

## Pengembangan model pembelajaran dribbling pada Permainan sepak bola di smp negeri 4 kota gorontalo

Darmansyah Laboro<sup>1abcdef</sup>, Hariadi Said<sup>2acd</sup>, Ruslan<sup>3cdef</sup>

<sup>1,2,3</sup>Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan,  
Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

### Abstrak

**Introduction:** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran **dribbling** pada permainan sepak bola berbasis **mini soccer game** bagi siswa SMP Negeri 4 Kota Gorontalo. Pengembangan model ini dilatarbelakangi oleh pembelajaran dribbling yang masih dilaksanakan secara konvensional, kurang bervariasi, sehingga mengakibatkan rendahnya keaktifan siswa dan munculnya rasa bosan selama proses pembelajaran. **Methods:** Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **Robert Maribe Branch (ADDIE)** yang meliputi lima tahapan, yaitu **Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation**. Pada tahap pengembangan, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada siswa, disertai pengujian validitas instrumen menggunakan korelasi **Product Moment** dan reliabilitas menggunakan **Cronbach's Alpha**. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif berdasarkan persentase tingkat kelayakan dan respons siswa. **Results:** Hasil analisis kebutuhan menunjukkan bahwa pembelajaran dribbling masih didominasi metode konvensional dan kurang memberikan variasi aktivitas. Produk yang dikembangkan meliputi tiga bentuk pembelajaran, yaitu **dribbling zig-zag melewati cone, dribbling zig-zag dilanjutkan shooting ke gawang kecil, dan permainan mini soccer 5 vs 5**. Hasil validasi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan skor **87%** dan ahli media **96%**, yang keduanya termasuk dalam kategori **sangat baik**. Hasil uji validitas instrumen menunjukkan seluruh butir angket dinyatakan valid dengan nilai **r-hitung > r-tabel (0,361)**, sedangkan uji reliabilitas menghasilkan nilai **Cronbach's Alpha sebesar 0,829**, yang menunjukkan instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi. Respons siswa terhadap model pembelajaran memperoleh rata-rata persentase **86,1%** dengan kategori **sangat layak**. **Conclusion:** Model pembelajaran dribbling berbasis **mini soccer game** dinyatakan sangat layak digunakan dalam pembelajaran sepak bola di tingkat SMP. Model ini mampu menciptakan proses pembelajaran yang lebih aktif, menarik, dan bervariasi, sehingga berpotensi meningkatkan motivasi belajar serta penguasaan keterampilan dribbling siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran ini dapat dijadikan sebagai alternatif inovasi dalam pembelajaran PJOK pada materi sepak bola.

**Keywords:** Learning model; Dribbling; Football; Mini soccer game; Research and Development.

---

Correspondence author: : Laboro, D. Gorontalo State University, Indonesia.

Email: [darmansyahlaboro@gmail.com](mailto:darmansyahlaboro@gmail.com)



Cara Mengutip: Laboro, D. et, al. (2026). Pengembangan model pembelajaran dribbling pada Permainan sepak bola di smp negeri 4 kota Gorontalo. *Jurnal Tomini Sports: Jurnal Olahraga*, 3(1), 156-163.

**Kontribusi penulis:** a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f – Mengedit versi final

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peranan penting dalam proses pendidikan di sekolah. Melalui pembelajaran PJOK, peserta didik tidak hanya dituntut untuk memiliki kemampuan fisik yang baik, tetapi juga mampu mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik secara seimbang. Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk mencapai tujuan pendidikan secara menyeluruh.

Menurut Mustafa (2022), pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib yang dilaksanakan pada berbagai jenjang pendidikan mulai dari sekolah dasar hingga sekolah menengah. Selanjutnya, Masgumelar dan Mustafa (2021) menjelaskan bahwa pendidikan jasmani memiliki tujuan utama dalam tiga domain, yaitu sikap, pengetahuan, dan keterampilan yang dicapai melalui aktivitas gerak dan olahraga. Selain itu, Surahman et al. (2020) menyatakan bahwa pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai proses pendidikan yang dilaksanakan melalui aktivitas fisik untuk meningkatkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh.

Salah satu materi yang diajarkan dalam pembelajaran PJOK adalah permainan sepak bola. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang sangat populer dan digemari oleh berbagai kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Dalam permainan sepak bola, setiap pemain dituntut memiliki kemampuan teknik dasar yang baik agar mampu bermain secara efektif dan bekerja sama dengan tim.

Menurut Budiman et al. (2021), sepak bola merupakan olahraga dengan gaya permainan cepat yang menuntut pemain untuk mengumpan bola, menggiring bola, dan mencetak gol ke gawang lawan. Selanjutnya, Febrianto dalam Khinta Sani Rahman (2020:377) menyatakan bahwa sepak bola merupakan olahraga yang membutuhkan kerja sama tim yang baik sehingga setiap pemain harus menguasai teknik dasar individu secara optimal. Sementara itu, Emilio (2022) menjelaskan bahwa sepak bola adalah permainan yang dimainkan menggunakan kaki dengan tujuan mencetak gol sebanyak-banyaknya sesuai aturan yang berlaku.

Salah satu teknik dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola adalah menggiring bola atau dribbling. Teknik dribbling merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai pemain untuk mempertahankan

penguasaan bola, melewati lawan, mengatur tempo permainan, dan menciptakan peluang mencetak gol. Kemampuan dribbling yang baik akan membantu pemain bermain lebih efektif dalam situasi pertandingan.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMP Negeri 4 Kota Gorontalo, ditemukan bahwa pembelajaran dribbling masih dilakukan secara konvensional dengan metode ceramah satu arah dan kurang bervariasi. Hal ini mengakibatkan siswa mudah bosan dan kurang termotivasi dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Fasilitas pembelajaran tersedia dengan baik, namun pemanfaatannya belum maksimal. Kondisi tersebut mendorong perlunya inovasi model pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan menyenangkan.

Berbagai penelitian telah mengkaji pengembangan model pembelajaran olahraga yang inovatif. Glauca et al. (2025) menyimpulkan bahwa implementasi model pembelajaran Teaching Games for Understanding (TGfU) efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani. Samodra (2021) juga menemukan bahwa pendekatan bermain melalui model TGfU dapat meningkatkan pemahaman konsep bermain siswa. Darma (2024) menunjukkan adanya kontribusi signifikan kelincahan dan kecepatan terhadap kemampuan dribbling sepak bola. Dengan mempertimbangkan temuan-temuan tersebut, penelitian ini bermaksud mengembangkan model pembelajaran dribbling berbasis mini soccer game yang dapat meningkatkan keterampilan, partisipasi, dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk menghasilkan suatu produk berupa model pembelajaran dribbling pada permainan sepak bola berbasis mini soccer game. Penelitian ini dapat menjadi penghubung antara penelitian dasar dan penelitian terapan (Bennett et al., 2024).

Model yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Reiser dan Mollenda sekitar tahun 1990. Menurut Pradana dan Wahyudi (2025), model ADDIE terdiri dari lima tahap yang saling terkait, di mana setiap tahap memiliki tujuan dan hasil yang spesifik: analisis kebutuhan, desain, pengembangan materi, implementasi pembelajaran, dan evaluasi.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Kota Gorontalo yang berlokasi di Jl. Beringin No. 76. Subjek penelitian meliputi satu orang ahli materi (Yusran S. Podu, S.Pd., guru PJOK), satu orang ahli media (Mohamad Indrawan Suleman, S.Pd., Gr.), dan 30 siswa kelas VII.2 SMP

Negeri 4 Kota Gorontalo. Objek penelitian ini adalah model pembelajaran dribbling.

Data yang diperoleh terdiri atas data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, serta peserta didik yang digunakan sebagai bahan perbaikan produk. Data kuantitatif diperoleh dari lembar validasi ahli materi, lembar validasi ahli media, dan angket respons siswa.

Analisis data dilakukan menggunakan skala Likert lima tingkat: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1). Kriteria kevalidan produk ditentukan berdasarkan tabel berikut:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidan Produk**

Persentase	Kriteria Kevalidan
81–100%	Sangat Baik
61–80%	Baik
41–60%	Cukup
21–40%	Kurang
0–20%	Sangat Kurang

Sumber: Gulo dan Harefa (2022)

Produk dinyatakan valid apabila memperoleh nilai minimal kategori “Cukup” (41%). Selain itu, kriteria kelayakan produk juga ditentukan berdasarkan persentase respons siswa:

**Tabel 2. Kriteria Kelayakan Produk**

Persentase	Nilai
81%–100%	Sangat Layak
61%–80%	Layak
41%–60%	Cukup Layak
21%–40%	Tidak Layak

<20%	Sangat Tidak Layak
------	--------------------

Sumber: Septianti dan Khairani Putri (2023)

Model pembelajaran dikategorikan layak apabila mendapatkan minimal 61% (kategori layak). Validitas dan reliabilitas instrumen angket respons siswa diuji berdasarkan data dari pengisian angket oleh 30 siswa di SMP Negeri 4 Gorontalo.

## HASIL

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru PJOK di SMP Negeri 4 Gorontalo. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran dribbling belum optimal, kurang bervariasi, dan masih bersifat konvensional sehingga kurang mampu meningkatkan minat dan keaktifan siswa. Meskipun fasilitas pembelajaran tersedia dengan baik, pemanfaatannya belum maksimal. Guru cenderung menggunakan penjelasan satu arah, memberikan contoh gerakan secara terbatas, lalu meminta siswa untuk mempraktikkan, sehingga siswa mudah bosan dan kurang termotivasi. Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Oleh karena itu, penelitian ini mengembangkan model pembelajaran dribbling berbasis mini soccer game yang menekankan aktivitas bermain untuk meningkatkan keterampilan, partisipasi, dan hasil belajar siswa.

Tahap perancangan dilakukan dengan merancang konsep dan detail model pembelajaran dribbling yang kemudian dituangkan dalam buku panduan. Adapun rincian lengkap model pembelajaran dribbling pada permainan sepak bola yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

### 1. Draf Model Pembelajaran Dribbling yang Dikembangkan

#### **a) Model Pembelajaran Dribbling Kombinasi Zig-Zag Melewati Cone**

- a. Siswa berjumlah 30 orang dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 10 siswa.
- b. Tiga kelompok secara bersamaan menempati posisi pada cone pertama yang berbeda yang telah disiapkan.
- c. Saat peluit dibunyikan, siswa terdepan mulai menggiring bola secara zig-zag melewati setiap cone dengan variasi teknik menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki, dan kaki bagian luar. Setelah melewati seluruh cone, siswa memutar di cone terakhir dan kembali ke posisi awal dengan tetap melakukan dribbling. Kegiatan dilakukan secara bergantian hingga seluruh siswa memperoleh kesempatan.

**(b) Model Pembelajaran Dribbling Kombinasi Zig-Zag dan Shooting ke Gawang Kecil**

- a. Siswa berjumlah 30 orang dibagi menjadi 3 kelompok, masing-masing terdiri dari 10 siswa.
- b. Tiga kelompok secara bersamaan menempati posisi pada cone pertama yang berbeda yang telah disiapkan.
- c. Saat peluit dibunyikan, siswa terdepan menggiring bola secara zig-zag melewati cone dengan variasi teknik menggunakan kaki bagian dalam, punggung kaki, dan kaki bagian luar. Setelah melewati cone, siswa langsung melakukan shooting ke arah gawang kecil. Jarak antara penendang dan gawang kecil adalah 10 meter. Kegiatan dilanjutkan secara bergantian hingga seluruh siswa mendapatkan kesempatan.

**c) Model Pembelajaran Permainan Sepak Bola Mini 5 vs 5**

- a. Pembagian kelompok: siswa berjumlah 30 orang dibagi menjadi 5 kelompok, setiap kelompok terdiri dari 6 siswa, bertujuan agar seluruh siswa dapat berpartisipasi aktif.
- b. Persiapan dan pengaturan pertandingan: pertandingan dilakukan dalam bentuk mini soccer game (5 vs 5). Setiap sesi, dua kelompok bermain di lapangan mini yang telah disiapkan, sedangkan kelompok lainnya menunggu giliran sambil mengamati. Ukuran lapangan mengacu pada standar lapangan futsal (panjang 25–42 meter, lebar 15–25 meter), disesuaikan dengan kondisi sarana prasarana sekolah.
- c. Pelaksanaan permainan: setiap pertandingan berlangsung selama 5 menit dengan mengacu pada aturan dasar sepak bola, serta bertujuan mengembangkan nilai sportivitas dan kemampuan kerja sama tim.
- d. Rotasi kelompok: setelah satu pertandingan selesai, kelompok lain masuk sesuai urutan yang telah ditentukan. Guru memastikan setiap kelompok mendapat kesempatan bermain secara adil dan merata.

Keterampilan teknik, kerja sama tim, dan pemahaman permainan yang diperoleh siswa melalui mini soccer game dapat dikembangkan ke dalam permainan sepak bola dengan sistem kesebelasan (11 pemain) sesuai permainan sepak bola sesungguhnya.

Pada tahap pengembangan, model pembelajaran dribbling yang telah dirancang divalidasi oleh dua orang ahli, yaitu ahli materi dan ahli media. Berikut hasil penilaian ahli materi:

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Kriteria Penilaian	Skor	Keterangan
<b>Aspek Kesesuaian Materi</b>	1. Materi dribbling sesuai dengan kurikulum PJOK SMP	5	Sangat Baik
	2. Materi sesuai dengan kompetensi dasar peserta didik kelas 7-8	5	Sangat Baik
	3. Materi sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMP	5	Sangat Baik
	4. Materi mendukung pencapaian tujuan pembelajaran	4	Baik
<b>Aspek Keakuratan dan Kebenaran Materi</b>	5. Teknik dribbling yang disajikan sudah benar secara teori	4	Baik
	6. Urutan materi disajikan secara sistematis dan logis	5	Sangat Baik
	7. Model pembelajaran sesuai dengan prinsip pembelajaran sepak bola	4	Baik
	8. Model pembelajaran PJOK	4	Baik

<b>Aspek Kelayakan Model Pembelajaran</b>	mudah dipahami oleh siswa		
	9. Model pembelajaran mudah diterapkan di sekolah	4	Baik
	10. Model pembelajaran mendukung aktivitas belajar siswa secara aktif	5	Sangat Baik
<b>Aspek Manfaat Model Pembelajaran</b>	11. Model pembelajaran meningkatkan keterampilan dribbling siswa	4	Baik
	12. Model pembelajaran meningkatkan motivasi belajar siswa	4	Baik
	13. Model pembelajaran relevan untuk digunakan dalam pembelajaran PJOK	4	Baik
<b>Skor Total</b>		57	Sangat Baik
<b>Persentase</b>		87%	Sangat Baik

Hasil validasi menunjukkan bahwa materi dribbling pada sepak bola yang digunakan pada Mata Pelajaran PJOK memperoleh persentase 87% dan termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak untuk diujicobakan.

Validasi ahli media dilakukan oleh Indrawan Suleman, S.Pd., Gr., yang ahli di bidang media pembelajaran. Berikut hasil penilaian ahli media:

**Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media**

<b>Aspek Penilaian</b>	<b>Kriteria Penilaian</b>	<b>Skor</b>	<b>Keterangan</b>
<b>Aspek Tampilan Media</b>	1. Tampilan media menarik dan tidak membosankan	5	Sangat Baik
	2. Tata letak gambar dan teks tersusun rapi	4	Baik
	3. Ukuran tulisan mudah dibaca oleh peserta didik di SMP	5	Sangat Baik
	4. Kombinasi warna media sesuai dan nyaman dilihat	5	Sangat Baik
<b>Aspek Kualitas Media</b>	5. Gambar/ilustrasi teknik dribbling jelas dan mudah dipahami	5	Sangat Baik
	6. Media mendukung pemahaman gerak dribbling secara benar	5	Sangat Baik
	7. Media sesuai dengan tujuan pembelajaran	5	Sangat Baik
<b>Aspek Kemudahan Pengguna</b>	8. Media mudah digunakan oleh guru PJOK	5	Sangat Baik
	9. Media mudah dipahami oleh peserta didik	5	Sangat Baik
	10. Media dapat digunakan dalam kondisi sarana prasarana sekolah	5	Sangat Baik

<b>Aspek Kesesuaian Media dengan Pembelajaran</b>	11. Media sesuai dengan karakteristik peserta didik di SMP	4	Baik
	12. Media mendukung pembelajaran aktif dan menyenangkan	5	Sangat Baik
	13. Media layak digunakan dalam pembelajaran sepak bola	5	Sangat Baik
<b>Skor Total</b>		63	Sangat Baik
<b>Persentase</b>		96%	Sangat Baik

Hasil validasi menunjukkan bahwa media pembelajaran pada permainan sepak bola yang digunakan pada Mata Pelajaran PJOK memperoleh persentase 96% dan termasuk dalam kategori sangat baik, sehingga layak untuk diujicobakan.

Setelah memperoleh hasil penilaian dari para ahli dan melakukan perbaikan produk sesuai masukan, penelitian dilanjutkan pada tahap implementasi. Uji validitas dan reliabilitas instrumen angket respons siswa dilakukan berdasarkan data hasil pengisian angket oleh 30 siswa di SMPN 4 Kota Gorontalo. Angket respons siswa terdiri dari 20 butir pertanyaan.

**Tabel 5. Hasil Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen**

No	r-hitung	r-tabel	Status	Cronbach Alpha	Status Reliabilitas
1	0,419	0,361	Valid	0,829	<b>RELIABEL</b>
2	0,364	0,361	Valid		

3	0,434	0,361	Valid		
4	0,446	0,361	Valid		
5	0,449	0,361	Valid		
6	0,442	0,361	Valid		
7	0,484	0,361	Valid		
8	0,539	0,361	Valid		
9	0,534	0,361	Valid		
10	0,472	0,361	Valid		
11	0,422	0,361	Valid		
12	0,568	0,361	Valid		
13	0,420	0,361	Valid		
14	0,395	0,361	Valid		
15	0,447	0,361	Valid		
16	0,525	0,361	Valid		
17	0,469	0,361	Valid		
18	0,484	0,361	Valid		
19	0,508	0,361	Valid		
20	0,384	0,361	Valid		

Sumber: Data olahan Excel, 2026

Berdasarkan tabel di atas, seluruh 20 pertanyaan yang digunakan memiliki nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel (0,361), sehingga dinyatakan valid dan dapat digunakan untuk pengumpulan data penelitian. Nilai

Cronbach's Alpha sebesar 0,829 ( $> 0,7$ ) menunjukkan bahwa instrumen reliabel dan layak digunakan.

Tahap evaluasi dilakukan berdasarkan hasil validasi ahli dan hasil respons siswa. Dari hasil validasi ahli, model pembelajaran dribbling memenuhi kriteria kelayakan dengan kategori sangat layak secara keseluruhan. Hasil respons siswa menunjukkan rata-rata persentase 86,1% dengan kategori sangat baik. Dengan demikian, model pembelajaran dribbling dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Menengah Pertama.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan model pembelajaran dribbling pada permainan sepak bola berbasis mini soccer game untuk siswa SMP Negeri 4 Kota Gorontalo menggunakan metode Research and Development (R&D) yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara menunjukkan bahwa pembelajaran dribbling masih bersifat konvensional, kurang bervariasi, dan membuat siswa kurang aktif serta mudah bosan. Kondisi ini selaras dengan temuan Masruhin et al. (2024) yang menekankan pentingnya variasi pembelajaran dribbling untuk meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa. Oleh karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Tahap desain menghasilkan model pembelajaran dribbling berbasis mini soccer game yang terdiri dari: (1) dribbling zig-zag melewati cone dengan variasi kaki bagian dalam, punggung kaki, dan kaki bagian luar; (2) dribbling zig-zag dan shooting ke gawang kecil; serta (3) permainan sepak bola mini 5 vs 5. Model ini dirancang agar siswa dapat belajar sambil bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif dan menyenangkan. Pendekatan ini sejalan dengan prinsip pembelajaran berbasis permainan yang dikemukakan oleh Mappaompo (2024), bahwa keseimbangan dan kelincahan sangat penting dalam keterampilan menggiring bola.

Pada tahap pengembangan, validasi ahli materi memperoleh persentase 87% (sangat baik) dan validasi ahli media memperoleh persentase 96% (sangat baik). Hasil ini menunjukkan bahwa model pembelajaran yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran PJOK. Setelah validasi, peneliti merevisi produk sesuai saran para ahli untuk meningkatkan kualitas model pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan kepada 30 siswa kelas VII.2 di SMP Negeri 4 Kota Gorontalo. Hasil uji validitas menunjukkan seluruh instrumen

valid ( $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ ), sedangkan uji reliabilitas memperoleh nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,829 (reliabel). Hasil respons siswa memperoleh rata-rata persentase 86,1% dengan kategori sangat layak, yang menunjukkan siswa memberikan tanggapan positif terhadap model pembelajaran yang diterapkan.

Pada tahap evaluasi, hasil validasi ahli dan respons siswa secara keseluruhan menunjukkan bahwa model pembelajaran dribbling berbasis mini soccer game layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di SMP karena mampu meningkatkan keaktifan, motivasi, dan keterampilan dribbling siswa. Temuan ini konsisten dengan hasil penelitian Glauca et al. (2025) dan Samodra (2021) yang menunjukkan efektivitas pendekatan berbasis permainan dalam meningkatkan partisipasi dan pemahaman siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini menghasilkan produk berupa model pembelajaran PJOK pada materi menggiring bola (dribbling) untuk siswa kelas VII.2 di SMP Negeri 4 Gorontalo yang dikemas dalam bentuk variasi pembelajaran dribbling dan mini soccer game. Berdasarkan hasil uji kelayakan produk, model pembelajaran dribbling yang dikembangkan berada dalam kategori "Sangat Baik" dengan persentase validasi ahli materi 87%, validasi ahli media 96%, dan respons siswa 86,1%. Dengan demikian, model pembelajaran ini layak digunakan sebagai alternatif pembelajaran dribbling yang inovatif dan menyenangkan di SMP.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Bennett, N., Borg, W. R., & Gall, M. D. (2024). Penelitian dan pengembangan dalam pendidikan. *Jurnal Bima Publikasi Ilmu Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 2(3), 60.
- Budiman, Q., Mouton, S., Veenhoff, L., & Boersma, A. (2021). Inovasi pembelajaran sepak bola berbasis penelitian. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(1), 1–15.
- Darma, I. Z., & Ruslan, F. R. (2024). Kontribusi kelincahan dan kecepatan terhadap kemampuan dribbling sepakbola: Studi korelasi pada siswa ekstrakurikuler. *Asian Journal of Sport Research and Review*, 1(1), 1–6.
- Emilio. (2022). Sepak bola sebagai permainan tim: Strategi dan teknik dasar. *Journal of Sport Science*, 8(3), 2003–2005.
- Glauca, C., Yono, T., & Sulaiman, A. (2025). Implementasi model pembelajaran TGfU (Teaching Games for Understanding) dalam meningkatkan minat siswa terhadap pendidikan jasmani. *Bravo's*:

- Journal of Physical Education and Sport Science, 13(2), 474–480. <https://doi.org/10.32682/bravos.v13i2/150>
- Gulo, S., & Harefa, A. O. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 291–299. <https://doi.org/10.56248/educativo.v1i1.40>
- Mappaompo, M. A. (2024). Keseimbangan dan kelincahan keterampilan menggiring bola dalam permainan sepak bola. *Jambura Health and Sport Journal*, 6(1), 1–11.
- Masgumelar, N. K., & Mustafa, P. S. (2021). Teori belajar konstruktivisme dan implikasinya dalam pendidikan. *GHAITSA: Islamic Education Journal*, 2(1), 49–57. <https://doi.org/10.62159/ghaitsa.v2i1.188>
- Masruhin, M., Roesdiyanto, R., & Rahayuni, K. (2024). Pengembangan variasi dribbling sepak bola berbasis video di SSB Putra Arema. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 1(4), 59–71. <https://doi.org/10.62383/hardik.v1i4.708>
- Mustafa, P. S. (2022). Peran pendidikan jasmani untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(9), 68–80. <https://doi.org/10.5281/zenodo.6629984>
- Pradana, I. S., & Wahyudi, G. D. (2025). Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan (JHPP). *Jurnal Hasil Penelitian dan Pengembangan*, 3(1), 85–100. <https://jurnalcendekia.id/index.php/jhpp>
- Samodra, T. J. (2021). Pemahaman konsep bermain siswa motorik tinggi dan rendah dengan model pembelajaran Teaching Game for Understanding (TGfU). *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(2), 117. <https://doi.org/10.23887/jiku.v8i2.31105>
- Septianti, D., & Khairani Putri, N. (2023). Motivasi berwirausaha, self-confidence, dan kreativitas terhadap minat wirausaha. *Jurnal Ilmu Manajemen*, 13(1), 107–116. <https://doi.org/10.32502/jimn.v13i1.7057>
- Surahman, F., Sanusi, R., & Dewi, T. M. (2020). Pengembangan buku ajar pendidikan jasmani bagi anak usia dini. *Journal Sport Area*, 5, 116–127.