

Pengaruh Modifikasi Permainan Botolkaret Terhadap Kemampuan *Passing* dan Minat Siswa pada Pembelajaran Sepak Bola

Aris Wiji Saputra^{*}, Wahyu Setia Kuscahyaning Putri, Benny Widya Priadana

Program Studi pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

* Correspondence: ariswijis@gmail.com, wahyul0unugiri@gmail.com, benny.wp@unugiri.ac.id

Abstract

Soccer instruction is often hindered by students' low interest in learning and poor basic motor skills, particularly in the technique of inside-foot passing, due to a lack of instructional variety. This study aims to determine the effect of a modified rubber bottle game on students' inside-foot passing ability and interest in learning during soccer instruction. A quantitative method with a one-group pretest-posttest design was used. A sample of 42 ninth-grade students from MTs Ulumiyah Kebonharjo was selected using purposive sampling. The research instruments consisted of a passing skill test and a learning interest questionnaire. Data were analyzed using the Shapiro-Wilk normality test and a paired-sample t-test with SPSS version 23. The results of the study indicate that the modification of the rubber bottle game does not have a significant effect on inside-foot passing ability (Sig. 0.971 > 0.05), but has a highly significant effect on students' learning interest (Sig. 0.000 < 0.05). In conclusion, the modification of the rubber bottle game is effective in increasing learning interest but has not yet been able to significantly improve passing ability; therefore, it needs to be combined with more structured technical training.

Keyword: Game modifications; rubber bottle; soccer passing; interest in learning; soccer instruction

Abstrak

Pembelajaran sepak bola sering terkendala oleh rendahnya minat belajar dan keterampilan gerak dasar siswa, terutama dalam teknik *passing* kaki bagian dalam, akibat kurangnya variasi pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan botol karet terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam dan minat belajar siswa pada pembelajaran sepak bola. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan desain *one-group pretest-posttest*. Sampel sebanyak 42 siswa kelas IX MTs Ulumiyah Kebonharjo diambil menggunakan teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan *passing* dan angket minat belajar. Data dianalisis menggunakan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji *paired sample t-test* dengan SPSS versi 23. Hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan botol karet tidak berpengaruh signifikan terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam (Sig. 0,971 > 0,05), tetapi memberikan pengaruh sangat signifikan terhadap minat belajar siswa (Sig. 0,000 < 0,05). Simpulannya, modifikasi permainan botol karet efektif meningkatkan minat belajar, namun belum mampu meningkatkan kemampuan *passing* secara signifikan, sehingga perlu dikombinasikan dengan latihan teknik yang lebih terstruktur.

Kata kunci: Modifikasi permainan; botol karet; passing sepak bola; minat belajar; pembelajaran sepak bola

Received: 26 Desember 2025 | Revised: 8 Januari, 12 Februari 20 Maret 2026

Accepted: 13 Mei 2026 | Published: 8 Juni 2026



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pembelajaran bertujuan untuk mendorong perubahan kemampuan individu yang di pengaruhi beberapa faktor. Salah satu faktor yang mempengaruhi pembelajaran adalah guru. Guru merupakan seorang pendidik yang memberikan banyak pengaruh untuk siswa baik dari segi moral maupun pengetahuan. Nilai-nilai pribadi dan keaslian guru sangat penting, karena memberikan tolak ukur bagi siswa untuk berhubungan dan dicita-citakan. hal ini karena guru bertugas menyampaikan membentuk karakter, pengetahuan kepada peserta didik, kepribadian dan nilai-nilai moral peserta didik (Qalbi et al., 2025). Metode yang di berikan oleh guru harus memperhatikan karakter siswa, agar nantinya metode yang diterima dapat menumbuhkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran.

Pendidik harus mempertimbangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk mengoptimalkan hasil belajar (Darfin et al., 2025). Aspek penilaian tersebut sangatlah penting dalam pencapaian pembelajaran, yang pertama adalah kognitif yaitu mengenai pengetahuan yang harus di berikan oleh guru kepada siswa sebagai pola fikir untuk menemukan wawasan baru. Yang kedua afektif, mengenai pola emosional siswa dalam membentuk sebuah sikap. Yang ketiga adalah psikomotor, mengenai keterampilan atau kemampuan siswa dalam mempraktekan aksinya yang mencakup antara gerakan tubuh dan fikirannya. Aspek penilaian pembelajaran yang baik adalah ketika guru dan siswa bisa saling selaras menjaga integritas antar sesama sehingga akan menciptakan sebuah pembelajaran yang berkualitas.

Peran guru sangatlah diperlukan, mereka bertanggung jawab untuk menanamkan nilai-nilai dan perilaku positif, yang sangat penting bagi pertumbuhan pribadi siswa (Wijaya, 2023). Penanaman nilai pertumbuhan pribadi siswa dapat dilakukan melalui kegiatan Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan program pembelajaran yang melibatkan keterampilan fisik, pengetahuan berfikir dan kompetensi sosial dalam olahraga. Dengan menggabungkan aktivitas fisik dalam kurikulum pendidikan, tujuannya tidak hanya terbatas pada pengembangan Kemampuan motorik, tetapi juga merangkul pertumbuhan intelektual, organik, dan emosional siswa (Alvianto et al., 2023).

Program yang efektif harus mempertimbangkan dimensi untuk menciptakan strategi pengembangan yang komprehensif. Banyak strategi atau inovasi pembelajaran yang harus diterapkan oleh guru guna sebagai daya tarik minat siswa baik olahraga bola kecil maupun bola besar. Perbedaan antara olahraga bola kecil dan olahraga bola besar dapat dipahami salah satunya adalah seperti desain peralatan. Olahraga bola kecil biasanya melibatkan bola dengan diameter yang lebih kecil, seperti tenis, badminton, dan golf, sedangkan olahraga bola besar contohnya berupa sepak bola, basket, dan volley. Olahraga yang baik dapat di lakukan secara rutin dan teratur sehingga dapat meningkatkan kesehatan tubuh serta banyak digemari masyarakat adalah sepak bola.

Sepak bola merupakan salah satu olahraga beregu dengan pemain sebanyak 11 (sebelas) orang dari dua tim yang berbeda. Cabang olahraga ini yang populer di Indonesia dan hampir diseluruh instansi sekolah memprogramkan pembelajaran olahraga tersebut. Tetapi permasalahan yang sering timbul adalah siswa hanya sekedar bermain bola sehingga sering cepat menimbulkan rasa kebosanan, mereka kurang memperhatikan penguasaan dalam gerakan

dasar sepak bola seperti *passing*, *control* dan *dribbling* bola. Hal ini perlu diperbaiki agar kemampuan siswa dapat meningkat. *Passing* salah satu gerakan dasar yang penting dan dibutuhkan setiap pemain, melalui gerakan dasar *passing* yang tepat dan akurat dapat memberikan jalan terjadinya goal (Sutirta, 2023).

Dengan melakukan *passing* mempermudah tim untuk melakukan koordinasi, menghemat tenaga, dan lebih menguntungkan untuk memulai serangan dibandingkan melakukan pergerakan individual (Permono & Ramadhani, 2025). Sehingga proses terjadinya gol akan lebih mudah dan indah. Gerakan *passing* dapat dibedakan menjadi tiga dasar diantaranya *passing* menggunakan kaki bagian dalam, kaki bagian luar, dan punggung kaki. Ketiga gerakan tersebut sangatlah penting dan berpengaruh pada permainan sepak bola karena teknik tersebut dapat digunakan pada kondisi tertentu. Studi ini menemukan bahwa latihan terstruktur yang berfokus pada fase ini dapat menyebabkan peningkatan yang signifikan dalam kualitas gerakan (Rizky et al., 2023).

Hal tersebut membuktikan bahwa *passing* menggunakan kaki bagian dalam sangat memiliki kontribusi besar dalam olahraga sepak bola. Dengan gerakan tersebut diharapkan siswa siswi dapat meningkatkan kemampuan dalam proses pembelajaran sepak bola. Meningkatnya sebuah pembelajaran tidak lain karena minatnya siswa tersebut dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Minat merupakan salah satu faktor psikologis intern yang mempengaruhi hasil belajar siswa terhadap sebuah aktivitas, maka siswa tersebut akan memusatkan perhatiannya terhadap aktivitas tersebut secara konsisten tanpa paksaan dari siapapun (Oknaryana & Oktapiana, 2022).

Lebih jelasnya, suatu rasa suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat memiliki dampak yang signifikan terhadap pembelajaran karena siswa yang termotivasi lebih cenderung mengenali manfaat belajar untuk perkembangan mereka sendiri dan cara-cara di mana pengetahuan yang mereka peroleh dapat membantu mereka mencapai tujuan mereka (Sabila & Marna, 2023). Artinya jika siswa memiliki semangat atau minat dalam belajar itu akan memudahkan guru dalam pemberian variasi didalamnya khususnya dalam pembelajaran sepak bola. Pembelajaran sepak bola akan lebih menarik apabila terdapat variasi didalamnya.

Melalui variasi model pembelajaran permainan sepak bola peserta didik dapat lebih optimal dalam proses belajar (Bancin & Tantri, 2022). Pembelajaran dengan model variasi dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, dengan memiliki minat yang tinggi tentu itu akan memudahkan antusias siswa dalam memahami sebuah pembelajaran. Antusias siswa sangat diperlukan untuk efektifitas belajar, permainan mempromosikan lingkungan belajar yang spontan dan santai, memungkinkan anak-anak untuk mengekspresikan diri secara bebas (Sánchez et al., 2020). Konsep pembelajaran dalam konteks berbasis permainan mencakup beberapa elemen yang menghubungkan olahraga tradisional dengan mekanisme permainan, meningkatkan keterlibatan dan pemikiran strategis.

Konsep yang kami gunakan adalah modifikasi permainan botol karet. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa penerapan metode modifikasi permainan dalam pembelajaran keterampilan *passing* sepak bola di SMP Negeri 48 Makassar berhasil meningkatkan penguasaan keterampilan siswa (Maulana et al., 2025). Penelitian lain Fian Rizkyana, (2024) terdapat pengaruh pada modifikasi media terhadap penguasaan gerakan *passing* sepak bola

pada kaki bagian dalam siswa kelas V SD N 03 Banjaranyar Kabupaten Brebes. Penelitian tersebut sejalan dengan pelaksanaan modifikasi permainan sepak bola terhadap minat serta efektivitas peserta didik pada kegiatan pembelajaran PJOK (Hamdi & Massa, 2023).

Melalui penelitian yang telah ditemukan bahwa penggunaan modifikasi permainan sangat efektif dilakukan. Modifikasi permainan sepak bola adalah proses mengubah bentuk permainan sepak bola dari aturan aslinya agar sesuai dengan tujuan pembelajaran. Modifikasi permainan yang kami buat nantinya terdapat media yaitu sebagai alat bantu untuk pembelajaran. Melalui media pembelajaran yang efektif diharapkan dapat mengurangi kebosanan siswa dalam melakukan pembelajaran sepak bola salah satunya pada gerakan *passing* kaki bagian dalam, sehingga melalui semangat siswa dapat meningkatkan kemampuan belajar. Sebelum melakukan pembelajaran perlu adanya motivasi awal untuk agar siswa tersebut tertarik dan minat dalam melakukan aktivitas olahraga tersebut, karena hal tersebut bisa memberikan individu untuk melaksanakan sesuatu yang ingin dicapainya (Effendi & Cahyani, 2021).

Modifikasi sebagai pengembangan materi dalam kegiatan pembelajaran yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan siswa menjadi lebih baik (Irlandi & Muhammad, 2020). Peneliti sebelumnya lebih menekankan salah satu aspek saja dan tidak secara spesifik mengembangkan desain permainan botol karet. Dalam penelitian ini, permainan botol karet sebagai media modifikasi dan pembaruan peneliti yang terletak pada integrasi antara modifikasi permainan botol karet dengan pengukuran dua ranah sekaligus, yaitu ranah psikomotor (kemampuan *passing* kaki bagian dalam) dan ranah afektif (minat belajar siswa). Urgensi penelitian ini terletak pada kebutuhan sekolah untuk menemukan model pembelajaran yang menarik, dan efektif untuk mengatasi rendahnya kemampuan *passing* dan minat belajar siswa.

Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi baru dalam memberikan alternatif strategi pembelajaran yang kreatif dan inovatif. Permainan botol karet adalah permainan modifikasi dari permainan tradisional lempar karet pada zaman dahulu yang biasanya dimainkan oleh anak perdesaan. Permainan tradisional seperti lempar karet tidak hanya melestarikan budaya, tetapi juga membantu anak mengembangkan berbagai aspek perkembangannya (Thamrin Muzizat et al., 2023). Selain menghemat biaya, permainan tradisional juga berperan dalam memelihara kesehatan tubuh dan bahkan dapat dianggap sebagai bentuk olahraga karena melibatkan gerakan ekstra pada tubuh (Pratama Vicky Sukma et al., 2023).

Permainan tersebut bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang dapat meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa (Mohamad & Kusahyaning, 2021). Dalam perkembangan era modern permainan ini jarang di mainkan dikarenakan banyak teknologi canggih yang bermunculan. Lunturnya permainan tradisional membuat kurangnya nilai budaya di masyarakat. Permainan tradisional yang dilestarikan dari generasi ke generasi memiliki banyak manfaat seperti meningkatnya aspek psikologis, kelincahan, motivasi dan kreativitas. Dalam hal ini, permainan akan dimodifikasi menjadi media pembelajaran sepak bola untuk meningkatkan minat dan kemampuan *passing* kaki bagian dalam siswa di MTs Ulumiyah pada pembelajaran sepak bola.

Perbedaan dari permainan ini adalah ada beberapa penambahan alat yaitu bola dan botol yang mana permainan lempar karet menggunakan karet sebagai alat lempar menuju target sedangkan permainan botol karet ini menggunakan bola sebagai alat tendang menuju ke target yaitu botolkaret. Berdasarkan hasil observasi di MTs Ulumiyah dengan jumlah 96 siswa, dengan jumlah 6 kelas dan laki-laki 36 dan perempuan 60 dipisah dikarenakan sekolah tersebut bernuansa pondok. Dalam pembelajaran terdapat permasalahan pada materi sepak bola khususnya pada *passing*, banyak siswa yang suka dalam pembelajaran sepak bola 30% bisa dianggap cukup baik dalam melakukan gerakan *passing*, namun banyak juga yang tidak suka dan kemampuan *passing* siswa 70% mengalami ketidakstabilan, gerakan *passing* yang mereka lakukan tidak terarah dan *passing* yang dilakukan tidak sampai pada target serta mereka cepat bosan terhadap pembelajaran tersebut dikarenakan kurangnya variasi sehingga pembelajaran terlihat monoton.

Peneliti lain oleh Udin et al, (2025) menyatakan bahwa kesalahan didalam *passing* sepak bola masih banyak dilakukan oleh siswa dikarenakan *passing* masih cenderung asal-asalan dan masih suka bermain-main sesukanya ketika melakukan permainan sepak bola. Melihat hasil dilapangan peneliti mencoba memberikan hal baru berupa modifikasi permainan lempar karet yang dikombinasikan dengan permainan sepak bola. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis apakah penggunaan media pembelajaran yang dilakukan dapat mengurangi tingkat kebosanan serta meningkatkan kemampuan dasar *passing* kaki bagian dalam siswa di MTs Ulumiyah Kebonharjo pada pembelajaran sepak bola.

Penelitian ini difokuskan pada dua aspek utama, yaitu aspek afektif berupa minat atau antusiasme belajar siswa, serta aspek psikomotor berupa kemampuan melakukan *passing*. Melalui media pembelajaran berbasis modifikasi botol karet, diharapkan dapat memberikan hal-hal baru sehingga dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, variatif dan tidak monoton. Pentingnya memberikan sebuah kenyamanan dan kesenangan sebagai pemicu terjadinya rasa suka dengan harapan siswa-siswi dapat melakukan olahraga dengan semangat.

Metode

Penelitian menggunakan metode kuantitatif melalui data obeservasi serta pelaksanaan tes secara langsung di MTs Ulumiyah Kebonharjo. Teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, dikarenakan pada saat pengambilan ditentukan kriteria yaitu siswa yang memiliki kemampuan *passing* dan minat belajar rendah. Pendekatan kuantitatif digunakan sebagai penggambaran dan menganalisa berbagai aktivitas sosial serta pemikiran individu maupun kelompok (Sinaga et al., 2023). Metode ini dipilih untuk mengetahui pengaruh implemementasi pembelajaran permainan modifikasi botol karet sepak bola terhadap peningkatan kemampuan gerakan *passing* kaki bagian dalam siswa.

Populasi pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik MTs Ulumiyah berjumlah 96 yang terbagi 6 kelas dan masing-masing kelas laki-laki dan perempuan dipisah. Sempel penelitian adalah seluruh peserta didik kelas IX MTs Ulumiyah yang berjumlah 42. Penelitian tersebut menggunakan jenis *pre ekspeimental* dengan desain *one group pretest posttest*, yaitu

aktivitas satu kelompok melakukan *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* sesudah perlakuan guna mengetahui perubahan yang terjadi(Sugiyono, 2022) Desain gambar.

01 x 02

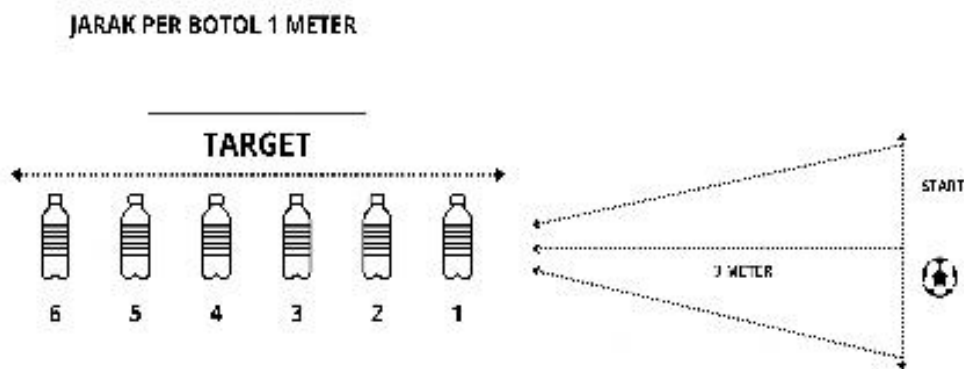
Keterangan :

X = perlakuan

O1 = *pretest* kelompok eksperimen

O2 = *posttest* kelompok eksperimen (sesudah diberi perlakuan).

Instrumen pengumpulan data terdiri dari tes ketepatan *passing*, lembar observasi aktivitas belajar siswa, angket, serta dokumentasi proses pembelajaran. Tes keterampilan digunakan untuk mengukur kemampuan teknik *passing* kaki bagian dalam, angket dibuat untuk mengetahui seberapa jauh minat siswa belajar, dan observasi dilakukan untuk melihat keaktifan dan keikutsertaan peserta didik dalam proses belajar. Teknik pengumpulan data keterampilan sepak bola menggunakan instrumen tes dari penelitian Taufiq & Winarno,(2024) yang kemudian kami ujikan di tiga ahli yaitu guru PJOK, coach SSB, dan dosen pengampu sepak bola, serta di MTS Syalafiyah Jatirogo dengan total sampel 33 siswa melalui uji reliabilitas test re test dengan hasil 0,807. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan *treatment* dari modifikasi permainan botol karet. Berikut prosedur permainannya



Gambar 1. Permainan botol karet

Permainan botolkaret diatas merupakan media perlakuan (*treatment*) dari tes *passing* dan minat belajar peserta didik dalam pembelajaran sepak bola. *Treatment*, yaitu seluruh perlakuan atau semua tindakan yang pengaruhnya dapat diketahui (Akbar1 et al., 2023). Prosedur permainannya adalah pembagian yang dimana dengan total 42 peserta didik terbagi menjadi enam kelompok dan masing -masing berjumlah 7 peserta didik dalam satu kelompok. Masing-masing dari tim harus bisa mengumpulkan karet gelang sebanyak banyaknya melalui tendangan *passing* menggunakan kaki bagian dalam kearah target sesuai gambar diatas. Point dihitung berdasarkan perkenaan bola terhadap nomer target dengan jumlah karet gelang yang didapatkan per tim.

Permainan ini hanya melalui 2 babak saja, dibabak penyisihan hanya di ambil 1 tim untuk melaju babak final dan durasi permainan ini adalah dua jam atau menyesuaikan jam

pembelajaran di sekolah. Tim di anggap menang apabila memperoleh gelang karet yang paling banyak. Penelitian ini berlangsung selama 4 pertemuan dengan alokasi waktu setiap pertemuan selama 120 menit. Intensitas latihan dapat di kategorikan sedang yaitu siswa tetap aktif bergerak secara bergantian tanpa menyebabkan kelelahan berlebihan, sehingga tetap fokus pada kualitas gerakan passing dan target yang dituju. Prosedur penelitian dimulai dari pretest dan pemberian treatment pertama yaitu pemberian angket dan tes awal sebagai tahap pengukuran pengetahuan dan kemampuan pembelajaran sepak bola pada passing menggunakan kaki bagian dalam.

Selanjutnya pertemuan kedua dan ketiga adalah pemberian treatment atau tentang modifikasi permainan botol karet terhadap pembelajaran passing sepak bola. Dipertemuan keempat, dilakukan treatment akhir dan posttest baik pemberian angket dan tes akhir passing untuk mengukur kembali tentang pengetahuan dan kemampuan passing pada pembelajaran sepak bola. Penelitian sebelumnya Rusdianto & Indriarsa, (2025) juga melakukan penelitian selama 4 kali pertemuan dan terdapat pengaruh pada modifikasi permainan sepak bola terhadap minat siswa. Penelitian lain oleh Alfi Hidayat, (2019) pelaksanaan yang digunakan adalah setiap jam mata pelajaran PJOK di sekolahan, yang durasi waktunya 120 menit dan penelitian ini menggunakan 4 kali pertemuan pada mata pelajaran PJOK dan terdapat pengaruh penerapan metode latihan passing permainan sepak bola terhadap hasil belajar passing sepak bola menggunakan kaki bagian dalam.

Melalui penelitian yang telah ditemukan bahwa pelaksanaan pembelajaran modifikasi sangat efektif dilakukan. Instrumen yang kedua, yaitu menggunakan angket sebagai alat ukur guna mengetahui minat belajar siswa. Angket yang disusun harus melakukan uji validasi terlebih dahulu. Validasi angket merupakan tata cara untuk memastikan bahwa angket yang digunakan pada pengukuran variabel penelitian valid atau tidak (Yolanda & Online, 2020). Angket yang digunakan peneliti sudah melakukan uji validasi melalui tiga ahli yaitu guru PJOK, coach SSB, dan dosen pengampu sepak bola, serta diujikan ke 33 sampel di MTs Syalafiyah Jatirogo dengan hasil validasi 0,362-0,763 dan cronbach's alpha 0,882. Berikut adalah prosedur angket yang digunakan peneliti.

Tabel 1. Rubrik penskoran angket

Kriteria	Skor Pernyataan	Skor Pernyataan
	Positif	Negatif
Sangat setuju	5	1
Setuju	4	2
Tidak berpendapat	3	3
Tidak setuju	2	4
Sangat tidak setuju	1	5

Tabel 2. Kisi kisi angket minat belajar

No	Indikator	Menu Soal	Pernyataan		Jumlah Item
			Positif	Negatif	
1	Perasaan Senang	Pandangan dan perasaan siswa saat mengikuti pembelajaran	1,11	3,13	4
2	Ketertarikan Siswa	Respon siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran	2,12	4,14	4
3	Keterlibatan Siswa	Keaktifan siswa saat mengikuti kegiatan pembelajaran	5,15	7,17	4
4	Motivasi Siswa	Semangat siswa ketika pembelajaran berlangsung	6,16	8,18	4

5	Manfaat Pembelajaran	Pengaruh modifikasi permainan terhadap kegiatan pembelajaran sepak bola	9,19	10,20	4
Jumlah					20

Nilai angket berpacu pada penilaian rubrik, pada menu soal positif skor akan tinggi jika pernyataan soal dan jawaban responden selaras dan skor akan rendah apabila pernyataan soal dan jawaban responden bertolakan. Berbeda dengan pada menu soal negatif skor akan tinggi apabila pernyataan soal dan jawaban responden bertolakan dan skor akan rendah jika pernyataan dan jawaban responden selaras. Jadi, rubrik penilaian menjadi dasar untuk mengetahui minat belajar siswa pada pembelajaran sepak bola. Hasil data dianalisis secara kuantitatif melalui beberapa tahap, yaitu uji normalitas dan homogenitas untuk memastikan data memenuhi syarat statistik, kemudian dilanjutkan dengan uji t (t-test) untuk mengetahui hasil *pretest dan posttest dan* Pengolahan data dilakukan menggunakan perangkat lunak SPSS versi 23.

Hasil

Penelitian bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan botol karet terhadap kemampuan passing kaki bagian dalam dan minat peserta didik dalam pembelajaran sepak bola. Secara statistik, data yang diperoleh melalui tes keterampilan dan angket dianalisis untuk menguji apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kondisi awal dan akhir, sehingga dapat ditentukan apakah perubahan yang terjadi merupakan dampak dari penerapan modifikasi permainan botol karet atau hanya terjadi secara kebetulan. Data dihitung secara kuantitatif melalui uji keterampilan *passing* dan angket minat belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah perlakuan (*posttest*).

Tabel 3. Data deskriptif *passing*

Staititik	Pretest	Posttest
N	42	42
Mean	9.64	9.62
SD	3.035	3.478
Min	5	5
Max	19	20

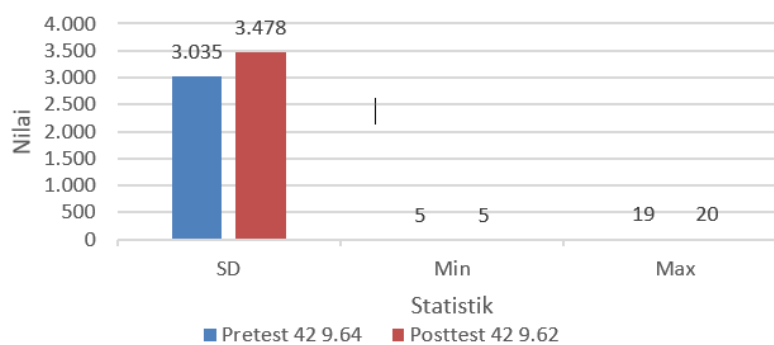


Diagram 1. Statistik *pretest dan posttest passing*

Hasil tes *passing* pada tabel dan diagram diatas menunjukkan bahwa rata-rata (Mean) menurun dari nilai *pretest* ke *posttest*, namun terdapat peningkatan pada nilai maksimum dari 19 pada *pretest* menjadi 20 pada *posttest*. Selain itu, simpangan baku (SD) *posttest* yang lebih besar dibandingkan *pretest* mengindikasikan bahwa variasi kemampuan siswa setelah perlakuan cenderung lebih beragam. Dengan demikian, meskipun nilai rata-rata belum mengalami peningkatan, terdapat perubahan pada sebaran nilai hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan. Selanjutnya, diperlukan analisis menggunakan uji statistik inferensial guna mengidentifikasi perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah pada tahapan deskripsi data pada angket.

Tabel 4. Data deskriptif angket minat belajar

Staititik	Pretest	Posttest
N	42	42
Mean	56.57	63.45
SD	8.417	8.167
Min	37	33
Max	72	80

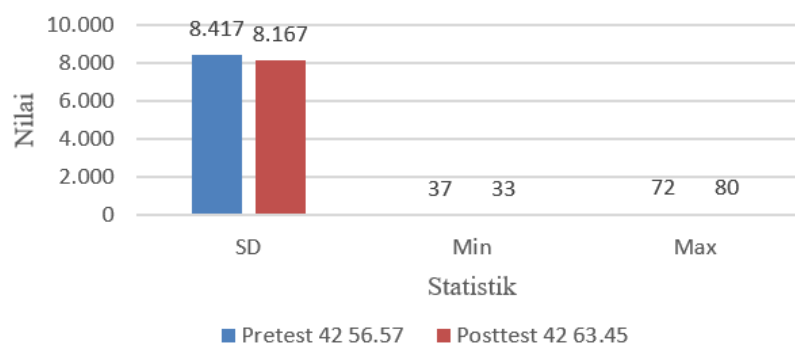


Diagram 2. Statistik *pretest* dan *posttest* minat siswa

Hasil data deskripsi diatas menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata (*mean*) dari *pretest* ke *posttest* sebesar 6,88 poin. Selanjutnya, nilai maksimum juga mengalami kenaikan dari 72 menjadi 80, yang mengindikasikan adanya peningkatan capaian nilai tertinggi setelah diberikan perlakuan. Meskipun demikian, nilai minimum pada *posttest* lebih rendah dibandingkan *pretest*, menunjukkan bahwa masih terdapat sebagian kecil siswa yang memperoleh nilai rendah. Secara umum, hasil *posttest* menunjukkan kecenderungan peningkatan hasil belajar siswa setelah perlakuan dengan demikian, diperlukan analisis lanjutan menggunakan uji statistik inferensial untuk menentukan apakah data pada angket menunjukkan perbedaan signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*.

Tabel 5. Data deskriptif nilai N-Gain

Statistik	N	Min	Max	Mean	SD
Tes Passing	42	-.17	.12	-.0012	.04779
Angket Minat	42	-.46	.62	.1317	.22685
Valid N	42				

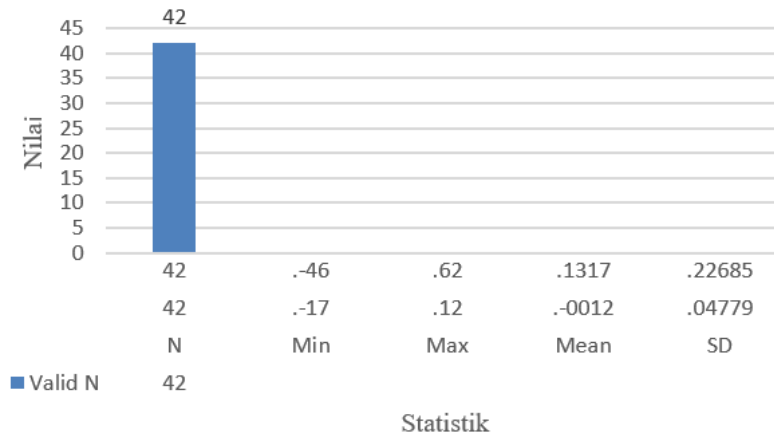


Diagram 3. statistik N-Gain tes *passing* dan minat belajar siswa

Hasil analisis deskriptif nilai N-gain menunjukkan bahwa pada variabel kemampuan *passing* diperoleh nilai rata-rata sebesar -0,0012 dengan nilai minimum -0,17 dan maksimum 0,12. Nilai tersebut menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan *passing* siswa berada pada kategori rendah, bahkan cenderung tidak mengalami peningkatan. Nilai minimum yang negatif mengindikasikan bahwa terdapat beberapa siswa yang mengalami penurunan kemampuan setelah pembelajaran. Sementara itu, nilai maksimum yang hanya mencapai 0,12 menunjukkan bahwa peningkatan yang terjadi masih sangat terbatas. Adapun pada variabel minat belajar, diperoleh nilai rata-rata N-gain sebesar 0,1317 dengan nilai minimum -0,46 dan maksimum 0,62.

Nilai rata-rata tersebut termasuk dalam kategori rendah, yang menunjukkan bahwa peningkatan minat belajar siswa belum optimal. Meskipun terdapat peningkatan pada sebagian siswa, hal ini belum terjadi secara merata. Nilai minimum yang cukup rendah menunjukkan adanya penurunan minat pada beberapa siswa, sedangkan nilai maksimum yang mencapai 0,62 menunjukkan bahwa terdapat sebagian siswa yang mengalami peningkatan hingga kategori sedang. Secara keseluruhan, hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum mampu meningkatkan kemampuan *passing* dan minat belajar siswa secara optimal. Kondisi ini dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti siswa yang belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan, keterbatasan waktu perlakuan, serta perbedaan karakteristik individu siswa. Selain itu, faktor teknis seperti tingkat kesulitan materi atau instrumen penilaian juga dapat mempengaruhi hasil yang diperoleh.

Dengan demikian, diperlukan evaluasi dan perbaikan dalam penerapan pembelajaran agar dapat meningkatkan hasil yang lebih maksimal. Hasil deskripsi tes *passing* maupun angket pada tabel dan gambar diatas dengan jumlah sampel kurang dari 50, maka diperlukan uji statistik lagi menggunakan uji normalitas shapiro-wilk, guna menentukan data itu normal atau sebaliknya. Melalui hasil normalitas tersebut maka data akan lebih jelas untuk diujikan ketahap selanjutnya.

Tabel 6. Uji normalitas tes *passing*

Kelas	N	Statistik	Sig.	Ket.
Pretest	42	.869	,070	Normal

Posttest 42 .942 .100 Normal

Hasil uji normalitas tes *passing* menggunakan Shapiro-Wilk menggambarkan bahwa data *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil signifikan ($Sig > 0,05$). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan *passing* siswa berdistribusi normal, oleh karena itu data penelitian ini memenuhi asumsi normal dan layak untuk dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Selanjutnya adalah pada tahapan uji normalitas pada angket minat belajar.

Tabel 7. Uji normalitas angket

Kelas	N	Statistik	Sig.	Ket.
Pretest	42	.969	.300	Normal
Posttest	42	.897	.200	Normal

Hasil uji normalitas menggunakan Shapiro-Wilk menggambarkan bahwa data *pretest* dan *posttest* pada angket berdistribusi normal ($Sig. > 0,05$). Oleh karena ini data penelitian dapat dianalisis menggunakan uji statistik parametrik. Berikut adalah analisis uji t (paired sample t-test) pada *passing* dan angket.

Tabel 8. Uji t (paired sampel t-test) *passing*

Kelompok	T	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
Pretest-posttest	.037	.971	Tidak Signifikan

Hasil uji t (paired sample t-test) pada tes *passing*, menggambarkan perolehan nilai signifikansi sebesar 0,971. Artinya nilai tersebut lebih besar dari taraf sig. (2-tailed) 0,05 sehingga tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Dengan demikian, perlakuan yang diberikan belum pengaruh terhadap variabel yang diteliti.

Tabel 9. Uji t (paired sampel t-test) angket minat belajar

Kelompok	T	Sig.(2-tailed)	Kesimpulan
Pretest-posttest	-3.998	.000	Signifikan

Hasil uji t (paired sample t-test) pada angket, menggambarkan nilai signifikansi sebesar 0,000. Artinya nilai tersebut lebih kecil dari taraf sig. (2-tailed) 0,05, sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Dengan demikian, modifikasi permainan botol karet memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap variabel yang diteliti

Pembahasan

Pembelajaran merupakan proses interaksi antar guru dan peserta didik dalam lingkup ruang belajar yang sistematis yang bertujuan untuk berkembangnya pengetahuan, keterampilan, dan karakter siswa. Terciptanya pembelajaran yang nyaman dipengaruhi

bagaimana cara guru dan sistem pendidikan itu dibuat, misalnya strategi pembelajaran dan metode guru menciptakan kondisi kelas mempunyai pengaruh yang besar terhadap sejauh mana siswa merasa nyaman, tertarik, dan terdorong untuk aktif dalam proses belajar (Fitrianti & Hidayati, 2025). Salah satu pembelajaran yang populer adalah sepak bola yang merupakan permainan beregu berjumlah 11 pemain yang bertujuan mencetak gol kearah gawang lawan.

Pembelajaran sepak bola sering kali mengandalkan teori dalam buku saja tanpa adanya inovasi atau variasi dan demonstrasi guru sehingga banyak siswa merasa bosan dalam pembelajaran tersebut. Perlakuan lebih dari guru sangat mempengaruhi kondisi peserta didik saat belajar, dengan demikian perlu adanya hala-hal baru yang harus dikembangkan agar peserta didik tetap semangat dalam proses belajar. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan tersebut melalui pengimplementasikan modifikasi botol karet sebagai media variasi dengan harapan dapat meningkatkan kemampuan peserta didik pada gerakan *passing* menggunakan kaki bagian dalam dan minat belajar peserta didik pada pembelajaran sepak bola.

Permainan botol karet merupakan modifikasi dari permainan tradisional lempar karet, yang dimana permainan ini dibuat karena adanya permasalahan pembelajaran di MTs Ulumiyah yaitu rendahnya tingkat minat belajar dan kemampuan *passing* siswa dalam pembelajaran sepak bola. Kurangnya variasi dalam pembelajaran merupakan salah satu penyebab permasalahan tersebut. Permainan botol karet dikenalkan sebagai permainan tradisional sekaligus memperkenalkan warisan budaya lokal agar siswa selalu ingat dan dapat menghargai serta belajar untuk menempatkan diri sebagai pelajar modern. Permainan tradisional melibatkan banyak aktivitas fisik yang bermanfaat guna melatih gerak dasar anak.

Di samping itu, permainan tersebut dapat melatih interaksi sosial antar anak dengan teman-temannya ataupun dengan lingkungan di sekitarnya (Damayanti & Tiaraningrum, 2023). Melalui modifikasi permainan ini diharapkan ada perubahan peningkatan pada siswa baik dari segi minat maupun kemampuan pada gerakan *passing* hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan botol karet memberikan hasil yang berbeda terhadap dua variabel yang diteliti, yaitu kemampuan *passing* kaki bagian dalam dan minat belajar siswa. Pada tahapan uji paired sample t-test, perlakuan yang diberikan tidak menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan pada kemampuan *passing*, sedangkan minat belajar siswa menunjukkan peningkatan yang signifikan setelah diberikan perlakuan.

Tidak signifikannya pengaruh modifikasi permainan botol karet terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam mengindikasikan bahwa secara statistik hasil penelitian menggambarkan bahwa tidak ada perbedaan secara signifikan antara nilai *pretest* dan *posttest* pada kemampuan *passing* peserta didik. Kondisi tersebut, salah satu kemungkinan penyebab tidak signifikannya peningkatan kemampuan *passing* adalah durasi perlakuan yang relatif singkat dan perlakuan kurang maksimal, sehingga siswa belum memiliki cukup waktu untuk menguasai gerakan dasar *passing* secara optimal dan kemampuan motorik seseorang berbeda tergantung pada banyaknya pengalaman melakukan gerakan yang dikuasainya (Efriyansyah & Saputra, 2022).

Kelancaran keterampilan motorik memerlukan latihan terus menerus (Ficanysha & Neviyarni, 2021). Selain itu, kemampuan *passing* merupakan keterampilan yang dipengaruhi oleh koordinasi gerak, kekuatan, dan ketepatan, sehingga tidak mudah mengalami peningkatan hanya melalui modifikasi permainan dalam waktu terbatas. Dengan demikian, modifikasi

permainan botol karet dalam penelitian ini belum sepenuhnya mampu meningkatkan keterampilan teknis *passing* kaki bagian dalam secara signifikan. Sebaliknya, hasil penelitian menunjukkan bahwa modifikasi permainan botol karet memberikan pengaruh yang sangat signifikan terhadap minat belajar siswa.

Penelitian tersebut sejalan dengan penelitian (Widyanto, 2020) dapat diketahui bahwa minat siswa putra putri MTs Manbail Futuh Jenu Tuban kelas VIII mengalami peningkatan yang signifikan saat pemberian materi melalui pengaplikasian modifikasi permainan sepak bola pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Peningkatan minat belajar terlihat dari kenaikan nilai rata-rata angket. Hal tersebut membuktikan bahwa pembelajaran berbasis permainan dapat membangun suasana belajar yang lebih menyenangkan, menarik, dan tidak monoton. Selain itu penelitian ini sejalan dengan (Rusdianto & Indriarsa, 2025) Peneliti menyimpulkan bahwa modifikasi permainan sepak bola dapat mempengaruhi ketertarikan peserta didik pada pembelajaran, berdasarkan hasil data analisis, penelitian tersebut tersebut dilaksanakan selama 4 pertemuan di kelas eksperimen.

Hal tersebut menunjukkan bahwa bahwa modifikasi permainan botol memiliki peran penting sebagai minat belajar siswa. Secara keseluruhan peneliti ini menunjukkan hal yang wajar dengan keterbatasan yang ada di antaranya durasi perlakuan yang relatif singkat yang memungkinkan peningkatan kemampuan *passing* belum terlihat secara optimal dan kondisi psikologis peserta didik saat pelaksanaan tes siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran yang diterapkan, sehingga membutuhkan waktu untuk beradaptasi. Dalam proses pembelajaran, adaptasi terhadap metode baru tidak selalu memberikan dampak instan terhadap peningkatan hasil belajar.

Hal ini sejalan dengan teori konstruktivisme yang dikemukakan oleh Jean Piaget yang menyatakan bahwa pembelajaran merupakan proses bertahap melalui penyesuaian struktur kognitif atau kita kenal sebagai asimilasi (Nasution et al., 2023). Kondisi psikologis peserta didik saat pelaksanaan pembelajaran khususnya pada tes *passing* yang dimana pengaruh dari gerak motorik itu penting untuk gerak *passing* kaki bagian dalam artinya siswa perlu waktu untuk menyesuaikan pengetahuan baru dengan pengalaman sebelumnya. Hal Ini menunjukkan juga berpengaruh pada tingkat minat siswa bahwa permainan botol karet sangat efektif sebagai alternatif media pembelajaran di sekolah.

Simpulan

Hasil penelitian menyimpulkan bahwa modifikasi permainan botol karet tidak memberikan pengaruh secara signifikan terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam siswa. Namun, modifikasi efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa pada pembelajaran sepak bola yang berarti hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan pada minat belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberi perlakuan. Oleh karena itu, modifikasi permainan botol karet efektif digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa, tetapi perlu dikombinasikan dengan latihan teknik yang lebih terstruktur agar dapat meningkatkan kemampuan *passing* secara optimal. Keterbatasan dalam penelitian ini adalah singkatnya durasi dalam melakukan pembelajaran dan mungkin faktor dari psikologis siswa. Oleh karena

itu, direkomendasikan bagi peneliti selanjutnya supaya bisa melakukan penelitian dengan durasi yang lebih panjang agar hasil lebih komprehensif.

Pernyataan Penulis

Penelitian ini belum pernah di publish di jurnal manapun oleh sebab itu, penulis berharap penelitian tersebut bisa memberikan kebermanfaatan bagi pembaca sebagai bentuk pemahaman dan pentingnya literasi. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah memberikan kontribusi pada pelaksanaan penelitian tersebut. Ucapan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, terimakasih kepada rektor UNUGIRI, Dekan Fakultas Keguruan Ilmu dan Pendidikan, Kaprodi Pendidikan Kesehatan dan Rekreasi beserta dosen pembimbing dan penulis menyampaikan terimakasih juga kepada Kepala MTs Ulumiyah Kebonharjo yang memberikan izin penelitian, guru PJOK dan teman-teman sedesa yang telah membantu selama proses pengambilan data, serta seluruh siswa yang telah berpartisipasi secara aktif dalam penelitian ini. Penulis juga menerima saran dan kritik baik secara langsung maupun tidak langsung, demi perbaikan artikel ini agar jauh lebih baik.

Daftar Pustaka

- Akbar, R., Weriana, W., Siroj, R. A., & Afgani, M. W. (2023). Experimental Research dalam Metodologi Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(2), 465-474. <https://www.jurnal.peneliti.net/index.php/JIWP/article/view/3165>
- Alvianto, F. D., Cahyani, O. D., Priadana, B. W., & Saifuddin, H. (2023). Optimalisasi Hasil Belajar Kemampuan Shooting Sepakbola: Studi Tentang Dampak Media Audio Visual Pada Siswa SMP. *Journal of Physical Education*, 4(1), 1-11. <https://doi.org/10.26740/bimaloka.v4i1.27084>
- Bancin, S., & Tantri, A. (2022). Pengaruh Variasi Pembelajaran Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Menggiring Bola dalam Permainan Sepak Bola. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(2), 139-151. <https://doi.org/10.55081/jbpbkm.v2i2.568>
- Dai, M., & Putri, W. S. K. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 1(1), 15-17. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/citius/article/view/189>
- Damayanti, S. N., & Tiaraningrum, F. H. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39-44. <https://journal.unnes.ac.id/nju/jurnalbinadesa/article/view/41045>
- Darfin, S. A., Jannah, M., Nurfadillah, N., Nurhuda, N., Syarif, A., & Wahyuni, N. (2025). Konsep Dasar Belajar dan Hasil Belajar. *Ta'rim : Jurnal Pendidikan dan Anak Usia Dini*, 6(2), 1-12. <https://doi.org/10.59059/tarim.v6i1.2009>
- Effendi, Y., & Cahyani, O. D. (2021). Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Jasmani Student Learning Motivation Learning Physical. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 1(2), 26-30. <https://journal.unugiri.ac.id/index.php/citius/article/view/272>
- Effriyansyah, E., & Saputra, A. (2022). Tingkat Keterampilan Dasar Sepakbola Ditinjau dari

- Kemampuan Motorik. *Jurnal Score*, 2(2), 70–76. <https://doi.org/10.22437/sc.v2i2.17599>
- Fitrianti, F., & Hidayati, N. (2025). Peran Guru dalam Meningkatkan Keterlibatan Belajar Siswa di Kelas. *Damhil Education Journal*, 5(1), 64-73. <https://doi.org/10.37905/dej.v5i1.2788>
- Ficanysha, Y., & Neviyarni, N. (2021). Pembelajaran Keterampilan Motorik. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*. 3(1). 1-13. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i1.180>
- Hidayat, R. A. (2019). Pengaruh Metode Latihan Passing Permainan Sepak Bola Terhadap Hasil Belajar Passing Sepak Bola Menggunakan Kaki Bagian Dalam. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3). 1-12. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/30520>
- Hamdi, A. H., & Massa, R. S. (2023). Modifikasi Permainan Sepak Bola dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk Meningkatkan Kerja Sama. In *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram* 10(1). p. 124. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v10i1.8761>
- Irandi, R. D., & Muhammad, H. N. (2020). Pengaruh Pembelajaran Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Tingkat Kegembiraan Pada Siswa SMP Negeri 2 Gedangan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 08(03), 149–153. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/37403>
- Maulana, F., Sarmyadi, A., & Iskandar, H. (2025). Penerapan Metode Modifikasi Permainan dalam Meningkatkan Penguasaan Keterampilan Passing Sepakbola SMP Negeri 48 Makassar. *Global Journal Sport Science*, 3(1), 243–253. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss/article/view/3892>
- Muzizat, M. T., Permadi, A. A., & Sonjaya, A. R. (2023). Modifikasi Bola Besar: Bagaimana Pengaruhnya Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science* 2(2), 174–190. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v2i2.502>
- Nasution, F., Hazmi, D., Khairunnisa, H., Mardiah. M. & (2023). Perkembangan Kognitif Anak Menurut Teori Piaget. *Mimbar Kampus: Jurnal Pendidikan dan Agama Islam*, 22(2), 412–419. <https://journal.laaroiba.com/index.php/mk/article/view/3018>
- Oknaryana, O., & Irfani, O. (2022). Pengaruh Minat Belajar dan Kedisiplinan Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 5(2), 258–267. <http://dx.doi.org/10.24036/Maulana/jmpe.v5i2.13152>
- Permono, P. S., & Ramadhani, S. (2025). Pengaruh Metode Latihan Drill Passing Terhadap Akurasi Passing Pemain Sepakbola Usia Muda. *Jurnal Sepak Bola*, 5(1), 51–58. <https://ejournal.ressi.id/index.php/sepakbola/article/view/333/180>
- Pratama, S. V., Priadana, B. W., & Putri, W. S. K. (2023). Optimasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Permainan Tradisional: Meningkatkan Kelincahan Peserta Didik Kelas IV dan V di Mi Sambongrejo. *Bima Loka: Journal of Physical Education*, 3(2), 55-63. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/bimaloka/article/view/26663>
- Qalbi, N., Syamsuddin, S., & Abrar, A. I. P. (2025). Etika Profesi Guru: Fondasi Moral dan Kode Etik dalam Pendidikan. *Jurnal Cahaya Edukasi*, 2(4), 45-49. <https://jurnalcahayaedukasi.com/index.php/jce/article/view/140/89>
- Rizky, E., Kurniawan, A., Wijaya, A. D., Pradana, A., Fadlan, M., Abza, N., Sahputra, R.,

- Syahid, M., Bola, S., & Remaja, L. (2023). Pengaruh Latihan Teknik Dasar Terhadap Kemampuan Bermain Sepak Bola pada Remaja. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 4(1), 2021–2024. <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jrpp/article/view/47719>
- Rizkyana, F., & Rahman, R. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning dan Modifikasi Media Terhadap Penguasaan Teknik Passing Sepak Bola Kaki Bagian Dalam pada Siswa Kelas V Sd N 03 Banjaranyar Kabupaten Brebes. *Journal of Physical Education and Sport Science*, 6(3), 15-23.
- Rusdianto, A., & Indriarsa, N. (2025). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola terhadap Minat Siswa pada Pembelajaran Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(1), 7994–8000. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/25826>
- Sabila, S. K., & Marna, J. E. (2023). Pengaruh Lingkungan Sekolah , Kesadaran Diri , Minat Belajar terhadap Kedisiplinan Belajar Siswa. *Jurnal Ecogen*, 6(3), 443–452. <https://ejournal.unp.ac.id/students/index.php/pek/article/view/15037>
- Sánchez, B. M., Sanz, D. I. P., García, A. C., Varona, Y. B., & Morate, Á. G. (2020). El trabajo por proyectos a partir del juego por rincones: planificación y puesta en marcha. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, 2(1), 167-176. <https://revista.infad.eu/index.php/IJODAEP/article/view/1829>
- Sinaga, F. P., Jurhana, J., Yusrita, Y., & M. Hidayat, M. H. (2023). Analisis Penggunaan Metode Mengajar (Metode Demonstrasi, Metode Eksperimen, Metode Inquiry, dan Metode Discovery di SMA Negeri 11 Kota Jambi). *Relativitas: Jurnal Riset Inovasi Pembelajaran Fisika*, 5(2), 103. <https://doi.org/10.29103/relativitas.v5i2.7830>
- Sugiyono, P. D. (2022). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R D*. Alfabeta.
- Sutirta, H. (2023). Pengaruh Latihan Passing Berpasangan dan Latihan Passing dengan Media Dinding terhadap Kemampuan Passing dalam Permainan Sepak Bola Siswa Kelas XI SMK Tunas Bangsa. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 6(3).1507–1513). <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i3.1595>
- Taufiq, N., & Winarno, M. E. (2024). Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Passing dan Dribbling Sepakbola untuk Peserta Didik Kelas XI di SMAN 1 Tumpang Kabupaten Malang. *Gymnasia: Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 4(1), 1-12. <http://jurnal.anfa.co.id/index.php/PJKR/article/view/2249>
- Udin, M. C. A., Priadana, B. W., Aliriad, H., Setia, W., & Putri, K. (2025). Pengaruh El Rondo drill dan Triangle Drill Terhadap Ketepatan Short Passing Pemain Sepakbola Usia Dini. *Jurnal Sepak Bola*, 5(1), 38–50. <https://ejournal.ressi.id/index.php/sepakbola/article/view/356>
- Wijaya, L. (2023). Peran Guru Profesional Untuk Meningkatkan Standar Kompetensi Pendidikan. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1222–1230. <https://jmi.rivierapublishing.id/index.php/rp/article/view/273>
- Widyanto, E. (2020). Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Bola Terhadap Minat Belajar dan Efektivitas Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 21–25. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/32184>

Yolanda, N. S., & Online, G. (2020). Validitas Angket Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kecanduan Game Online pada Siswa SMA Swasta Se- Kota Padang. *Ekasakti Jurnal Penelitian Dan Pengabdian*, 1(1), 1–7. <https://doi.org/10.31933/ejpp.v1i1>