

Penerapan Permainan Modifikasi 3 vs 3 Passing Game Sepakbola untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Siswa SMP Negeri 30 Semarang

Basis Riza¹ Intan idayati² Bowo Dwi Riyanto³ Buyung Kusuma Wardhana⁴

¹PPG Prajabatan, PJKR, Universitas PGRI Semarang, Semarang, Kode Pos 50125

²Universitas PGRI Semarang, Semarang, Kode Pos 50125

³SMP Negeri 30 Semarang, Kode Pos 50141

⁴Universitas PGRI Semarang, Semarang, Kode Pos 50125

Email: basisriza5@gmail.com ¹

Email: intanindiati@upgris.ac.id ²

Email: bowodwi.riyanto@gmail.com ³

Email: buyungkusumawardhana@upgris.ac.id ⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan passing dalam permainan sepak bola melalui penerapan permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” pada siswa kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Pada tahap pra tindakan, kemampuan dasar passing siswa masih tergolong rendah, dengan sebagian besar siswa (72%) berada pada kategori “Belum Mahir”. Pada siklus I, dilakukan tindakan dengan menggunakan permainan “kucing-kucingan” untuk meningkatkan dasar koordinasi dan kontrol bola. Hasilnya menunjukkan peningkatan, namun belum signifikan: 19% siswa tergolong “Sangat Mahir”, 50% “Mahir”, dan 31% masih “Belum Mahir”. Berdasarkan refleksi tersebut, dilakukan tindakan pada siklus II dengan menggunakan permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” yang lebih kontekstual dan kompetitif. Hasilnya menunjukkan peningkatan yang signifikan, di mana 38% siswa mencapai kategori “Sangat Mahir”, 56% “Mahir”, dan hanya 6% yang tetap dalam kategori “Belum Mahir”. Penerapan permainan modifikasi ini terbukti efektif tidak hanya dalam meningkatkan teknik dasar passing. Format permainan yang menyenangkan membuat siswa lebih aktif, terlibat, dan percaya diri selama proses pembelajaran. Dengan pembagian kelompok berdasarkan kemampuan awal, setiap siswa mendapat pengalaman belajar yang sesuai dengan kebutuhannya. Penelitian ini menyimpulkan bahwa “3 vs 3 Passing Game” merupakan strategi pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan keterampilan teknik dasar sepak bola serta menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna dalam pelajaran PJOK.

Kata kunci: Sepak Bola, Passing, Permainan Modifikasi, PJOK, PTK

ABSTRACT

This study aims to improve passing skills in soccer through the implementation of the modified game "3 vs 3 Passing Game" for 7B grade students at SMP Negeri 30 Semarang. The study employed a Classroom Action Research (CAR) method conducted in two cycles. In the pre-action stage, students' basic passing skills were still low, with the majority (72%) categorized as "Not Proficient." In Cycle I, an intervention using the "cat-and-mouse" game was conducted to improve coordination and ball control. The results showed some improvement, but not significantly: 19% of students were categorized as "Highly Proficient," 50% as "Proficient," and 31% remained "Not Proficient." Based on these reflections, Cycle II was carried out using the more contextual and competitive "3 vs 3 Passing Game." The results showed a significant improvement, with 38% of students achieving "Highly Proficient," 56% "Proficient," and only 6% remaining "Not Proficient." The implementation of the modified game proved effective not only in improving basic passing techniques. The enjoyable format of the game made students more active, engaged, and confident during the learning process. With groupings based on initial ability, each student received a learning experience tailored to their needs. This study concludes that the "3 vs 3 Passing Game" is an appropriate instructional strategy to

enhance basic soccer skills while creating an active, enjoyable, and meaningful learning environment in Physical Education.

Keywords: *football, passing, modified game, physical education, classroom action research*

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan aspek fisik, mental, emosional, dan sosial peserta didik secara seimbang melalui aktivitas fisik yang terstruktur (Sari et al., 2022). Dalam konteks Kurikulum Merdeka yang diterapkan di Indonesia, pendidikan jasmani menjadi salah satu wahana utama untuk menumbuhkan kebugaran jasmani, karakter, serta kemampuan kerja sama di antara peserta didik (Putra & Wahyuni, 2023). Sepak bola sebagai salah satu cabang olahraga populer dan favorit di kalangan siswa memiliki potensi besar dalam membentuk keterampilan motorik, koordinasi, dan kerja sama tim (Rahmawati et al., 2021). Salah satu aspek penting dalam permainan sepak bola adalah keterampilan passing, yaitu kemampuan mengoper bola secara akurat dan efektif kepada rekan satu tim. Passing yang baik bukan hanya mencerminkan keterampilan teknis, tetapi juga pemahaman taktik dan kerja sama antar pemain (Firdaus & Nurhadi, 2024).

Sayangnya, berdasarkan pengamatan awal di SMP Negeri 30 Semarang, ditemukan bahwa sebagian besar siswa kelas 7B masih mengalami kesulitan dalam melakukan passing dengan baik, seperti operan yang tidak akurat, terlalu lemah, atau tidak tepat sasaran. Kondisi ini menyebabkan jalannya permainan menjadi kurang efektif dan mengurangi kesenangan dalam bermain sepak bola di kalangan siswa. Hal ini sejalan dengan temuan Nugroho dan Saputra (2022) yang menyatakan bahwa keterbatasan pengalaman bermain dan metode pembelajaran tradisional dapat menurunkan efektivitas pembelajaran teknik dasar sepak bola pada siswa usia menengah pertama.

Untuk itu, dibutuhkan pendekatan pembelajaran yang menyenangkan, bermakna, dan sesuai dengan karakteristik siswa usia SMP (Handayani & Santoso, 2023). Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah penggunaan permainan modifikasi yang menekankan pada pengembangan keterampilan dasar secara spesifik dan kontekstual (Ramadhani et al., 2023). Permainan modifikasi merupakan bentuk inovatif dari pembelajaran pendidikan jasmani yang dirancang untuk mengadaptasi permainan asli ke dalam bentuk yang lebih sederhana, terstruktur, dan sesuai dengan kebutuhan belajar peserta didik (Wulandari & Prasetyo, 2021). Dalam konteks pengembangan keterampilan passing, permainan modifikasi dapat memberikan ruang bagi siswa untuk lebih banyak mengulang keterampilan tertentu dalam situasi yang menyenangkan dan kompetitif.

Permainan '3 vs 3 Passing Game' merupakan salah satu bentuk modifikasi yang dirancang khusus untuk meningkatkan kualitas passing dengan melibatkan jumlah pemain yang terbatas dan ruang bermain yang lebih kecil (Priambodho & Widodo, 2021). Dengan konfigurasi ini, siswa dituntut untuk terus terlibat dalam permainan dan melakukan passing secara berulang-ulang, sehingga mereka dapat memperbaiki teknik, akurasi, dan kecepatan pengambilan keputusan secara langsung dalam konteks permainan (Irmayanti et al., 2023). Pendekatan ini sejalan dengan prinsip *deliberate practice*, yaitu bahwa keterampilan akan berkembang secara optimal ketika individu terlibat dalam latihan yang terfokus, penuh perhatian, dan mendapatkan umpan balik langsung (Santoso et al., 2024).

Dalam konteks pendidikan jasmani, permainan modifikasi seperti ini dapat mendorong terjadinya pembelajaran aktif dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Alifia et al., 2023). Selain itu, permainan 3 vs 3 juga memberikan kesempatan yang lebih besar bagi siswa untuk berinteraksi satu sama lain dan membangun kerja sama tim yang kuat (Wicaksono & Sari, 2022).

Menurut Weinberg dan Gould (2019), keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tidak hanya berkontribusi terhadap peningkatan

keterampilan fisik, tetapi juga membentuk karakter seperti sportivitas, empati, dan tanggung jawab sosial. Oleh karena itu, guru pendidikan jasmani perlu merancang pengalaman belajar yang kontekstual dan sesuai dengan tingkat perkembangan siswa (Hidayat & Lestari, 2023). Berdasarkan hasil observasi di kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang, ditemukan bahwa penggunaan metode tradisional dalam mengajarkan keterampilan passing belum mampu memberikan hasil yang optimal. Hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang terlalu berpusat pada guru dan minimnya keterlibatan siswa dalam pengambilan keputusan saat bermain. Siswa cenderung pasif dan hanya mengikuti instruksi tanpa memahami konteks permainan secara menyeluruh (Nugraha et al., 2022).

Selain itu, latihan yang digunakan cenderung monoton dan tidak menyenangkan, sehingga mengurangi motivasi dan partisipasi siswa (Putri & Rahman, 2023). Dalam kondisi seperti ini, penting bagi guru untuk melakukan inovasi melalui permainan modifikasi yang memungkinkan siswa belajar secara aktif, kontekstual, dan bermakna. Salah satu pendekatan yang potensial adalah *game-based learning*, yaitu pembelajaran yang berbasis pada situasi permainan untuk mencapai tujuan tertentu (Alifia et al., 2023). Pendekatan ini menekankan pentingnya memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menantang, sekaligus relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Berdasarkan kajian literatur, permainan modifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan dasar permainan bola, seperti passing, dribbling, dan shooting, khususnya pada siswa usia sekolah dasar dan menengah (Ramadhani et al., 2023). Penelitian oleh Ramadhani et al. (2023) menunjukkan bahwa permainan modifikasi dapat meningkatkan kualitas pengambilan keputusan dan keterlibatan siswa dalam permainan sepak bola. Dalam studi tersebut, siswa yang dilatih menggunakan permainan modifikasi menunjukkan peningkatan signifikan dalam akurasi passing dan pemahaman taktik permainan. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Priambodho dan Widodo (2021) yang menyimpulkan bahwa permainan berukuran kecil seperti 3 vs 3 lebih efektif dalam mengembangkan keterampilan taktis dan teknik dibandingkan dengan permainan penuh (11 vs 11). Hal ini disebabkan oleh lebih banyaknya sentuhan bola dan keterlibatan aktif setiap pemain dalam permainan kecil. Oleh karena itu, pendekatan permainan 3 vs 3 dipandang sesuai untuk meningkatkan kemampuan passing siswa kelas 7 SMP yang masih berada pada tahap perkembangan keterampilan dasar (Santoso et al., 2024). Permainan ini juga memungkinkan guru untuk memberikan umpan balik secara langsung dan membimbing siswa dalam situasi permainan nyata, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

Melalui penelitian tindakan kelas (PTK) ini, penulis bermaksud untuk menerapkan dan mengkaji efektivitas permainan modifikasi '3 vs 3 Passing Game' dalam meningkatkan kemampuan passing siswa kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang. Penelitian ini dilaksanakan melalui dua siklus tindakan, dimulai dengan observasi dan pemberian perlakuan menggunakan permainan kucing-kucingan pada siklus pertama, kemudian dilanjutkan dengan permainan modifikasi 3 vs 3 pada siklus kedua. Setiap siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data yang dikumpulkan meliputi hasil tes keterampilan passing siswa, observasi aktivitas pembelajaran, serta refleksi guru dan siswa terhadap proses pembelajaran yang berlangsung. Melalui pendekatan ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang efektif dan aplikatif dalam meningkatkan keterampilan dasar sepak bola, khususnya passing, yang menjadi fondasi penting dalam permainan sepak bola. Penelitian ini juga bertujuan untuk memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik pendidikan jasmani yang lebih inovatif, partisipatif, dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik peserta didik.

Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya penting dari aspek peningkatan keterampilan motorik peserta didik, tetapi juga dari sisi pedagogi dan inovasi dalam proses pembelajaran. Temuan dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi dan acuan bagi guru pendidikan jasmani lainnya dalam merancang strategi pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, khususnya melalui permainan modifikasi yang sesuai dengan konteks

sekolah. Selain itu, hasil penelitian ini juga dapat menjadi dasar dalam pengembangan kurikulum dan pelatihan guru yang berorientasi pada praktik pembelajaran berbasis permainan (game-based learning), sehingga mampu menciptakan suasana belajar yang lebih hidup dan bermakna bagi siswa. Oleh karena itu, penting untuk dilakukan penelitian tindakan kelas ini secara sistematis dan reflektif agar hasilnya valid, reliabel, dan dapat diterapkan secara lebih luas dalam konteks pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama.

2. METODE PELAKSANAAN

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kolaboratif yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan passing dalam permainan sepak bola pada siswa kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang melalui penggunaan permainan modifikasi '3 vs 3 Passing Game'. Model PTK yang digunakan mengacu pada model Kemmis dan McTaggart (1988), yang terdiri atas empat tahap dalam setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan (planning), (2) pelaksanaan tindakan (acting), (3) observasi (observing), dan (4) refleksi (reflecting). Setiap siklus dilakukan berdasarkan hasil evaluasi dari tahap sebelumnya, dan apabila hasil yang diharapkan belum tercapai secara optimal, maka tindakan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Sebelum pelaksanaan siklus, dilakukan tahap pra tindakan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan passing siswa. Pada tahap ini, pembelajaran dilakukan menggunakan metode konvensional berupa permainan sepak bola biasa. Hasil observasi dan tes praktik pada tahap ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa belum memiliki kemampuan passing yang baik, ditandai dengan kurangnya akurasi, kontrol bola yang lemah, dan kesulitan dalam kerja sama tim. Berdasarkan hasil tersebut, dirancang tindakan pembelajaran dalam dua siklus. Pada siklus pertama, tindakan yang diberikan adalah penggunaan permainan modifikasi 'Kucing-Kucingan' untuk melatih kerja sama dan keterampilan dasar operan dalam suasana permainan yang menyenangkan. Kemudian pada siklus kedua, diterapkan permainan '3 vs 3 Passing Game' yang menekankan pada pengulangan passing, pengambilan keputusan cepat, dan kerja sama tim dalam situasi permainan yang lebih kompleks dan kompetitif.

Observasi dilakukan oleh peneliti bersama guru PJOK kolaborator untuk mencatat proses pembelajaran, keterlibatan siswa, dan pelaksanaan strategi pembelajaran. Refleksi dilakukan di akhir setiap siklus untuk mengevaluasi efektivitas tindakan dan merancang perbaikan untuk siklus selanjutnya. Jika setelah siklus kedua terjadi peningkatan yang signifikan pada kemampuan passing siswa, maka tindakan dinyatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

Adapun pengumpulan data dilakukan dengan beberapa teknik berikut:

- a. Observasi : Observasi dilakukan secara sistematis untuk mengamati aktivitas guru dan peserta didik selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan permainan modifikasi. Fokus observasi meliputi keterlibatan siswa, kerja sama tim, dan keterampilan passing yang ditunjukkan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.
- b. Tes Praktik : Tes praktik digunakan untuk mengukur keterampilan passing siswa. Tes dilakukan pada tahap pratindakan, akhir siklus I, dan akhir siklus II. Tes ini mencakup indikator: akurasi passing, kekuatan, ketepatan sasaran, dan kemampuan menerima operan. Hasil tes dikategorikan ke dalam tiga tingkat penguasaan: belum mahir, mahir, dan sangat mahir.
- c. Dokumentasi : Dokumentasi berupa foto, video, dan catatan lapangan digunakan sebagai bukti fisik kegiatan tindakan serta perkembangan keterampilan peserta didik. Bukti visual juga membantu dalam proses refleksi dan penyusunan laporan tindakan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini disusun berdasarkan indikator keterampilan passing dalam sepak bola serta tahapan pelaksanaan permainan modifikasi. Instrumen utama, di antara lain :

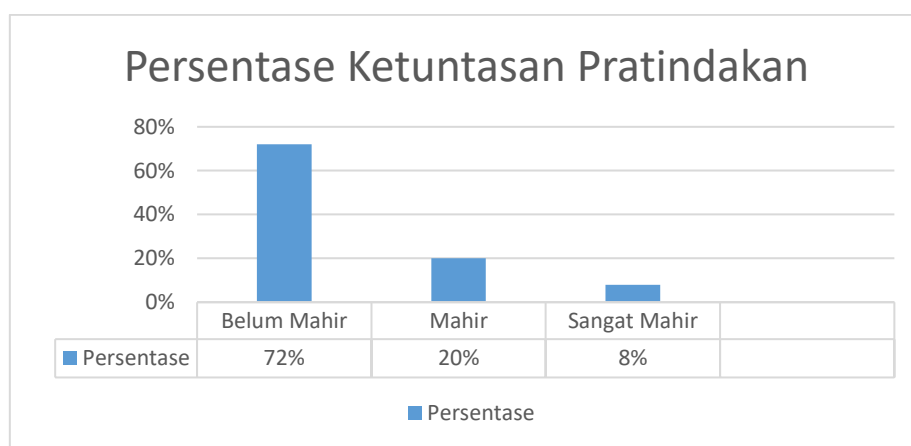
- a. Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa. Digunakan untuk menilai keterlaksanaan proses pembelajaran, efektivitas instruksi guru, dan tingkat partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran.
- b. Lembar Penilaian Hasil Praktik Passing. Penilaian dilakukan berdasarkan aspek: teknik mengoper bola (kaki bagian dalam, luar, dan punggung kaki), akurasi sasaran, kecepatan operan, serta kemampuan kontrol bola.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian telah divalidasi melalui diskusi dengan guru PJOK dan ahli pendidikan jasmani untuk memastikan validitas isi serta kesesuaian indikator yang digunakan.

Data yang sudah dikumpulkan kemudian dianalisis menggunakan pendekatan kuantitatif dan kualitatif. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengukur peningkatan keterampilan passing berdasarkan skor tes praktik siswa, yang dikonversikan dalam bentuk persentase dan diklasifikasikan dalam kategori ketuntasan belajar. Perbandingan dilakukan terhadap hasil pratindakan, siklus I, dan siklus II. Analisis kualitatif dilakukan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, dinamika kelas, serta respon siswa terhadap metode yang digunakan. Data dari observasi dan wawancara dianalisis secara deskriptif dengan mengidentifikasi tema-tema utama, seperti motivasi siswa, partisipasi aktif, dan perubahan perilaku belajar. Hasil analisis ini dikaitkan dengan data kuantitatif untuk memberikan gambaran yang komprehensif tentang efektivitas tindakan. Kriteria keberhasilan tindakan ditetapkan jika minimal 75% siswa menunjukkan peningkatan ke kategori “mahir” dan “sangat mahir” dalam keterampilan passing pada akhir siklus II. Jika hasil tersebut telah tercapai, maka pembelajaran dianggap berhasil dan tindakan dihentikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam tiga tahap, yaitu pra tindakan, siklus I, dan siklus II, untuk mengkaji efektivitas permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” dalam meningkatkan kemampuan passing siswa. Tahap pra tindakan bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal passing siswa kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang tahun pelajaran 2024/2025. Penilaian dilakukan melalui tes teknik dasar passing pendek dalam permainan sepak bola dengan kriteria penguasaan teknik, akurasi umpan, serta koordinasi dengan rekan setim. Adapun hasil pra tindakan sebagaimana dijabarkan pada Gambar 1 dan Tabel 1.



Gambar 1. Presentase Ketuntasan Pra Tindakan

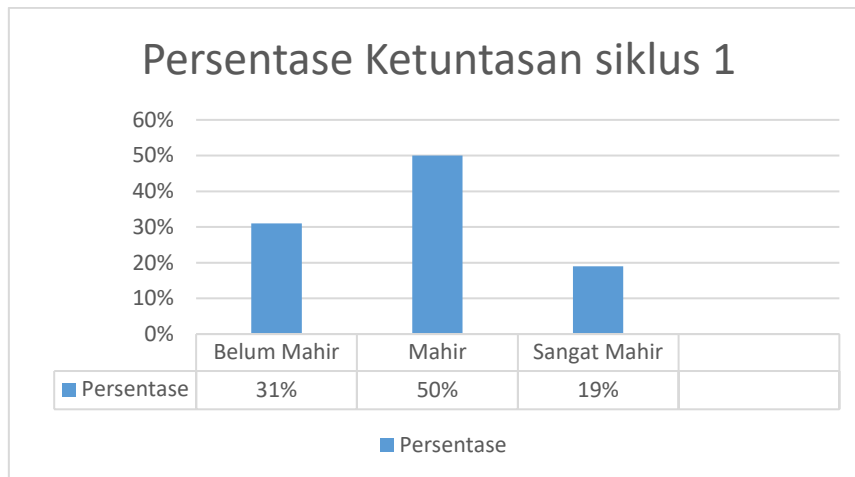
Tabel 1. Presentase Ketuntasan Pra Tindakan

No	Kategori	Peserta didik	Presentase
----	----------	---------------	------------

1	Sangat Mahir	3	8%
2	Mahir	7	20%
3	Belum Mahir	26	72%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan hasil pra tindakan, hanya 3 siswa (8%) yang masuk kategori “Sangat Mahir”, 7 siswa (20%) pada kategori “Mahir”, dan 26 siswa (72%) berada pada kategori “Belum Mahir”. Hasil ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa masih mengalami kesulitan dalam mengontrol arah bola, mengatur kekuatan tendangan, dan memilih waktu yang tepat untuk melakukan passing. Kesalahan umum yang ditemukan antara lain adalah bola tidak mengarah ke sasaran, kurangnya koordinasi antarpemain, serta lemahnya kekuatan tendangan yang menyebabkan umpan tidak efektif. Selain itu, beberapa siswa terlihat kurang percaya diri saat melakukan passing dalam situasi permainan, yang menunjukkan adanya kendala pada aspek afektif seperti motivasi dan rasa percaya diri. Guru juga mencatat bahwa beberapa siswa kurang aktif terlibat dalam permainan karena tidak memahami peran mereka dalam tim atau belum menguasai konsep dasar passing. Hal ini memperlihatkan bahwa pendekatan pembelajaran yang digunakan sebelumnya belum mampu menjawab kebutuhan siswa yang memiliki tingkat keterampilan yang beragam dan gaya belajar yang berbeda. Pendekatan tradisional yang bersifat instruksional dan kurang partisipatif tampaknya tidak cukup efektif dalam mendorong keterlibatan aktif seluruh siswa. Dengan demikian, diperlukan model pembelajaran yang lebih adaptif, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan serta kebutuhan belajar siswa. Model yang dapat mengakomodasi variasi tingkat keterampilan siswa serta menciptakan suasana belajar yang kondusif dan kolaboratif sangat dibutuhkan. Pendekatan pembelajaran melalui permainan modifikasi efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa, memperkuat kerja sama tim, serta mengasah keterampilan teknik secara kontekstual dan menyenangkan. (Fitrianto et al., 2023, hlm. 58)

Adapun kondisi kedua, yakni tindakan di siklus I. Pada tindakan siklus I, permainan modifikasi “kucing-kucingan” diterapkan sebagai bentuk intervensi awal untuk mengembangkan teknik dasar passing siswa. Permainan ini dipilih karena melibatkan banyak gerakan dasar seperti pergerakan tanpa bola, penghindaran lawan, dan operan pendek dalam situasi sederhana. Permainan dirancang agar siswa terbiasa mengambil keputusan dengan cepat dan melakukan passing akurat dalam kondisi minim tekanan. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 5–6 orang dan diminta untuk melakukan passing sambil menghindari “kucing” yang berusaha memotong bola. Latihan ini bertujuan memperkuat koordinasi, kecepatan reaksi, serta pemahaman terhadap ruang gerak dan posisi teman. Dari observasi guru, terlihat bahwa siswa sangat antusias mengikuti permainan ini karena formatnya menyenangkan dan menantang. Meski demikian, masih ditemukan beberapa kendala, terutama pada siswa kategori “Belum Mahir” yang sering kehilangan bola saat tertekan.



Gambar 2. Presentase Ketuntasan Siklus I

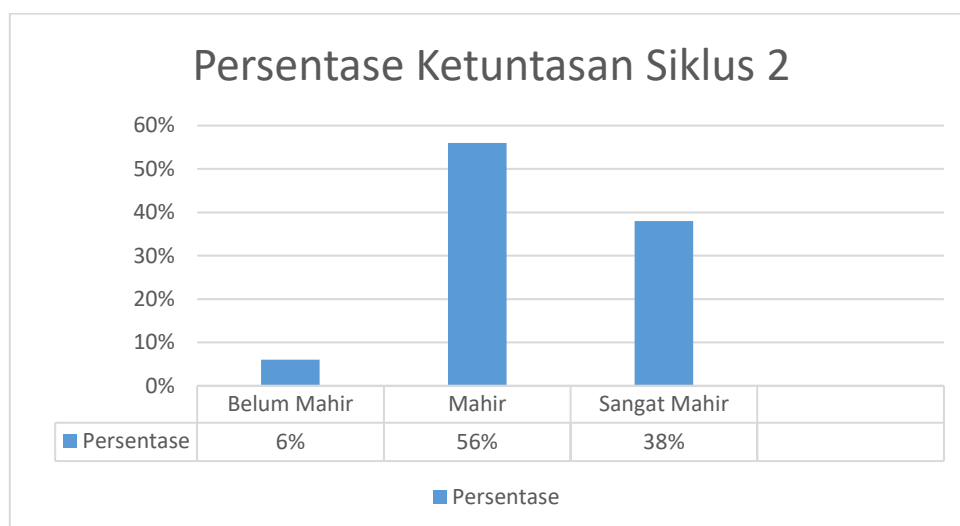
Tabel 2. Presentase Ketuntas Siklus I

No	Kategori	Peserta didik	Presentase
1	Sangat Mahir	7	19%
2	Mahir	18	50%
3	Belum Mahir	11	31%
Jumlah		36	100%

Hasil penilaian menunjukkan perubahan distribusi kemampuan: 7 siswa (19%) masuk kategori “Sangat Mahir”, 18 siswa (50%) kategori “Mahir”, dan 11 siswa (31%) masih “Belum Mahir”. Ini menunjukkan adanya peningkatan, namun belum signifikan dan konsisten. Meskipun terjadi peningkatan kuantitatif pada dua kategori teratas, perubahan ini belum dapat dikatakan signifikan karena sebagian siswa masih menunjukkan inkonsistensi dalam keterampilan teknis. Dalam praktik di lapangan, beberapa siswa masih kesulitan dalam mengatur akurasi umpan, membaca pergerakan rekan satu tim, dan menjaga tempo permainan. Permasalahan ini terlihat lebih jelas ketika siswa berada di bawah tekanan atau dalam kondisi permainan yang dinamis. Hal ini mengindikasikan bahwa meskipun permainan kucing-kucingan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menstimulasi partisipasi siswa, pendekatan ini belum sepenuhnya mengatasi kesenjangan keterampilan di antara siswa. Oleh karena itu, diperlukan strategi lanjutan dengan pendekatan permainan yang lebih terstruktur dan kompetitif untuk melatih aspek teknik sekaligus taktik permainan. Dengan demikian, pada siklus II dirancang tindakan yang lebih fokus untuk mengatasi kelemahan tersebut melalui permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” yang menuntut kerja sama, kecepatan pengambilan keputusan, dan ketepatan passing dalam situasi permainan yang menyerupai kondisi nyata.

Selanjutnya kondisi saat tindakan pada siklus II. Siklus II dilaksanakan dengan menerapkan permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” untuk memperkuat hasil yang telah dicapai pada siklus sebelumnya. Permainan ini dirancang untuk menciptakan situasi permainan yang lebih nyata, dengan tekanan waktu dan ruang yang lebih tinggi. Dalam pelaksanaannya, siswa dibagi dalam kelompok kecil yang terdiri dari tiga pemain melawan tiga pemain lainnya dalam satu lapangan mini. Tujuan permainan adalah mempertahankan bola

melalui passing akurat dan menciptakan peluang mencetak gol dengan membangun kerja sama tim yang solid. Aktivitas ini memungkinkan siswa untuk mengasah kemampuan teknik, taktik, dan komunikasi secara bersamaan dalam suasana kompetitif namun tetap menyenangkan. Strategi pembelajaran ini juga memberikan ruang untuk penguatan keterampilan sosial seperti tanggung jawab, toleransi, dan sportivitas. Guru mengamati adanya peningkatan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan, serta peningkatan kualitas passing yang lebih terarah dan cepat.



Gambar 3. Presentase Ketuntasan Siklus II

Tabel 3. Presentase Ketuntasan Siklus II

No	Kategori	Peserta didik	Presentase
1	Sangat Mahir	14	38%
2	Mahir	20	56%
3	Belum Mahir	2	6%
Jumlah		36	100%

Berdasarkan hasil evaluasi, terjadi kemajuan signifikan dalam distribusi kemampuan: 14 siswa (38%) masuk kategori “Sangat Mahir”, 20 siswa (56%) kategori “Mahir”, dan hanya 2 siswa (6%) masih “Belum Mahir”. Ini menunjukkan efektivitas pendekatan permainan modifikasi dalam menciptakan lingkungan belajar yang kondusif untuk pengembangan teknik dasar sepak bola. Peningkatan hasil dari siklus ke siklus menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan modifikasi sangat cocok diterapkan dalam konteks pendidikan jasmani di tingkat SMP. Permainan seperti kucing-kucingan memberikan dasar-dasar pengenalan teknik dalam suasana tanpa tekanan yang berlebihan, sedangkan permainan 3 vs 3 Passing Game memperkuat aspek kompetisi dan ketepatan teknik dalam situasi permainan riil.

Kombinasi kedua permainan ini mampu merespons perbedaan kemampuan siswa, baik dari segi keterampilan fisik maupun kesiapan mental. Dalam pelaksanaannya, guru berperan

penting dalam mengamati, memberikan umpan balik, dan melakukan penyesuaian latihan berdasarkan kebutuhan tiap kelompok siswa. Hasil observasi dan refleksi menunjukkan bahwa siswa tidak hanya mengalami peningkatan kemampuan teknik, tetapi juga perkembangan dalam kerja sama tim, kepercayaan diri, dan motivasi belajar. Hal ini sejalan dengan temuan Nurhadi et al. (2022) yang menunjukkan bahwa penerapan pendekatan pembelajaran berbasis permainan modifikasi secara signifikan meningkatkan aspek sosial dan emosional siswa selain aspek teknis. Selain itu, penelitian oleh Amalia et al. (2024) menguatkan bahwa pendekatan Teaching at the Right Level (TaRL) mampu meningkatkan hasil belajar secara efektif dengan menyesuaikan materi pembelajaran sesuai tingkat kemampuan siswa sehingga motivasi dan pencapaian belajar meningkat secara berkelanjutan. Oleh karena itu, pendekatan ini layak dijadikan model dalam pembelajaran teknik dasar olahraga lainnya. Dengan penerapan yang konsisten dan adaptif, pendekatan permainan modifikasi mampu membangun fondasi keterampilan yang kuat bagi siswa dalam jangka panjang serta menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan dan bermakna.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan passing siswa kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang. Permainan ini mampu memberikan stimulus positif terhadap peningkatan teknik dasar passing melalui pendekatan yang menyenangkan, kompetitif, dan kolaboratif. Pada tahap pra tindakan, mayoritas siswa masih berada dalam kategori “Belum Mahir”, menunjukkan lemahnya penguasaan teknik dasar seperti akurasi umpan, kontrol bola, dan kerja sama tim. Melalui permainan kucing-kucingan pada siklus I, terjadi perbaikan awal dalam keterlibatan dan partisipasi siswa, namun peningkatan kemampuan teknis belum maksimal. Penerapan strategi pembelajaran yang lebih kompleks melalui permainan “3 vs 3 Passing Game” pada siklus II berhasil memperkuat peningkatan kemampuan teknis secara signifikan dan konsisten. Pendekatan ini memungkinkan siswa untuk berlatih dalam konteks permainan yang menyerupai situasi nyata, sehingga mereka mampu mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, dan sosial secara bersamaan. Kegiatan belajar menjadi lebih aktif dan menyenangkan, yang berdampak langsung pada meningkatnya motivasi dan kepercayaan diri siswa dalam bermain sepak bola. Selain itu, pengelompokan berdasarkan tingkat kemampuan membantu guru memberikan perlakuan berbeda sesuai kebutuhan siswa, sehingga tercipta pembelajaran yang lebih efektif dan inklusif. Hasil akhir menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berhasil keluar dari kategori “Belum Mahir” dan menunjukkan kemajuan yang signifikan dalam keterampilan passing. Oleh karena itu, permainan modifikasi “3 vs 3 Passing Game” sangat direkomendasikan untuk diterapkan sebagai alternatif pembelajaran keterampilan dasar dalam sepak bola, serta dapat dijadikan model pembelajaran inovatif dalam pendidikan jasmani secara umum.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan dalam pelaksanaan dan penyusunan artikel berjudul "Penggunaan Permainan Modifikasi '3 vs 3 Passing Game' untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Siswa dalam Sepak Bola di Kelas 7B SMP Negeri 30 Semarang". Ucapan terima kasih khusus disampaikan kepada Kepala Sekolah, guru pendidikan jasmani, dan peserta didik SMP Negeri 30 Semarang atas partisipasi dan kerja sama yang baik selama proses penelitian berlangsung. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada Program Pascasarjana Universitas PGRI Semarang yang telah memberikan arahan, bimbingan, serta fasilitas dalam mendukung kelancaran penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifia, E., Muhammad, H. N., & Hidayat, T. (2023). Penerapan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) dan TGfU (Teaching Games for Understanding) terhadap Motivasi Belajar pada Materi Keterampilan Kebugaran Jasmani. *EduInovasi: Journal of Basic Educational Studies*, 4(1), 745–761. <https://doi.org/10.47467/edui.v4i1.6019>
- Firdaus, M., & Nurhadi, A. (2024). Pengembangan keterampilan passing dalam sepak bola pada siswa SMP melalui pembelajaran berbasis permainan. *Jurnal Olahraga dan Pendidikan*, 15(2), 88–102.
- Handayani, D., & Santoso, E. (2023). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang kontekstual untuk siswa usia dini. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 9(3), 213–224.
- Hidayat, R., & Lestari, Y. (2023). Peran guru pendidikan jasmani dalam pembentukan karakter melalui aktivitas olahraga di sekolah. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Olahraga*, 7(1), 33–45.
- Irmayanti, Lutfi B, & Hermutaqien, B. P. F. (2023). PENERAPAN METODE BELAJAR DELIBERATE PRACTICE UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS III UPT SDN 44 DUAMPANUA KAB.PINRANG. *Jurnal Inovasi Pedagogik Dan Teknologi*, 1(2), 72–77. <https://journal.arthamaramedia.co.id/index.php/jiptek/article/view/77>
- Nugraha, R., & Saputra, D. (2022). Pengaruh metode pembelajaran tradisional terhadap keterampilan dasar sepak bola siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, 8(1), 54–62.
- Priambodho, A., & Widodo, A. (2021). Pengaruh Small Sided Games Terhadap Kapasitas Aerobik (Vo2 Max) Pemain Sepakbola. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(1), 105–114.
- Putra, I. G., & Wahyuni, S. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah. *Jurnal Kurikulum dan Pembelajaran*, 5(2), 77–85.
- Putri, M. N., & Rahman, F. (2023). Faktor-faktor yang memengaruhi motivasi belajar siswa dalam pembelajaran olahraga. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 11(1), 92–103.
- Ramadhani, C., Masbulan, & Rahmadani. (2023). PENGEMBANGAN KREATIVITAS MAHASISWA MELALUI PRAKTIK DAN MODIFIKASI PERMAINAN: MEMAHAMI AKTIVITAS BERMAIN DAN MANFAATNYA DALAM PERMAINAN BESAR DAN KECIL. *PENDALAS: Jurnal Penelitian Tindakan Kelas Dan Pengabdian Masyarakat*, 3(3), 236–247. <https://doi.org/10.47006/pendalas.v3i3.501>
- Ramadhani, T., Sutrisno, E., & Arifin, M. (2023). Pengaruh permainan modifikasi terhadap peningkatan kualitas pengambilan keputusan dalam sepak bola. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 16(1), 67–79.
- Santoso, A., Wibowo, H., & Sari, D. (2024). Umpan balik langsung dalam pembelajaran teknik sepak bola berbasis permainan modifikasi. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 13(1), 101–113.

- Sari, P., Anggraini, D., & Yuliani, F. (2022). Pendidikan jasmani sebagai media pengembangan holistik peserta didik. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 10(2), 129–138.
- Weinberg, R. S., & Gould, D. (2019). *Foundations of sport and exercise psychology* (7th ed.). Human Kinetics.
- Wulandari, S., & Prasetyo, D. (2021). Pengembangan media pembelajaran modifikasi permainan untuk meningkatkan keterampilan dasar siswa SMP. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 7(4), 243–252.