
Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Besar Sepak Bola terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK

Muhammad Iqbal Maulana^{1✉}, Afifan Yulfadinata¹

¹Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

Email: Muhammadiqbal.22048@mhs.unesa.ac.id

Info Artikel

Diajukan: 2026-02-20
Direvisi: 2026-03-11
Diterima: 2026-03-14
Diterbitkan: 2026-03-15

Keywords:

Small-Sided Games; Physical education; Learning Motivation; Football Games; Junior High School

Abstract

The purpose of this study was to investigate how students' learning motivation in physical education (PJOK) was affected by changing big ball games using a Small-Sided Games (SSG) strategy. The study used a pretest–posttest control group design and a quantitative experimental method. 59 seventh-grade students participated in the study, which was carried out at SMP Negeri 59 Surabaya. There were 30 students in the experimental group and 29 in the control group. While the control group was instructed using traditional teaching techniques, the experimental group was taught football through modified small-sided games. A motivation questionnaire modified from other studies was used to gauge students' motivation for studying. Descriptive statistics, Levene's homogeneity test, Shapiro-Wilk normality test, independent samples t-test, and paired samples t-test were all used in the data analysis. Following the use of the SSG strategy, students in the experimental group demonstrated a considerable increase in learning desire; paired sample analysis revealed a statistically significant difference ($p < 0.001$). Additionally, posttest results showed that learning motivation differed significantly between the experimental and control groups ($p < 0.05$). These results suggest that small-sided games are a useful teaching method for raising students' motivation to study in physical education. In order to facilitate meaningful learning experiences in PJOK, the study highlights the significance of student-centered and game-based learning methodologies. References, tables, graphs, and a motivation questionnaire are used as supporting materials in this article.

Kata Kunci:

Small-Sided Games; Pendidikan Jasmani; Motivasi Belajar; Permainan Sepak Bola; Sekolah Menengah Pertama

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan bola besar melalui pendekatan Small-Sided Games (SSG) terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen dan desain pretest–posttest control group design. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 59 Surabaya dengan melibatkan 59 siswa kelas VII, yang terdiri atas 30 siswa pada kelompok eksperimen dan 29 siswa pada kelompok kontrol. Kelompok eksperimen memperoleh pembelajaran sepak bola melalui modifikasi permainan Small-Sided Games, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran konvensional. Motivasi belajar siswa diukur menggunakan angket motivasi yang diadaptasi dari penelitian sebelumnya. Analisis data dilakukan melalui statistik deskriptif, uji normalitas Shapiro–Wilk, uji homogenitas Levene, uji t independen, dan uji t berpasangan. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar yang signifikan pada kelompok eksperimen setelah penerapan pendekatan SSG, dengan hasil uji t berpasangan menunjukkan perbedaan yang signifikan ($p < 0,001$). Selain itu, hasil posttest menunjukkan adanya perbedaan motivasi belajar yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol ($p < 0,05$). Temuan ini menunjukkan bahwa pendekatan Small-Sided Games merupakan strategi pedagogis yang efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK serta mendukung pembelajaran yang berpusat pada peserta didik dan bermakna.



✉ **Alamat korespondensi:**

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan
dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

How to cite:

Maulana, M. I., & Yulfadinata, A. (2026). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Besar Sepak Bola terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 7(1), 147-154. <https://doi.org/10.46838/spr.v7i1.1042>

PENDAHULUAN

Kurikulum Merdeka menuntut pembelajaran yang aktif, berkolaborasi, dan berdiferensiasi sesuai dengan karakter siswa (Cahya et al., 2023). Prinsip utama kurikulum ini menempatkan guru PJOK sebagai fasilitator yang tidak hanya bertanggung jawab untuk memberikan keterampilan gerak kepada siswa tetapi juga bertanggung jawab untuk meningkatkan motivasi belajar, menjadi mandiri, dan berpartisipasi aktif dalam setiap aktivitas fisik (Nurdin et al., 2024). Pembelajaran PJOK dirancang untuk menghasilkan pengalaman belajar yang mendorong keterlibatan aktif dan kebermaknaan pembelajaran sehingga siswa ingin mengintegrasikan aktivitas fisik ke dalam gaya hidup sehat sepanjang hidup mereka (Mudian & Prasetyo, 2025). Akibatnya, kualitas pembelajaran PJOK diukur melalui peningkatan keterampilan gerak siswa serta dorongan intrinsik mereka untuk berolahraga secara sukarela (Rahmawati et al., 2024; Yulfadinata et al., 2025).

Salah satu permainan bola besar yang memiliki daya tarik tinggi bagi siswa karena menggabungkan unsur fisik, kognitif, dan sosial adalah sepak bola (Williams et al., 2020). Melalui permainan ini, siswa belajar berkomunikasi, bekerja sama, dan mengambil keputusan dalam situasi yang dinamis. Namun, pembelajaran sepak bola di sekolah sering kali masih bersifat konvensional dan menekankan latihan keterampilan dasar secara terpisah tanpa variasi bentuk permainan yang kontekstual (Pedrosa & Tavares, 2025). Kondisi ini menyebabkan keterlibatan emosional dan motivasi belajar siswa menurun karena aktivitas terasa monoton dan kurang menantang (Efendi et al., 2025; Wulandari et al., 2024).

Menggunakan modifikasi permainan *Small Sided Games* (SSG), menekankan

perubahan struktur permainan sepak bola dengan mengurangi jumlah dari pemain, mengurangi ukuran lapangan sebenarnya, dan menyederhanakan aturan dari permainan, sehingga seluruh siswa memiliki lebih banyak kesempatan untuk berpartisipasi secara aktif (Karim et al., 2024). Permainan yang lebih sederhana dan intensif memungkinkan siswa berinteraksi lebih banyak dengan bola, membuat keputusan, dan bekerja sama dalam tim (Id et al., 2024). Aktivitas ini membuat belajar lebih menyenangkan dan sesuai dengan kemampuan siswa. Ini dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar dan bergerak (Yulfadinata et al., 2022). Prinsip Kurikulum Merdeka, yang menekankan perbedaan, fleksibilitas, dan pembelajaran berbasis pengalaman langsung, sejalan dengan pendekatan permainan *Small Sided Games*.

Penelitian terdahulu mengenai modifikasi permainan bola besar, termasuk sepak bola, sebagian besar berfokus pada peningkatan keterampilan dasar dan hasil belajar psikomotor (Dewi, 2023; Handoko, 2022). Aspek afektif, khususnya motivasi intrinsik siswa, masih jarang dikaji, terutama di konteks pembelajaran PJOK di Indonesia (Rozi et al., 2023). Sebagian besar penelitian nasional cenderung menempatkan motivasi sebagai dampak tambahan, bukan variabel utama. Hal ini menunjukkan bahwa ada gap dalam penelitian yang harus dipenuhi melalui kajian yang secara spesifik meneliti pengaruh *small-sided games* terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Penelitian ini menempatkan motivasi siswa sebagai indikator utama keberhasilan pembelajaran PJOK berbasis *small-sided games* (SSG) sepak bola. Fokus ini membuka jalan baru untuk kajian pendidikan jasmani yang berfokus pada meningkatkan keterampilan gerak dan menumbuhkan keinginan kuat untuk

berolahraga. Secara teoretis, penelitian ini diharapkan untuk memperkuat pemahaman bahwa keberhasilan pembelajaran PJOK bergantung pada keterlibatan emosional dan keinginan siswa daripada kemampuan fisik. Secara praktis, hasil penelitian ini diharapkan membantu guru PJOK membuat desain pembelajaran berbasis permainan yang menarik, sesuai kemampuan siswa, dan efektif dalam meningkatkan keinginan siswa untuk mengambil bagian dalam proses belajar.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian ini menerapkan pendekatan kuantitatif melalui metode eksperimen yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan modifikasi permainan Small-Sided Games (SSG) terhadap dorongan siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Metode eksperimen dipilih karena sesuai untuk menguji hubungan sebab-akibat antara perlakuan dan perubahan tingkat motivasi belajar siswa secara terukur dan objektif. Penelitian ini menerapkan desain pretest–posttest control group, yang melibatkan dua kelompok partisipan, yakni kelompok eksperimen sebagai kelompok yang menerima perlakuan dan kelompok control sebagai pembanding tanpa perlakuan. Dengan rancangan ini, para peneliti dapat membandingkan perubahan motivasi belajar baik sebelum maupun setelah pemberian perlakuan. Mereka juga dapat menganalisis perbedaan hasil di antara kedua kelompok yang diteliti.

Partisipan

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 59 Surabaya pada semester genap tahun akademik 2025/2026. Penelitian melibatkan seluruh siswa kelas VII yang mengikuti pembelajaran PJOK. Sampel penelitian terdiri atas dua kelas yang memiliki karakteristik kemampuan dasar yang relatif setara dan sama-sama aktif dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Kelas VII-A ditunjuk sebagai kelompok eksperimen yang terdiri atas 30 peserta didik, sementara kelas VII-B berperan sebagai kelompok kontrol dengan jumlah 29 siswa.

Instrumen

Penelitian ini memanfaatkan instrumen angket motivasi belajar siswa yang diadopsi dengan mengacu pada studi yang dilakukan oleh Ayyubi & Hartoto (2017) berjudul “Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga”. Instrumen angket tersebut dimanfaatkan sebagai alat untuk menilai tingkat motivasi belajar PJOK dari aspek intrinsik dan ekstrinsik. Instrumen terdiri atas 46 pernyataan yang disusun berdasarkan enam dimensi motivasi belajar, yaitu: (1) kesenangan dan minat terhadap aktivitas fisik; (2) sikap terhadap pembelajaran PJOK; (3) keinginan untuk berprestasi; (4) keterlibatan aktif dalam kegiatan belajar; (5) faktor lingkungan sosial; dan (6) faktor fasilitas serta dukungan keluarga.

Pengukuran respons siswa terhadap setiap butir pernyataan dilakukan dengan menggunakan Skala Likert, yang terdiri atas pilihan Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS). Nilai yang semakin tinggi menunjukkan Tingkat motivasi belajar yang semakin kuat. Sebelum diterapkan dalam proses penelitian, instrumen terlebih dahulu melalui pengujian untuk memastikan Tingkat validitas dan realitasnya. Temuan pengujian validitas memperlihatkan bahwa nilai koefisien 0,2015 hingga 0,6269, sedangkan uji reliabilitas menunjukkan nilai Cronbach's alpha sebesar 0,9099, yang mengindikasikan tingkat konsistensi internal yang sangat tinggi. Dengan demikian, instrumen dinyatakan layak digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di tingkat SMP.

Prosedur

Penelitian dilaksanakan dalam empat pertemuan yang terdiri atas tiga tahap utama, yaitu pretest, perlakuan, dan posttest. Pada tahap awal, angket motivasi belajar diberikan kepada kedua kelompok sebagai pretest. Selanjutnya, kelompok eksperimen menerima pembelajaran sepak bola melalui modifikasi permainan Small-Sided Games (SSG), yaitu permainan yang dimodifikasi dengan mengurangi jumlah pemain, menyesuaikan

ukuran lapangan, serta menyederhanakan aturan permainan untuk memberikan kesempatan partisipasi yang lebih aktif kepada siswa. Pendekatan ini dirancang untuk meningkatkan keterlibatan siswa secara fisik, sosial, dan emosional dalam proses pembelajaran.

Sementara itu, kelompok kontrol menerima pembelajaran sepak bola menggunakan metode konvensional yang menekankan pengulangan keterampilan dasar dan permainan penuh tanpa modifikasi. Setelah seluruh sesi pembelajaran selesai, angket motivasi belajar yang sama diberikan kembali kepada kedua kelompok sebagai posttest untuk mengetahui perubahan tingkat motivasi belajar siswa.

Analisis Data

Data penelitian diolah dianalisis dengan menggunakan pendekatan kuantitatif yang bersifat inferensial. Uji prasyarat analisis dilaksanakan guna memastikan data berdistribusi normal serta memiliki kesamaan varians. Pengujian tersebut mencakup uji normalitas dengan metode Shapiro–Wilk dan uji homogenitas melalui uji Levene. Setelah

prasyarat terpenuhi, beda tingkat motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dianalisis menggunakan pengujian independent samples t-test. Selain itu, uji paired samples t-test diterapkan untuk menganalisis perubahan motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dengan membandingkan kondisi sebelum dan setelah pemberian perlakuan. Taraf signifikansi ditetapkan pada $p < 0,05$.

HASIL

Setelah seluruh tahapan penelitian dilaksanakan sesuai dengan prosedur yang telah dirancang, data hasil pengukuran motivasi belajar siswa melalui angket dianalisis secara kuantitatif. Analisis data dilakukan untuk menggambarkan kondisi motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah perlakuan, uji pemenuhan asumsi statistik, serta uji hipotesis penelitian terkait pengaruh modifikasi permainan Small-Sided Games terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Hasil pengolahan data dipaparkan secara sistematis, dimulai dari statistik deskriptif, dilanjutkan dengan uji normalitas dan uji homogenitas, hingga tahap uji hipotesis.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Motivasi Belajar Siswa

Kelompok	Tes	N	Mean	Median	SD	Min	Max
Eksperimen	Pretest	30	116	116	7.16	100	127
Eksperimen	Posttest	30	168	169	8.23	144	181
Kontrol	Pretest	29	120	120	6.98	104	133
Kontrol	Posttest	29	172	171	6.51	161	188

Berdasarkan Tabel 1, analisis statistik deskriptif mengindikasikan adanya perbedaan rata-rata skor motivasi belajar siswa antara hasil pretest dan posttest pada setiap kelompok. Pada kelompok eksperimen, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pretest sebesar 116 dan meningkat menjadi 168 pada posttest. Nilai median juga menunjukkan perubahan dari 116 pada pretest menjadi 169 pada posttest, dengan simpangan baku masing-masing sebesar 7,16 dan 8,23.

Pada kelompok kontrol, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pretest sebesar 120 dan meningkat menjadi 172 pada posttest. Nilai median pada kelompok kontrol berubah

dari 120 pada pretest menjadi 171 pada posttest, dengan simpangan baku sebesar 6,98 pada pretest dan 6,51 pada posttest. Secara deskriptif, data menunjukkan adanya perbedaan tingkat motivasi belajar siswa pada tahap sebelum dan setelah proses pembelajaran di kedua kelompok.

Uji normalitas dilakukan untuk memastikan apakah data motivasi belajar siswa, baik sebelum maupun setelah pengujian, mengikuti distribusi normal yang menjadi prasyarat penggunaan uji statistik parametrik. Uji normalitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Shapiro–Wilk Test sebagai berikut pada Tabel

2 di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Normality Test (Shapiro-Wilk)		
	W	p
PRETEST	0.971	0.173
POSTTEST	0.981	0.467

Berdasarkan data pada Tabel 2 tersebut, diperoleh informasi bahwa nilai signifikansi data pretest dan posttest dengan rasio data masing-masing lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa data motivasi belajar siswa berdistribusi normal dan dapat dilanjut dengan proses analisis data menggunakan uji statistik parametrik.

Uji homogenitas dilakukan untuk memastikan kesetaraan varians data pada masing-masing kelompok, yakni kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengujian ini menggunakan Levene's Test, dan hasil analisis homogenitas dalam penelitian ini ditampilkan pada Tabel 3.

Tabel 3. Uji Homogenitas Varians

Homogeneity of Variances Test (Levene's)				
	F	df	df2	p
PRETEST	0.128	1	57	0.722
POSTTEST	2.147	1	57	0.148

Hasil pengujian homogenitas pada Tabel 3 mengindikasikan bahwa nilai signifikansi data pretest dan posttest berada diatas 0,05. Hal tersebut menandakan bahwa varians data motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol bersifat homogen. Dengan demikian, kedua kelompok telah memenuhi kriteria untuk dilakukan

pengujian perbedaan menggunakan *independent samples t-test*.

Uji independent sample t-test dilakukan untuk menganalisis perbedaan tingkat motivasi belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hasil uji disajikan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Uji Independent Sample t-Test

Independent Samples T-Test						
		Statistic	df	p	Mean difference	SE difference
PRETEST	Student's t	-2.63	57.0	0.011	-4.85	1.84
POSTTEST	Student's t	-2.11	57.0	0.039	-4.09	1.94

Hasil pengujian independent sample t-test pada Tabel 4 menunjukkan nilai signifikansi pretest sebesar 0,011 $p < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan awal motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selanjutnya, pada hasil posttest diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,039 $p < 0,05$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan motivasi belajar siswa pada kedua kelompok setelah pemberian perlakuan.

Dari hasil di atas, maka jika pembelajaran PJOK dengan modifikasi permainan Small-Sided Games berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Untuk menganalisis peningkatan motivasi belajar siswa sebelum dan setelah penerapan Small-Sided Games pada kelompok eksperimen, digunakan uji paired sample t-test. Hasil pengujian tersebut ditampilkan pada Tabel 5.

Tabel 5. Hasil Uji Paired Sample t-Test Kelompok Eksperimen

Paired Samples T-Test		statistic	df	p	Effect Size	
PRETEST	POSTTEST	Student's t	-49.0	58.0	< .001	Cohen's d -6.37
Note. $H_a \mu_{\text{Measure 1}} - \mu_{\text{Measure 2}} \neq 0$						

Berdasarkan hasil uji paired samples t-test pada tabel 5, diperoleh nilai signifikansi $p < 0,001$. Temuan tersebut mengindikasikan adanya peningkatan motivasi belajar yang sangat signifikan pada sampel setelah penerapan modifikasi permainan *Small-Sided Games*. Sementara nilai Cohen's d yang diperoleh sebesar 6.37 yang berarti bahwa efek yang didapat sangat besar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang diterapkan memberikan pengaruh yang sangat kuat terhadap peningkatan motivasi belajar sampel dalam pembelajaran PJOK.

PEMBAHASAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan sepak bola melalui pendekatan *Small-Sided Games* (SSG) berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran yang berpusat pada siswa memainkan peran penting dalam menumbuhkan dorongan intrinsik untuk berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik (Chyi et al., 2024). Pendekatan SSG menciptakan situasi pembelajaran yang lebih inklusif dan menarik karena memberikan kesempatan yang relatif seimbang bagi seluruh siswa untuk terlibat dalam permainan. Dengan jumlah pemain yang lebih sedikit serta aturan yang disederhanakan, siswa tidak hanya bergerak lebih aktif tetapi juga terlibat secara emosional dalam proses pembelajaran. Keterlibatan emosional tersebut merupakan salah satu faktor yang berkontribusi terhadap peningkatan motivasi belajar, khususnya dalam mata pelajaran PJOK yang menuntut keterlibatan fisik secara langsung.

Dalam konteks perkembangan peserta didik tingkat SMP, motivasi belajar terbentuk melalui pengalaman belajar yang memberikan kepuasan, kebersamaan, serta berlangsung dalam suasana yang tidak menimbulkan tekanan (Verma & Ankush, 2025).

Pembelajaran sepak bola melalui pendekatan *Small-Sided Games* mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan menantang secara pedagogis, sehingga siswa merasa nyaman dan terdorong untuk terlibat aktif. Hal ini berbeda dengan pembelajaran konvensional yang cenderung berfokus pada aktivitas yang berulang dan kurang variatif, sehingga berpotensi membatasi keterlibatan siswa serta menurunkan motivasi dan kreativitas belajar. Temuan penelitian ini sejalan dengan arah kebijakan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berdiferensiasi dan berpusat pada peserta didik. Melalui pendekatan SSG, guru PJOK memiliki fleksibilitas untuk memodifikasi permainan sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa tanpa menghilangkan esensi pembelajaran sepak bola. Dengan demikian, pembelajaran tidak hanya berorientasi pada pencapaian keterampilan, tetapi juga pada proses pembelajaran yang bermakna.

Secara psikologis, motivasi belajar merupakan aspek afektif yang berperan penting dalam keberlanjutan partisipasi siswa terhadap aktivitas fisik (Mujriah & Irmansyah, 2025). Pembelajaran berbasis permainan seperti SSG berpotensi meningkatkan motivasi belajar karena memberikan rasa kendali, kesenangan dalam belajar, serta rasa memiliki terhadap kelompok. Oleh karena itu, implikasi praktis dari penelitian ini menunjukkan bahwa guru PJOK perlu kreatif dalam merancang dan memodifikasi pembelajaran permainan agar selaras dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik peserta didik. Secara keseluruhan, penelitian ini menegaskan bahwa modifikasi permainan bukan sekadar variasi aktivitas, melainkan strategi pedagogis yang berdampak pada penguatan aspek afektif siswa, khususnya motivasi belajar. Dengan menempatkan motivasi sebagai indikator penting keberhasilan pembelajaran PJOK, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan praktik

pendidikan jasmani yang lebih humanis, adaptif, dan selaras dengan tuntutan kurikulum.

KESIMPULAN

Penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan Small-Sided Games sebagai modifikasi permainan sepak bola memberikan pengaruh positif terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Model pembelajaran berbasis permainan yang disusun secara sederhana, melibatkan partisipasi aktif, serta disesuaikan dengan karakteristik peserta didik mampu menghadirkan pengalaman belajar yang lebih menarik dan mendorong keterlibatan siswa secara optimal dalam proses pembelajaran.

Selain itu, penerapan Small-Sided Games dapat dianggap sebagai strategi pedagogis yang relevan dengan kurikulum Merdeka karena memberdayakan siswa sebagai pembelajar dan menonjolkan kemampuan mereka. Oleh sebab itu, pendekatan ini dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif strategi bagi guru PJOK dalam pembelajaran sepak bola. Yang tidak semata-mata menitikberatkan pada penguasaan keterampilan Gerak, tetapi juga pada Upaya meningkatkan motivasi siswa untuk belajar secara terarah dan berkesinambungan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Dosen Pembimbing karena telah memberikan bimbingan, arahan, dan saran yang bermanfaat selama proses penyusunan dan pelaksanaan penelitian ini. Selain itu, penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), dan semua siswa kelas VII SMP Negeri 59 Surabaya yang telah mengizinkan, mendukung, dan mengambil bagian dalam penelitian ini. Selain itu, kami mengucapkan terima kasih kepada semua orang yang telah membantu dalam proses pengumpulan data hingga penelitian ini selesai.

REFERENSI

Ayyubi, S. Al, & Hartoto, S. (2017). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan

Olahraga. *Ejournal Unesa*, 05(03), 633–639.

Cahya, M. D., Pamungkas, Y., Faiqoh, E. N., Studi, P., Profesi, P., Jember, U. M., Technology, M., & Nopember, S. (2023). Analisis Karakteristik Siswa sebagai Dasar Pembelajaran Berdiferensiasi terhadap Peningkatan Kolaborasi Siswa Analysis of Students ' Characteristic as the Basis for Differentiated Learning to Improved Student Collaboration. *Jurnal Biologi Dan Pembelajaran Biologi*, 8(1), 31–45.

<https://doi.org/10.32528/bioma.v8i1.372>

Chyi, T. S., Koh, D., & Lian, C. (2024). Intrinsic Motivation to Increase the Involvement of Student in Physical Education. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 9(7), 1–13. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v9i7.2891>

Dewi, R. (2023). The Effect Of Big Ball Game Modification On Gross Motor Development Of Elementary School Students. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Keperawatan Olahraga*, 15(1), 48–55.

Efendi, A., Yulfadinata, A., Nurhayati, F., & Febriyanti, I. (2025). Pengaruh Model Pembelajaran PJBL Pada Materi Guling Depan Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Senam Lantai. *Jayabama : Jurnal Peminat Olahraga*, 5(2), 1–9.

<https://doi.org/10.6732/jayabama.v2i2.3514>

Handoko, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Pasing Bawah Sepakbola Siswa Kelas Viii Smp Negeri 10 Malang Dengan Modifikasi Permainan. *Secondary: Jurnal Inovasi Pendidikan Menengah*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.51878/secondary.v2i1.826>

Id, J. W., Soon, C. C., Id, S. S., Wang, C., Gao, Z., & Xie, Q. (2024). Tactical games model in physical education: A systematic review. *PLoS ONE*, 8, 1–29. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0311321>

Karim, Z. A., Razak, A., Ismail, F. H., Muhammad, A. R., Kamaruzaman, S., Ali, S., & Akbar, A. (2024). The Development of the National Football Development Program (NFDP) Coaching Process Model: Emphasis on Small Sided Game (SSG) Approach El

- desarrollo del modelo de proceso de entrenamiento del Programa Nacional de Desarrollo del Fútbol (NFDP): Énfasis en. *Retos*, 2041, 224–231. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.103084>
- Mudian, D., & Prasetyo, A. F. (2025). Penerapan Prinsip Pembelajaran Mendalam (PM) berkesadaran (mindful), bermakna (meaningful), dan menggembirakan (joyful) dalam Mata Pembelajaran Bola Besar Cabang Olahraga Futsal. *Mutiara Pendidikan Dan Olahraga*, 2(3), 1–8. <https://doi.org/10.61132/mupeno.v2i3.607>
- Mujriah, M., & Irmansyah, J. (2025). Analysis of the Role of Psychological Factors in Learning Outcomes in Physical Education. *Jurnal Penelitian Dan Pengkajian Ilmu Pendidikan: E-Saintika*, 9(2), 294–315. <https://doi.org/10.36312/e-saintika.v9i2.3182>
- Nurdin, A., Sabilla, A. M., & Abulyatama, U. (2024). Peran Guru Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Pjok) Dalam Meningkatkan Motorik Dasar Peserta Didik. *Journal Penjaskesrek*, 11(1), 44–54. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v11i1.2873>
- Pedrosa, R., & Tavares, R. (2025). Training spatial intelligence in football through the cognitive load scale. *Frontiers in Sport and Active Living*, 7(August), 1–7. <https://doi.org/10.3389/fspor.2025.1628561>
- Rahmawati, K. A., Nurlia, R., Oktavia, R., Ihsani, V. N. A., & Hafiza, N. D. (2024). Peran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Pembentukan Karakter dan Perkembangan Gerak Anak Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 2741–2749. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1143>
- Rozi, M. F., Putra, J., Suwirman, S., & Arsil, A. (2023). Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 21(1), 143–153. <https://doi.org/10.31851/wahanadidaktika.v21i1.11011>
- Verma, L., & Ankush, P. (2025). Study of Motivation and Satisfaction of Higher Secondary Level Students Studying in Blended Learning Environments. *International Journal of Education, Modern Management, Applied Science & Social Science*, 07(02), 220–224. [https://doi.org/10.62823/IJEMMASSS/7.2\(IV\).7966](https://doi.org/10.62823/IJEMMASSS/7.2(IV).7966)
- Williams, R. A., Cooper, S. B., Dring, K. J., Hatch, L., Morris, J. G., Sunderland, C., & Nevill, M. E. (2020). Effect of football activity and physical fitness on information processing , inhibitory control and working memory in adolescents. *BMC Public Health*, 20, 1–14. <https://doi.org/10.1186/s12889-020-09484-w>
- Wulandari, R., Setiawan, A., Wibawa, A. T., & Soleh, A. (2024). Exposing Learning Burnout : A Review from Student and Teacher Perspectives in the Context of the School Curriculum. *International Journal Of Research And Innovation In Social Science (Ijriiss)*, VIII(VI), 801–815. <https://doi.org/10.47772/IJRISS>
- Yulfadinata, A., Ayubi, N., Wibawa, J. ., Rizki, A. ., Afandi, A., & Jr, P. B. . (2025). The Effect of Physiscal Exercise in Increasing Hypoxia-Inducible Factor-1 Alpha: A Systematic Review. *Medicni Perspektivi*, 30(3), 182–192. <https://doi.org/10.26641/2307-0404.2025.3.340762>
- Yulfadinata, A., Setijono, H., Muhammad, H. N. U. R., & Ayubi, N. (2022). High intensity interval training method potentially increases muscle strength in karate athletes. *Journal of Physical Education and Spor*, 22(12), 3051–3055. <https://doi.org/10.7752/jpes.2022.12386>