

Efektivitas Direct Instruction Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Minat Belajar Siswa SMPN 6 Karawang Barat

Salwa Azzahra¹, Falah Fadhlurahman khalil², Tommy Johan³, Rizky Gymnastiar Fadli⁴, Mahdi Safi'i Alfaja⁵, Ega Trisna Rahayu⁶

^{1,2,3,4,5} Mahasiswa Universitas Singaperbangsa Karawang

⁶Dosen Universitas Singaperbangsa Karawang

Email : 2010631070164@student.unsika.ac.id¹, 2010631070132@student.unsika.ac.id²
2010631070124@student.unsika.ac.id³, 2010631070133@student.unsika.ac.id⁴
2010631070172@student.unsika.ac.id⁵, ega.trisna.rahayu@staff.unsika.ac.id⁶

Abstrak

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui efektivitas *direct instruction model* dalam kurikulum merdeka pada permainan basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat. Digunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode eksperimen dan model penelitian pretest-posttest pada kelas dengan jumlah 35 siswa. Penelitian memiliki hasil: 1) Terdapat perbedaan minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat pada permainan basket sebelum dan setelah diterapkannya *direct instruction model*; 2) Penerapan *direct instruction model* dalam permainan basket berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat; 3) Penerapan *direct instruction model* dalam permainan basket efektif terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat dan berada pada kategori tinggi.

Kata Kunci: *Bola Basket, Minat Belajar, Direct Instruction Model*

Abstract

This study aims to determine the effectiveness of the *direct instruction model* in the independent curriculum on basketball games on students' learning interest at SMPN 6 Karawang Barat. A quantitative descriptive approach was used with the experimental method and the pretest-posttest research model in a class of 35 students. The results of this research are: 1) There are differences in students' interest in learning at SMPN 6 West Karawang in playing basketball before and after the implementation of the *direct instruction model*; 2) The application of the *direct instruction model* in the game of basketball has a significant effect on students' interest in learning at SMPN 6 West Karawang; 3) The application of the *direct instruction model* in the game of basketball is effective for students' learning interest at SMPN 6 Karawang Barat and is in the high category.

Keywords: *Basketball, Learning Interest, Direct Instruction Model*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan faktor penting bagi suatu negara untuk membentuk dasar karakter dan kepribadian bangsa, dan juga merupakan ciri kualitas bangsa itu sendiri. Pendidikan merupakan komoditas langka yang harus dimiliki masyarakat, merupakan kunci kelangsungan hidup bangsa sebagai cerminan bangsa dan alat untuk mencetak generasi penerus. Fungsi pendidikan nasional adalah menumbuhkembangkan

kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang luhur dengan latar belakang mencerdaskan kehidupan bangsa. Kompeten, kreatif, mandiri, dan warga negara yang demokratis dan bertanggung jawab.

Pendidikan adalah mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran secara sadar dan terencana, agar peserta didik dapat secara aktif mengembangkan potensi dirinya, sehingga memiliki kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian, akhlak mulia, pengendalian diri, kearifan, serta yang diperlukan bagi dirinya, masyarakat, , negara dan bangsa. Hal ini karena pendidikan merupakan tugas dan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat dan pemerintah. Pada hakikatnya pendidikan jasmani adalah bagian dari proses pendidikan yang digunakan untuk menghasilkan perubahan kualitas (mental, jasmani dan emosi) seseorang melalui aktivitas jasmani. Penjasorkes merupakan unsur yang paling penting karena penjasorkes bukan hanya sekedar hiasan atau penghias kurikulum sekolah sebagai sarana menyibukkan anak, akan tetapi dalam proses pendidikan pun penjasorkes merupakan unsur penting di dalamnya.

Siswa belajar tentang pentingnya gerak dan bermain melalui program pendidikan jasmani sekolah. Mereka memahami nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, fair play, dan menghormati teman dan musuh. Mereka juga belajar tentang konsep-konsep seperti persaingan, kerja tim, dan pikiran terbuka melalui permainan dan olahraga. Siswa memiliki banyak keterampilan yang berbeda dalam bergerak, bermain, dan berlatih, bahkan dapat melakukan aktivitas yang berbeda pada setiap keterampilan. Ada banyak orang yang suka bermain basket – baik pelajar muda maupun dewasa. Mereka memandang basket sebagai olahraga yang kompetitif, sehat, menyenangkan, mendidik dan menghibur.

Dalam pembelajaran bola basket SMP, meskipun olahraga ini sangat digemari, siswa masih menemui banyak kesulitan dalam latihan terutama dalam penguasaan pengetahuan dasar. Siswa harus memperoleh setidaknya beberapa keterampilan dasar bola basket, termasuk dribbling dan passing. Dribbling sangat penting bagi pemain bola basket, sehingga tidak salah jika teknik ini diperkenalkan pertama kali (Jon Oliver, 2004: 49). Teknik dasar kedua yang terpenting adalah passing. Ada beberapa jenis passing dalam bola basket, seperti passing dada (*chestpass*) dan passing memantul (*bouncepass*).

Ada banyak model pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya adalah model pengajaran langsung (*direct instruction*). Melalui model pembelajaran langsung, siswa mempelajari berbagai keterampilan psikomotorik dan kognitif dengan mengikuti RPP dan RPP serta mempraktekkannya di kelas. Dikenal sebagai rencana pelajaran atau rencana pelajaran, alat akademik ini membantu guru merancang pengalaman belajar yang spesifik. Siswa menggunakan kegiatan ini untuk berkomunikasi dengan teman sebaya, mengumpulkan informasi, menganalisis dan membuat koneksi. Melakukan hal itu memungkinkan mereka memperoleh pengetahuan dan keterampilan praktis, yang dikenal sebagai efektivitas mengajar.

Kesulitan yang dihadapi siswa dalam pengajaran bola basket disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya adalah banyak siswa yang belum memahami keterampilan dasar bermain bola basket dengan baik dan benar. Kendala atau permasalahan yang sering ditemui siswa dalam proses pembelajaran permainan bola basket membutuhkan guru untuk dapat menganalisis dan mencari solusi yang tepat, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Jika kekuatan atau teknik bola basket yang tidak mencukupi dianggap sebagai penghalang untuk mempelajari permainan bola basket, langkah-langkah yang tepat perlu diambil untuk siswa tersebut.

Melihat permasalahan yang dihadapi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya buku ajar bola basket, mengadopsi model pengajaran langsung, menerapkannya pada pembelajaran bola basket untuk mengatasi kendala yang dihadapi siswa. Dalam menjawab pertanyaan tersebut, dianggap bahwa model pengajaran langsung adalah metode pengajaran yang dapat membantu siswa mempelajari keterampilan dasar dan memperoleh informasi, serta dapat diajarkan langkah demi langkah. Model pembelajaran yang langsung mengajarkan keterampilan esensial berupa informasi dan pengetahuan

prosedural akan lebih efektif jika disampaikan melalui pembelajaran langsung. Metode ini sering disebut metode ceramah atau eksposisi.

Berdasarkan penjelasan mengenai permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pembelajaran bola basket dengan menggunakan model pembelajaran Direct Instruction. Penulis menyimpulkan dengan memberi judul “Efektivitas Direct Instruction Model Dalam Kurikulum Merdeka Pada Permainan Bola Basket Terhadap Minat Belajar Siswa SMPN 6 Karawang Barat”

METODE

Penelitian dilakukan dengan metode penelitian deskriptif kuantitatif yang dipadukan dengan metode eksperimen. Untuk desainnya yaitu menggunakan *one group pretest posttest* desain. *One group pretest-posttest design* merupakan kegiatan penelitian yang diberikannya tes awal sebelum perlakuan (pretest) dan tes akhir setelah perlakuan (posttest). (Arikunto, 2010:124). Yaitu memiliki tujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan permainan bola basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat sebelum dan setelah diterapkannya pembelajaran *direct instruction model*, dan untuk melihat efektivitas penggunaan *direct instruction model* dalam kurikulum merdeka pada permainan basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat. Populasi yang digunakan yaitu siswa/siswi SMPN 6 Karawang Barat dengan 35 siswa yang sama digunakan sebagai sampel.

Dilakukan teknik pengumpulan data dengan tes kemampuan dasar bermain basket diantaranya *dribbling*, *chestpass*, dan *bouncepass* dengan perolehan skor maksimum adalah 150. Teknik analisis pada penelitian ini menggunakan SPSS, uji *Paired Samples Statistics* dilakukan untuk mencari ada tidaknya perbedaan dari hasil pretest dan posttest. Kemudian untuk menguji apakah treatment yang digunakan sudah efektif dalam peningkatan kemampuan dasar bermain basket dilakukan uji N-Gain.

Pada uji *Paired Samples Statistics*, langkah-langkah yang dilakukan yaitu 1) membuat hipotesis penelitian, 2) membuat hipotesis statistic, 3), menentukan kriteria pengujian Ho (kriteria probabilitas), 4) memasukkan data hasil pretest dan posttest ke dalam SPSS, 5) melakukan uji statistic. Hipotesis penelitian pada penelitian ini yaitu penerapan *direct instruction model* dalam kurikulum merdeka pada permainan bola basket terhadap minat belajar peserta didik SMPN 6 Karawang Barat. Kemudian untuk hipotesis statistiknya yaitu Ho = Tidak ada perbedaan permainan bola basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat sebelum dan setelah diterapkannya *direct instruction model*, dan Ha = Ada perbedaan permainan bola basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat sebelum dan setelah diterapkannya *direct instruction model*. Selanjutnya kriteria pengujian Ho pada penelitian ini adalah “Tolak Ho jika Sig ≤ α 0.05”.

Dalam pengujian N-Gain, konsep dasarnya adalah menentukan keefektifan penerapan metode atau perlakuan. Melakukan Tes N-Gain Score dengan mencari selisih antara skor posttest dan skor pretest. Langkah-langkah yang dilakukan yaitu, 1) menginput data hasil pretest dan postes ke SPSS, 2) melakukan perhitungan uji N-Gain, 3) setelah hasil didapat kemudian ditafsirkan.

Rumus menghitung N-Gain Score

$$N\ GAIN = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Keterangan:

Skor Ideal merupakan nilai maksimal (tertinggi) yang dapat diperoleh

Kriteria pembagian N-Gain Score dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

| Nilai N-Gain | Kategori |
|-----------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 < g < 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Tabel 1. Kategori Perolehan Skor

Kategori tafsiran efektivitas N-Gain persen dapat dilihat pada Tabel di bawah ini.

| Persentase (%) | Tafsiran |
|----------------|----------------|
| < 40 | Tidak Efektif |
| 40 – 55 | Kurang Efektif |
| 56 – 75 | Cukup Efektif |
| > 76 | Efektif |

Tabel 2. Kategori tafsiran efektivitas N-Gain

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Data kemampuan dasar bermain bola basket siswa pada penelitian ini dihasilkan dari hasil tes saat pelaksanaan pretest dan posttest menggunakan *direct instruction model*.

Uji Paired Samples Test

| | | Mean | N | Std. Deviation | Std. Error Mean |
|--------|----------|--------|----|----------------|-----------------|
| Pair 1 | Pretest | 72.74 | 35 | 9.281 | 1.569 |
| | Posttest | 132.26 | 35 | 5.674 | .959 |

Tabel 3.

| | | N | Correlation | Sig. |
|--------|--------------------|----|-------------|------|
| Pair 1 | Pretest & Posttest | 35 | .778 | .000 |

Tabel 4.

| | | Paired Differences | | | | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------|-----------|--------------------|----------------|-----------------|---|---------|---|----|-----------------|
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | | | |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - | - | 6.031 | 1.019 | -61.586 | -57.443 | - | 34 | .000 |
| | Posttest | 59.514 | | | | | | | |

Tabel 5.

Uji N-Gain

| | N | Minimum | Maximum | Mean | Std. Deviation |
|--------------------|----|---------|---------|---------|----------------|
| NGain_Score | 35 | .67 | .91 | .7737 | .05419 |
| NGain_Persen | 35 | 66.67 | 90.91 | 77.3665 | 5.41906 |
| Valid N (listwise) | 35 | | | | |

Tabel 6.

Pembahasan

Pada pembahasan satu, berdasarkan tabel hasil uji t, diperoleh nilai sig = 0,000, yang artinya lebih kecil dari α 0,05. Dari situ, maka hasil uji hipotesis dapat disimpulkan untuk H_0 = Tidak ada perbedaan permainan bola basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat sebelum dan setelah diterapkannya *direct instruction model*, dinyatakan ditolak. Selanjutnya H_a = Ada perbedaan permainan bola basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat sebelum dan setelah diterapkannya *direct instruction model*, dinyatakan diterima.

Dengan berdasar pada hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 72,74 dan pada posttest = 132,26. Ini berarti terjadi peningkatan minat belajar dalam permainan bola basket siswa SMPN 6 Karawang Barat setelah menerapkan *direct instruction model*. Maka kesimpulan dapat diambil bila penerapan *direct instruction model* dalam permainan bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat.

Selanjutnya pada pembahasan dua, berdasarkan tabel uji N-Gain, memperoleh mean 0,77 untuk N-Gain Score dan 77,36 untuk N-Gain Persen. Dengan mengacu pada pembagian Skor N-Gain, maka hasil yang diperoleh $0,77 > 0,7$, yang berarti penggunaan treatment *direct instruction model* pada permainan basket terhadap minat belajar termasuk ke dalam kategori tinggi. Kemudian mengacu pada kategori tafsiran efektivitas N-Gain, maka hasil yang diperoleh $77,36 > 76$, yang berarti penggunaan treatment dengan *direct instruction model* dalam permainan basket efektif terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat.

SIMPULAN

Dari penelitian di atas, maka menunjukkan bila penerapan *direct instruction model* dalam kurikulum merdeka efektif terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat. Selanjutnya mengacu dari hasil olah dan analisis data memperoleh kesimpulan, diantaranya:

1. Berdasarkan tabel hasil uji t, memperoleh nilai sig = 0,000, yang artinya lebih kecil dari α 0,05. Maka H_a diterima, dan terdapat perbedaan permainan bola basket terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat sebelum dan setelah diterapkannya *direct instruction model*.
2. Berdasarkan hasil analisis deskriptif, diperoleh nilai rerata pretest siswa = 72,74 dan pada posttest = 132,26. Maka dengan ini diambil kesimpulan bila penerapan *direct instruction model* dalam permainan bola basket berpengaruh secara signifikan terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat.
3. Berdasarkan tabel uji N-Gain, memperoleh mean 0,78 untuk N-Gain Score dan 77,75 untuk N-Gain Persen. Maka dengan ini diambil kesimpulan bila penerapan treatment dengan *direct instruction model* dalam permainan basket efektif terhadap minat belajar siswa SMPN 6 Karawang Barat dan berada pada kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Febriyanti, C., Abdulloh, A., & Mahardhika, D. B. (2022). Implementasi Model Direct Instruction Dalam Pembelajaran Bola Basket di SMAN 1 Ciasem. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(17), 76-85.
- Frastiyanti, L. (2021). *Pengaruh Penerapan Model Pembelajaran Direct Instruction dan Minat terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Kelas X MIPA SMAN 1 Nawangan Tahun Ajaran 2020/2021* (Doctoral dissertation, IAIN Ponorogo).
- Koroh, L. I., Lao, H. A., Tari, E., & Liufeto, M. C. (2022). Workshop Implementasi Kurikulum Merdeka Di Smp Muhammadiyah Ende. *Jurnal Nauli*, 2(1), 10-16.
- Setyawan, R. J., Widodo, S., Pratama, B. A., Harmono, S., & Himawanto, W. (2021). Efektivitas Latihan Dribble Bola Basket Model Slalom pada Siswa Pemula Ekstrakurikuler Bola Basket SMPN 1 Ngunut Tahun 2020/2021. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 279–286. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4896203>
- Yasir, L., Hadiana, O., Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, P., Muhammadiyah Kuningan, S., Author, C., Yasir Departement, L., & Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Afiliasi, P. (2021). Efektivitas Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Terhadap Teknik Dasar Dribbling. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(1), 4–8.