

Variasi Pembelajaran Dengan Modifikasi Permainan Dalam Peningkatan Keterampilan Passing Sepak Bola Siswa Kelas XI SMAN 2 Semarang

Fendy Eko Prastiyo¹, Aryan Eka Saputra², Utvi Hinda Zhannisa³, Tutur Lukas Waskitho⁴

¹Pendidikan Profesi Guru, Pascasarjana, Universitas PGRI Semarang,

Jl. Sidodadi Timur Jalan Dokter Cipto No.24, Karangtempel, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

²Pendidikan Bahasa Inggris, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni, Universitas PGRI Semarang,

Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No 40, Semarang, 50166

³Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan,

Universitas PGRI Semarang, Jl. Gajah Raya No 40, Semarang, 50166

⁴SMA Negeri 2 Semarang, Jl. Sendangguwo Baru I No.1, Gemah, Kec. Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah 50191

Email: ¹fendyprastiyo21@gmail.com

Email: ²aryaneka@upgris.ac.id

Email: ³utvihindazhannisa@upgris.ac.id

Email: ⁴tugastuturlw@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini memiliki tujuan untuk meningkatkan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang melalui variasi permainan sebagai pembelajaran. Jenis penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, dengan setiap siklus terdiri dari perencanaan, observer, pelaksanaan tindakan dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini yaitu siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang yang berjumlah 36 siswa. Data penelitian ini adalah keterampilan passing bermain sepak bola sebagai data psikomotor. Penelitian tindakan kelas ini menghasilkan penelitian digambarkan dengan pelaksanaan pembelajaran dengan variasi permainan dalam meningkatkan keterampilan bermain passing sepak bola. Berdasarkan hasil observasi dan tes di siklus 1, persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tuntas sebesar 75% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 97% untuk materi passing sepak bola. Persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tidak tuntas pada siklus I sebesar 25%, pada siklus II mengalami penurunan sebanyak 3%. Simpulan dalam penelitian ini yaitu Penggunaan pembelajaran dengan modifikasi permainan terbukti efektif dalam peningkatan keterampilan psikomotorik passing permainan sepak bola pada peserta didik kelas XI SMA Negeri 2 Semarang.

Kata kunci: Keterampilan, Passing, Sepak Bola, Variasi Modifikasi Permainan.

ABSTRACT

This study aims to improve football passing skills in grade XI students of SMA Negeri 2 Semarang through a variety of games as learning. This type of research uses classroom action research (PTK). This research was carried out in two cycles, with each cycle consisting of planning, observer, implementation of actions and reflection. The subjects in this study are grade XI students of SMA Negeri 2 Semarang which totals 36 students. The data of this study is the passing skill of playing football as psychomotor data. This class action research resulted in research illustrated by the implementation of learning with game variations in improving football passing playing skills. Based on the results of observations and tests in cycle 1, the percentage of completeness of passing skills playing football in Class XI students of SMA Negeri 2 Semarang after applying learning with game variations for the complete category was 75% in cycle I, then in cycle II increased to 97% for football passing material. The percentage of completeness of football passing skills in Grade XI students of SMA Negeri 2 Semarang after applying learning with game variations for the incomplete category in the first cycle was 25%, in the second cycle it decreased by 3%. The conclusion of this study is that the use of learning with game modification has been proven to be effective in improving psychomotor skills of passing football games in grade XI students of SMA Negeri 2 Semarang.

Keywords: Skill, Passing, Football, Game Modification Variations.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia diatur oleh Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Undang-undang ini menjelaskan 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, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Dalam konsep pendidikan, terdapat beberapa prinsip yang harus dijalankan, yaitu prinsip kesetaraan, prinsip keadilan, prinsip kebebasan, prinsip kemandirian, dan prinsip keberlanjutan. Prinsip-prinsip ini harus dijalankan dalam proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan. Selain itu, pendidikan juga harus berbasis pada nilai-nilai agama, Pancasila, dan Undang-Undang Dasar 1945. Penelitian ini dilaksanakan mengingat masih ditemukannya fenomena pembelajaran PJOK yang cenderung monoton dan belum mencapai efektivitas optimal. Para pendidik membutuhkan model pembelajaran yang telah tervalidasi secara empiris dan mampu meningkatkan keterampilan peserta didik, khususnya dalam konteks pembelajaran di SMA Negeri 2 Semarang.

Pada strata SMA, guru tidak hanya mengajar teori tetapi juga membimbing praktik kejuruan dan membentuk karakter siswa agar siap terjun ke dunia kerja. Hubungan yang harmonis antara guru dan siswa sangat menentukan keberhasilan proses belajar-mengajar (Rohani, 2019). Pembelajaran adalah interaksi aktif antara guru, siswa, materi, dan lingkungan yang dirancang untuk mencapai tujuan pendidikan. Di era modern, pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru (*teacher-centered*) tetapi juga mengarah pada siswa (*student-centered*), dengan mengedepankan keterlibatan aktif siswa dalam proses belajar. Pendekatan pembelajaran inovatif seperti model bermain, diskusi kelompok, dan problem-based learning menjadi alternatif untuk meningkatkan hasil belajar (Syarifudin, 2017). PJOK di tingkat SMA/SMK/Sederajat bertujuan untuk mengembangkan kemampuan fisik, keterampilan motorik, dan sikap hidup sehat siswa. Selain membina kebugaran jasmani, PJOK juga menanamkan nilai sportivitas, kerjasama, dan kedisiplinan. Mata pelajaran ini sangat penting karena memberikan keseimbangan antara aktivitas fisik dan akademik serta mendukung kesehatan mental dan emosional siswa (Soemaryoto & Nopembri, 2018).

Aspek-aspek yang diajarkan dalam PJOK (Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan) di SMA meliputi aktivitas kebugaran jasmani, permainan olahraga, aktivitas senam, bela diri, dan pendidikan kesehatan (Putra & Sistiasih, 2021). Masing-masing aspek memiliki indikator capaian pembelajaran yang jelas. Guru PJOK diharapkan dapat merancang pembelajaran yang menyenangkan dan menantang, sehingga siswa tidak hanya memahami teori tetapi juga mampu menerapkannya dalam aktivitas fisik yang nyata. Dalam kurikulum PJOK kelas X SMA, pembelajaran sepak bola di tingkat SMA harus disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Pembelajaran sepak bola di tingkat SMA harus mencakup teknik dasar permainan sepak bola, seperti passing, shooting, dribbling, dan lain-lain. Selain itu, pembelajaran sepak bola di tingkat SMA juga harus mencakup aspek psikomotor, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan. Dengan demikian, siswa dapat mengembangkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam bermain sepak bola.

Teknik dasar permainan sepak bola meliputi beberapa aspek, seperti passing, shooting, dribbling, dan lain-lain (Bahtra, 2022). Passing adalah kemampuan untuk mengoper bola kepada rekan tim dengan akurat dan efektif. Shooting adalah kemampuan untuk mencetak gol dengan akurat dan efektif. Dribbling adalah kemampuan untuk mengontrol bola dengan kaki dan memindahkannya ke arah yang diinginkan. Dengan menguasai teknik dasar permainan sepak bola, siswa dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam bermain sepak bola. Aspek psikomotor permainan sepak bola meliputi beberapa aspek, seperti koordinasi, keseimbangan, dan kekuatan. Koordinasi adalah kemampuan untuk mengkoordinasikan gerakan tubuh dengan bola. Keseimbangan adalah kemampuan untuk menjaga keseimbangan tubuh saat bermain sepak bola. Kekuatan adalah kemampuan

untuk menghasilkan kekuatan yang cukup untuk mengontrol bola dan mengalahkan lawan. Dengan mengembangkan aspek psikomotor, siswa dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam bermain sepak bola (Primasoni, 2017).

Belajar passing sepak bola dapat dilakukan dengan beberapa cara, seperti latihan passing dengan rekan tim, latihan passing dengan menggunakan cone atau marker, latihan passing dengan menggunakan bola yang berbeda-beda ukurannya, dan melakukan analisis terhadap teknik passing yang dilakukan oleh pemain sepak bola profesional. Dengan melakukan latihan passing secara teratur, siswa dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan mereka dalam passing sepak bola. Selain itu, melakukan analisis terhadap teknik passing yang dilakukan oleh pemain sepak bola profesional dapat membantu siswa memahami teknik passing yang efektif dan efisien. Fokus utama pada kelas X adalah penguasaan teknik dasar yang benar sebagai fondasi sebelum ke taktik permainan. Pembelajaran dilakukan secara bertahap melalui pemanasan, demonstrasi, latihan teknik, dan permainan mini (Banjarani & Ridwan, 2023).

Teknik dasar passing sepak bola melibatkan beberapa gerakan yang harus dilakukan dengan benar untuk menghasilkan passing yang akurat dan efektif. Pertama, pemain harus memposisikan diri dengan benar, yaitu dengan kaki yang kuat dan seimbang, serta tubuh yang tegak (Aditya & Helmi, 2019). Kemudian, pemain harus melihat target passing, yaitu rekan tim yang akan menerima bola. Selanjutnya, pemain harus menggerakkan kaki yang akan digunakan untuk passing, yaitu dengan mengangkat kaki dan mengarahkannya ke arah target. Terakhir, pemain harus mengontrol kekuatan dan arah passing, yaitu dengan mengatur kekuatan tendangan dan mengarahkan bola ke arah target yang diinginkan. Pembelajaran keterampilan passing dalam sepak bola dapat dilakukan dengan menggunakan permainan yang dimodifikasi. Permainan yang dimodifikasi ini dapat membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai teknik passing dengan lebih efektif (Prakoso & Sembiring, 2022). Dalam permainan yang dimodifikasi, peserta didik dapat bermain dengan menggunakan bola yang lebih kecil, lapangan yang lebih sempit, atau aturan permainan yang lebih sederhana. Dengan demikian, peserta didik dapat lebih fokus pada teknik passing dan mengembangkan keterampilan mereka (Hartanto et al., 2017).

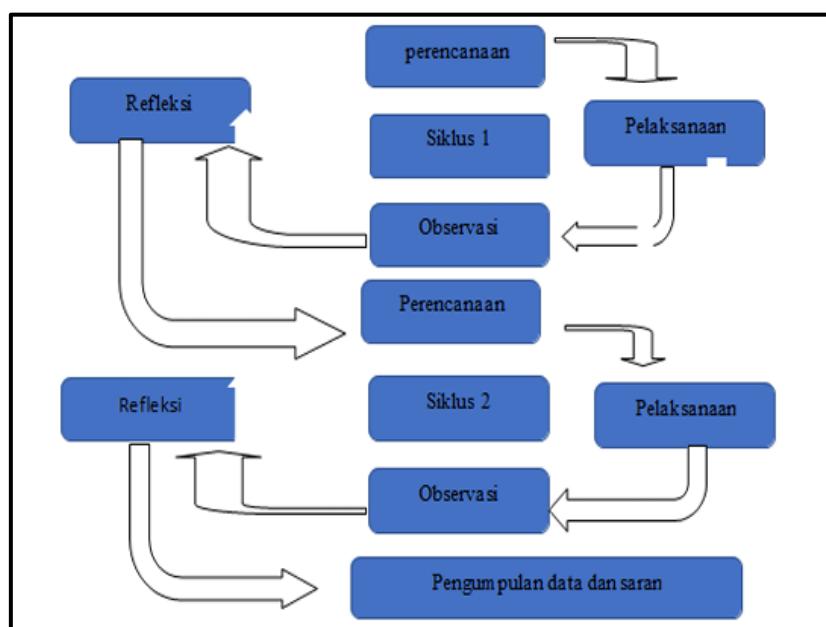
Karakter peserta didik yang suka dengan model permainan dapat sangat membantu dalam proses pembelajaran keterampilan passing. Dengan menggunakan permainan yang dimodifikasi, peserta didik dapat merasa lebih nyaman dan menyenangkan dalam proses pembelajaran (Primasoni, 2017). Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat peserta didik untuk belajar dan mengembangkan keterampilan mereka (Diananda, 2019). Selain itu, permainan yang dimodifikasi juga dapat membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama dan komunikasi, yang sangat penting dalam permainan sepak bola. Dengan menggunakan permainan yang dimodifikasi, diharapkan peserta didik dapat terampil bermain sepak bola dari variasi pembelajaran. Pembelajaran keterampilan passing dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai variasi permainan, seperti permainan 3 lawan 3, 4 lawan 4, atau permainan dengan menggunakan cone atau marker. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mereka dalam berbagai situasi permainan dan meningkatkan kemampuan mereka untuk beradaptasi dengan situasi permainan yang berbeda-beda.

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 2 Semarang dengan fokus pada pembelajaran keterampilan passing sepak bola pada proses pembelajaran keterampilan passing, guru dapat memainkan peran yang sangat penting dalam membantu peserta didik mengembangkan keterampilan mereka. Guru dapat memberikan umpan balik yang konstruktif, memberikan contoh yang baik, dan membantu peserta didik untuk mengembangkan keterampilan mereka dalam berbagai situasi permainan. Dengan demikian, peserta didik dapat mengembangkan keterampilan mereka dengan lebih efektif dan efisien. Model pembelajaran ini sangat cocok diterapkan dalam pembelajaran PJOK karena beberapa alasan utama yaitu kombinasi pendekatan permainan passing *diamond* terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan, yang secara efektif dan pembelajaran menjadi lebih

menarik dan tidak membosankan sehingga dapat meningkatkan keterampilan passing sepak bola di kalangan siswa SMA Negeri 2 Semarang.

2. METODE PELAKSANAAN

Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas adalah terjemahan dari (*Classroom Action Research*), yaitu penelitian tindakan yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk meningkatkan kinerja mereka sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa ditingkatkan. Desain penelitian dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 1. Desain Penelitian Tindakan Kelas (Arikunto et al., 2015)

Penelitian ini dapat fokus pada permasalahan terlebih dahulu sehingga tidak terjadi perluasan permasalahan yang tidak akan sesuai dengan tujuan peneliti ini. Sehingga peneliti berfokus pada penerapan permainan keterampilan sepak bola menggunakan variasi pembelajaran di kelas XI-5 SMA Negeri 2 Semarang. Variasi belajar dengan permainan yang dimodifikasi adalah variasi permainan sepak bola yang dibuat untuk menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran penjas dan juga dapat membantu meningkatkan kemampuan siswa bermain sepak bola dengan variasi pembelajaran yang beragam. Permainan sepak bola merupakan hasil evaluasi siswa dalam mengikuti pembelajaran sepak bola dalam teknik dalam tiga domain. Capaian pembelajaran dari permainan sepak bola merupakan faktor yang sangat penting karena hasil belajar merupakan cerminan dari kemampuan siswa dalam mempelajari satu mata pelajaran. Bentuk hasil biasanya ditunjukkan dengan nilai yang diberikan oleh guru. Dalam penelitian ini, hanya berfokus pada keterampilan passing sepak bola.

Adapun lokasi penelitian yakni dilakukan di SMA Negeri 2 Semarang yang beralamat di l. Sendangguwo Baru I No.1, Gemah, Kecamatan Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Subjek penelitian tindakan kelas ini yaitu 36 siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang yang terdiri dari 18 siswa laki-laki dan 18 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain observasi, dokumentasi dan tes. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain observasi, dokumentasi dan tes. Instrumen atau alat yang akan digunakan dalam penelitian

ini adalah hasil belajar psikomotor (keterampilan passing sepak bola) pada siswa dalam permainan sepak bola.

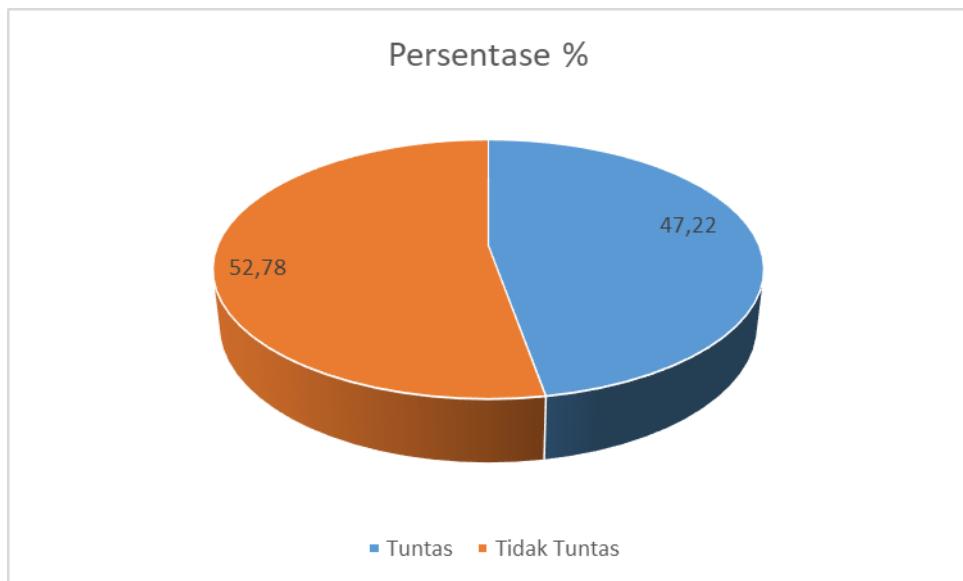
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data Awal keterampilan bermain sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Sebelum melaksanakan penelitian tindakan kelas terlebih dahulu penelitian melakukan observasi awal untuk mengetahui keadaan yang terjadi di kelas untuk memberikan tindakan yang akan diberikan kepada peneliti. Berikut data awal yang di dapatkan peneliti pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang.

Tabel 1. Data Awal (Pra Siklus)

Kategori	Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
Tuntas	≥ 75	17	47,22
Tidak Tuntas	< 75	19	52,78
Jumlah		36	100

Pada data di atas menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar keterampilan passing bermain sepak bola siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang adalah 47% tuntas terdiri dari frekuensi 17 siswa dan 53% tuntas terdiri dari frekuensi 19 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 2. Data Awal Keterampilan passing bermain sepak bola

Dari data di atas diperoleh informasi bahwa data tersebut belum mencapai kriteria minimal yang baik, oleh karena itu perlu adanya tindakan yang diberikan pada hasil belajar keterampilan passing bermain sepak bola kelas XI SMA Negeri 2 Semarang melalui variasi pembelajaran. Dimana penelitian tindakan kelas ini akan dilakukan sebanyak dua siklus dan apabila di siklus pertama masih ada siswa yang belum tuntas atau nilai yang dicapai masih dibawah 75 menurut KKM, maka akan dilanjutkan di siklus ke dua yang terdiri tahapan perencanaan, tahap pelaksanaan tindakan, tahap observasi, dan tahap refleksi.

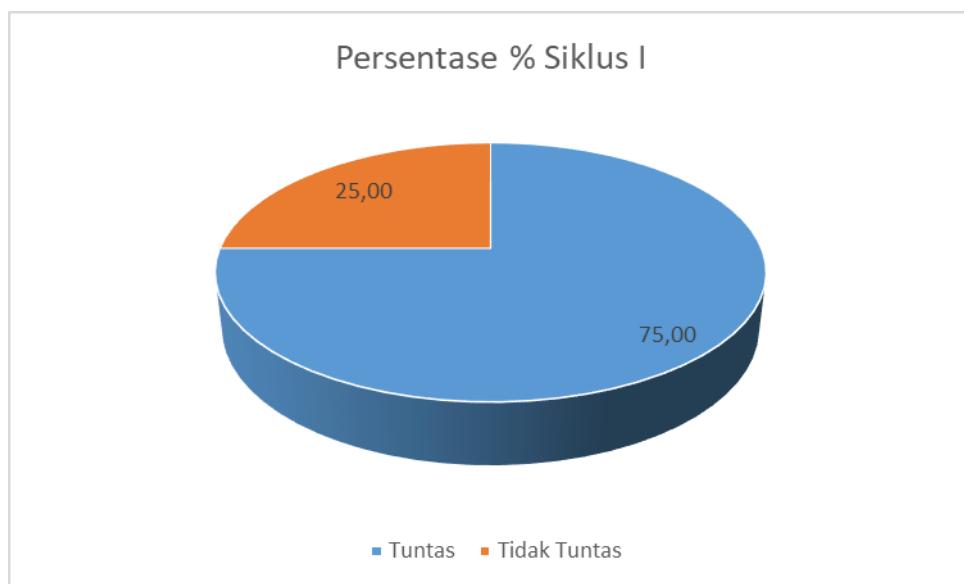
Hasil Penelitian Siklus I

Kegiatan yang telah dilakukan pada siklus 1 adalah penyajian materi sepak bola melalui variasi pembelajaran permainan sepak bola dilakukan 1 kali pertemuan dan untuk kegiatan pengambilan hasil tes psikomotorik (keterampilan passing bermain sepak bola). Berdasarkan hasil penelitian pada siklus pertama, pertemuan dan untuk kegiatan pengambilan hasil tes psikomotorik, maka persentase ketuntasan belajar keterampilan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Ketuntasan Siklus I

Kategori	Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
Tuntas	≥ 75	27	75,00
Tidak Tuntas	< 75	9	25,00
Jumlah		36	100

Pada data di atas menunjukkan informasi bahwa persentase ketuntasan hasil belajar keterampilan passing bermain sepak bola siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang pada siklus I adalah 75% tuntas terdiri dari frekuensi 27 siswa dan 25% tuntas terdiri dari frekuensi 9 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 3. Ketuntasan Belajar Keterampilan Siklus I

Dari data di atas diperoleh informasi bahwa data tersebut masih terdapat siswa yang belum mencapai kriteria minimal yang baik, oleh karena itu perlu adanya tindakan yang diberikan pada hasil belajar keterampilan passing bermain sepak bola kelas XI SMA Negeri 2 Semarang melalui variasi permainan yang lebih akurat.

Hasil Penelitian Siklus II

Hasil ketuntasan belajar keterampilan passing siswa kelas XI Sma Negeri 2 Semarang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Ketuntasan Siklus II

Kategori	Kriteria Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
Tuntas	≥ 75	35	97,22
Tidak Tuntas	< 75	1	2,78
Jumlah		36	100

Pada data di atas menunjukkan informasi bahwa persentase ketuntasan hasil belajar keterampilan passing bermain sepak bola siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang pada siklus II adalah 97% tuntas terdiri dari frekuensi 35 siswa dan 3% tuntas terdiri dari frekuensi 1 siswa. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.

**Gambar 4.** Ketuntasan Belajar Keterampilan Siklus II

Dari data di atas diperoleh informasi bahwa data tersebut ketuntasan belajar keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang mengalami peningkatan yang signifikan dengan ketuntasan mencapai 35 siswa dari jumlah keseluruhan 36 siswa. Sedangkan siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang yang tidak tuntas sebanyak 1 orang atau sebesar 3 %.

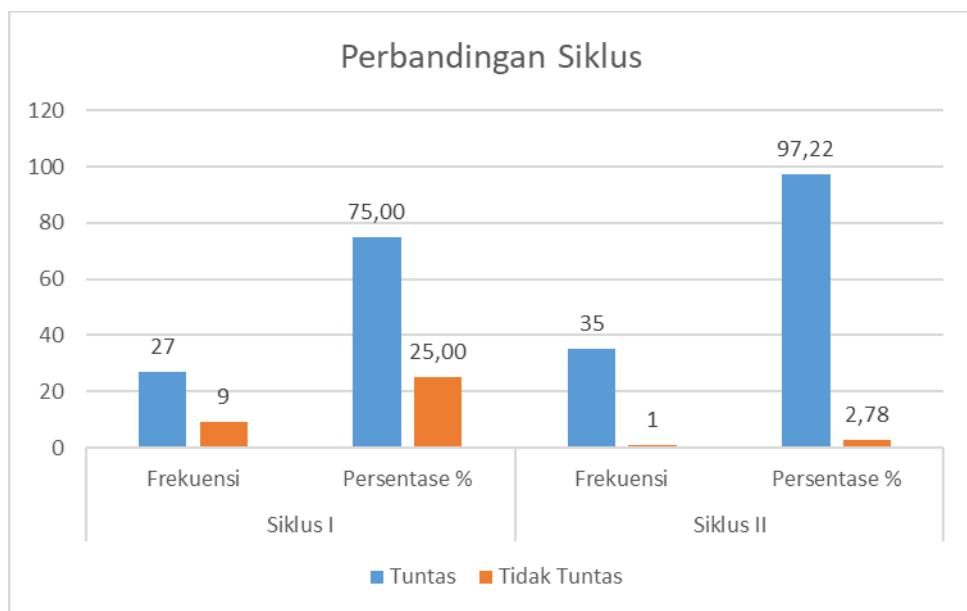
Perbandingan Siklus I dan Siklus II

Untuk mengetahui perbandingan hasil ketuntasan belajar keterampilan passing siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4. Perbandingan Antar Siklus I dan Siklus II

Kategori	Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	Persentase %	Frekuensi	Persentase %
Tuntas	27	75,00	35	97,22
Tidak Tuntas	9	25,00	1	2,78
	36	100	36	100

Pada data di atas menunjukkan informasi bahwa presentase ketuntasan hasil belajar keterampilan passing bermain sepak bola siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang pada siklus I dan Siklus II. Lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram batang sebagai berikut.



Gambar 5. Perbandingan Ketuntasan Belajar Keterampilan Siklus I dan Siklus II

Dari data di atas diperoleh informasi bahwa data tersebut ketuntasan belajar keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang diuraikan sebagai berikut :

1. Persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tuntas sebesar 75% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 97% untuk materi passing sepak bola.
2. Persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tidak tuntas pada siklus I sebesar 25%, pada siklus II mengalami penurunan sebanyak 3%.

Peningkatan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang dapat dilakukan melalui variasi permainan sebagai pembelajaran. Passing sepak bola adalah salah satu keterampilan dasar yang sangat penting dalam permainan sepak bola. Dengan menggunakan variasi permainan, siswa dapat belajar dan mempraktikkan keterampilan passing bermain sepak bola dalam suasana yang menyenangkan dan interaktif. Terlihat dari pewolehan analisis data terkait persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tuntas sebesar 75% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 97% untuk materi passing sepak bola. Persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tidak tuntas pada siklus I sebesar 25%, pada siklus II mengalami penurunan sebanyak 3%.

Variasi permainan dapat dirancang untuk memfokuskan pada aspek-aspek tertentu dari keterampilan passing bermain sepak bola, seperti akurasi, kecepatan, dan kontrol. Penggunaan variasi permainan sebagai pembelajaran, siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang dapat meningkatkan keterampilan passing bermain sepak bola mereka secara signifikan. Selain itu, variasi permainan juga dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar dan mempraktikkan keterampilan voli. Dengan demikian, pembelajaran voli dapat menjadi lebih menyenangkan, interaktif, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Penggunaan modifikasi permainan sebagai media dan metode pembelajaran dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam proses pembelajaran. Modifikasi permainan dapat membantu siswa untuk memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, modifikasi permainan juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Dengan demikian, penggunaan modifikasi permainan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif.

Karakteristik siswa yang sesuai dengan minat melalui permainan dalam pembelajaran adalah siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap permainan dan aktivitas fisik. Siswa seperti ini dapat lebih mudah memahami konsep-konsep yang sulit dengan cara yang lebih menyenangkan dan interaktif. Selain itu, siswa yang memiliki minat yang tinggi terhadap permainan juga dapat lebih mudah mengembangkan keterampilan sosial, seperti kerja sama, komunikasi, dan empati. Dengan demikian, penggunaan modifikasi permainan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Penggunaan modifikasi permainan sebagai media dan metode pembelajaran juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Dalam permainan, siswa harus membuat keputusan yang cepat dan tepat untuk mencapai tujuan. Hal ini dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif. Selain itu, penggunaan modifikasi permainan juga dapat membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan mengatasi masalah dan mengambil risiko. Dengan demikian, penggunaan modifikasi permainan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Dalam implementasinya, penggunaan modifikasi permainan sebagai media dan metode pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan dan minat siswa. Guru harus memilih permainan yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan minat siswa. Selain itu, guru juga harus memastikan bahwa permainan yang dipilih dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif. Dengan demikian, penggunaan modifikasi permainan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih efektif dan menyenangkan. Dengan menyesuaikan permainan sesuai kebutuhan dan minat siswa, modifikasi permainan menciptakan jalur pembelajaran yang lebih relevan dan bermakna, sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan lebih optimal.

4. KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang dilaksanakan pada dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yakni (1) perencanaan, (2) pelaksanaan tindakan, (3) observasi, dan (4) refleksi. Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan dan pembahasan yang telah digunakan pada bab sebelumnya diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan variasi model permainan yang dimodifikasi sebagai pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan passing dalam permainan sepak bola pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Semarang. Persentase ketuntasan keterampilan passing bermain sepak bola pada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang setelah mengaplikasikan pembelajaran dengan variasi permainan untuk kategori tuntas sebesar 75% pada siklus I, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 97% untuk materi passing sepak bola.

UCAPAN TERIMAKASIH

Terima kasih kepada siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Semarang yang telah meluangkan waktu untuk berpartisipasi dalam penelitian ini, sehingga data yang diperlukan dapat terkumpul dengan baik. Selain itu, terima kasih pada SMA Negeri 2 Semarang yang telah

memberikan ijin program pengajaran dalam menerapkan ilmu paedagogik peneliti. Terakhir Pada Universitas PGRI Semarang telah memberikan kesempatan belajar pada PPL 1 dan PPL 2 serta mengembangkan ilmu yang didapat selama perkuliahan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi Putra, Y., & Sistiasih, V. S. (2021). Modifikasi Pembelajaran Permainan Sepak bola. *Jurnal Porkes*, 4(2), 126–133. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i2.4705>
- Aditya, R., & Helmi, B. (2019). Optimalisasi Hasil Belajar Passing Dalam Permainan Sepak Bola Dengan Menggunakan Punggung Kaki Melalui Pendekatan Variasi Pembelajaran. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian*, 1(2), 659–665. <https://www.e-prosiding.umnaw.ac.id/index.php/penelitian/article/view/614>
- Bahtra, R. (2022). *Buku Ajar Permainan Sepakbola* (Issue 156). Sukabina Publisher.
- Banjarani, W. A., & Ridwan, M. (2023). Pengaruh Media Augmented Reality Terhadap Motivasi Belajar Passing Sepak Bola. *Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 3(2), 123–130. <https://doi.org/10.55081/jumper.v3i2.903>
- Diananda, A. (2019). Psikologi Remaja Dan Permasalahannya. *Journal ISTIGHNA*, 1(1), 116–133. <https://doi.org/10.33853/istighna.vii1.20>
- Hartanto, Y., Insanisty, B., & Arwin, A. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments Untuk Meningkatkan Keterampilan Teknik Passing Kaki Bagian Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Kelas X Teknik Informatika Smk Negeri 8 Bengkulu Utara. *Kinestetik: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 1(2), 68–74. <https://doi.org/10.33369/jk.vii2.3466>
- Prakoso, D. A., & Sembiring, I. (2022). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Sepak Bola Melalui Teams Games Tournament (TGT). *JUMPER : Jurnal Mahasiswa Pendidikan Olahraga*, 2(2), 107–116. <https://doi.org/10.55081/jumper.v2i2.556>
- Primasoni, N. (2017). *Pedoman melatih sepakbola anak usia dini berkarakter*. UNY Press. http://staffnew.uny.ac.id/upload/198405212008121001/penelitian/buku_sepakbola_karakter.pdf
- Rohani. (2019). *Diktat Media Pembelajaran*. 95.
- Soemaryoto, & Nopembri, S. (2018). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (Kelas XII)*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Syarifudin, S. W. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SMA/MA* (Vol. 1). Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.