan  $n= 42$  maka nilai sig.  $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pengambilan Keputusan bahwa data tes awal (*Pretest*) *dribbling* sepakbola pada siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Kota Baru berdistribusi normal.

Sedangkan, data tes akhir (*Posttes*) *dribbling* sepakbola pada

siswa kelas VII G SMP Negeri 2 Kota baru diperoleh nilai signifikansi 0,460 dengan  $n = 42$ , maka nilai sig. $> 0,05$  sehingga dapat disimpulkan berdasarkan pengambilan keputusan bahwa data tes akhir (*Posttes*) *dribbling* sepakbola pada siswa kelas VII H SMP Negeri 2 Kota Baru berdistribusi normal.

Berdasarkan uji normalitas distribusi data *pretest* dan *posttest* kedua data distribusi normal sehingga analisis dilanjutkan dengan menguji homogenitas. Uji homogenitas dilakukan agar diketahui data penelitian apakah homogen atau tidak. Uji ini dilakukan dalam analisis dependent sample *t-test* dan Anova dengan dasar pengambilan keputusan sebagai berikut: Jika nilai hitung  $> 0,05$  maka data berdistribusi homogen. Jika nilai hitung  $< 0,05$  maka distribusi data tidak homogen. Berikut hasil perhitungan uji homogenitas data menggunakan program SPSS 25 For Windows.

**Tabel 4.4** Uji Homogenitas Keterampilan *Dribbling* Sepakbola

Sumber: Hasil Pengolahan Data  
 Komputer SPSS 25 For Windows

Berdasarkan Berdasarkan tabel diatas menunjukkan hasil perhitungan dengan uji homogenitas berbantuan SPSS dengan based on mean, diketahui dalam perhitungan pretest dan posttest keterampilan *dribbling* sepakbola pembelajaran siswa SMP Negeri 2 Kota Baru dapat diperoleh nilai signifikansi  $0,532 > 0,05$ , maka variasi pada setiap sampel sama (Homogen).

Setelah mendapatkan data dalam uji normalitas dan uji homogenitas, maka langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pengujian terhadap hasil keterampilan *dribbling* sepakbola siswa dalam *pretest* dan *posttest*. Pengujian ini meliputi uji paired sample t-test. Pengujian ini dilakukan untuk menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variable akhir pada kelompok yang sama. Kriteria pengambilan keputusan adalah jika nilai sig  $< 0,05$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Sebaliknya, jika nilai sig  $> 0,05$ , maka  $H_0$  diterima  $H_1$ , ditolak. Berikut hasil

	Levene Statistic	df			Sig.
		df1	df2	df3	
Pemilihan	Based on Mean	3,034	1	82	,085
Akhir	Based on Median	2,699	1	82	,104
	Based on Median and with adjusted df	2,699	1	78,207	,104
	Based on trimmed mean	3,018	1	82	,086

perhitungan uji hipotesis data. menggunakan program SPSS 27 For Windows.

**Tabel 4.5** Uji T (Paired Sample Test)  
 Keterampilan *Dribbling* Sepakbola

Sumber: Hasil Pengolahan Data  
 Komputer SPSS 25 For Windows

Pair	Mean	Std. Deviation	Std. Error		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
			Mean	Lower	Upper				
Pair1	Pretest-Posttest	-14,595	6,537	1,009	-16,602	-12,589	-14,488	41	,400

Berdasarkan tabel diatas memperoleh nilai mean sebesar -14,595, yang menunjukkan bahwa nilai posttest lebih tinggi dibandingkan nilai pretest. Nilai standar deviation adalah 6,537, dan standar error sebesar 1,009.

Berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa tes yang telah peneliti lakukan di SMP Negeri 2 Kota Baru mendapatkan hasil yang valid dan signifikan. Penelitian ini dilakukan selama 8 kali pertemuan, pada pertemuan pertama

peneliti melakukan tes awal atau *pretest* kepada 42 siswa siswa kelas.

Pertemuan kedua sampai dengan pertemuan ke tujuh peneliti melakukan perlakuan atau *treatment* kepada siswa-siswi dengan menggunakan pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis Permainan, selanjutnya pada pertemuan terakhir peneliti melakukan tes akhir atau *Posttest* untuk mengetahui apakah model pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis Permainan dapat berpengaruh atau tidak terhadap keterampilan *Dribbling* sepakbola.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, bahwa penerapan model pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis Permainan, memiliki tingkat pengaruh yang baik dalam model pembelajaran *Direct Instruction* Berbasis Permainan dapat berpengaruh terhadap keterampilan *Dribbling* sepakbola. Pengaruh tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan setelah diberikan perlakuan selama 8 kali pertemuan, untuk keterampilan *Dribbling* mendapatkan hasil *mean pretest* = 16,79 sedangkan *mean posttest* mendapatkan hasil lebih besar = 31,38. Dapat disimpulkan dari hasil perhitungan statistik deskriptif pada

*mean pretest* dan *posttest* mengalami peningkatan yang signifikan yaitu nilai *Dribbling* = 14,59.

### **E. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan Model *Direct Instruction* Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan *Dribbling* Sepakbola. Hasil yang didapatkan pada nilai *pretest* memiliki rata-rata 16,79 dengan standar deviasi 3,77, sedangkan nilai *posttest* minimum ada di nilai 10 dan nilai maksimum 25 . Sedangkan nilai *posttest* dengan hasil yaitu minimal 21 poin, skor maksimal 40 poin, rata-rata 31,38, standar deviasi 4,83 dan varians 23,412. Nilai t sebesar -14,469 pada derajat bebas (df) 41 menandakan peningkatan yang sangat signifikan secara statistik setelah intervensi dilakukan. Maka hasil menunjukkan terdapat perbedaan yang signifikan. Dengan demikian hipotesis ( $H_a$ ) diterima dan ( $H_o$ ) ditolak. Diterima artinya memberikan pengaruh yang signifikan antara Model *Direct Instruction* Berbasis Permainan Terhadap Keterampilan *Dribbling* Sepakbola.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut :

1. Bagi Sekolah Diharapkan memberikan fasilitas dan mendukung sepenuhnya kegiatan pembelajaran yang akan meningkatkan kemampuan siswa dalam bermain sepak bola.
2. Bagi Guru Diharapkan model pembelajaran *direct instruction* berbasis permainan bisa di jadikan model alternatif dalam pembelajaran penjas.
3. Bagi Siswa, Diharapkan siswa dapat lebih mengembangkan diri dan diharapkan meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Amaruloh, O., Sudirjo, E. and Rukmana, A. (2018) 'MENINGKATKAN GERAKKDasAR DRIBBLING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA MELALUI PENDEKATAN TAKTIS', *SpoRTIVE*, pp. 411–420. Available at:  
<https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/13384%0Ahttps://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/download/13384/7861>.

Aprilianto, A., Roesdiyanto, R. and Taufik, T. (2022) 'Latihan Teknik Dasar Sepak Bola Usia 14-15 Tahun', *Sport Science and Health*, 4(2), pp. 156–174. Available at:  
<https://doi.org/10.17977/um062v4i22022p156-174>.

Iyakrus, I. (2021) 'Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi', *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2).

Mustafa, P.S. (2022) 'Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional', *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), pp. 68–80. Available at:  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>.

Prayogi, D.R., Purnamaningsih, I.R. and Dimiyati, A. (2022) 'Survei Minat Belajar PJOK pada Masa Pandemi dengan Model Blended Learning di SMAN 1 Rawamerta', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), pp. 15904–12.

Syamsul, Muhamad Taufik, Adi Rahadian, Muhamad Guntur Gaos Sungkawa, Tatang Iskandar, A.F.R. (2020) *MANAJEMEN PENJAS*. Indramayu: CV. Adanu Abimata.

D. Sitompul *et al.* (2019) 'Pengaruh Model Pembelajaran Direct Instruction Berbasis Games terhadap Minat Belajar Mahasiswa pada Mata Kuliah Akuntansi Pasiva Program Studi Pendidikan Akuntansi FKIP UMSU T.A 2017/2018', *Liabilities (Jurnal Pendidikan Akuntansi)*, 2(3), pp. 243–253. Available at: <https://doi.org/10.30596/liabilities.v2i3.4023>.