



# Global Journal Sport Inovation Research

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gisir>

Volume 1, Nomor 1 Januari 2025

e-ISSN: 5218-2X24

DOI.10.35458

---

## Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Melalui Metode Permainan pada Siswa Kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar

Syah Risal Putra<sup>1</sup>, Yusnadi<sup>2</sup>, Asrianto<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PPG PJOK, Universitas Negeri Makassar  
Email: [Syahrisalp@gmail.com](mailto:Syahrisalp@gmail.com)

<sup>2</sup> DPL PJOK, Universitas Negeri Makassar  
Email: [Yusnadi@unm.ac.id](mailto:Yusnadi@unm.ac.id)

<sup>3</sup> Pamong PJOK, SMA Negeri 4 Makassar  
Email: [Asrianto80@guru.sma.belajar.id](mailto:Asrianto80@guru.sma.belajar.id)

---

### Artikel info

Received: 02-03-2025

Revised: 03-04-2025

Accepted: 04-05-2025

Published, 25-05-2025

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam melalui penerapan metode permainan pada siswa kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah 32 siswa kelas X.1 yang memiliki kesulitan dalam menguasai teknik passing kaki bagian dalam. Data diperoleh melalui lembar observasi, tes hasil belajar, dan angket motivasi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan yang signifikan pada keterampilan passing kaki bagian dalam siswa. Pada siklus I, ketuntasan belajar mencapai 68,75%, sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 90,63%. Penerapan metode permainan juga berhasil meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, metode permainan terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar passing kaki bagian dalam pada siswa kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar.

**Kata Kunci:** penelitian tindakan kelas, metode permainan, passing kaki bagian dalam, pembelajaran PJOK, keterampilan sepak bola.



artikel global jurnal sport innovation research dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

---

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) memainkan peran penting dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya dalam mengembangkan keterampilan motorik, kognitif, dan afektif siswa. Salah satu kompetensi dasar yang diajarkan dalam mata pelajaran PJOK di tingkat SMA adalah teknik dasar sepak bola, termasuk keterampilan *passing* kaki bagian dalam. *Passing* merupakan salah satu keterampilan esensial dalam permainan sepak

bola yang memerlukan koordinasi, ketepatan, dan kekuatan yang optimal agar dapat memberikan kontribusi positif dalam pertandingan (Jambak, 2025)

Namun, berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMA Negeri 4 Makassar, ditemukan bahwa banyak siswa kelas X.1 mengalami kesulitan dalam melakukan *passing* kaki bagian dalam dengan teknik yang benar. Hal ini ditunjukkan oleh rendahnya tingkat keberhasilan siswa dalam mengontrol bola dan mengarahkan bola sesuai dengan tujuan. Hasil evaluasi menunjukkan bahwa hanya sekitar 45% siswa yang mampu melakukan *passing* dengan baik, sedangkan sisanya masih melakukan kesalahan seperti posisi tubuh yang tidak seimbang, kurangnya ketepatan arah bola, dan penggunaan kekuatan kaki yang tidak sesuai.

Faktor penyebab rendahnya hasil belajar *passing* ini dapat dikaitkan dengan pendekatan pembelajaran yang kurang menarik dan kurang variatif. Metode pembelajaran yang lebih berorientasi pada instruksi langsung sering kali membuat siswa kehilangan minat dan motivasi untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Sugiyanto, 2021). Oleh karena itu, diperlukan suatu inovasi dalam metode pembelajaran yang mampu meningkatkan minat, motivasi, serta hasil belajar siswa, khususnya dalam keterampilan *passing* kaki bagian dalam.

Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah metode permainan. Metode ini dipercaya mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan partisipasi siswa, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Menurut (Panjaitan & Fardana, 2023) metode permainan dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan motivasi intrinsik siswa, karena siswa merasa terlibat langsung dalam aktivitas yang relevan dengan konteks permainan sesungguhnya. Selain itu, metode ini juga mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama, yang pada akhirnya dapat meningkatkan keterampilan sosial dan kognitif mereka.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam siswa kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar melalui penerapan metode permainan. Menurut (Arikunto, 2021), PTK diterapkan untuk mengatasi masalah yang muncul dalam kelas dan bertujuan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. PTK adalah penelitian yang dilakukan secara kolaboratif oleh pendidik untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui siklus yang terdiri dari serangkaian tahapan. (Syaiifuddin dkk., 2021) menyatakan bahwa implementasi PTK yang efektif melibatkan kesadaran para pelaku dalam mengidentifikasi dan menyelesaikan masalah pembelajaran dengan tindakan yang terukur dan bermakna. PTK sebagai kajian reflektif yang dilakukan oleh para pelaku pendidikan. Model PTK yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat tahap utama: perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Machali, 2022). Siklus ini akan diulang hingga tujuan penelitian tercapai. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 32 siswa. Pemilihan subjek ini dilakukan secara purposif karena berdasarkan hasil observasi awal, kelas tersebut menunjukkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam yang rendah.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dalam penelitian ini, data yang dikumpulkan dari setiap siklus mencakup hasil observasi dan unjuk kerja siswa yang dinilai berdasarkan indikator-indikator yang telah ditentukan dalam rubrik penilaian. Setiap nilai yang diperoleh siswa dihitung dengan cara membandingkan skor yang didapatkan dengan skor maksimal yang bisa dicapai, kemudian hasilnya dikalikan dengan 100% untuk menghasilkan nilai akhir masing-masing siswa. Nilai akhir ini digunakan untuk menentukan apakah siswa telah mencapai ketuntasan belajar sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan. Jika seorang siswa mencapai nilai yang ditentukan sebagai tuntas, maka siswa tersebut dianggap berhasil dan layak untuk melanjutkan ke siklus berikutnya.

Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus dengan tujuan meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam melalui metode permainan. Berikut adalah hasil dari setiap siklus:

### 1. Hasil Siklus I

Pada siklus I, pembelajaran dilakukan menggunakan metode permainan seperti *passing relay* dan *target passing*. Setelah pelaksanaan siklus I, diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Siklus I

Indikator	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Jumlah Siswa Tuntas ( $\geq$ KKM 75)	22	68.75%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	10	31.25%
Total	32	100%

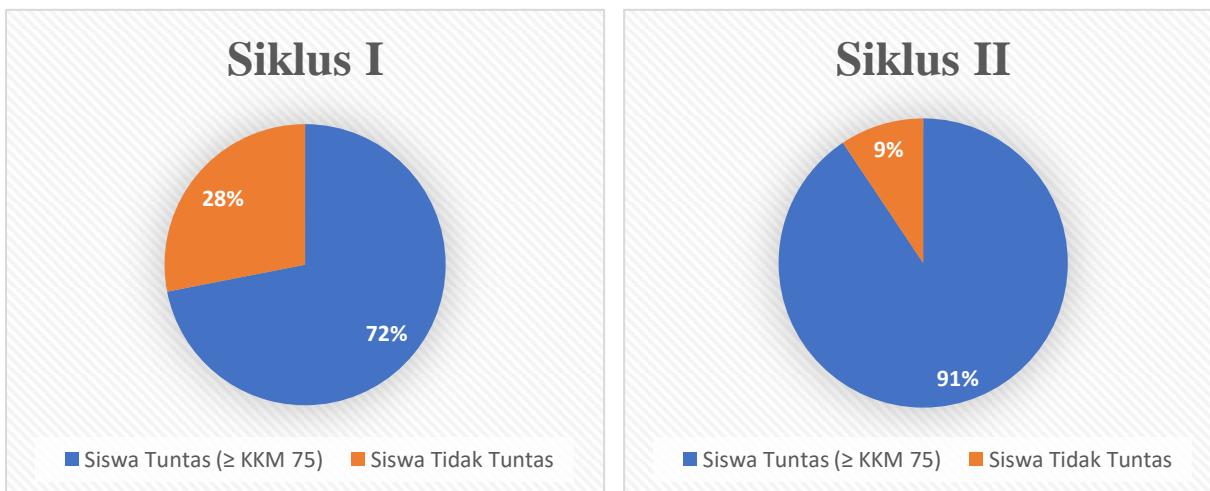
### 2. Hasil Siklus II

Setelah refleksi dan perbaikan tindakan, siklus II dilaksanakan dengan modifikasi pada strategi permainan yang lebih interaktif. Hasil evaluasi keterampilan *passing* pada siklus II adalah:

Tabel 2. Hasil Siklus II

Indikator	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Jumlah Siswa Tuntas ( $\geq$ KKM 75)	29	90.63%
Jumlah Siswa Tidak Tuntas	3	9.37%
Total	32	100%

## Perbandingan Hasil Siklus I dan II



Gambar 1. Perbandingan Hasil Siklus I dan II

### Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan efektif dalam meningkatkan keterampilan *passing* kaki bagian dalam siswa. Pada siklus I, ketuntasan siswa sebesar 68.75% menunjukkan bahwa masih ada beberapa kendala, seperti kurangnya pemahaman teknik dasar dan koordinasi antar siswa dalam permainan. Namun, setelah perbaikan strategi pembelajaran di siklus II, ketuntasan meningkat menjadi 90.63%, yang melampaui kriteria keberhasilan penelitian sebesar 85%.

Peningkatan ini terjadi karena metode permainan memberikan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan pendapat (Panjaitan & Fardana, 2023) yang menyatakan bahwa pembelajaran berbasis permainan meningkatkan partisipasi siswa dan menciptakan pengalaman belajar yang lebih kontekstual.

Selain itu, penggunaan metode permainan juga memfasilitasi siswa untuk belajar secara kooperatif, yang berdampak positif pada penguasaan teknik *passing* kaki bagian dalam. Menurut (Sugiyanto, 2021), interaksi dalam permainan dapat memperkuat pemahaman teknik karena siswa belajar melalui praktik langsung dan mendapatkan umpan balik dari teman sejawat maupun guru.

Motivasi belajar siswa juga meningkat selama proses pembelajaran, sebagaimana terlihat dari partisipasi aktif dan antusiasme mereka saat mengikuti permainan. Hal ini menunjukkan bahwa pendekatan pembelajaran yang menarik dan relevan dengan minat siswa dapat meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara keseluruhan. Dengan demikian, penerapan metode permainan dapat dianggap efektif dalam meningkatkan hasil belajar keterampilan *passing* kaki bagian dalam pada siswa kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus, dapat disimpulkan bahwa:

Penerapan metode permainan efektif dalam meningkatkan hasil belajar *passing* kaki bagian dalam siswa kelas X.1 SMA Negeri 4 Makassar. Ketuntasan belajar meningkat dari 68,75% pada siklus I menjadi 90,63% pada siklus II, yang melampaui kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 85%. Metode permainan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga meningkatkan motivasi serta partisipasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Siswa lebih antusias dan aktif dalam proses pembelajaran, yang berkontribusi positif pada peningkatan keterampilan mereka. Pembelajaran berbasis permainan terbukti mampu meningkatkan keterampilan motorik siswa melalui pengalaman belajar yang kontekstual dan kolaboratif. Metode ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar secara kooperatif dan mendapatkan umpan balik langsung dari rekan serta guru, sehingga mempercepat pemahaman teknik *passing*.

### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah mendukung dan berperan penting dalam pelaksanaan penelitian ini. Terima kasih kepada Kepala SMA Negeri 4 Makassar, Bapak/Ibu Guru PJOK, serta seluruh siswa kelas X.1 yang telah berpartisipasi aktif dalam penelitian ini. Kami juga mengucapkan terima kasih kepada rekan-rekan sejawat yang telah memberikan masukan dan dukungan selama proses penelitian. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif bagi dunia pendidikan, khususnya dalam pembelajaran PJOK.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, S. (2021). *Dasar-dasar evaluasi pendidikan edisi 3*. Bumi Aksara.
- Jambak, A. (2025). *Hubungan Kekuatan Otot Tungkai dan Koordinasi Mata-Kaki Dengan Kemampuan Passing Siswa SSB Ripan 's Soccer School Kota Padang*. 8(3), 599–606.
- Machali, I. (2022). Bagaimana Melakukan Penelitian Tindakan Kelas Bagi Guru. *Indonesian Journal of Action Research*, 1(2), 315–327.
- Panjaitan, K., & Fardana, N. (2023). Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Pendekatan Permainan dalam Pembelajaran Penjas. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga (JPJO)*, 7(1), 54–61.
- Sugiyanto, S. (2021). Inovasi Pembelajaran PJOK. *Kinestetik*, 4(1), 63–72.
- Syaifuddin, S., Muhammad, S., & Sambas, S. (2021). Penelitian Tindakan Kelas. *Borneo: Journal of Islamic Studies*, 1(2), 1–17.