



**PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN PERMAINAN MODISCO BALL  
TERHADAP KETERAMPILAN PASSING DALAM PERMAINAN  
SEPAKBOLA**

**Jaka<sup>1)</sup>**

**PJKR<sup>1</sup>, STKIP Muhammadiyah Kuningan**

**Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima Januari 2022

Disetujui Februari 2022

Dipublikasikan Maret 2022

*Keywords:*

*Model Pembelajaran,  
Modisco Ball, Sepakbola*

**Abstract**

*The Influence of the Modisco Ball Game Learning Model on Passing Skills in Football Games* in fifth grade students of SD Negeri 2 Ancaran. The purpose of this study was to produce a soccer learning model in the form of a modisco ball game to overcome students lack of activity and interest and to form modifications according to the characteristics of fifth grade students of SD Negeri 2 Ancaran in physical education learning. This study uses a field experiment method. The population and sample of this study were the fifth grade students of SD Negeri 2 Ancaran, totaling 29 people. The results of the analysis and processing of the pre-test data obtained the lowest score of 3 and the highest score of 7. While the post-test data obtained the lowest score of 6 and the highest score of 11, the average pre-test result was 8.5 and post-test of 16.03 there is an increase of 7.53. Thus, based on the table of paired samples t-test, it is known that the value of sig (2-tailed) is 0.000. Because the value of sig ( 2-tailed ) 0.000 < 0.05 , thus is rejected and is accepted. This means that there is an increase in the passing of fifth grade students of SD Negeri 2 Ancaran in the learning of modisco ball

© STKIP Muhammadiyah Kuningan

Under the license CC BY-SA 4.0

**Corresponding Author:**

Jaka

PJKR

STKIP Muhammadiyah Kuningan,

Email: [jaka@mhs.upmk.ac.id](mailto:jaka@mhs.upmk.ac.id)

**PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani diarahkan guna membentuk jasmani yang sehat dan mental yang baik, agar dapat menghasilkan generasi muda yang baik, bertanggung jawab, berdisiplin, berjiwa besar, berkepribadian, kuat jiwa raga serta berkesadaran nasional. Dengan demikian akan lebih mampu mengisi dan mempertahankan kemerdekaan bangsa dan negara tercinta Indonesia. Pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak dalam mengembangkan kemampuan fisik maupun kognitif siswa. Pendidikan jasmani merupakan media untuk membina anak agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani

yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya. Tujuan ini akan tercapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Aktivitas Jasmani itu dapat berupa permainan atau olahraga yang terpilih. Tujuan penjasorkes yaitu memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional, dan moral (Achmad Patusuri, 2012).

Salah satu model permainan yang bisa digunakan dalam pembelajaran adalah permainan *modisco ball*. Permainan *modisco ball* adalah sebuah permainan yang mengandung kerjasama, koordinasi, ketepatan dan sportivitas. Permainan ini merupakan sejenis permainan sepakbola yang dimainkan dalam lapangan sepakbola yang berukuran lebih kecil. Permulaan permainan *modisco ball* dilakukan ditengah lapangan (*kick off*) seperti pertandingan sepak bola pada umumnya, yang mana ukuran panjangnya 20 meter dan lebarnya 10 meter, serta lebar gawang 2 meter. Pada permainan sepakbola ini terdapat 9 orang dalam sebuah tim, maksimal pemain cadangan 3 dalam tim dan masing-masing gawang ada kipernya 1, dan yang 8 pemain menjadi pemain. Hasil dari observasi pada hari Senin, 29 Maret 2021 ada beberapa hal permasalahan antara lain, kurangnya minat siswa dalam pembelajaran seperti: ada siswa yang duduk saat pembelajaran, lebih suka jadi penonton dan saat pembelajaran hanya diam di lapangan atau gerak sesukanya. Dalam pembelajaran dan dalam pengelolaan kelasnya juga masih kurang, misalnya: siswa bicara sendiri saat guru menjelaskan materi tentang penjasorkes. Kurang kreatifnya guru dalam memberikan variasi atau modifikasi dalam pembelajaran, juga mempengaruhi ketertarikan siswa dalam pembelajaran sepak bola. Hendaknya permasalahan seperti itu segera diatasi lebih cepat, agar pembelajaran yang berlangsung lebih menarik dan tercapainya aspek-aspek yang ada dalam pembelajaran penjasorkes seperti: aspek kognitif, psikomotor dan afektif. Berdasarkan uraian diatas dapat menarik penulis untuk meneliti dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Permainan *Modisco Ball* Terhadap Keterampilan *Passing* dalam Permainan Sepakbola”. Pendidikan jasmani merupakan dengan menggunakan aktivitas otot-otot besar hingga proses pendidikan yang berlangsung tidak terhambat oleh gangguan kesehatan dan pertumbuhan badan (Abdul Kadir Ateng, 1992). Model pembelajaran adalah sebuah rencana yang dimanfaatkan untuk merancang pembelajaran. Isi yang terkandung di dalam model pembelajaran adalah berupa strategi pengajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan intruksional. Fungsi model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajaran dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Pemilihan model pembelajaran

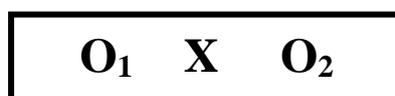
sangat dipengaruhi oleh sifat dari materi yang akan diajarkan, tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran tersebut, serta tingkat kemampuan peserta didik. Dalam mengajarkan suatu konsep atau materi tertentu, tidak ada satu model pembelajaran yang lebih baik daripada model pembelajaran lainnya. Berarti untuk setiap model pembelajaran harus disesuaikan dengan konsep yang lebih cocok dan dapat dipadukan dengan model pembelajaran yang lain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil observasi dan penelitian mengenai pendekatan pembelajaran, maka diperoleh kesimpulan bahwa ada empat kelompok model pembelajaran sebagai berikut; model informasi, model personal, model interaksi sosial dan model perilaku. (Husdarta, 1992). Permainan sepak bola menurut Sucipto (2012) adalah merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang dibolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya”. Menurut M. Sajoto (2015) sepak bola adalah “suatu permainan yang dilakukan dengan jalan menepak bola, dengan tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawang tersebut agar tidak kemasukkan bola”.

Sukatamsi (2011), “Sepak bola adalah suatu permainan yang dimainkan masing-masing oleh sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang”. Lebih lanjut M. Sajoto (2015: 1) mengatakan biasanya permainan sepak bola dimainkan dalam dua babak (2 x 45 menit) dengan waktu istirahat 10 menit di antara dua babak tersebut”. Definisi lain, menyatakan bahwa sepak bola dimainkan oleh 11 pemain di masing-masing timnya. Pertandingan dimulai di tengah-tengah lapangan dengan sebuah tendangan bebas yang disebut kick off dan setiap tim menempati daerah masing-masing setengah lapangan. Dari beberapa sumber diatas tentang penjelasan sepak bola maka dapat disimpulkan bahwa sepak bola adalah suatu permainan beregu yang dimainkan masing-masing regunya terdiri dari sebelas orang pemain termasuk seorang penjaga gawang yang dimainkan dengan kaki kecuali penjaga gawang diperbolehkan menggunakan tangan di area kotak penalti.

#### **METODE PENELITIAN**

Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam suatu penelitian akan membutuhkan suatu metode yang tepat. Sebab dengan metode yang tepat akan dapat mencapai suatu hasil yang diharapkan. Metode penelitian adalah strategi yang dianut dalam pengumpulan data yang diperlukan, guna menjawab persoalan yang dihadapi. Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen lapangan. Metode

eksperimen lapangan adalah metode yang hendak menentukan faktor-faktor sebab akibat (hubungan kausal), antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti dengan mengeliminasi atau mengurangi atau menyisihkan faktor-faktor lain yang mengganggu. Eksperimen selalu dilakukan dengan maksud untuk melihat akibat dari suatu perlakuan. (Arikunto, 2006). Asumsi diatas menjelaskan tentang adanya sebab akibat, dalam hal ini pengaruh model pembelajaran permainan modisco ball terhadap keterampilan passing dalam permainan sepakbola siswa kelas V SD Negeri 2 Ancaran. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain pre-eksperimental yang menurut Sugiono (2011) mengatakan “sering dipandang sebagai eksperimen tidak sebenarnya”. Penulis dalam penelitian ini, menggunakan pre-eksperimental design yaitu One Grup Pretest-Post test Design. Adapun desain penelitian yang penulis rancang adalah sebagai berikut :



Gambar 3.1  
One Group pretest-posttest design (Sugiono, 2015)

Keterangan :

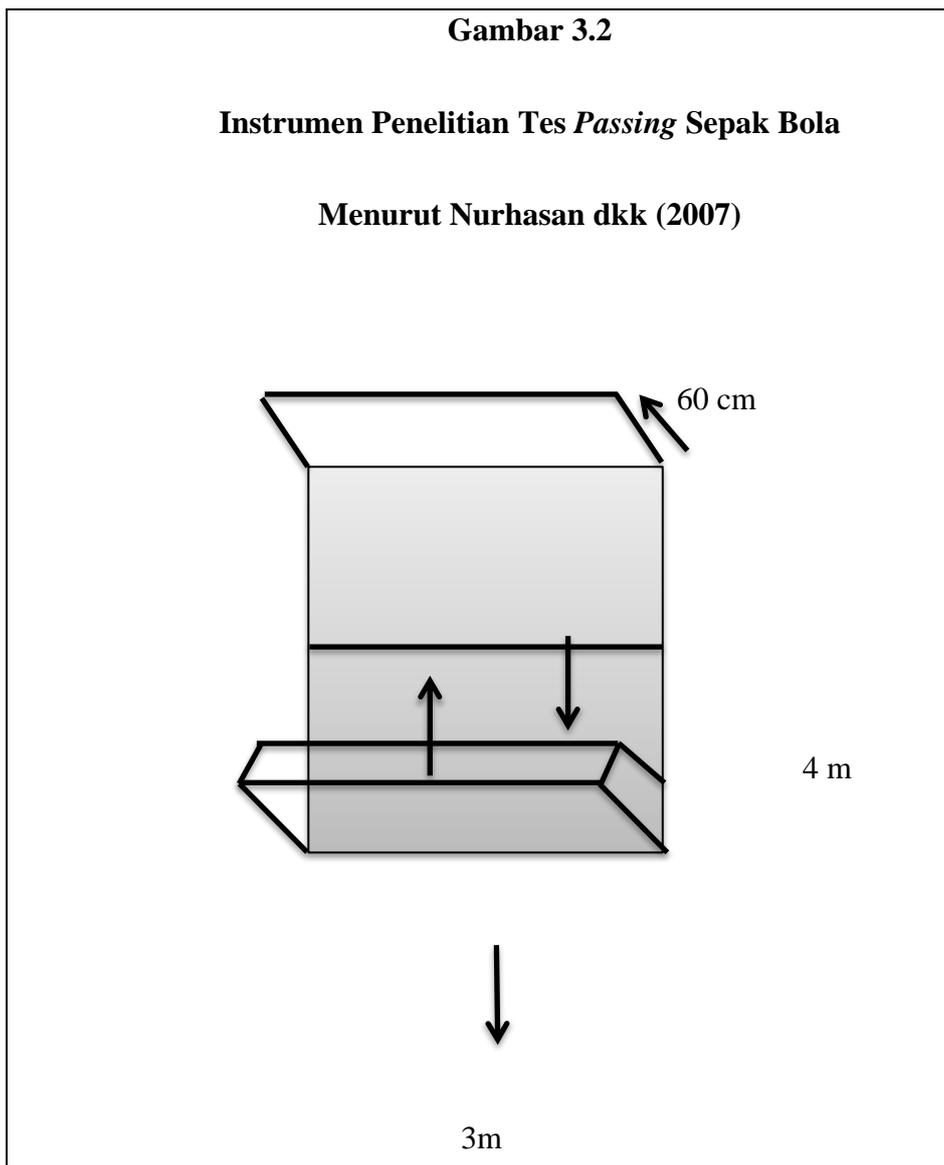
O<sub>1</sub> = Nilai Pre-test (sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan

O<sub>2</sub> = Nilai Pos-test (setelah diberikan perlakuan)

Berdasarkan desain one grup Pre test-post test design, maka seluruh siswa yang menjadi sampel melakukan test awal selanjutnya diberikan treatment pembelajaran modisco ball selama 9 kali pertemuan. Setelah pemberian treatment selanjutnya siswa melakukan test akhir.

Adapun instrumen penelitian ini mengacu pada pendapat Nurhasan dkk (2007: 207) sebagaimana terlihat dibawah ini. Tes *Passing* Sepak Bola Tujuan : mengukur keterampilan dan gerak kaki dalam menyepak bola., Alat yang digunakan adalah bola sepak dan stopwatch., Petunjuk pelaksanaan: Teste berada di tengah lapangan yang berjarak 4 meter, Pada aba-aba “ya” teste mulai menyepak bola ke tembok, Lakukan kegiatan ini selama 30 detik., Apabila bola keluar dari daerah sepak, maka teste menggunakan bola cadangan. Semua kegiatan tes tersebut dilakukan di lapangan sebagaimana terlihat dalam gambar dibawah ini :



### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui sebaran data yang diperoleh dari hasil penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data ini menggunakan uji kolmogorof smirnov. Dalam perhitungan ini menggunakan program SPSS IBM 21. Untuk mengetahui normal tidaknya adalah jika sig. > 0,05 maka normal dan jika sig. <0,05 dapat dikatakan tidak normal. Hasil perhitungan yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel.4.2 Hasil Uji Normalitas**

**Data nilai *Pre-test* dan *Post-test***

<b>One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test</b>		
Unstandardized Predicted Value		
N	29	
Normal Parameters <sup>a,b</sup>	Mean	8.5517241
	Std. Deviation	1.41687679
Most Extreme Differences	Absolute	.230
	Positive	.230
	Negative	-.165
Kolmogorov-Smirnov Z		1.238
Asymp. Sig. (2-tailed)		.093

Berdasarkan tabel *outputs SPSS IBM-21* diatas. Diketahui bahwa nilai signifikansi *Asymp, Sig. (2-tailed)* sebesar  $0,093 > 0,05$ , pada taraf signaturred. maka dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *kolmogorav-smirnov* diatas, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal. Dengan demikian, asumsi atau persyaratan normalitas dalam model regresi sudah terpenuhi. Maka dari itu bisa melanjutkan ke uji selanjutnya

Uji Homogenitas varians digunakan untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel-sampel yang diambil dari populasi yang sama dalam penelitian. Untuk mengetahui homogen tidaknya adalah jika sig.  $> 0.05$  maka homogen dan jika sig.  $< 0.05$  maka dapat dikatakan tidak homogen. Berikut ini adalah rangkuman dari hasil pengolahan uji homogenitas yang diolah dengan menggunakan uji homogenitas data nilai *pre test dan post test, test of homogeneity of variances* yang dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.3 Uji homogenitas  
Data Nilai Pre Test dan Post test  
Test of Homogenety of Variance**

SKOR			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.424	1	56	.518

Berdasarkan tabel *output* “*Test of Homogeneity of Variances*” diatas diketahui nilai *signifikansi* (*sig.*) variable hasil dari *treatment pembelajaran modisco ball* terhadap keterampilan passing sepakbola siswa kelas V SDN 2 Ancaran adalah 0,518. Karena nilai *sig.*  $0,518 > 0,05$  pada taraf *signatured*, maka sebagaimana dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas diatas, dapat disimpulkan bahwa varians data hasil *treatment pembelajaran modisco bal* pada siswa kelas V SDN 2 Ancaran sama atau homogeny.

Uji hipotesis yang digunakan adalah dengan menggunakan uji paired sampel *t-test*. Pengolahan data menggunakan SPSS IBM – 21. Untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh yang signifikan adalah jika nilai *Sig.* (*2-tailed*)  $> 0,05$  maka  $H_0$  diterima. Kemudian jika *Sig.* (*2-tailed*)  $< 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima hal ini berarti dapat perbedaan pengaruh yang signifikan. Hasil perhitungan sebagai berikut.

**Tabel 4.4**  
***Paired Samples Test***

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-4.03448	.49877	.09262	-4.22420	-3.84476	-43.560	28	.000

Berdasarkan tabel paired samples t-test diketahui nilai *sig* (*2-tailed*) 0,000. Karena nilai *sig* (*2-tailed*)  $0,000 < 0,05$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Artinya terdapat peningkatan terhadap passing siswa pada pembelajaran *modisco ball*.

**SIMPULAN**

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, terjadi peningkatan yang signifikan terhadap kelompok yang diteliti dengan menggunakan metode permainan *modisco ball* dan berhasil memberikan pengaruh terhadap keterampilan passing dalam permainan sepakbola pada pembelajaran penjas di kelas V SD Negeri 2 Ancaran. Metode latihan *modisco ball* memiliki beberapa keunggulan antara lain, menjadikan siswa lebih tertarik untuk aktif bergerak dalam mengikuti pembelajaran dan menjadikan anak lebih antusias karena permainan menarik.

Memperoleh rata-rata hasil angket pre-test sebesar 8,5 dan post-test sebesar 16,03 terdapat peningkatan sebesar 7,53. Berdasarkan hasil uji yang dilakukan menggunakan program SPSS IBM 21 data berdistribusi normal, bervariasi homogen, dan hasil uji t *post-test* menunjukkan : Terdapat peningkatan yang signifikan terhadap keterampilan passing siswa, Siswa dapat mengkoordinasi teman satu timnya sehingga terjadi kekompakan dalam permainan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Abdul Kadir Ateng. 1992. Asas dan Landasan Pendidikan jasmani. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Guru-II
- Achmad Paturusi. 2012. Manajemen Pendidikan Jasmani dan olahraga. Jakarta: Rineka Cipta
- Adang Suherman dan Yoyo Bahagia . 2000. Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga. Jakarta: depdikbud
- Aip Syarifudin dan Muhadi. 1992. Pendidikan Jasmani. Jakarta: Depdikbud
- A. Sarumpaet dkk. 1992. Permainan Bola Besar. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Badharudin Hag Malabara. 2015. Pengembangan Model Permainan *Modisco Ball*. Sepakbola. Semarang: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Dany Milke. 2007. Dasar-dasar Sepakbola. Bandung: Pakar Raya
- Fuad Ihsan. 2008. Dasar-dasar Kependidikan. Jakarta: Rineka Cipta
- Dennis Ikhsanto. 2014. Pengembangan Model Pembelajaran Melalui Permainan Soccer Ball Happy Pada Kelas V SD Negeri Kalibanteng Kidul 02 Semarang 2014. Skripsi: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang
- Depdikbud Singgih Gunarsa. 2008. Psikologi Olahraga Prestasi.

- Jakarta:Gunung Mulia Soecipto dan Rafli Kosasih. 2009. Profesi
- Husdarta dan Yuda M.saputra. 2000. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Depdikbud
- Joseph Luxbacher. 2011. Sepak Bola. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Phil Yanuar Khiram. 1992. Belajar Motorik. Jakarta: Depdikbud
- Remmy Muchtar. 1992. Olahraga Pilihan Sepak Bola. Jakarta: Keguruan Jakarta:
- Rineka Cipta Soemitro. 1992. Permainan Kecil. Jakarta: Depdikbud
- Sucipto dan Bambang Sutiyono. 2000. Sepakbola. Jakarta: Depdikbud
- Sugiyono. 2015. Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sukintaka. 1992. Teori Bermain Untuk D2 GSD Penjaskes. Jakarta: Depdikbud