

**PENERAPAN STRATEGI PEMBELAJARAN *ACTIVE LEARNING* TIPE *MODELING THE WAY* TERHADAP KETUNTASAN HASIL BELAJAR *DRIBBLE* SEPAKBOLA (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Balongpanggung)**

**Eko Fani Afriansyah**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya. [Alvafany26@gmail.com](mailto:Alvafany26@gmail.com)

**Sudarso**

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

**Abstrak**

Dari hasil pengamatan dan wawancara guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan kurangnya efektifitas dalam proses pembelajaran terutama materi sepakbola karena selama ini siswa hanya melakukan permainan sepakbola saja. Guru tidak mengajarkan teknik dasar sepak bola seperti mengumpan bola, menendang bola, menghentikan bola, dan salah satunya menggiring bola. Dengan demikian dapat mempengaruhi hasil ketuntasan belajar dan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Salah satu strategi pembelajaran yang akan digunakan dalam penelitian ini menerapkan strategi pembelajaran *active learning* tipe *modeling the way* karena dalam pelaksanaannya guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati model pemain sepakbola dan menerapkan keterampilan yang telah diamati. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui 1) pengaruh penerapan *active learning* tipe *modeling the way* terhadap ketuntasan belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung. 2) besarnya pengaruh penelitian itu. Jenis penelitian ini adalah eksperimen semu dengan desain *one group pre-test post-test*. Subyek dalam penelitian ini kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung yang berjumlah 27 siswa. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan strategi pembelajaran *active learning* tipe *modeling the way* terhadap ketuntasan hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung dibuktikan dengan perhitungan uji T,  $t_{hitung} 15,413 > t_{tabel} 2,056$  dengan nilai signifikan  $0,00 < \text{taraf signifikan } 0,05$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Adapun peningkatan dalam penelitian ini yaitu sebesar 69,36 %.

Kata Kunci : *Dribble* Sepakbola, *Active Learning*, *Modeling The Way*

**Abstract**

From observations and physical education teacher interviews sports and health the lack of effectiveness in the learning process, especially because during the football material students just do football games only. Teachers do not teach the basic techniques of football like pass the ball, kick the ball, stop the ball, and one of them *dribble*. Therefore, it can affect the outcome of mastery learning and learning becomes conducive atmosphere so that students become less active in the learning process. One of the strategies that will be used in this study apply *active learning* instructional strategies type of *modeling the way* for the implementation of the teacher giving students the chance to observe soccer player models and apply the skills that have been observed. This study aims to determine 1) the effect of the application of *active learning* type of *modeling the way* to the soccer *dribble* mastery learning in class X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung. 2) the effect of the study. The research is a quasi-experimental design with one group *pre-test post-test*. The subjects in this study X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung totaling 27 students. It can be concluded that there is significant influence implementation of the learning strategy of *active learning* type of *modeling the way* to mastery learning outcomes *dribble* football in class X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung evidenced by test calculations T,  $t_{hitung} 15.413 > t_{tabel} 2.056$  with significant value  $0,00 < 0.05$  significance level then  $H_a$   $H_o$  accepted and rejected. The increase in this research that is equal to 69.36%

Keywords: *Dribble* Football, *Active Learning*, *The Way Modeling*

**PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya pembinaan mutu sumber daya manusia. Karena itu, upaya pembinaan bagi masyarakat dan peserta didik melalui pendidikan perlu terus dilakukan untuk itu pembentukan sikap dan

pembangkitan motivasi dilakukan pada setiap jenjang pendidikan formal. Karena dalam hakekatnya pendidikan merupakan upaya penyiapan peserta didik menghadapi lingkungan hidup yang mengalami perubahan semakin cepat. Pada pendidikan jasmani, peserta didik diberikan kesempatan untuk terlibat langsung dalam berbagai

pengalaman belajar melalui aktivitas pendidikan jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara terencana. Tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan kemampuan belajar peserta didik dari yang tidak mampu menguasai materi menjadi mampu menguasai materi meskipun tidak secara sempurna.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional Pasal 1, disebutkan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Gusril (2008:1) Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didisain untuk meningkatkan kebugaran, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif dan kecerdasan emosi. Hal ini dikarenakan pendidikan jasmani memiliki peran sangat strategis dalam pembentukan manusia seutuhnya. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional diarahkan untuk mendorong, membimbing, mengembangkan, dan membina jasmani dan rohani.

Tujuan mata pelajaran jasmani dalam penelitian ini hanya meliputi KI 3 pengetahuan dan KI 4 keterampilan membuat mata pelajaran pendidikan jasmani menjadi suatu mata pelajaran yang penting. Namun dalam kenyataannya tidak sesuai dengan harapan. Tujuan yang sudah tersusun dengan rapi dan sistematis dirasa sulit tercapai. Karena pembelajaran PJOK yang hanya satu kali dalam seminggu dirasa kurang maksimal dalam pencapaian tujuan pembelajaran tersebut.

Gerlach dan Ely (1980) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan cara-cara yang dipilih untuk menyampaikan metode pembelajaran dalam lingkungan pembelajaran tertentu, pengalaman belajar kepada peserta didik dalam Hamdani (2011:19).

Dalam rangka memenuhi terciptanya proses pembelajaran penjasorkes yang kreatif dan inovatif, terdapat berbagai jenis strategi pembelajaran menurut Amitya (2004: 69) *active learning* seperti *concept analysis model*, *creative thinking model*, *the experiential learning model*, dari semua tipe strategi penulis menggunakan strategi *active learning tipe modeling the way*. Strategi pembelajaran *active learning tipe modeling*

*the way* ini bisa digunakan dalam berbagai mata pelajaran dan semua usia tingkatan peserta didik.

Menurut Zaini (2008:76) Strategi pembelajaran *modeling the way* yaitu suatu pembelajaran memberi kesempatan kepada peserta didik untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi sehingga siswa dapat memahami dan mengilustrasikan dari hasil pengamatan yang di demonstrasikan oleh pemain sepakbola dari pembelajaran *dribble* dalam permainan sepakbola.

Dari hasil pengamatan dan wawancara guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) yaitu Bapak Lukman Budi Utomo, S.Pd yang dilakukan penulis terhadap proses pembelajaran di SMA Negeri 1 Balongpanggang bahwa, siswa kelas X di SMA Negeri 1 Balongpanggang, banyak nilai siswa yang berada di bawah standar kompetensi lulusan (SKL), hal tersebut disebabkan karena kurangnya efektifitas dalam proses pembelajaran terutama materi sepakbola karena selama ini siswa hanya melakukan permainan sepakbola saja. Guru tidak mengajarkan teknik dasar sepak bola seperti mengumpan bola, menendang bola, menahan bola, dan salah satunya menggiring bola. Dengan demikian dapat mempengaruhi hasil ketuntasan belajar dan suasana pembelajaran menjadi tidak kondusif sehingga siswa menjadi kurang aktif dalam proses belajar. Pembelajaran di kelas semula hanya konvensional secara monoton dan guru sebagai pusat dalam pembelajaran sehingga proses pembelajaran menjadi kurang menarik bagi siswa. Dengan penggunaan strategi dalam pembelajaran yang tepat diharapkan pembelajaran lebih bervariasi dan menarik agar siswa tidak menjadi bosan dan lebih bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran.

Peningkatan minat siswa dalam proses pembelajaran oleh karena itu dibutuhkan suatu strategi pembelajaran yang baru agar siswa lebih bisa berfikir, kritis, aktif, dan kreatif dalam proses pembelajaran yang di lakukan. Dari berbagai metode pembelajaran yang ada seperti kooperatif, komando, pemecahan masalah dalam proses belajar strategi yang digunakan peneliti adalah strategi pembelajaran *modeling the way* karena dalam pelaksanaannya strategi demonstrasi dengan menggunakan seorang pemain sepakbola sebagai medianya, guru memberikan kesempatan pada siswa mengamati, serta memberikan kesempatan untuk mengulang kembali apa yang diamati oleh siswa, dan kemungkinan siswa dapat menerapkan konsep pada suatu situasi yang baru yang membuat siswa dapat meningkatkan keterampilannya sehingga hasil ketuntasan belajar siswa bisa tercapai. Strategi pembelajaran *modeling the way* sangat diharapkan dapat membantu dalam ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Balongpanggang Gresik.

Berdasarkan uraian diatas dalam latar belakang, peneliti ingin mengkaji penerapan strategi pembelajaran modeling the way terhadap ketuntasan belajar dribble sepakbola. Strategi pembelajaran modeling the way proses pembelajaran memberi kesempatan kepada siswa untuk mempraktikkan keterampilan spesifik yang dipelajari di kelas melalui demonstrasi sehingga siswa dapat memahami dan mengilustrasikan dari hasil pengamatan model pemain sepakbola yang di demonstrasikan dalam pembelajaran dribble permainan sepakbola. Oleh karena itu, peneliti memilih judul “**Penerapan Strategi Active Learning tipe Modeling The Way Terhadap Ketuntasan Hasil Belajar Dribble Sepakbola (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Balongpanggang)**”

**Hakekat Ketuntasan Hasil Belajar Dribble Sepakbola**

Menurut Sucipto (2000:7) sepakbola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seruruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*). Untuk melakukan permainan sepakbola dengan baik dan menyenangkan siswa diharapkan mampu melakukan teknik dasar pada sepakbola.

Menurut Sucipto (2000:12) cabang olahraga sepakbola memiliki keterampilan yang kompleks dan bersifat terbuka. Kompleksitas keterampilan sepakbola meliputi menendang bola, menggiring bola, menyundul bola, merampas bola, melempar, dan menangkap bola. Belum lagi apabila dianalisis dari tiap - tiap keterampilan itu sendiri, seperti teknik menendang bola.

Sepakbola berkembang dengan pesat dikalangan masyarakat karena permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki, perempuan, anak-anak, dewasa, dan orang tua. Pembelajaran teknik dasar sepakbola selalu berkaitan dengan semua satuan pendidikan mulai dari Sekolah Dasar sampai menengah. Oleh karena itu dengan adanya materi pembelajaran sepakbola di sekolah diharapkan seruruh siswa dapat melakukan aktifitas gerak dengan menyenangkan melalui pembelajaran materi sepakbola.

Menurut Mielke Danny (2007:1) *Dribble* dalam sepakbola didefinisikan sebagai penguasaan bola dengan kaki saat kamu bergerak dilapangan permainan. *Dribble* adalah keterampilan dasar dalam sepakbola karena pemain harus mampu menguasai bola saat sedang bergerak, berdiri, atau bersiap melakukan operan atau tembakan.

Pada dasarnya menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, oleh karena itu bagian kaki yang dipergunakan untuk menendang bola. Menggiring bola bertujuan antara lain untuk mendekati jarak ke sasaran, melewati lawan, dan menghambat permainan (dalam, Sucipto, 2000:28).

**Hakekat Strategi Pembelajaran Active Learning Tipe Modeling The Way**

Menurut Hamdani (2011:48), Strategi *active learning* adalah strategi belajar megajar yang bertujuan meningkatkan mutu pendidikan. Untuk mencapai keterlibatan siswa agar efektif dan efisien dalam belajar, dibutuhkan berbagai pendukung dalam proses belajar mengajar, yaitu dari sudut siswa, guru, situasi belajar, program belajar, dan dari suasana belajar.

Sedangkan menurut Eveline, dkk(2014:106) pembelajaran aktif (*active learning*) dimaksudkan untuk mengoptimalkan penggunaan semua potensi yang dimiliki oleh anak didik, sehingga semua anak didik dapat mencapai hasil belajar yang memuaskan sesuai dengan karakteristik pribadi yang mereka miliki. Di samping itu, pembelajaran aktif (*active learning*) juga dimaksudkan untuk menjaga perhatian siswa agar tetap tertuju pada proses pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *active learning* adalah strategi belajar yang dapat mengkondisikan siswa dalam kelompok kecil dengan tingkat kemampuan yang berbeda-beda untuk bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif.

**Syntaks Kegiatan dalam Belajar Aktif**

Komponen	Kegiatan Siswa	Kegiatan Guru
Pengalaman.	Melakukan Pengamatan. Melakukan Percobaan. Membaca. Melakukan Wawancara. Membuat Sesuatu.	Menciptakan kegiatan yang beragam. Mengamati siswa bekerja dan sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang.

<p>Interaksi.</p>	<p>Mengajukan pertanyaan.</p> <p>Meminta pendapat orang lain.</p> <p>Memberi komentar.</p> <p>Berkerja dalam kelompok.</p>	<p>Mendengarkan, tidak menertawakan, dan memberi kesempatan terlebih dahulu kepada siswa lain untuk menjawabnya.</p> <p>Mendengarkan.</p> <p>Meminta pendapat siswa lainnya.</p> <p>Mendengarkan, sesekali mengajukan pertanyaan yang menantang.</p> <p>Memberi kesempatan kepada siswa lain untuk memberi pendapat tentang komentar tersebut.</p> <p>Berkeliling ke kelompok sesekali duduk bersama kelompok, mendengarkan perbincangan kelompok, dan sesekali memberi komentar atau pertanyaan yang menantang.</p>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="816 176 1027 541"></td> <td data-bbox="1027 176 1239 541"> <p>Mengemukakan pendapat, pikiran (lisan/tulisan).</p> <p>Memajangkan hasil karya.</p> </td> <td data-bbox="1239 176 1432 541"> <p>komentar, mempertanyakan.</p> <p>Tidak menertawakan.</p> <p>Membantu agar letak panjang dalam jangkauan siswa.</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="816 541 1027 772"> <p>Refleksi.</p> </td> <td data-bbox="1027 541 1239 772"> <p>Memikirkan kembali hasil kerja/pikiran sendiri.</p> </td> <td data-bbox="1239 541 1432 772"> <p>Mempertanyakan</p> <p>Meminta siswa lain untuk memberikan komentar.</p> </td> </tr> </table>		<p>Mengemukakan pendapat, pikiran (lisan/tulisan).</p> <p>Memajangkan hasil karya.</p>	<p>komentar, mempertanyakan.</p> <p>Tidak menertawakan.</p> <p>Membantu agar letak panjang dalam jangkauan siswa.</p>	<p>Refleksi.</p>	<p>Memikirkan kembali hasil kerja/pikiran sendiri.</p>	<p>Mempertanyakan</p> <p>Meminta siswa lain untuk memberikan komentar.</p>
	<p>Mengemukakan pendapat, pikiran (lisan/tulisan).</p> <p>Memajangkan hasil karya.</p>	<p>komentar, mempertanyakan.</p> <p>Tidak menertawakan.</p> <p>Membantu agar letak panjang dalam jangkauan siswa.</p>							
<p>Refleksi.</p>	<p>Memikirkan kembali hasil kerja/pikiran sendiri.</p>	<p>Mempertanyakan</p> <p>Meminta siswa lain untuk memberikan komentar.</p>							
<p>Komunikasi.</p>	<p>Mendemonstrasikan, mempertunjukkan, menjelaskan.</p> <p>Berbicara, bercerita, menceritakan.</p> <p>Melaporkan.</p>	<p>Memperhatikan, memberi komentar, Pertanyaan yang menantang, Mendengarkan, memberi</p>	<p><b>Langkah-langkah <i>Modeling The Way</i></b></p> <p>Adapun sintak pembelajaran aktif dengan strategi <i>modeling the way</i> J. A. Pramukantoro,dkk (2013) adalah sebagai berikut:</p> <p>a. Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa: Guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa tentang inti pelajaran yang akan diberikan.</p> <p>b. Menyajikan informasi : Guru menyajikan informasi dengan memilih topik yang dimana siswa diharuskan menggunakan ketrampilan yang baru saja dibahas.</p> <p>c. Mengelompokkan siswa : Guru membagi kelas ke dalam kelompok belajar sesuai jumlah tugas dan keperluan untuk memperagakan skenario.</p> <p>d. Diskusi : Guru memberikan waktu agar setiap kelompok mendiskusikan dan peran guru melatih topik yang telah diberikan dan Siswa membuat skenario untuk didemonstrasikan didepan.</p> <p>e. Presentasi : Guru mempersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok yang telah ditunjuknya untuk menyampaikan topik yang dibahas dalam kelompok di depan kelas.</p> <p><b>METODE</b></p> <p>Rancangan pada penelitian ini adalah <i>One Group Pretest-Posttest Design</i>. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subyek tidak ditempatkan secara acak. Desain ini memiliki kelebihan karena dilakukan <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.</p>						

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Balongpanggung.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Deskripsi data yang akan disajikan berupa data yang diperoleh dari hasil belajar PJOK materi dribble sepakbola sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran active learning tipe modeling the way pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Balongpanggung berdasarkan data hasil pre-test dan post-test kelompok eksperimen. Adapun yang menjadi sampel dalam penelitian ini yaitu kelas X-ISS 1 dengan jumlah siswa sebanyak 27 siswa. Dalam perhitungan analisis data ini peneliti menggunakan program komputer IBM SPSS (statistical package for sosial science) for windows evaluation release 21 terhadap hasil penelitian.

**Deskripsi Data**

Pada deskripsi data ini, peneliti membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, nilai tertinggi dan nilai terendah hasil belajar dribble sepakbola dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung yang menggunakan satu kelompok yaitu kelompok treatment. Setelah data penelitian tentang hasil belajar dribble sepakbola terkumpul, kemudian peneliti melakukan analisa perhitungan pada data hasil penelitian dengan menggunakan teknik program komputer IBM SPSS v21 yang dilakukan peneliti. Terdapat ada peningkatan antara hasil pre-test dan post-test dribble sepakbola dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung pada kelompok treatment. Sehingga dapat dijabarkan lebih lanjut dalam bentuk Tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1 Hasil perhitungan Pre-Test dan Post-Test Dribble Sepakbola Model Pembelajaran Active Learning tipe Modeling The Way**

	Jumlah Siswa	Pre-Test		Post-Test	
		Peng	Keter	Peng	Keter
Mean	27	1,794	2,617	3,440	3,028
Std. Deviasi	27	0,541	0,357	0,342	0,321
Varian	27	0,293	0,128	0,117	0,103
Min	27	0,96	2,04	2,60	2,40
Maks	27	3,20	3,40	4,00	3,58

Berdasarkan hasil analisis Tabel 1 di atas maka dapat diketahui bahwa:

1. Pada aspek pengetahuan dari 27 siswa diperoleh nilai rata-rata pre-test 1,794 sedangkan rata-rata post-test

3,440 dengan standar deviasi pre-test 0,541 dan standar deviasi post-test 0,342 yang memiliki nilai varian pre-test 0,293 dan nilai varian post-test 0,117. Nilai maksimum pre-test diperoleh sebesar 3,20 dan post-test sebesar 4,00, sedangkan nilai minimum pre-test sebesar 0,96 dan nilai post-test sebesar 2,60.

2. Pada aspek keterampilan dari 27 siswa diperoleh nilai rata-rata pre-test 2,617 sedangkan rata-rata post-test 3,028 dengan standar deviasi pre-test 0,357 dan standar deviasi post-test 0,321 yang memiliki nilai varian pre-test 0,128 dan nilai varian post-test 0,103. Nilai maksimum pre-test diperoleh sebesar 3,40 dan post-test sebesar 3,58 sedangkan nilai minimum pre-test sebesar 2,04 dan nilai post-test sebesar 2,40.

Berdasarkan hasil perhitungan di atas maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan ketuntasan hasil belajar dribble sepakbola pada kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung, hal ini terjadi karena eksperimen dengan menggunakan design penelitian One Group Pre-test – Post-test yang diberikan treatment berupa penerapan model pembelajaran Active Learning tipe Modeling The Way.

**Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan perhitungan SPSS *statistic 21 test* dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikan dari nilai hitung *P value* lebih kecil dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan dari nilai hitung *P value* lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 maka  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS *statistics 21*.

**Tabel 2 Pengujian Normalitas**

	Pre-Test		Post-Test	
	Penge	Keter	Penge	Keter
<b>P Value</b>	0,651	0,608	0,624	0,409
<b>Sig.</b>	0,791	0,854	0,831	0,996
<b>Kategori</b>	Normal	Normal	Normal	Normal

Berdasarkan hasil Tabel 2 di atas dapat diketahui bahwa nilai signifikan (*p value*) *pre-test* pada aspek pengetahuan, keterampilan dan *post-test* pada aspek pengetahuan, keterampilan lebih besar dari dari nilai  $\alpha$  (0,05) dengan kata lain ( $Sig > \alpha$ ) sehingga dapat dikatakan bahwa data tersebut terdistribusi secara normal. Uji T

**Tabel 3 Uji T**

Data Ketuntasan Hasil Belajar	<i>t</i> hitung	<i>t</i> tabel	Keterangan
<i>Pre-test</i>	15,413	2,056	Ada pengaruh

Berdasarkan Tabel 3 di atas dapat disimpulkan bahwa  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $15,413 > 2,056$ . Berdasarkan perhitungan statistik apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak jadi ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan model pembelajaran *active learning tipe modeling the way* pada siswa kelas X-ISS SMA Negeri 1 Balongpanggung.

**Tabel 4 Persentase Pengaruh**

Ketuntasan Hasil belajar <i>dribble</i> sepakbola	MD	Mpre	Persentase
Pretest-Posttest Pengetahuan	1,79	3,44	52,3
Pretest-Posttest Keterampilan	2,61	3,02	86,42

Berdasarkan tabel perhitungan di atas, maka dapat diketahui bahwa besarnya peningkatan *treatment* terhadap hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung yaitu aspek pengetahuan sebesar 52,3%, aspek keterampilan 86,42% dan besarnya persentase peningkatan keseluruhan yaitu 69,36%.

## PEMBAHASAN

Dalam penelitian ini, akan diuraikan bagaimana pengaruh strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung. Pembelajaran teknik dasar sepakbola selalu berkaitan dengan semua satuan pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah atas, oleh karena itu pembelajaran sepakbola ini perlu diperhatikan agar siswa merasa senang, nyaman, dan tertarik dalam mempelajarinya. Salah satu bentuk perhatiannya adalah guru harus menyikapi dalam hal memilih strategi pembelajaran yang sangat efektif bagi siswa.

Dari pembahasan di atas, penerapan strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* ini berpengaruh dalam hasil belajar *dribble* sepakbola. Hal ini terbukti pada saat keadaan di lapangan pada waktu *pre-test*, *treatment*, dan *post-test*, menunjukkan bahwa siswa dapat memahami serta benar-benar mengetahui pengetahuan secara menyeluruh dan aktif dalam suatu pembelajaran *dribble* sepakbola. Siswa dapat bekerja sama dalam menyelesaikan tugas dan masing-masing anggota kelompok bertanggung jawab atas ketuntasan tugas yang diberikan. Siswa semakin semangat serta tertarik dalam melakukan *dribble* sepakbola secara individu maupun kelompok. Guru berperan memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengamati model

pemain sepakbola dan menerapkan konsep atau keterampilan yang telah diamati dipelajari, serta memberikan umpan balik, karena keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan penyerapan bagi siswa itu sendiri, dan siswa akan menerapkan konsep pada suatu situasi yang baru yang membuat siswa dapat meningkatkan keterampilannya sehingga ketuntasan hasil belajar siswa tercapai.

Jadi dari penelitian ini telah sesuai dengan yang diharapkan peneliti, yang dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh signifikan penerapan strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola pada kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung.

## PENUTUP Simpulan

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

Terdapat pengaruh yang signifikan penerapan *active learning tipe modeling the way* terhadap ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) pada siswa kelas X di SMA Negeri 1 Balongpanggung. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji t sampel sejenis dimana  $t_{hitung} > t_{tabel}$  yaitu  $15,413 < 2,056$  dengan taraf signifikan 0,05. Berdasarkan perhitungan statistik apabila  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak jadi ada pengaruh yang signifikan dalam penerapan strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung. Besarnya pengaruh untuk ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola dalam pembelajaran PJOK dengan menggunakan penerapan strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* pada siswa kelas X-ISS 1 SMA Negeri 1 Balongpanggung yaitu pada aspek pengetahuan sebesar 52,3%, aspek keterampilan sebesar 86,42% dan besarnya persentase peningkatan keseluruhan yaitu 69,36%.

## 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. Berdasarkan dengan hasil penelitian bahwa penerapan model pembelajaran strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* dapat memberikan pengaruh terhadap peningkatan ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola, maka diharapkan penerapan strategi pembelajaran *active learning tipe modeling the way* ini dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru PJOK dalam usaha peningkatan ketuntasan hasil belajar *dribble* sepakbola.

2. Penelitian ini perlu dikembangkan lagi agar lebih banyak memberikan informasi terkait peningkatan ketuntasan hasil belajar. Dalam penerapan strategi pembelajaran *active learning* tipe *modeling the way* agar mendapat kan hasil yang maksimal, maka hendaknya proses pembelajaran model ini disesuaikan dengan keadaan siswa serta karakter sekolah. Tujuannya agar siswa merasa nyaman dan tertarik serta mudah menerima materi pembelajaran yang diberikan supaya pada hasilakhirnya, ketuntasan hasil belajar siswa akan meningkat.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Baharuddin, dkk. 2010. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Benjamin. Muslich, Mansur. 2011. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: Bumi Aksara
- Dahar, Ratna Wilis. 2006. *Teori-Teori Belajar & Pembelajaran*. Bandung: Erlangga.
- Gusril. 2008. *Tinjauan Pelaksanaan Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Di SD Negeri 06 Malepang Tapan. Padang*, (online), <http://www.uny.pdf.ac.id>. (diakses 30-3-16 jam 21;00).
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Kumara Amitya. 2004. *Model Pembelajaran Active Learning Mata Pelajaran Sains Tingkat Sd Kota Yogyakarta Sebagai Upaya Peningkatan Life Skills*. Universitas Gajah Mada, (online), <http://jurnal.ugm.ac.id>. (diakses 23-6-2016 20:12).
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik Dalam Olahraga*. Fakultas Ilmu Keolahragaan. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mielke, Danny. 2007. *Dasar-dasar Sepak Bola*. Bandung: Pakar Raya.
- Pemerintah Republik Indonesia, (2003), *Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nanal*, Jakarta.
- Permendikbud No 81 A, (2013), *Tentang Implementasi Kurikulum*  
<https://www.usd.ac.id/fakultas/pendidikan.pdf>  
(26-juni-2016 jam 20.00)
- Permendikbud No 54, (2013), *Tentang Standar Kompetensi Lulusan Dasar dan Menengah*. (online), <http://repository.unand.ac.id/20930/1/>  
[permen tahun 2013 nomor 54](#) lampiran. pdf (15-maret-2016 jam 10.00)
- Pramukantoro. J. A., 2013. *Pengaruh Model Active Learning Dengan Strategi Modeling The Way Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Standar Kompetensi Memahami Pengukuran Komponen Eelektronika Di SMKN 7 Surabaya* [http://ejournal.unesa.ac. id/\(15-maret-2016 jam 10.00\)](http://ejournal.unesa.ac.id/(15-maret-2016 jam 10.00))
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ratnakemala Silma. 2013. *Strategi Modeling The Way Untuk Mengembangkan Kemampuan siswa dalam Mengilustrasikan Gerak Tari Siswa Kelas VIII SMPN 19 Kota Bandung*. Bandung: (online), [http://ejournal.upi.edu/index.php /RINK TARI](http://ejournal.upi.edu/index.php/RINK_TARI) UPI/article/view/388/269 (1-maret-2016 jam 8.00)
- Siregar, Eveline, dkk. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola*. Jakarta: Depdiknas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru Sltp Setara D-III.
- Suprijono, 2009. *Pengaruh Metode Pembelajaran Aktiv Tipe Modeling The Way Terhadap Pembelajaran Drama Siswa Kelas XI di SMA Negeri 2 Indramayu*. Universitas Wiralodra Indramayu, (online), [http://www.unwir.Djurnal.Dsaroni Didaktika no 18 Jan 2015.pdf.com](http://www.unwir.Djurnal.Dsaroni.Didaktika.no.18.Jan.2015.pdf.com). (diakses 22-3-2016 jam 00.46)
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 23, (2006), *Tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta.
- Zaini Hisyam. 2008. *Strategi Pembelajaran Aktiv*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.