

PERBANDINGAN MODEL PEMBELAJARAN LANGSUNG DENGAN MODEL PEMBELAJARAN TIDAK LANGSUNG TERHADAP HASIL BELAJAR DRIBBLE BOLA BASKET

Adiyanto Akbar Firmansyah

S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Sudarso

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Berdasarkan model yang cocok, efektif dan lebih mudah dilakukan dalam proses belajar mengajar, yaitu model pembelajaran langsung dan tidak langsung model sangat berfungsi untuk menghilangkan kejenuhan dan untuk memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar. Akhirnya dapat dipahami bahwa penggunaan model yang tepat dan bervariasi akan dapat menjadi alat motivasi kegiatan belajar mengajar disekolah dan itu juga bisa membuat proses belajar mengajar menjadi efektif dan optimal. siswa sendiri akan lebih aktif, percaya diri dan bersemangat untuk mengikuti proses belajar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa besar perbedaan model pembelajaran langsung dengan tidak langsung terhadap hasil belajar *dribble* bola basket pada studi siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bangil dalam mengikuti mata pelajaran PJOK. Penelitian ini merupakan penelitian pra eksperimen dan desain yang digunakan adalah *The Static Group Pretest – Posttest Design*, dimana yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bangil Pasuruan sebanyak 34 siswa. Berdasarkan hasil penelitian dengan sampel sebanyak 34 siswa. Hasil (*pre-test*) model pembelajaran langsung adalah rata-rata skor 18.9841 *standar deviation* sebesar 4.02980 dengan *variant* 16.239 pada model pembelajaran tidak langsung adalah rata-rata skor 19.5418 *standar deviation* sebesar 4.71616 dengan *variant* 22.242. Hasil (*post-test*) pada model pembelajaran langsung adalah rata-rata skor 16.0141 *standar deviation* sebesar 3.21679 dengan *variant* sebesar 10.348 dan Hasil skor test *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) pada model pembelajaran tidak langsung adalah rata-rata skor 16.9065 *standar deviation* sebesar 3.23807 dengan *variant* sebesar 10.485. Dengan demikian siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri Bangil lebih meningkat hasil belajar *dribble* bola basket dimana presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok model pembelajaran langsung saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran langsung yaitu sebesar 15.64 %. Sedangkan presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok model pembelajaran tidak langsung yaitu sebesar 13.49 %. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar *dribble* bola basket untuk kelompok model pembelajaran langsung terdapat peningkatan yang cukup dari pada kelompok model pembelajaran tidak langsung.

Kata Kunci : Model Pembelajaran, *Dribble* bola basket, Siswa XI IPA-1

Abstract

Based on the suitable models, effective and easier that can be applied on learning process is direct learning model and indirect learning model. Both are very functional to relieve boredom and motivate the students in learning process. Finally, can be understood that apply the appropriate model and have variation can motivate the learning process and it can make the learning process become effective and optimal. the purpose of this research is to know the difference between direct learning model and indirect learning model to the basket ball dribble learning outcomes of the students class XI IPA SMAN 1 Bangil in following Physical Education subject. This research is included in pre experiments and have the static group pretest-posttest design. The sample of this research is the students of class XI IPA 1 SMAN 1 Bangil Pasuruan which have amount 34 students. Based on the result of this research which have sample 34 students, the result (pretest) of direct learning model have average score 18.9841, standard deviation score 4.09280 and variant score 16.239. while the indirect learning have average score 19.5418, standard deviation score 4.71616, variant score 22.242. The result (post-test) of direct learning model have average score 16.0141, standar deviation score 3.21679, variant score 10.348 and the dribble test score after treatment (post-test) of indirect learning model have average score 16.9065, standar deviation score 3.23807 and variant score 10.485. Therefore, the students of class XI IPA-1 SMAN 1 Bangil have an increased in basketball dribble learning outcomes by using direct learning model which have percentage improvement 15,64%%. While the enhancement of basketball dribble learning outcomes by using indirect

learning model have percentage 13.49%. According to the explanation, can be concluded that the basketball dribble learning outcomes of direct learning model group have an increased sufficient than indirect learning model group.

Keywords : Learning model, Basketball dribble, Students XI IPA 1.

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari proses pendidikan keseluruhan dan merupakan salah satu sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Dengan perkataan lain PJOK merupakan alat bagi pembentukan dan pengembangan anak secara keseluruhan melalui aktifitas jasmani. Dalam pengajaran PJOK aktifitas jasmani merupakan ciri dari proses belajar mengajar PJOK. Mengingat hasil PJOK hanya terbatas pada pertumbuhan dan perkembangan fisik saja, maka PJOK harus dipandang sebagai suatu pendidikan mental dan fisik.

Kegiatan belajar merupakan masalah yang amat kompleks, dengan melibatkan keseluruhan aspek psiko-fisik, bukan saja aspek kejiwaan, Tetapi juga aspek neuro-fisiologi. Pada tahap baru mengenal substansi yang dipelajari, baik yang menyangkut aspek pembelajaran kognitif, afektif maupun psikomotor. Bagi siswa "materi" pembelajaran itu menjadi sesuatu yang asing pada mulanya. Namun, setelah guru memusatkan dan menangkap perhatian siswa pada peristiwa pembelajaran maka sesuatu yang asing itu menjadi sesuatu yang mudah diterima oleh siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Siswa sangat peduli dengan apa yang dilakukan oleh gurunya. Oleh karena itu, guru harus mengupayakan semaksimal mungkin penataan lingkungan belajar dan perencanaan materi agar terjadi proses pembelajaran di dalam maupun di luar kelas (Husdarta dan Saputra, 2000).

Oleh karena itu, dalam proses belajar mengajar pun diperlukan strategi pembelajaran yang tepat dan bervariasi. Strategi belajar mengajar merupakan aspek penting dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran adalah jalan menuju tujuan belajar mengajar. Strategi pembelajaran mempunyai hubungan fungsional yang kuat dengan tujuan. Memilih dan menetapkan strategi pembelajaran berarti telah menetapkan pula tujuan yang akan dicapai. Dalam menyusun strategi, kajian tentang penggunaan strategi pembelajaran ini mempunyai kedudukan yang utama (Supandi, 1992).

Berdasarkan pengamatan peneliti selama membantu mengajar disekolah SMA Negeri 1 Bangil. guru sering menggunakan model demonstrasi ketika pelaksanaan belajar mengajar PJOK. sehingga siswa kurang termotivasi dan bersemangat dalam berolahraga. Dengan adanya permasalahan tersebut peneliti berusaha membandingkan 2 model pembelajaran untuk

meningkatkan hasil belajar dan memotivasi dalam berolahraga. Dan juga diharapkan dengan membandingkan 2 model pembelajaran memberikan refrensi kepada guru sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan bervariasi untuk meningkatkan hasil belajar dan memotivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Meurut Husdarta, (2000 : 35)' model pembelajaran yang cocok untuk di terapkan saat ini. Ada tiga hal yang mendasari munculnya model pembelajaran ini, yaitu: pengalaman praktek, telaah teori-teori tertentu, dan hasil penelitian. Atas dasar inilah maka lahir kelompok-kelompok model pembelajaran."

Model pembelajaran langsung adalah model pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah (Shoimin,2014:63-64).

Model pembelajaran tidak langsung adalah suatu proses membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik tanpa arahan dari guru. Dalam proses pembelajaran bola basket. Tanpa arahan dalam arti guru tidak mengendalikan pembelajaran secara penuh, tetapi memberikan kesempatan pada siswa untuk bersama-sama melakukannya dan aktif melakukan pembelajaran *dribble* bola basket.

Bola basket adalah permainan yang cepat,dinamis,menarik dan mengagumkan. Perubahan angka yang terjadi setiap menitnya membuat permainan ini menarik. Berkat keistimewaan ini, bola basket telah menjadi salah satu permainan terpopuler didunia dan menjadi permainan di era modern.(bidang III Perbasi, 2006:17).

Menurut Jon Oliver (2007: 49). *Dribble* adalah salah satu dasar bola basket yang pertama diperkenalkan kepada pemula, karena ketrampilan ini sangat penting bagi setiap pemain yang terlibat dalam pertandingan bola basket.

Menurut Sodikun (1992 : 57) Cara menggiring bola yang dibenarkan adalah dengan satu tangan saja (kiri/kanan). Untuk kemahirannya dianjurkan untuk membiasakan keduanya, jadi yang baik hendaknya seimbang kekuatan menggiring dengan tangan kanan dan kiri.

Dari sejumlah permasalahan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti menggunakan materi *dribble* bola basket dalam pengajaran pendidikan jasmani pada Siswa

Menengah Atas. Sehingga peneliti memberi judul dalam penelitiannya adalah “ Perbandingan Model Pembelajaran Langsung dengan Model Pembelajaran Tidak Langsung terhadap Hasil Belajar *Dribble* Bola Basket “ (Pada siswa kelas XI IPA SMAN 1 Bangil).

METODE

Penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Peneliti menggunakan penelitian pra eksperimen dengan desain (*The Static Group Pretest – Posttest Design*). Dalam penelitian ini untuk mengetahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Perlakuan yang diberikan adalah penerapan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung untuk mengetahui perbandingan hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bangil.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data-data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum,2012:53). Dalam penelitian ini, penulis mengambil populasi yaitu siswa kelas XI IPA SMA Negeri 1 Bangil, Kabupaten Pasuruan yang berjumlah dari 6 Kelas.

Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian. (Maksum, 2012:53). Dalam penelitian ini penulis menggunakan *Cluster Random Sampling* dengan memasangkan subjek berdasarkan kriteria tertentu, misalnya usia, jenis kelamin, intelegensi, hasil pretest dan sebagainya (Maksum,2012:102-103). Dengan diberikan *Cluster* bertujuan menghindari perbedaan yang menonjol dari salah satu kelompok, dari populasi yaitu siswa XI IPA SMA Negeri Bangil, Kabupaten Pasuruan yang berjumlah 6 kelas. Nanti di ambil 1 kelas dengan cara di undi. Ketika sudah dapat 1 kelas nanti akan dibuat 2 kelompok dengan pembagian kelompok menggunakan *Ordinal Pairing* dalam pelaksanaan diberikan *pretest* dahulu dalam 1 kelas yang terpilih menjadi 2 kelompok secara *random*. Kemudian dengan *matching* untuk disertakan variabel yang dipasangkan.

Penelitian ini memfokuskan pada hasil dua kelompok, untuk itu sampel penelitian ini dibagi menjadi 2 kelompok dengan perlakuan berbeda. Pembagian kelompok didasarkan hasil tes awal seluruh sampel test *dribble*. Hasil test kemudian dirangking dari waktu yang terbaik sampai waktu yang terjelek. Kemudian hasil

tersebut dibagi dua kelompok menggunakan *Ordinal Pairing* yaitu dengan memasangkan antara rangking pertama dengan rangking kedua, ketiga dan keempat, dan seterusnya. Dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan akan diperoleh dua kelompok yang seimbang. Untuk memperjelas pembagian kelompok ini dapat digambarkan sebagai berikut :

Tabel 1. Pembagian Sampel dengan cara *Ordinal Pairing*

Kelompok 1	Kelompok 2
1	2
4	3
5	6
8	7
9	10
12	11
13	14
16	15
17	18
20	19
21	22
24	23
25	26

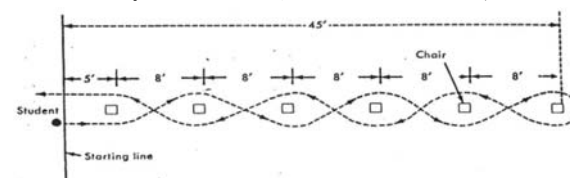
Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. (Maksum, 2012:23). Variabel dapat digolongkan menjadi variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi.(Maksum, 2012:24)

Dalam penelitian ini ada 2 variabel bebas dan ada 1 variabel terikat yaitu :

- Variabel bebas :Model pembelajaran langsung
- Model pembelajaran tidak langsung
- Variabel terikat :Hasil belajar *Dribble* bola basket

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan bentuk test kemampuan dribble, sebagai berikut :

Tes kemampuan *Dribble* (Frank M.Verducci,1980:317)



Keterangan

- Student : Siswa
- Starting Line : Garis Start
- Chair : Diganti dengan cone

Cone disusun secara sejajar atau segaris, jarak antar *cone* adalah 2,4 meter. Sedangkang jarak garis start adalah 1,5 meter. Setiap siswa akan mendribble bola melawati halangan dengan cara zig-zag secara bolak-balik. Bola dapat di dribbling dengan kedua tangan dan harus legal. Dribble bisa dilakukan ketika mendengar aba-aba "GO". Dari percobaan itu dicatat waktu yang sudah diperoleh oleh setiap siswa. (Frank M.Verducci, 1980).

Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah:

Setelah data-data yang dibutuhkan terkumpul, langkah selanjutnya adalah mendiskripsikan data-data tersebut dalam bentuk persentase, menganalisis data, kemudian menarik hasil dari hasil analisis data data tersebut.

Dengan demikian terdapat perbedaan yang signifikan

Hasil Penelitian

Pada data ini, penelitian membahas tentang *Rata-Rata, Median, Standar Deviasi, Uji Normalitas dan Uji T*. Dalam mengambil nilai yang terbaik tes hasil belajar pendidikan jasmani materi *dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA-1 di SMA Negeri 1 Bangil yang dibagi menjadi 2 kelompok yaitu kelompok model pembelajaran langsung dan kelompok model pembelajaran tidak langsung.

Setelah data penelitian tentang hasil belajar *dribble* bola basket terkumpul, kemudian peneliti melaukan analisa perhitungan pada data hasil penelitian dengan menggunakan teknik program komputer *IBM SPSS v21*. Berdasarkan hasil teknik program komputer *IBM SPSS v21* yang dilakukan peneliti terdapat ada perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test dribble* bola basket pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bangil pada kelompok model pembelajaran langsung dan kelompok model pembelajaran tidak langsung.

a. *Pre Test*

Maksud dan tujuan dilakukannya pre test ini yaitu untuk mengetahui seberapa besar kemampuan siswa dalam melakukan menggiring bola basket sebelum dilakukannya treatment (perlakuan) dengan menggunakan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung. dalam melakukan tahapan ini langkah pertama yang dilakukan yaitu melakukan test dribble bola basket tanpa adanya pemgarahan dari peneliti gunu mengetahui seberapa besar kemampuan siswa kelas XI IPA-1 dalam melakukan dribble pada permainan bola basket.

b. *Post-Test*

Pemberian *Post-test* dimaksud kan untuk mengetahui perubahan perbedaan hasil belajar siswa dalam melakukan *dribble* bola basket yang dilakukan siswa antara sebelum dan sesudah mendapat perlakuan (

Model pembelajaran Langsung dan Model Pembelajaran tidak Langsung). subyek dibariskan seperti melakukan pembelajaran olahraga namun langsung dilakukan pengambilan data *post-test* untuk mengetahui perbedaan hasil kemampuan siswa dalam melakukan *pre-test* dan *post-test* dalam melakukan *dribble* pada permainan bola basket.

Tabel 2. Kelompok Model Pembelajaran Langsung

NO	NAMA	L/P	Pre Test	Post Test	Md
1	AARH	L	14.78	15.57	0.79
3	AA	L	13.54	12.02	-1.52
4	AS	P	21.54	17.83	-3.71
5	ASM	L	17.95	15.9	-2.05
7	BY	L	19.29	18.78	-0.51
8	BSM	L	19.15	12.8	-6.35
9	DKW	P	28.13	20.83	-7.3
11	DF	P	11.9	9.73	-2.17
12	EP	P	21.07	18.92	-2.15
14	HN	P	17.61	15.25	-2.36
22	MST	L	16.1	12.26	-3.84
24	MAR	L	18.66	16.3	-2.36
25	MIA	L	22.8	20.25	-2.55
26	MY	L	15.74	12.56	-3.18
29	NR	L	18.66	16.32	-2.34
30	SM	P	23.33	18.07	-5.26
32	S	P	22.48	18.85	-3.63
MEAN			18.98	16.01	-2.97
PENINGKATAN			-15.64		

- a. Hasil skor tes *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 18.9841 *standar deviation* sebesar 4.02980 dengan *variant* 16.239 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 11.90 dan 28.13
- b. Hasil skor tes *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor 16.0141 *standar deviation* sebesar 3.21679 dengan *variant* sebesar 10.348 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 9.73 dan 20.83
- c. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar -15.64 %.

Tabel 3 Kelompok Model Pembelajaran Tidak Langsung

NO	NAMA	L/P	Pre Test	Post Test	Md
2	AMA	L	16.08	14.45	-1.63
6	AR	P	18.92	20.74	1.82
10	DBPM	L	21.3	19.44	-1.86
13	FH	P	16.63	13.91	-2.72
15	IS	P	19.16	17.53	-1.63
16	KIP	P	21.1	17.7	-3.4
17	MAE	L	17.62	14.17	-3.45
18	MN	L	15.87	14.46	-1.41
19	MS	P	22.52	19.85	-2.67
20	MPD	P	18.45	17.77	-0.68
21	MAF	L	15.1	15.33	0.23
23	MA	L	13.47	10.81	-2.66
27	NF	P	32.36	20.25	-12.11
28	NAK	P	22.41	21.41	-1
31	SOV	P	23.17	18.12	-5.05
33	VNA	P	24.47	19.76	-4.71
34	A	L	13.58	11.71	-1.87
MEAN			19.54	16.91	-2.64
PENINGKATAN			-13.49		

- a. Hasil skor tes *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) adalah rata-rata skor 19.5418 standar deviasi sebesar 4.71616 dengan *variant* 22.242 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 13.47 dan 32.36.
- b. Hasil skor tes *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) adalah rata-rata skor 16.9065 standar deviasi sebesar 3.23807 dengan *variant* sebesar 10.485 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 10.81 dan 21.41.
- c. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* adalah rata-rata perubahan sebesar -13.49 %.

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui suatu data mengikuti sebaran normal dan untuk mengetahui data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat di uji dengan metode *kolmogorov-smirnov*.

Dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti normal atau tidak jika nilai signifikansi lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 4. Hasil Uji Normalitas

Data	p value	A	Keterangan
Pre-test kelompok langsung	0.117	0.05	Normal
Post-test kelompok langsung	0.135	0.05	Normal
Pre-test kelompok tidak langsung	0.120	0.05	Normal
Post-test kelompok tidak langsung	0.165	0.05	Normal

Berdasarkan hasil perhitungan T hitung dan T tabel diperoleh hasil nilai Thitung model pembelajaran langsung sebesar 6.173 dan hasil nilai Ttabel model pembelajaran tidak langsung sebesar 3.668 sedangkan nilai Ttabel model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung sebesar 2.120. karena nilai Thitung langsung & tidak langsung > Ttabel, maka Ho ditolak. Karena Ho ditolak maka membuktikan bahwa Ha diterima, dengan kata lain bahwa ada perbedaan dari hasil test setelah pemberian perlakuan dan sebelum pemberian perlakuan pada siswa XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bangil.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas tentang perbandingan antara hasil belajar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran langsung dan model pembelajaran tidak langsung pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bangil.

Hasil skor test *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada model pembelajaran langsung adalah rata-rata skor 18.9841 standar deviasi sebesar 4.02980 dengan *variant* 16.239 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 11.90 dan 28.13. dan Hasil skor test *dribble* sebelum diberikan perlakuan (*pre-test*) pada model pembelajaran tidak langsung adalah rata-rata skor 19.5418 standar deviasi sebesar 4.71616 dengan

variant 22.242 skor terendah dan tertinggi masing-masing sebesar 13.47 dan 32.36. Hasil skor test *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) pada model pembelajaran langsung adalah rata-rata skor 16.0141 standar deviasi sebesar 3.21679 dengan *variant* sebesar 10.348 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 9.73 dan 20.83 dan Hasil skor test *dribble* sesudah diberikan perlakuan (*post-test*) pada model pembelajaran tidak langsung adalah rata-rata skor 16.9065 standar deviasi sebesar 3.23807 dengan *variant* sebesar 10.485 skor terendah dan skor tertinggi masing-masing sebesar 10.81 dan 21.41. Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* pada model pembelajaran langsung adalah rata-rata perubahan sebesar 15.64 % dan Skor perubahan *pre-test* dan *post-test* pada model pembelajaran tidak langsung adalah rata-rata perubahan sebesar 13.49 %.

Berdasarkan tabel 4.2 diketahui Pvalue pada saat pre test model pembelajaran langsung adalah 0.117 dan Pvalue pada saat *pre-test* model pembelajaran tidak langsung adalah 0.120. Pvalue pada saat *post-test* model pembelajaran langsung adalah 0.135 dan Pvalue pada saat *post-test* model pembelajaran tidak langsung adalah 0.165. Dapat disimpulkan bahwa data saat *pre-test* dan *post-test* adalah berasal data normal karena Pvalue lebih besar dari pada nilai *Alpha* yaitu 5% (0,05).

Berdasarkan hasil dari perhitungan uji beda, Thitung model pembelajaran langsung lebih besar dari pada Ttabel model pembelajaran langsung (6.173 > 2.120) dan Thitung model pembelajaran tidak langsung lebih besar dari pada Ttabel model pembelajaran tidak langsung (3.668 > 2.120) dengan demikian sesuai dengan ketentuan jika Thitung lebih besar daripada Ttabel dengan taraf signifikan 5% maka Ha diterima dan Ho ditolak. Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah pemberian perlakuan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bangil.

Dengan demikian siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri Bangil lebih meningkat hasil belajar *dribble* bola basket dimana presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok model pembelajaran langsung saat sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran langsung yaitu sebesar 15.64 %. Sedangkan presentase peningkatan untuk hasil belajar *dribble* bola basket pada kelompok model pembelajaran tidak langsung yaitu sebesar 13.49 %. Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat diambil kesimpulan bahwa hasil belajar *dribble* bola basket untuk kelompok model pembelajaran langsung terdapat peningkatan yang cukup dari pada kelompok model pembelajaran tidak langsung.

PENUTUP

Simpulan

Setelah peneliti melakukan analisis data pada bab IV di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Terdapat perbedaan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung terhadap hasil belajar dribble bola basket dapat dilihat berdasarkan hasil Uji T, didapat nilai model pembelajaran langsung $t_{hitung} 6.173 > t_{tabel} 2.120$ dan nilai model pembelajaran tidak langsung $t_{hitung} 3.668 > t_{tabel} 2.120$. dengan Taraf signifikansi yang digunakan yaitu sebesar 5% (0,05). Dari hasil tersebut bahwa ada peningkatan terhadap hasil belajar *dribble* bola basket sebelum dan sesudah pemberian perlakuan model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung pada siswa kelas XI IPA-1 SMA Negeri 1 Bangil.

2. Adanya peningkatan yang cukup untuk hasil belajar dribble bola basket dengan menggunakan penerapan kelompok model pembelajaran langsung yaitu 15.64 % dari pada kelompok model pembelajaran tidak langsung yaitu 13.49 %.

Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memberi manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain:

1. Model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung bisa digunakan untuk melihat kemampuan siswa dalam melakukan test kemampuan dribble pada permainan bola basket.
2. Model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung mempermudah siswa dalam melaksanakan materi ajar dribble.
3. Model pembelajaran langsung dengan model pembelajaran tidak langsung membuat guru untuk selalu berinovasi dalam pembelajaran PJOK yang lebih efektif dan menyenangkan.
4. Bagi peneliti selanjutnya disarankan untuk menggunakan model yang berbeda, sehingga manfaat pembelajaran yang sudah di sampaikan oleh siswa bisa menjadi luas dan berkembang yang menjadikan variasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Bidang III PB Perbasi. 2006. *Bola Basket Untuk Semua*. Jakarta: PB PERBASI.
- Candra, 2012. *Perbandingan Metode Pembelajaran Langsung Dengan Metode Pembelajaran Tidak Langsung Terhadap Hasil Belajar Renang Gaya Bebas*. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: FIK

Husdarta, 2000. *Belajar Dan Pembelajaran*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jendral Pendidikan Dasar Dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III.

Kasmadi dan Nia. 2013. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung : Alfabeta.

Maksum, A. 2007. *Statistik dalam olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Surabaya.

Maksum, A. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Dalam Olahraga*. Surabaya. Universitas Negeri Surabaya.

Oliver, J. 2007. *Dasar – Dasar Basket*. Bandung: Pakar Raya.

Shoimin, 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*

Sodikun, 1992. *Olahraga Pilihan Bola Basket*. Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Supandi, 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Toto Subroto, 2000. *Pemantapan Kemampuan Mengajar (PKM)*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru SLTP Setara D-III

Verduci, F.M. 1980. *Measurement Concepts In Physical Education*.