

Efektivitas Model Problem Based Learning, Discovery dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Sepak Bola Di MAN 3 Padang Lawas

Riski Iman Siregar^{a,1,*}, Hendro Septiadi Sihombing^{b,2}, Haris Fadilla Siregar^{b,3}

^a Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia.

^b Padangsidempuan, Sumatera Utara, Indonesia.

¹ riskimansiregar@gmail.com; septiadihendro01@gmail.com; harissiregar01@gmail.com

* corresponding author

ARTICLE INFO

Article history

Received 2025-10-10

Revised 2025-11-25

Accepted 2025-11-28

Keywords

Dribble
Football
Learning Model
PBL
Discovery

Kata kunci

Menggiring
Sepak Bola
Model Pembelajaran
PBL
Discovery

ABSTRACT

The research was carried out using experimental methods. The experimental method is a research method used to find the effect of certain treatments.. The research design used is by level 2 x 2 with three research variables, namely one dependent variable and two independent variables. The research sample was MAN 3 Padang Lawas students. The instruments used were a dribble learning outcomes rubric and a student interest questionnaire. Research results: 1) Based on the results of the analysis of variance in the attachment list, at the $\alpha=0.05$ level, $F_h > F_t$ is obtained, namely $6.98 > 4.06$. So the overall conclusion can be drawn that there are differences in soccer dribble learning outcomes for students who study with PBL and discovery. 2) Then proceed with the Tukey test in groups A1B1 and A2B1 where $Q_h = 9.7$ and $Q_t = 2.95$. It can be concluded that the results of learning to dribble soccer in students with high interest in learning who learn using the PBL model are better than the discovery model. 3) Then proceed with the Tukey test in groups A2B2 and A1B2 where $Q_h = 17.7$ and $Q_t = 2.95$ and based on these results it can be concluded that discovery is better than PBL on soccer dribble learning outcomes for students who have an interest in learning low. 4) Based on the results of the analysis of variance in this study, at the $\alpha=0.05$ level, $F_h > F_t$ is obtained, namely $89.10 > 4.06$. So the overall conclusion can be drawn that there is an interaction between the learning model and learning interest on soccer dribble learning outcomes.

This is an open access article under the [CC-BY-SA](#) license.



Abstrak

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu. Desain penelitian yang digunakan adalah by level 2 x 2 dengan terdapat tiga variabel penelitian, yaitu satu variabel terikat dan dua variabel bebas. Sampel penelitian adalah siswa MAN 3 Padang Lawas, Instrumen yang digunakan adalah rubrik hasil belajar dribble dan angket minat belajar siswa. Hasil penelitian : 1) Berdasarkan hasil analisis varian pada daftar lampiran, pada taraf $\alpha=0,05$ maka diperoleh $F_h > F_t$ yaitu $6,98 > 4,06$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dribble sepak bola pada siswa yang belajar dengan PBL dan discovery. 2) Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey pada kelompok A1B1 dan A2B1 dimana $Q_h = 9,7$ dan $Q_t = 2,95$ dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dribble sepak bola dalam siswa dengan minat belajar tinggi yang belajar dengan menggunakan model PBL lebih baik daripada model discovery. 3) Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey pada kelompok A2B2 dan A1B2 dimana $Q_h = 17,7$ dan $Q_t = 2,95$ dan berdasarkan hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa discovery lebih baik dari pada PBL terhadap hasil belajar dribble sepak bola pada siswa yang memiliki minat belajar rendah. 4) Berdasarkan hasil analisis varian dalam penelitian ini, pada taraf $\alpha=0,05$ maka diperoleh $F_h > F_t$ yaitu $89,10 > 4,06$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar dribble sepak bola.

Artikel ini open akses sesuai dengan lisensi [CC-BY-SA](#)



PENDAHULUAN

Kurikulum pendidikan jasmani terdiri dari bermacam-macam aktivitas salah satunya adalah permainan sepak bola. Menurut Sucipto (2000:1) sepak bola adalah permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya. Keterampilan sepakbola diharapkan mengarah kepada perubahan keterampilan gerak (motorik). Perubahan gerak tersebut merupakan perubahan dari yang belum menguasai teknik sepakbola dasar menjadi bisa (Amir Supriadi, 2015).

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga yang populer saat ini. permainan sepak bola sudah dikenal cukup lama, dan merupakan salah satu permainan rakyat yang sangat digemari dan sudah memasyarakat, baik masyarakat perkotaan maupun masyarakat perdesaan, mulai dari anak-anak kecil, remaja, sampai orang tua sangat menggemarinya. Sepak bola merupakan olahraga yang menggunakan bola yang pada umumnya terbuat dari bahan kulit. Untuk bermain bola dengan baik pemain dibekali dengan teknik dasar yang baik. Pemain yang memiliki teknik dasar yang baik, pemain tersebut cenderung dapat bermain sepakbola dengan baik. Penguasaan teknik dasar merupakan suatu syarat yang harus dimiliki oleh para pemain. Keberhasilan suatu tim dalam setiap pertandingan ditentukan oleh penguasaan teknik dasar, oleh karena itu tanpa menguasai dasar-dasar teknik dan keterampilan sepakbola dengan baik untuk selanjutnya tidak akan dapat melakukan prinsip-prinsip bermain sepakbola, tidak dapat melakukan pola-pola permainan atau pengembangan taktik modern dan tidak akan dapat pula membaca permainan. Menurut Robert Koger (2007), bahwa teknik dasar permainan sepakbola adalah : 1. Mengoper (passing), 2. Menghentikan dan menerima bola (stopping), 3. Menyundul bola (heading) 4. Mengoper bola (passing), 5. Melakukan lemparan kedalam (throw-in)

Dribble dapat diartikan sebagai menggiring. Menggiring bola adalah menendang terputus-putus atau pelan-pelan, untuk memindahkan bola dari suatu daerah ke daerah yang lain pada saat permainan sedang berlangsung, dan merupakan kebutuhan teknik yang penting dari teknik perseorangan (Joseph, 2008). Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menggiring bola menurut Joseph (2008) adalah bola harus dikuasai sepenuhnya, dapat mengawasi situasi permainan pada waktu menggiring bola, setiap pemain dianjurkan untuk menggunakan kedua kaki sebagai keperluan untuk menggiring bola terhadap serangan dari lawan, pandangan tidak selalu pada bola, tetapi diutamakan pengamatan situasi lapangan.

Hal-hal yang perlu diperhatikan pada saat menggiring bola di antaranya: (1) Bola harus selalu terkontrol, dekat dengan kaki, (2) Bola harus dalam perlindungan (dengan kaki yang tepat sesuai keadaan dan posisi lawan), (3) Pandangan luas, artinya mata tidak hanya terpaku pada bola dan (4)

Dibiasakan dengan kaki kanan dan kiri.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada September 2025 pada siswa kelas XI MAN 3 Padang Lawas, maka sebagai peneliti menemukan beberapa masalah : Pada beberapa guru pendidikan jasmani, dan diamati beberapa sekolah bahwa materi sepak bola adalah materi yang paling sering dilaksanakan siswa dibandingkan materi yang ada. Namun kebanyakan tujuan pelaksanaan belajar materi sepak bola bukanlah untuk menguasai proses pelaksanaan teknik yang ada pada tujuan belajar materi tersebut, melainkan hanya sebatas aktivitas fisik (games) hanya untuk mencari keringat bagi siswa.

Sebagai peneliti, saya mengamati bahwa guru pendidikan jasmani tidak mengajar menggunakan konsep yang baik (tidak menggunakan model, strategi, metoda dan model pembelajaran) hanya terfokus pada perintah (komando) saja. Dalam pembelajaran, umpan balik adalah hal yang mampu membangun siswa tetapi kebanyakan pembelajaran pendidikan jasmani ketika sudah selesai waktunya hanya dibubarkan untuk mengganti pakaian, sehingga pelaksanaan umpan balik tidak terlaksana.

Permasalahan kompleks di atas berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, faktanya dilapangan ketika jam pembelajaran pendidikan jasmani siswa masih lama untuk mengganti pakaian, serta ketika berbaris dan pemanasan siswa masih menolak untuk tidak terkena sinar matahari dan menolak melakukan aktivitas fisik. Melihat permasalahan di atas, maka permasalahan cukup kompleks. Peningkatan hasil belajar materi dribble ini sangat dibutuhkan peran guru yang memberikan perubahan belajar kepada siswa. Pemilihan model pembelajaran dalam penelitian ini didasarkan pada prinsip kebutuhan serta mencoba inovasi yang lebih baru dalam belajar, karena dalam pendidikan jasmani biasanya model pembelajaran yang dilaksanakan adalah model pembelajaran dari Muska Mosston saja. Sehingga peneliti memiliki ide untuk mencoba model yang terbaru dan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan Kurikulum merdeka belajar.

Selanjutnya pada proses pembelajaran karakteristik penguatannya mencakup: a) menggunakan pendekatan scientific melalui mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan mengkomunikasikan dengan tetap memperhatikan karakteristik siswa, b) menggunakan ilmu pengetahuan sebagai penggerak pembelajaran untuk semua mata pelajaran, c) menuntun siswa untuk mencari tahu, bukan diberitahu (discovery learning), dan d) menekankan kemampuan berbahasa sebagai alat komunikasi, pembawa pengetahuan dan berpikir logis, sistematis, dan kreatif (Hamalik, 2016). Maka dalam penelitian ini ditentukan problem based learning dan discovery learning sebagai perlakuan pada kelompok eksperimen.

Rusman (2019) berpendapat menyatakan bahwa metode pembelajaran adalah suatu rencana pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran di satu kelas atau lain. Metode pembelajaran ini dapat dijadikan

pola pilihan, artinya para guru boleh memilih metode pembelajarannya yang sesuai dengan efisien untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut.

Sedangkan Ibrahim dan Nur (dalam Rusman, 2019) mengemukakan tujuan model PBL secara lebih rinci yaitu: (a) membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir dan memecahkan masalah; (b) belajar berbagai peran orang dewasa melalui keterlibatan mereka dalam pengalaman nyata dan; (c) menjadi para siswa yang otonom atau mandiri.

Metode penemuan (*discovery*) diartikan sebagai prosedur mengajar yang mementingkan pengajaran, perseorangan, manipulasi obyek dan percobaan, sebelum sampai kepada generalisasi. Sehingga metode penemuan (*discovery*) merupakan komponen dari praktik pendidikan yang meliputi metode mengajar yang memajukan cara belajar aktif, berorientasi pada proses, mengarahkan sendiri, mencari sendiri, dan reflektif.

Model *discovery learning* bertolak dari pandangan bahwa siswa sebagai subjek dan objek dalam belajar, mempunyai kemampuan dasar untuk berkembang secara optimal sesuai kemampuan yang dimilikinya. Proses perkembangan harus dipandang sebagai stimulus yang dapat menantang siswa untuk melakukan kegiatan belajar. Dalam proses belajar mengajar, hal yang paling berperan adalah cara guru mengajar atau menyampaikan pelajaran yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa. Dalam hal ini metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan dan juga alat peraga yang digunakan akan mempermudah siswa untuk memahami materi. Metode yang akan digunakan dapat memberikan kesan agar siswa lebih menyenangi pelajaran tertentu.

Kesulitan maupun kegagalan yang dialami siswa tidak hanya bersumber dari kemampuan siswa yang kurang tetapi ada faktor lain yang turut menentukan keberhasilan siswa dalam belajar yaitu faktor dari luar diri siswa salah satunya adalah kurangnya perhatian siswa saat guru menerangkan, metode yang digunakan guru juga kurang menarik. Metode pembelajaran yang kurang efektif dan efisien, menyebabkan tidak seimbangnya kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik, misalnya pembelajaran yang monoton dari waktu ke waktu, guru yang bersifat otoriter dan kurang bersahabat dengan siswa sehingga siswa merasa bosan dan kurang minat belajar. Untuk mengatasi hal tersebut maka guru sebagai tenaga pengajar dan pendidik harus selalu meningkatkan kualitas profesionalismenya yaitu dengan cara memberikan kesempatan belajar kepada siswa dengan melibatkan siswa secara efektif dalam proses belajar mengajar.

Faktor yang menunjang keberhasilan belajar siswa adalah minat siswa untuk belajar dan berusaha. Hal ini berarti kesempatan belajar makin banyak dan optimal jika siswa tersebut berusaha. Tingkah laku siswa ketika mengikuti proses belajar dapat mengindikasikan ketertarikan siswa tersebut terhadap pelajaran itu atau sebaliknya, ia merasa tidak tertarik dengan pelajaran tersebut. Ketertarikan ini lah salah satu tanda-tanda minat belajar.

METODE

Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh treatment (perlakuan) tertentu (Sugiyono, 2016). Desain penelitian yang digunakan adalah by level 2 x 2 dengan terdapat tiga variabel penelitian, yaitu satu variabel terikat dan dua variabel bebas.

Tabel 1. Desain by level 2 x 2

Model pembelajaran (A) Minat belajar siswa (B)	Perlakuan <i>problem based learning</i> (A₁)	Perlakuan <i>discovery learning</i> (A₂)
Tinggi (B ₁)	A ₁ B ₁	A ₂ B ₁
Rendah (B ₂)	A ₁ B ₂	A ₂ B ₂

Sesuai dengan desain penelitian eksperimen by level 2 x 2 maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan analysis of variance (ANOVA) dua jalur. Namun, sebelum dilakukan analisis maka terlebih dahulu akan dilakukan beberapa pengujian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Uji normalitas skor hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa Kelas XI MAN 3 Padang Lawas dilakukan dengan menggunakan uji Liliefors pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Ringkasan hasil uji normalitas sampel dapat dilihat pada tabel (daftar lampiran)

Tabel 2. Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sampel

Kelompok	N	Lo	Lt	Kesimpulan
A ₁ B ₁	10	0,2078	0.258	NORMAL
A ₁ B ₂	10	0,1709	0.258	NORMAL
A ₂ B ₁	10	0,1714	0.258	NORMAL
A ₂ B ₂	10	0,2050	0.258	NORMAL

Keterangan :

Lo = liliefors observasi

Lt = liliefors tabel

Berdasarkan tabel tersebut diatas, diperoleh Lo untuk seluruh kelompok sampel lebih kecil dibanding dengan Lt. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal. Maka hasil ini memberikan implikasi bahwa analisis statistika parametrik dapat digunakan untuk menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian ini, sehingga syarat pertama untuk pengujian telah terpenuhi.

Uji homogenitas varians untuk masing-masing kelompok data hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa Kelas XI MAN 3 Padang Lawas dari setiap perlakuan dengan menggunakan uji Barlett pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Uji Bartlett digunakan untuk menguji apakah kelompok sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama. Kelompok sampel bisa berapa saja. karena biasanya uji bartlett digunakan untuk menguji sampel/kelompok yang lebih dari 2. Varians yang sama di seluruh sampel disebut homoscedasticity atau homogenitas varians. Uji bartlett pertama kali diperkenalkan oleh M. S. Bartlett. Uji bartlett diperlukan dalam beberapa uji statistik seperti analysis of variance (ANOVA) sebagai syarat jika ingin menggunakan Anova. Ternyata $X^2 = 1,31 < 7,81$ Sehingga diperoleh $H_0 : \phi_1 = \phi_2$ diterima pada taraf nyata 0,05. Kesimpulan : Karena X^2 hitung $< X^2$ tabel maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut “Homogen”.

Kemudian untuk menjawab pengujian hipotesis dijelaskan seperti berikut :

- 1) Berdasarkan hasil analisis varian pada daftar lampiran, pada taraf $\alpha=0,05$ maka diperoleh $F_h > F_t$ yaitu $6,98 > 4,06$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa yang belajar dengan PBL dan *discovery*.
- 2) Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey pada kelompok A1B1 dan A2B1 dimana $Q_h = 9,7$ dan $Q_t = 2,95$ dapat disimpulkan bahwa hasil belajar *dribble* sepak bola dalam siswa dengan minat belajar tinggi yang belajar dengan menggunakan model PBL lebih baik daripada model *discovery*.
- 3) Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey pada kelompok A2B2 dan A1B2 dimana $Q_h = 17,7$ dan $Q_t = 2,95$ dan berdasarkan hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa *discovery* lebih baik dari pada PBL terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola pada siswa yang memiliki minat belajar rendah.
- 4) Berdasarkan hasil analisis varian dalam penelitian ini, pada taraf $\alpha=0,05$ maka diperoleh $F_h > F_t$ yaitu $89,10 > 4,06$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar *dribble* sepak bola.

Penelitian oleh Riski (2018) Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar menggunakan model pembelajaran *Problem based learning* (PBL) dan *Discovery-Inquiry* pada siswa kelas VII di SMP Negeri 5 Malang tahun ajaran 2017/2018. Pertama, Jurnal dengan judul Penerapan Model *Discovery learning* sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Teks Cerita Petualangan Siswa Kelas IV Sekolah Dasar yang dilakukan oleh Vivi Novita Sari dan Wahyu Sukartiningsih yang dilakukan pada kelas IV di SDN Babatan I/456 Surabaya dengan siswa sebanyak 26 orang. Metode yang digunakan peneliti yaitu penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dengan dua siklus. Dari penelitian didapatkan hasil yaitu pada siklus I ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I memperoleh persentase sebanyak 73,07% atau 19 siswa yang tuntas belajar, sedangkan 7 siswa tidak tuntas belajar.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan spikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai yang meliputi sikap mental, emosional, sportivitas, spiritual, soaial, serta pembiasaan pola hidup sehat yang muara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan spikis yang seimbang dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran merupakan suatu proses yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan guru maupun peserta didik dengan peserta didik, di mana dari interaksi tersebut diharapkan mendapatkan pemahaman tentang apa yang diperoleh dalam situasi belajar mengajar. Dalam proses pembelajaran yang dilaksanakan di bangku sekolah, banyak faktor yang mempengaruhi tercapainya hasil belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Dengan penggunaan model pembelajaran yang tepat dan inovatif diharapkan dapat menciptakan lingkungan dan suasana kondusif. Proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila ada perubahan-perubahan yang nampak pada peserta didik, baik yang menyangkut perubahan pengetahuan, sikap maupun keterampilan. Oleh karena itu guru diharapkan mampu memilih model yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang dipelajari serta tujuan dari pembelajaran. Sehingga pada diri peserta didik tidak terjadi kejenuhan, rasa bosan pada diri peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Pengaruh Pembelajaran Berbasis Proyek (PBL) dan Pembelajaran *Discovery* pada minat belajar siswa telah dipelajari secara ekstensif, mengungkapkan efek positif yang signifikan. Kedua pendekatan pedagogis melibatkan siswa secara aktif, menumbuhkan minat yang lebih dalam pada materi pelajaran. PBL, khususnya, telah terbukti meningkatkan keterampilan berpikir kritis dan hasil belajar, terutama di kalangan siswa dengan minat tinggi dalam belajar (Handayani et al., 2024) (Indasari & Mu'minin, 2024). *Discovery Learning* juga secara signifikan meningkatkan minat siswa, terutama dalam mata pelajaran seperti biologi, mengungguli metode konvensional (Ijeoma & Rita, 2021). meningkatkan pemikiran kritis, dengan skor rata-rata 21,64 dibandingkan dengan 19,13 di *Discovery Learning* (Handayani et al., 2024). Siswa dalam pengaturan PBL melaporkan tingkat minat yang lebih tinggi, dengan skor pasca-tes yang signifikan menunjukkan peningkatan keterlibatan (Indasari & Mu'minin, 2024) (Asrina et al., 2024). *Discovery Learning* menyebabkan skor minat yang lebih tinggi dibandingkan dengan metode tradisional, menunjukkan keefektifannya dalam melibatkan siswa (Ijeoma & Rita, 2021). Ditemukan lebih efektif daripada instruksi berbasis masalah dalam menumbuhkan minat, menunjukkan preferensi yang kuat untuk pengalaman belajar langsung (Ijeoma & Rita, 2021). Sementara kedua metode secara signifikan meningkatkan minat belajar, beberapa penelitian menunjukkan bahwa efektivitasnya dapat bervariasi berdasarkan materi pelajaran dan demografi siswa, menunjukkan perlunya pendekatan yang disesuaikan dalam pengaturan pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan dari hasil penelitian pada setiap siklus, dapat disimpulkan hasil penelitian tindakan kelas ini sebagai berikut: 1) Berdasarkan hasil analisis varian pada daftar lampiran, pada taraf $\alpha=0,05$ maka diperoleh $F_h > F_t$ yaitu $6,98 > 4,06$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar dribble sepak bola pada siswa yang belajar dengan PBL dan discovery. Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey pada kelompok A1B1 dan A2B1 dimana $Q_h = 9,7$ dan $Q_t = 2,95$ dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dribble sepak bola dalam siswa dengan minat belajar tinggi yang belajar dengan menggunakan model PBL lebih baik daripada model discovery. 2) Kemudian dilanjutkan dengan uji tukey pada kelompok A2B2 dan A1B2 dimana $Q_h = 17,7$ dan $Q_t = 2,95$ dan berdasarkan hasil ini dapat ditarik kesimpulan bahwa discovery lebih baik dari pada PBL terhadap hasil belajar dribble sepak bola pada siswa yang memiliki minat belajar rendah. 3) Berdasarkan hasil analisis varian dalam penelitian ini, pada taraf $\alpha=0,05$ maka diperoleh $F_h > F_t$ yaitu $89,10 > 4,06$. Sehingga dapat ditarik kesimpulan keseluruhan bahwa terdapat interaksi antara model pembelajaran dengan minat belajar terhadap hasil belajar dribble sepak bola.

DAFTAR PUSTAKA

- Asrina, A., Masdin, M., & Halistin, H. (2024). Pengaruh Model Problem-Based Learning dalam Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Diniyah*, 5(2), 110. <https://doi.org/10.31332/dy.v5i2.11210>
- Aziz Wahab. (2007). *Metode dan Model-Model Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Ejeh, C. I., & Akudolu, L. R. (2021). Discovery Learning and Problem-Based Instructional Approaches: Effect of Secondary School Students' Interest in Biology. 08(05), 01–07. <https://doi.org/10.51244/IJRSI.2021.8501>
- Hamalik, Omar. (2016). *Pendekatan Baru Strategi Belajar mengajar Berdasarkan CBSA*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Handayani, A. N., Arafah, K., & Khaeruddin, K. (2024). Influence of Project Based Learning Models and Learning Interest on Critical Thinking Skill Students of Class X SMAN 4 Wajo. *International Journal of Social Science and Human Research*, 07(10). <https://doi.org/10.47191/ijsshr/v7-i10-81>
- Indasari, C., & Mu'minin, A. A. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Pada Materi Larutan Penyangga Kelas XI di MAN 5 Kediri. *Jurnal Riset Pendidikan Kimia (JRPK)*, 14(2), 104–113. <https://doi.org/10.21009/jrpk.142.04>
- Joseph A. Luxbacher. (2008). *Sepak Bola*. Edisi Kedua. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada

- Kurniasih Imas dan Berlin Sani, (2014). *Teknik dan Cara Mudah*. Memuat Penelitian Tindakan Kelas
Jakarta: Kata Pena.
- Makmum, K. (2013). *Psikologi Belajar*. Yogyakarta :Aswaja Pressindo.
- Robert Koger. (2007). *Latihan Dasar Andal Sepakbola Remaja*. Klaten: Saka Mitra Kompetensi.
- Rusman. (2016). *Model – Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sucipto. (2000). *Sepakbola*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*.
Bandung: CV. Alfabeta.
- Setiawan, W., Supriyadi, M., Syafutra, W. (2025). Pengaruh Latihan Passing Triangle Terhadap
Akurasi Passing Sepak Bola. *Jendela Olahraga*. 10(3).
<https://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/view/19888>