

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

Fian Rizkyana¹⁾, Ramdhani Rahman²⁾

^{1,2}Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan, Indonesia

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima (Agustus) (2024)

Disetujui (September) (2024)

Dipublikasikan (Oktober) (2024)

Keywords:

Game based learning,
Soccer, Game
modification

Abstract

The game-based learning (GBL) learning model is game-based learning that increases student collaboration by involving group discussions and modifying lessons to make them interesting and engaging, thereby encouraging creative and innovative teaching methods. The aim of this research is to determine the effect of game-based learning models and media modifications on mastery of football techniques. This research was conducted at SD Negeri 3 Banjaranyar, Brebes District, Central Java. This research is quantitative research. The population used was 104 students from Classes 1–6. The research sample was 18 students from Class V using a purposive sampling technique. The data collection technique used was a pretest-posttest design. Analysis of this research data uses the *t* test. The research results show that there is a significant influence between the pretest and posttest of group A and group B on mastery of passing techniques with the results of the paired sample *t*-test with a sig value. (2-tailed), respectively 0.000 ($p < 0.05$) and 0.000 ($p < 0.05$). The modified media learning model has a better effect than game-based learning, with the results of the independent sample *t*-test obtaining a Sig (2-tailed) value of $0.018 < 0.05$.

© 2024 STKIP Muhammadiyah Kuningan
Under the license CC BY-SA 4.0

Corresponding Author:

Author, Fian Rizkyana

Departement, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Afiliasi, STKIP Muhammadiyah Kuningan

Email: fianrizkyanarizkyana@gmail.com

PENDAHULUAN

Sepakbola lebih banyak memerlukan keterampilan pemain dibandingkan olahraga lain (Luxbacher, 2004). Keterampilan tersebut merupakan proses intruksi untuk mencapai tujuan melalui perencanaan dan evaluasi belajar. Salah satu komponen mendasar yang harus dikuasai agar dapat bermain sepakbola dengan baik adalah menguasai menggiring bola. Teknik bermain merupakan kelengkapan yang fundamental sebagai dasar bermain, selain pembinaan yang lain (Soekatamsi, 1995). Operan sering dipergunakan tim sepakbola yang mengandalkan kecepatan pemainnya untuk melakukan penyerangan maupun pertahanan. Teknik dasar passing digunakan untuk jenis operan datar yang operannya relatif lebih cepat dibandingkan operan lainnya. Secara umum teknik pelaksanaannya adalah berdiri dengan bahu menghadap sasaran, letakkan kaki tumpu di samping bola, letakkan kaki ayun menyamping dengan jari-jari kaki mengarah ke atas, kemudian tendang bola tepat ditengahnya dengan menggunakan kaki bagian sisi ayun, selanjutnya gerakan tendangan ke arah depan dengan tetap menjaga posisi kaki.

Sepak bola merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang diajarkan dalam pendidikan jasmani. Penguasaan teknik dasar dalam permainan sepak bola bagi pemain adalah penting. Hal ini berkaitan dengan tujuan permainan sepak bola yaitu memasukkan bola ke gawang lawan (Permadi,

2017). Berdasarkan data hasil observasi awal yang telah dilakukan di SDN 3 Banjaranyar diperoleh data tentang guru yang belum mengaitkan pelajaran Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan modifikasi penjaran sehingga kurang menarik perhatian siswa. Belajar tidak akan membosankan jika dikaitkan dengan sebuah permainan yang membuat siswa antusias atau aktif pada proses pembelajaran. Dengan permasalahan yang telah di paparkan di atas, maka peneliti bermaksud untuk melakukan sebuah penelitian dengan menggunakan pembelajaran game based learning dan modifikasi media terhadap hasil belajar sepak bola dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa di SDN 3 Banjaranyar. Karena hal ini juga berkaitan dengan upaya menumbuhkan rasa ketertarikan siswa dalam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

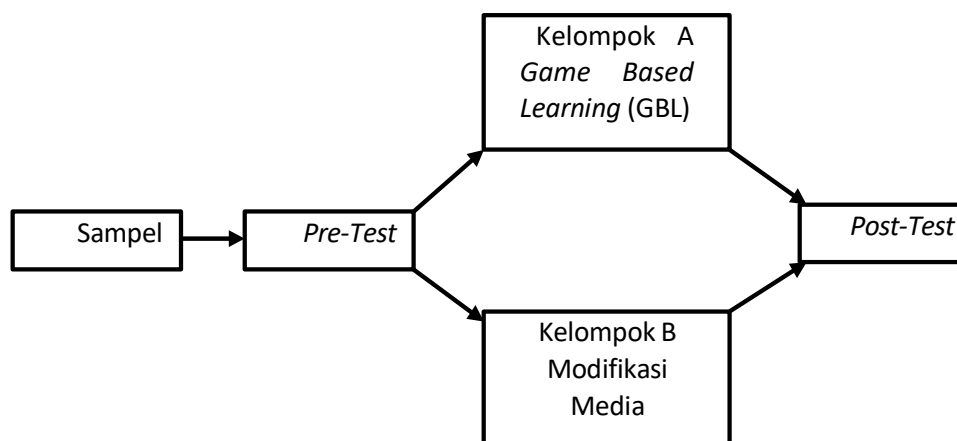
Game Based Learning merupakan metode pembelajaran yang menggunakan aplikasi permainan atau game yang telah dirancang khusus untuk membantu proses belajar dan membantu meningkatkan keefektifan siswa dalam belajar. Dengan menggunakan strategi ini guru dapat memberikan stimulus pada bagian terpenting dalam proses belajar yaitu emosional, intelektual dan psikomotor siswa. Dalam bahasa Indonesia metode ini dapat diartikan dengan pembelajaran berbasis permainan. Yang mana suatu kegiatan pembelajaran di sesuaikan dengan bahan ajar serta dibantu oleh teknologi. Fantasi dalam konteks permainan menuntut minat belajar yang lebih tinggi pada siswa serta meningkatkan efektivitas belajar.

Metode bermain adalah salah satu bentuk dari sebuah pembelajaran jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan. Hanya saja, porsi dan bentuk metode bermain yang akan diberikan, harus disesuaikan dengan aspek yang ada dalam kurikulum. Harus dipertimbangkan juga faktor usia, perkembangan fisik, dan jenjang pendidikan yang sedang dijalani. Metode bermain apabila dapat diorganisir ke aktivitas yang menggembirakan dan disampaikan dalam bentuk modifikasi bermain untuk merangsang siswa lebih aktif lagi dalam bergerak yang pada akhirnya menghasilkan kebugaran jasmani dan kemampuan mempelajari gerakan yang baru (*motor educability*) yang lebih baik.

Modifikasi permainan sepakbola adalah permainan sepakbola yang sesungguhnya menjadi dalam permainan yang menyenangkan bagi siswa, hal ini untuk mempermudah pembelajaran sepakbola pada siswa. Pembelajaran dapat diberikan dengan cara-cara permainan modifikasi sehingga materi mudah tersampaikan kepada siswa. Menurut Ayyubi (2017), Cara tersebut merupakan suatu hal untuk mengarahkan, menuntun, dan memberikan pembelajaran siswa yang tadinya kurang terampil menjadi terampil. Modifikasi pembelajaran dapat dijalankan dengan cara berbagai aktivitas pembelajaran yang diberikan oleh guru mulai dari awal pertemuan sampai akhir pelajaran sehingga tercermin beberapa kegiatan pembelajaran yang efisien. Hal tersebut dapat dijabarkan dengan tujuan adanya modifikasi dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang di gunakan pada penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen *pre-post test design* selama 12 pertemuan dengan diberikan *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa 104 dari Kelas 1 - 6 di SD Negeri 3 Banjaranyar Kabupaten Brebes. Teknik pengambilan sampel dengan *purposive sampling*, sehingga sampel yang digunakan adalah sebanyak 18 siswa dari Kelas V. Pada penelitian ini, tes awal (*pretest*) yang mana sampel belum mendapatkan *treatment*. Sebelum *pretest*, sampel wajib pemanasan. Tahap *treatment* berupa sampel mendapatkan perlakuan oleh peneliti terkait *game based learning* dan modifikasi medias yang benar selama 12 kali pertemuan. Tahap terakhir atau *posttest* yaitu sampel melakukan kembali seperti tes awal. Teknik analisis data penelitian ini menggunakan uji prasyarat (uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t) dengan SPSS 24.



Gambar 1. Skema Desain Penelitian

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan analisis data penelitian diperoleh deskripsi rata-rata hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Data Rata-rata

Variabel	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Dev
Pre A	9	1	4	2.0000	1.00000
Post A	9	2	4	2.8889	.78174
Pre B	9	1	3	1.8889	.78174
Post B	9	2	5	4.0000	1.00000

Dalam tabel tersebut, dapat dijabarkan untuk mengelompokkan masing-masing variabel sesuai dengan hasil analisis yang telah dilakukan. Kode *Pre A - Post B* digunakan untuk menandai kelompok yang diberi metode *Game Based Learning*, sedangkan kode *Pre B - Post B* digunakan untuk menandai kelompok yang diberi metode Modifikasi Media. "*Pre*" adalah tes sebelum perlakuan, dan "*Post*" adalah tes setelah perlakuan. Berikut merupakan pengelompokan dari setiap variabel yang telah diteliti.

Tabel 2. Hasil *Pre Test* Kelompok A

Kategori	Frequency	Percentage	Cumulative Percentage
Sangat Baik	0	0%	0%
Baik	1	11%	11%
Cukup	1	11%	22%
Kurang	7	78%	100%

Hasil *pre-test* untuk kelompok A dalam tendangan passing menggunakan kaki bagian dalam menunjukkan bahwa sebagian besar peserta (78%) berada dalam kategori "Kurang," menunjukkan performa yang kurang memadai dalam teknik ini. Sementara itu, 11% peserta berada dalam kategori "Baik," dan 11% lainnya dalam kategori "Cukup," menunjukkan adanya variasi dalam tingkat keterampilan di antara peserta, namun tidak ada yang mencapai kategori "Sangat Baik." Distribusi ini menunjukkan bahwa mayoritas peserta perlu perbaikan signifikan dalam kemampuan tendangan passing mereka.

Tabel 3. Hasil *Post Test* Kelompok A

Kategori	Frequency	Percentage	Cumulative Percentage
Sangat Baik	0	0%	0%
Baik	2	22%	22%
Cukup	4	44%	67%
Kurang	3	33%	100%

Hasil *post-test* untuk kelompok A dalam tendangan passing menggunakan kaki bagian dalam menunjukkan adanya perbaikan dibandingkan dengan *pre-test*. Pada *post-test*, 22% peserta berhasil mencapai kategori "Baik," dan 44% berada dalam kategori "Cukup," menunjukkan kemajuan dalam keterampilan mereka. Namun, 33% peserta masih berada dalam kategori "Kurang," meskipun tidak ada peserta yang berada dalam kategori "Sangat Baik." Perubahan ini menunjukkan bahwa ada peningkatan dalam keterampilan tendangan passing kelompok A, tetapi masih ada ruang untuk perbaikan lebih lanjut.

Tabel 4. Hasil *Pre Test* Kelompok B

Kategori	Frequency	Percentage	Cumulative Percentage
Sangat Baik	0	0%	0%
Baik	0	0%	0%
Cukup	2	22%	22%
Kurang	7	78%	100%

Hasil *pre-test* untuk kelompok B dalam tendangan passing menggunakan kaki bagian dalam menunjukkan bahwa mayoritas peserta (78%) berada dalam kategori "Kurang," menandakan performa yang sangat rendah dalam teknik ini. Sementara itu, 22% peserta berada dalam kategori "Cukup," menunjukkan adanya sedikit variasi dalam tingkat keterampilan, tetapi tidak ada peserta yang mencapai kategori "Baik" atau "Sangat Baik." Distribusi ini menekankan perlunya perbaikan yang signifikan dalam kemampuan tendangan passing untuk sebagian besar peserta kelompok B.

Tabel 5. Hasil *Post Test* Kelompok B

Kategori	Frequency	Percentage	Cumulative Percentage
Sangat Baik	3	33%	33%
Baik	4	44%	78%
Cukup	1	11%	89%
Kurang	1	11%	100%

Hasil *post-test* untuk kelompok B dalam tendangan passing menggunakan kaki bagian dalam menunjukkan perbaikan yang signifikan dibandingkan dengan *pre-test*. Pada *post-test*, 33% peserta mencapai kategori "Sangat Baik," sementara 44% peserta berada dalam kategori "Baik," menunjukkan kemajuan yang substansial dalam keterampilan mereka, 11% peserta yang berada dalam kategori "Cukup," dan 11% dalam kategori "Kurang." Perubahan ini menandakan peningkatan keterampilan yang signifikan dalam teknik tendangan passing di kelompok B, dengan sebagian besar peserta sekarang berada pada tingkat keterampilan yang lebih tinggi.

Tabel 6. Uji Normalitas

Variabel	Statistic	df	Sig.
Pre A	.853	9	.081
Post A	.838	9	.055
Pre A	.838	9	.055
Post A	.838	9	.055

Tabel diatas menunjukkan bahwa semua variabel memiliki nilai signifikansi di atas 0.05, yang merupakan batas konvensional untuk menolak hipotesis nol dalam uji statistik. Dalam uji Shapiro-Wilk, hipotesis nol menyatakan bahwa data berdistribusi normal. Nilai signifikansi dari semua variabel melebihi 0.05, maka hipotesis nol tidak dapat ditolak. Ini berarti bahwa dari semua variabel tersebut dapat dianggap mengikuti distribusi normal.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Variabel	Levene	df1	df2	Sig.
Pembelajaran <i>Game Based Learning</i>	.069	1	16	.796
Modifikasi Media	.103	1	16	.796

Berdasarkan tabel diatas, variabel Pembelajaran *Game Based Learning*, Levene's Test menunjukkan nilai statistik sebesar 0.069 dengan derajat kebebasan pertama (df1) sebesar 1 dan derajat kebebasan kedua (df2) sebesar 16. Sedangkan nilai signifikansi (Sig.) yang dihasilkan adalah 0.796. Hal ini menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan dalam varians antar kelompok untuk variabel ini, karena nilai signifikansi jauh di atas batas konvensional 0.05. variabel Modifikasi Media, hasil uji Levene's Test menunjukkan nilai statistik sebesar 0.103 dengan derajat kebebasan yang sama, yaitu df1 sebesar 1 dan df2 sebesar 16. Nilai signifikansi yang diperoleh untuk variabel ini adalah 0.753. Sama halnya dengan variabel pertama, nilai signifikansi ini juga lebih besar dari 0.05, menunjukkan bahwa varians antar kelompok data untuk variabel Modifikasi Media juga tidak berbeda secara signifikan. Dengan demikian, data untuk variabel ini juga memenuhi asumsi homogenitas varians.

Tabel 8. Uji Paired Sampel T Test (*Game Based Learning*)

Variabel	T	df	Sig. (2-tailed)
Post A-Pre A	8.000	8	.000
Post B-Pre B	10.539	8	.000

Berdasarkan tabel diatas, variabel *Game Based Learning* (Post A - Pre A), hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai t sebesar 8.000 dengan derajat kebebasan (df) sebesar 8, dan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0.000. Nilai signifikansi yang jauh lebih kecil dari 0.05 ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok yang menggunakan metode *Game Based Learning*. Dengan kata lain, metode ini efektif dalam meningkatkan hasil tes peserta setelah intervensi. Variabel Modifikasi Media (Post B - Pre B), hasil uji Paired Sample t-test menunjukkan nilai t sebesar 10.539 dengan derajat kebebasan yang sama, yaitu 8, dan nilai signifikansi juga sebesar 0.000. Seperti halnya dengan *Game Based Learning*, nilai signifikansi yang sangat rendah ini mengindikasikan bahwa ada perbedaan yang sangat signifikan antara hasil pre-test dan post-test pada kelompok yang menggunakan metode Modifikasi Media. Hal ini menegaskan bahwa Modifikasi Media juga efektif dalam meningkatkan hasil tes peserta setelah intervensi. Dengan demikian, kedua metode pembelajaran yang diuji dalam penelitian ini terbukti memberikan peningkatan yang signifikan pada hasil tes peserta.

Tabel 9. Uji Independen Sampel T Test (Modifikasi Media)

Variabel	T	Sig. (2-tailed)
Model <i>Game Based Learning</i> – Model Modifikasi Media	2.626	.018

Berdasarkan tabel diatas, menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara efektivitas model *Game Based Learning* dan Modifikasi Media. Nilai t yang dihasilkan dari uji ini adalah sebesar 2.626. Nilai t ini menunjukkan seberapa besar perbedaan antara rata-rata dua kelompok tersebut, dengan mempertimbangkan varians antar kelompok dan ukuran sampel. Semakin besar nilai t, semakin besar pula perbedaan antara dua kelompok yang dibandingkan. Dalam kasus ini, nilai t yang positif menunjukkan bahwa model Modifikasi Media memiliki rata-rata yang lebih tinggi dibandingkan dengan *Game Based Learning*. Selain nilai t, tingkat signifikansi atau *p-value* yang dihasilkan dari uji ini adalah sebesar 0.018. Nilai signifikansi ini berada di bawah batas konvensional 0.05, yang berarti bahwa perbedaan yang diamati antara kedua model pembelajaran terbukti

statistik untuk menyimpulkan bahwa perbedaan dalam efektivitas antara *Game Based Learning* dan Modifikasi Media adalah nyata dan signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa salah satu model pembelajaran lebih efektif dibandingkan yang lain dalam konteks penelitian ini.

Pembahasan

Terdapat Pengaruh Model Pembelajaran *Game Based Learning* terhadap Penguasaan Teknik Passing Sepak Bola Kaki Bagian Dalam

Hasil penelitian menunjukkan adanya pengaruh yang signifikan dari penerapan metode GBL terhadap peningkatan keterampilan tersebut. Dalam analisis statistik, nilai signifikansi yang diperoleh adalah .000 dengan nilai t sebesar 8.000, yang mengindikasikan bahwa perbedaan yang diamati sangat signifikan. *Game Based Learning* adalah pendekatan pedagogis yang memanfaatkan permainan sebagai alat utama dalam proses belajar mengajar. Model ini dirancang untuk meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dengan menggabungkan elemen-elemen yang menyenangkan dari permainan ke dalam aktivitas pembelajaran. Dalam konteks pembelajaran teknik passing sepak bola kaki bagian dalam, metode ini diharapkan dapat memberikan lingkungan belajar yang lebih menarik dan interaktif dibandingkan dengan metode konvensional. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran konstruktivis yang menekankan pentingnya pengalaman langsung dan partisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Nasution *et al.*, 2024).

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang diajar menggunakan model GBL memiliki penguasaan teknik passing yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang diajar menggunakan metode tradisional. Nilai t sebesar 8.000 menunjukkan efek yang sangat kuat dari GBL terhadap hasil belajar siswa. Nilai signifikansi .000 memperkuat kesimpulan bahwa perbedaan tersebut sangat bermakna secara statistik. Ini sejalan dengan temuan-temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa GBL dapat meningkatkan keterampilan hasil belajar siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif (Asmaka, 2019). Penelitian ini juga mencatat bahwa siswa menunjukkan peningkatan dalam aspek-aspek ketepatan, kekuatan, dan koordinasi saat melakukan passing sepak bola. GBL memungkinkan siswa untuk belajar melalui percobaan dan kesalahan dalam lingkungan yang mendukung, yang pada akhirnya memperkuat keterampilan mereka melalui praktik berulang-ulang dalam situasi permainan. Pendekatan ini memfasilitasi pembelajaran yang lebih mendalam dan bermakna karena siswa tidak hanya menghafal gerakan, tetapi juga memahami konteks dan aplikasi dari teknik yang dipelajari. Implikasi praktis dari penelitian ini cukup luas, terutama bagi guru pendidikan jasmani dan pelatih olahraga. Penggunaan GBL dapat dijadikan sebagai strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam olahraga, sekaligus menumbuhkan minat dan antusiasme mereka terhadap pelajaran. Dengan menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, guru dapat mendorong siswa untuk lebih aktif berpartisipasi dan terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini penting karena keterlibatan siswa merupakan salah satu kunci keberhasilan pembelajaran (Ariani, 2019).

Terdapat Pengaruh Model Modifikasi Media terhadap Penguasaan Teknik *Passing Sepak Bola Kaki Bagian Dalam*

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi media dalam pembelajaran memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan keterampilan siswa. Analisis statistik menghasilkan nilai signifikansi sebesar .000 dan nilai t sebesar 10.539, yang menunjukkan bahwa perubahan yang diamati sangat signifikan. Modifikasi media adalah pendekatan pembelajaran yang melibatkan penyesuaian dan pengembangan alat bantu belajar yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa. Dalam konteks teknik passing sepak bola, modifikasi media dapat berupa penggunaan bola dengan ukuran dan berat yang berbeda, alat bantu visual untuk menunjukkan gerakan yang benar, atau teknologi seperti video instruksional. Metode ini bertujuan untuk membuat pembelajaran lebih efektif dengan menyediakan media yang memudahkan siswa dalam memahami dan mempraktikkan teknik yang diajarkan (Andrianto *et al.*, 2023).

Penelitian ini menemukan bahwa siswa yang belajar dengan menggunakan modifikasi media menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam penguasaan teknik passing kaki bagian dalam. Nilai t sebesar 10.539 menunjukkan efek yang sangat kuat dari modifikasi media terhadap hasil belajar siswa. Nilai signifikansi .000 menegaskan bahwa hasil ini sangat bermakna secara statistik. Hasil ini

sejalan dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa penggunaan media yang tepat dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa melalui pendekatan yang lebih kontekstual dan aplikatif (Syamsudar *et al.*, 2020). Modifikasi media juga membantu siswa dalam aspek-aspek lain seperti ketepatan, kekuatan, dan koordinasi saat melakukan passing. Penggunaan alat bantu visual dan teknologi membantu siswa untuk lebih fokus dan terbantu secara visual dalam mempelajari gerakan yang tepat. Ini memungkinkan siswa untuk belajar melalui pengamatan dan peniruan gerakan yang benar, yang pada akhirnya memperkuat keterampilan mereka melalui praktik yang berulang-ulang dalam situasi yang mendukung. Implikasi praktis dari penelitian ini sangat penting bagi guru pendidikan jasmani dan pelatih olahraga. Penerapan modifikasi media dapat dijadikan strategi efektif untuk meningkatkan keterampilan teknis siswa dalam sepak bola, sekaligus memperkuat minat dan motivasi mereka dalam berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan menyediakan media yang sesuai dan menarik, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan, yang pada gilirannya mendorong siswa untuk lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar mengajar (Titin *et al.*, 2023).

Uji Beda Pengaruh *Game Based Learning* dan Modifikasi Media

Game Based Learning (GBL) telah menunjukkan dampak yang signifikan dalam meningkatkan efektivitas pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis statistik, nilai signifikansi yang diperoleh untuk GBL adalah 0.000, dengan nilai *t* sebesar 8.000. Ini menunjukkan bahwa penerapan GBL memiliki pengaruh yang sangat kuat dan positif terhadap hasil pembelajaran. GBL memanfaatkan elemen-elemen permainan untuk menciptakan lingkungan belajar yang interaktif dan menarik, sehingga peserta didik lebih termotivasi dan terlibat aktif dalam proses belajar. Hasil ini menunjukkan bahwa GBL mampu memberikan pengalaman belajar yang lebih efektif dibandingkan metode pembelajaran konvensional. Modifikasi media juga menunjukkan pengaruh yang signifikan terhadap hasil pembelajaran.

Dari hasil analisis, nilai signifikansi yang diperoleh sebesar 0.000, dengan nilai *t* mencapai 10.539. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media yang dimodifikasi secara signifikan dapat meningkatkan pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik. Modifikasi media dapat berupa penyesuaian konten, penyederhanaan konsep yang kompleks, atau penggabungan berbagai format media seperti teks, gambar, dan video. Dengan media yang lebih adaptif dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan efisien. Jika dibandingkan antara GBL dan modifikasi media, keduanya menunjukkan pengaruh yang sangat signifikan terhadap hasil belajar. Namun, nilai *t* yang lebih tinggi pada modifikasi media (10.539) dibandingkan dengan GBL (8.000) menunjukkan bahwa modifikasi media mungkin memiliki dampak yang sedikit lebih besar dalam meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini bisa disebabkan oleh fleksibilitas dan kemampuan media yang dimodifikasi untuk menyesuaikan dengan berbagai gaya belajar dan kebutuhan peserta didik. Dengan demikian, keduanya saling melengkapi dalam konteks pembelajaran modern. GBL menyediakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan interaktif, sementara modifikasi media memastikan bahwa konten yang disampaikan lebih mudah dipahami dan diterima oleh peserta didik. Kombinasi dari kedua pendekatan ini dapat menghasilkan metode pembelajaran yang lebih holistik dan efektif, yang tidak hanya meningkatkan hasil belajar tetapi juga meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik.

Terdapat Perbedaan antara Model *Game Based Learning* dengan Model Modifikasi Media terhadap Penguasaan Teknik *Passing* Sepak Bola Kaki Bagian Dalam

Hasil analisis menggunakan independent sample *t*-test menunjukkan adanya perbedaan signifikan antara kedua metode pembelajaran tersebut. Nilai *t*-test sebesar 2.626 dengan nilai signifikansi .018 mengindikasikan bahwa terdapat perbedaan nyata dalam efektivitas kedua model terhadap penguasaan teknik passing sepak bola.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa kedua model tersebut efektif dalam meningkatkan penguasaan teknik passing sepak bola kaki bagian dalam, namun dengan tingkat efektivitas yang berbeda. Modifikasi media menunjukkan nilai signifikansi yang lebih tinggi dibandingkan dengan GBL. Hal ini menunjukkan bahwa meskipun kedua metode berhasil, penggunaan modifikasi media memberikan peningkatan keterampilan passing yang lebih besar. Nilai *t* sebesar 2.626 dan signifikansi .018 menguatkan bahwa perbedaan ini sangat signifikan, mengindikasikan keunggulan modifikasi

media dalam konteks ini. Penelitian ini memiliki implikasi penting bagi praktik pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah dasar. Guru dan pelatih dapat mempertimbangkan penggunaan modifikasi media sebagai strategi utama dalam mengajarkan teknik dasar sepak bola, karena terbukti lebih efektif dalam meningkatkan keterampilan siswa. Sementara GBL tetap berperan penting dalam menjaga motivasi dan keterlibatan siswa, modifikasi media memberikan keunggulan tambahan dalam aspek keakuratan dan efisiensi pengajaran teknik (Nasution *et al.*, 2024).

Penelitian ini memberikan wawasan tentang pentingnya memilih metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan dan konteks pembelajaran. Kombinasi kedua pendekatan ini mungkin menciptakan program pembelajaran yang lebih komprehensif, di mana elemen-elemen menyenangkan dari GBL dapat digabungkan dengan dukungan media yang dimodifikasi untuk mencapai hasil belajar optimal. Dengan demikian, guru dapat menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan efektif dalam mengembangkan keterampilan teknis siswa (Dakhi, 2020).

SIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada metode pembelajaran *game based learning* terhadap penguasaan teknik *passing* sepak bola kaki bagian dalam pada siswa kelas V SD N 03 Banjarnayar Kabupaten Brebes. Dengan hasil uji *Paired sampel t-test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), terdapat pengaruh pada modifikasi media terhadap penguasaan teknik *passing* sepak bola kaki bagian dalam pada siswa kelas V SD N 03 Banjarnayar Kabupaten Brebes. Dengan hasil uji *Paired sampel t-test* diperoleh nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000 ($p < 0,05$), serta model pembelajaran modifikasi media berpengaruh lebih baik daripada model pembelajaran *game based learning* terhadap penguasaan teknik *passing* sepak bola kaki bagian dalam pada siswa kelas V SD N 03 Banjarnayar Kabupaten Brebes. Dengan hasil uji *independent sampel t-test* diperoleh nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,018 $> 0,05$.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis haturkan kepada seluruh pihak yang telah membantu terselesaikannya naskah artikel ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus S. Suryobroto. (2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Agus Putu Budi Suantama, dkk. 2018. Pengaruh Metode Latihan Wall Pass Dan Push and Run Terhadap Akurasi Passing Dalam Permainan Sepak Bola Pada Siswa Ssb Putra Mumbul Usia 10-13 Tahun. *E-Journal IKOR Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan Ilmu Keolahragaan* (Volume I Tahun 2018). Universitas Pendidikan Ganesha.
- Aini, L., & Purwaningsih, S. M. (2024). Pengaruh Metode Pembelajaran Game Based Learning Berbasis Media Board Game Ular Tangga Terhadap Kemampuan Penalaran Siswa Kelas XI SMK Negeri 6 Surabaya. *E-Journal Pendidikan Sejarah*, 15(3).
- Aini, Nur dkk. 2018. *Pengaruh Kualitas Pengajaran Guru dan Kebiasaan Belajar Peserta didik Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi pada Peserta didik di SMA Negeri 6 Surakarta Tahun Ajaran 2017/2018*. Jurnal Pendidikan Bisnis dan Ekonomi Vol. 4 No. 2 Program Studi Pendidikan Ekonomi, FKIP Universitas Sebelas Maret.
- A. Luxbacher, Joseph. Sepak Bola Edisi Kedua. (Jakarta: Rajawali.2011)
- Andrianto, Y., Juwita, & Sumantri, A. (2023). Upaya Meningkatkan Teknik Dribbling Bola Futsal Melalui Media Modifikasi Pembelajaran Pada Peserta Ekstrakurikuler Futsal Putra Sma Negeri 06 Bengkulu Selatan. *SJS (Silampari Journal Sport)*, 3, 35–52.
- A. Octavia, Shilpy. 2020. *Motivasi Belajar dalam Perkembangan Remaja*. Sleman: CV Budi Utama.
- Ariani, L. (2019). Keterlibatan siswa (student engagement) di sekolah sebagai salah satu upaya peningkatan keberhasilan siswa di sekolah. *Prosiding Seminar Nasional & Call Pape, Banjarmasin*, 13.

- Asmaka, R. A. (2019). Pengaruh model pembelajaran game-based learning terhadap prestasi belajar matematika pada materi peluang kelas VIII SMP Negeri 2 Balen tahun pelajaran 2018/2019. *Doctoral Dissertation, IKIP PGRI BOJONEGORO*.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran (Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam). *Journal of Islamic Education*, Vol. 6 No. 1.
- Ayyubi, S. A. (2017). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (Studi Kelas VIII SMP Negeri 1 Porong). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3), 633- 639.
- Bahagia Yoyo, Suherman Adang 2000. *Prinsip Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta, Depdiknas.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 1(3), 350–361. <https://doi.org/10.36418/japendi.v1i3.33>
- Dr. Sandu Siyoto, SKM, M.Kes, M. Ali Sodik, M. (2015). Buku Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif (Issue March)
- Luxbacher, J. 1999. Sepakbola Teknik dan Taktik Bermain. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Mielke, D. (2007). Dasar-Dasar Sepakbola. Jakarta: Pakar Karya.
- Muhtadillah, Nur Fathin (2022) *Penerapan Model Pembelajaran Game Based Learning Pada Pelajaran PAI Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas XI TKJ 1 SMKN 2 Ponorogo Tahun Pelajaran 2021/2022*. Undergraduate (S1) thesis, IAIN Ponorogo.
- Nasution, F., Siregar, Z., Siregar, R. A., & Manullang, A. Z. (2024). Pembelajaran dan Konstruktivis Sosial. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 1(12), 837–841.
- Permadi, Asep. A. 2017. "Hubungan Model Pembelajaran Tendangan Penalti dengan Tingkat Kepercayaan Driri dalam Permainan Sepak Bola". *Jurnal Perspektif* 1 (1): 20-27
- Soekatamsi. 1995. Teknik Dasar Bermain Sepak Bola. Surakarta: Tiga Serangkai
- Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syamsudar, B., Wahidi, R., & Aspa, A. P. (2020). Pengaruh Penggunaan Modifikasi Media Bola Karet Terhadap Keterampilan Short Pass Dalam Permainan Sepak Bola di Tingkat SMP. *Seminar Nasional ...*, 3(October), 95–108.
- Titin, T., Yuniarti, A., Shalihat, A. P., Amanda, D., Ramadhini, I. L., & Virnanda, V. (2023). Memahami Media Untuk Efektifitas Pembelajaran. *JUTECH: Journal Education and Technology*, 4(2), 111–123. <https://doi.org/10.31932/jutech.v4i2.2907>