

PENERAPAN PENDEKATAN PERMAINAN MODIFIKASI TERHADAP HASIL BELAJAR *DRIBBLING* SEPAK BOLA

Anang Yachya Fajri*, Heryanto Nur Muhammad

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*Anangfajri@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan ujung tombak dalam pembangunan masa depan bangsa, oleh karena itu pembelajaran harus dilakukan sesuai tujuan pendidikan. Permasalahan pokok yang sering ditemukan pada saat pembelajaran PJOK khususnya pada materi gerak dasar *dribbling* sepak bola di SMKN 02 Singosari yaitu siswa sering merasa jenuh, kesulitan dan prasarana yang kurang mendukung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan pendekatan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu dengan menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest design*. Populasi penelitian ini menggunakan siswa kelas XI SMKN 02 Singosari sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas XI Mekatronika 1 dan XI Multimedia 1 sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. instrumen yang digunakan adalah rubik penilaian tes *dribbling zig-zag* Teknik pengumpulan data adalah dengan *pre-test* dan *post-test*. Berdasarkan hasil analisis data dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh penerapan pendekatan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola pada siswa kelas XI Mekatronika 1 dan XI Multimedia 1 SMKN 02 Singosari, dibuktikan dengan nilai T_{hitung} 10,19 lebih besar dari T_{tabel} 1,6905 dengan persentase pengaruh sebesar 7,5 %. Kesimpulan dari hasil tersebut bahwa modifikasi permainan yang saya terapkan dapat memberikan peningkatan pada hasil *dribbling*.

Kata Kunci: permainan modifikasi; hasil belajar; sepak bola

Abstract

Education is a spearhead in the future development of the nation, therefore learning must be done in accordance with educational purposes. The main problem that is often found during Physical Education learning, especially in the basic motion material of football dribbling at Vocational High School 02 Singosari is that students often feel saturated difficulties and poor infrastructure that is less supportive. The study aims to determine the effect of implementing a modification game approach to learning outcomes of football dribbling. This research uses purely experimental methods using the Randomized Control Group Pretest-Posttest design. The population of the research is a class of students of XI Vocational High School 02 Singosari A sample of research is the students of class XI Mekatronika 1 and XI Multimedia 1 as a group of experiments and control groups. The instrument used is the Rubik of the zig-zag dribbling test assessment technique of data collection is with pre-test and post-test. Based on the results of the analysis of the data from this research, it can be said that there are influences of the implementation of the game approach modification of the results of learning the football dribbling in class XI Mekatronika 1 and XI Multimedia 1 Vocational High School 02 Singosari, evidenced With a value of T_{test} 10.19 greater than T_{table} 1.6905 with a percentage of influence of 7.5%. The conclusion from these results is that the game modifications that I have implemented can improve the dribbling results.

Keywords: modification approach; learning outcomes; football

PENDAHULUAN

Pendidikan ialah sesuatu yang paling mendasar pada manusia, karena pendidikan membuat manusia menguasai pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dapat diterapkan di kehidupan sehari-hari. Pendidikan juga dapat membuat manusia menjadi SDM yang unggul,

terampil, dan cerdas. Menurut (UU SISDIKNAS No.20 tahun 2003) Secara garis besar pendidikan ialah kegiatan terstruktur untuk terciptanya lingkungan belajar dan proses kegiatan belajar mengajar agar siswa dapat aktif menonjolkan potensi kekuatan, spiritual, agama, kendali diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan pada

dirinya.

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan ialah suatu pembelajaran di dalam kurikulum sistem pendidikan nasional di Indonesia, pelajaran ini penting sekali karena peserta didik diharuskan untuk capak dalam aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dalam bidang PJOK. Selama pembelajaran PJOK peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengalaman baru dan bisa merangsang pola pikir serta dapat memahami terhadap gerak. Para ahli sering melihat program pendidikan jasmani di sekolah umum sebagai pemain utama dalam memerangi ketidakaktifan fisik remaja dan masalah kesehatan (McDavid, Cox, & Amorose, 2012:99).

Hasil belajar ialah hasil yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti suatu materi tertentu dan pembelajaran yang berupa data kuantitatif maupun kualitatif. Menurut Masino & Niño-Zarazúa (2016:53), "Pencapaian tujuan pembelajaran dan keefektifan proses pembelajaran tercermin dari skor hasil belajar yang diperoleh siswa. Pemilihan model pembelajaran yang baik dapat memudahkan siswa mendapatkan hasil belajar yang maksimal" Dalam era digitalisasi dan modernisasi ini sangat baik untuk mengembangkan diri, salah satunya dengan cara belajar. Belajar bisa efektif bila terjadi ketika fungsi psikis dan fisiologis masih optimal. faktor umur ikut mempengaruhi bagaimana seseorang mampu belajar dengan mudah. Hasil belajar merupakan gambaran tentang bagaimana siswa memahami materi yang disampaikan oleh guru (Aulia & Sontani, 2018: 149)

Permainan bola besar ialah suatu olahraga yang menggunakan bola dengan ukuran besar, permainan ini memerlukan lapangan dan bola, permainan bola besar salah satunya yaitu sepak bola. Sepak bola merupakan cabang olahraga yang paling digemari oleh semua kalangan mulai dari yang muda hingga dewasa, dengan ini diharuskan dapat mengubah pribadi dan sikap disiplin. Bahkan, dapat digunakan untuk menggali pengalaman baru dan kemampuan diri. Jadi sepak bola ialah permainan yang dapat berpengaruh pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (Barnat, *et al.* 2011:326). Dalam hal meningkatkan keterampilan bermain sepak bola tidak cukup hanya dengan kesenangan, dan kegemaran akan tetapi banyak faktor yang harus diolah dan dilatih baik fisik maupun mental. Salah satu unsur yang perlu diasah dalam permainan sepak bola ialah dengan cara *dribbling* bola, jika seseorang mampu *dribbling* bola dengan benar maka dengan mudah untuk melewati lawan. Penerapan latihan gerak dasar *dribbling* bola dilakukan diawali dari sejak kecil, karena pada anak usia dini komponen tubuh masih mudah dilatih dan diolah. Dalam pembelajaran PJOK materi sepak bola keberadaan prasarana yang memadai sangat dibutuhkan agar proses pembelajaran berjalan dengan efektif, banyak sekolah baik di jenjang SD, SMP, maupun SMA yang tidak memiliki prasarana atau

lapangan yang tidak layak digunakan, hal ini dikarenakan lapangan sepak bola membutuhkan tempat yang luas.

Ada beberapa kegiatan olahraga yang menggunakan semua anggota tubuh, salah satunya ialah sepak bola. Dalam pembelajaran PJOK sepak bola terdapat berbagai macam gerak dasar sepak bola yaitu menyundul (*heading*), gerak dasar juggling bola, menembak (*shooting*), mengontrol (*controlling*), gerak dasar untuk kiper (*goal keeping*), lemparan dalam (*throw in*), mengumpan (*passing*), menggiring (*dribbling*).

Dribbling adalah suatu unsur yang menarik dari sepak bola. *Dribbling* sangat berpengaruh untuk pengembangan sensor motorik yang berguna untuk penguasaan diri saat mengendalikan bola, dimana hal tersebut merupakan dasar kemampuan individual (Taga & Asai, 2012:36). *Dribbling* dapat dikatakan sebagai kemampuan yang ada pada diri seorang pemain ketika mengendalikan bola sebelum diteruskan menjadi sebuah peluang yang berkontribusi menghasilkan sebuah *goal*. Pada umumnya tujuan *Dribbling* ialah memberikan bola dari suatu sisi lapangan ke sisi lain lapangan dengan seorang diri. Bola di gerakan ke setiap arah lapangan dengan menggunakan pengendalian yang khusus agar dapat menyatu Antara *dribbling* bola dengan laju pemain. tujuan dari menggiring bola adalah untuk melewati lawan, mengarahkan bola ke ruang kosong melepaskan diri dari kawalan lawan (Nainggolan dan Surbakti, 2014:4)

Permainan merupakan kegiatan yang terstruktur, biasanya dilakukan untuk hiburan atau kesenangan, dan kadang-kadang digunakan sebagai alat pendidikan. Pada topik bahasan ini aktivitas jasmani merupakan gerak dasar seseorang itu sendiri yang adanya tanda suatu permainan ialah terdapat gerak/aktivitas jasmani. Permainan merupakan suatu sarana untuk menambah tingkat pemahaman kognitif pada anak-anak. Permainan mengembangkan potensi-potensi dan psikomotorik yang dibutuhkan dengan cara senyaman mungkin. Permainan merupakan kegiatan penting dalam insan manusia. Setiap kalangan pada umumnya sangat memerlukan aktivitas bermain yang bukan hanya untuk sebagai progresivitas fisik, tetapi juga ranah sosial, emosional dan intelektual (Hartati, Priambodo, & Kristiyandaru, 2013:1).

Permainan kecil cenderung lebih dekat dalam kehidupan anak-anak, tetapi tidak menutup kemungkinan orang dewasa tidak butuh aktivitas bermain untuk di kehidupan sehari hari. Menurut KBBI permainan ialah suatu hal yang digunakan untuk bermain. Jadi permainan dikatakan juga sebagai tindakan yang membuat orang senang dan bersifat tidak membosankan dalam bermain.

Permainan modifikasi adalah suatu versi khusus dari permainan yang beberapa aturan tertentu telah berubah untuk disesuaikan dengan kebutuhan dan kemampuan pemainnya, pengalaman-pengalaman khusus para pemain,

dan fasilitas dan perlengkapan yang tersedia (Gustiana, 2014:194). Modifikasi sangat dibutuhkan guru dalam proses kegiatan belajar mengajar. Hal ini sangat membantu guru dalam proses belajar mengajar. dengan melakukan modifikasi, guru penjas akan menyajikan materi pelajaran yang sulit menjadi lebih mudah dan disederhanakan tanpa harus takut kehilangan makna dan apa yang akan diberikan. Anak akan lebih leluasa bergerak dalam berbagai situasi dan kondisi yang dimodifikasi (Pratama, 2016:49). Berdasarkan pemikiran dari beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa permainan yang dilakukan secara sungguh-sungguh yang bertujuan untuk kebahagiaan dan dilakukan secara sukarela, sedangkan permainan yang membutuhkan aktivitas gerak tidak hanya untuk mendapat kesenangan tetapi juga untuk perkembangan motorik, sosial serta emosional. pembelajaran pada siswa menjadi tolak ukur bagi guru di dalam menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Untuk itu penggunaan metode permainan dinilai mampu menarik perhatian siswa serta membuat suasana kelas menjadi menyenangkan dengan adanya metode permainan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Permainan jauh dari kata membosankan karena anak dituntut untuk selalu merasa gembira, dengan tidak dituntut untuk banyak memerlukan pemikiran. Pendekatan permainan ini harus ada yang menang atau kalah karena di dunia anak lebih peka terhadap permainan daripada keseriusan, dan anak-anak juga akan tertantang untuk berkompetisi. Di dalam pembelajaran banyak disajikan variasi-variasi permainan agar siswa tidak mudah bosan ataupun jenuh saat pembelajaran PJOK berlangsung sebab siswa sering kali jenuh ketika melakukan kegiatan. Diantaranya menggunakan dengan metode permainan. Dengan menerapkan model bermain diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa, penelitian ini menggunakan metode permainan agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang monoton. modifikasi permainan berbeda dengan permainan biasa karena jika permainan biasa tidak mengarah ke materi yang diajarkan sedangkan modifikasi permainan dapat mengembangkan suatu permainan yang dilakukan mengarah langsung ke materi yang diajarkan. Memilih sebuah cara dalam perlakuan pendekatan pembelajaran diperlukan agar memudahkan siswa dalam memahami dan menguasai gerak dasar permainan sepak bola, selain itu rasa senang dalam mengikuti pembelajaran sepak bola harus juga dimunculkan agar siswa merasa nyaman dalam belajar. Pendekatan pembelajaran diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut ialah dengan menggunakan pendekatan permainan modifikasi. Pendekatan permainan modifikasi merupakan pendekatan melalui permainan yang dimodifikasi untuk membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran PJOK, dengan melakukan pendekatan permainan modifikasi membuat siswa untuk lebih senang dan aktif dalam proses pembelajaran permainan sepak bola.

Dari hasil observasi pada tanggal 12 Maret 2019 penulis menemukan suatu masalah yang diungkapkan oleh guru PJOK dalam bentuk wawancara. Pada saat wawancara ditemukan permasalahan yaitu siswa sering merasa jenuh

saat pembelajaran PJOK, siswa juga kesulitan melakukan *dribbling*, dan juga prasarana lapangan yang tidak standar. Berdasarkan latar belakang penulis mencoba untuk memberikan modifikasi permainan yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut maka dari itu penulis membuat skripsi untuk bertujuan mengetahui hasil dari penerapan permainan modifikasi.

METODE

Penelitian ini berjenis eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan melalui pendekatan kuantitatif dengan menerapkan perlakuan serta ukuran keberhasilan. Dalam penelitian ini pemilihan kelompok kontrol dan eksperimen menggunakan kelompok acak. menggunakan 2 sampel kelompok yaitu kontrol dan eksperimen. dimana kelompok eksperimen diberikan *treatment* sedangkan kelompok kontrol tidak diberikan *treatment*, lalu dilihat perbandingan kemampuan *dribbling*nya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui kemampuan dasar siswa setiap kelas tidak jauh berbeda. Maka penulis memutuskan untuk menentukan sampel penelitian ini menggunakan desain *randomized control group pretest-posttest design* dengan adanya kelompok kontrol yang melakukan *pre-test – post-test*, sedangkan kelompok eksperimen melakukan *pre-test – post-test* dan juga mendapatkan perlakuan berupa *treatment* permainan modifikasi. Penelitian ini menggunakan 2 variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas penelitian ini yaitu permainan modifikasi dan variabel terikatnya ialah hasil belajar *dribbling* dalam permainan sepak bola. Populasi yang dipilih adalah kelas XI dengan jumlah kelas 15 dan total jumlah siswa 542. Teknik mendapatkan sampel menggunakan *cluster random sampling* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, kelompok kontrol mendapatkan kelas XI Multimedia 1 dan kelompok eksperimen yaitu kelas XI Mekatronika 1. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan selama 4 (empat) kali pertemuan selama 2 bulan dikarenakan mendapatkan izin penelitian dari sekolah hanya 1 bulan (4 minggu) kemudian peneliti mengalokasikan waktu pada mata pelajaran PJOK di kelas tersebut yang dilaksanakan 1x tiap minggu. Maka dari itu penelitian hanya bisa dilakukan 4x pertemuan. Dari situlah saya distribusikan 1x pretest, 2x *treatment*, dan 1x *post-test*. pertemuan dilakukan untuk *pre-test* dan *post-test* dipertemuan satu dan pertemuan ke empat, untuk kelompok eksperimen di pertemuan ke dua dan ke tiga, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment*,

Treatment tidak didapatkan oleh kelompok kontrol, namun kelompok kontrol tetap mengikuti pembelajaran PJOK seperti biasa sesuai dengan kurikulum/RPP yang diberikan oleh guru PJOK, jadi kelompok kontrol tetap aktif namun tidak ada *treatment* khusus yang diberikan

oleh peneliti. Penelitian ini dilakukan mulai tanggal 17 Januari 2020 sampai dengan 7 Februari 2020, di minggu pertama dua kelompok eksperimen dan kontrol melaksanakan *Pre-test*, kemudian di minggu ke dua kelompok eksperimen mendapatkan *treatment* berupa permainan modifikasi *dribbling zig-zag*, *dribbling xox*, dan *dribbling sirkuit A*, sedangkan kelompok kontrol tidak dapat *treatment* tetapi tetap mengikuti pembelajaran PJOK yang diberikan guru PJOK, kemudian di Minggu ke tiga kelompok eksperimen mendapatkan *treatment* berupa permainan modifikasi *dribbling sirkuit B*, dan *dribbling sprint*, kemudian kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment* tetapi tetap melaksanakan pembelajaran PJOK yang diberikan guru PJOK, di Minggu ke empat kelompok eksperimen dan kelompok kontrol melakukan *post-test*

Teknik pengumpulan data menggunakan rubik penilaian teknik dasar *dribbling* sepak bola, penilaian ini dinilai oleh *expert judgement*, *expert judgement* di sini adalah guru PJOK, Kemudian hasil nilai tersebut Diakumulasi dan diolah menggunakan teknik analisis data uji hipotesis dan mendapatkan nilai rata rata kelompok tersebut Penelitian ini bertempat di lapangan SMKN 02 Singosari. Penelitian ini dilaksanakan di SMKN 02 Singosari Jl. Perusahaan No.20, Tanjungtirto, Singosari, Jajar, Tanjungtirto, Kec. Singosari, Malang, Jawa Timur 65153.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal yang dibahas dalam deskripsi data ini adalah *standar deviasi*, rata-rata, *varians*, rentangan nilai tertinggi dan terendah yang diukur berbentuk persentase (%).

Tabel 1. Hasil Analisis *Pre-Test* dan *Post-Test* Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Tes	Mean	SD	Min	Max	Peningkatan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	10,85	3,55	4	16	7,5%
	<i>Post-test</i>	11,67	3,3	6	16	
Kontrol	<i>Pre-test</i>	8,59	2,80	4	15	-
	<i>Post-test</i>	8,41	3,09	4	16	

Tabel 1 di atas mendeskripsikan data yang diperoleh sebelum dilaksanakannya permainan modifikasi atau data *pre-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan peningkatan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang berbeda. Dari tabel di atas, maka dapat diperoleh data setelah diterapkannya permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling*. *Post-test* kelompok eksperimen mendapatkan nilai mean lebih tinggi di banding nilai mean kelompok kontrol, begitu juga dengan hasil peningkatan kelompok eksperimen yang lebih besar dari kelompok kontrol. Dari tabel tersebut dapat diketahui ada peningkatan hasil belajar

menggiring sepak bola setelah penerapan 5 permainan modifikasi yang memiliki karakteristik pembelajaran menggiring sepak bola pada kelompok eksperimen yaitu kelas XI SMKN 02 Singosari, sebesar 7,5%. Untuk kelompok kontrol dapat diketahui bahwa tidak ada peningkatan hasil belajar *dribbling* sepak bola, karena tidak diberikannya perlakuan *treatment* pada kelompok kontrol yaitu kelas XI SMKN 02 Singosari. Kesimpulan menunjukkan hasil peningkatan terjadi pada kelompok eksperimen lebih besar dari kelompok kontrol karena kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan *treatment* berupa permainan modifikasi, sedangkan kelompok kontrol tidak dapat perlakuan *treatment* permainan modifikasi

Tabel 2. Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kelompok Kontrol

Kelompok	Tes	P-value	Status
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,370	Normal
	<i>Post-test</i>	0,145	Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,090	Normal
	<i>Post-test</i>	0,095	Normal

Dari tabel 2 ini, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari permainan modifikasi sepak bola dalam pembelajaran PJOK ketika *pre-test* dan *post-test* dari kelompok eksperimen mendapatkan nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga H0 diterima yang berarti data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak untuk digunakan penelitian selanjutnya dapat diterangkan bahwa nilai signifikansi dari permainan modifikasi sepak bola dalam pembelajaran PJOK ketika *pre-test* dan *post-test* dari kelompok kontrol diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H0 diterima yang berarti data yang diperoleh memiliki distribusi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak untuk digunakan penelitian selanjutnya.

Tabel 3. Tabel Uji Homogenitas

Deskripsi	Kelompok Eksperimen	Kelompok kontrol
N	27	27
F _{hitung}	6,80	1,73
F _{tabel}	2,05	2,05
Status	Homogen	Homogen

Dari tabel 3 diatas maka dapat di ketahui F_{hitung} > F_{tabel} sehingga distribusi data diatas bersifat homogen sehingga bisa dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-T

Kelompok	Variabel	T Hitung	T Tabel	Sig, (2 tailed)	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test & Post-test</i>	6,801	2,055	0,00	Beda Signifikan
Kontrol	<i>Pre-test & Post-test</i>	3,46	1,691	0,001	Beda Signifikan

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol mempunyai nilai t_{hitung} lebih besar t_{tabel} yang sesuai dengan kriteria pengujian. Disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, maka ada pengaruh yang signifikan dari penerapan pendekatan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola siswa kelas XI Mekatronika 1 dan XI Multimedia 1 SMKN 02 Singosari.

Tabel 5. Uji T Sampel Berbeda

Variabel	Kelompok	Mean	Uji Beda			Keterangan
			T hitung	T tabel	Sig (2 tailed)	
Hasil belajar <i>dribbling</i>	Eksperimen	3,16	2,07	1,990	0,013	Signifikan
	Kontrol	5,52				

Tabel 5 menunjukkan nilai *signifikansi* (2 tailed) 0,013 < dari α 0,05 menggunakan perhitungan analisis IBM SPSS for windows release 22.0 dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peningkatan penerapan pendekatan permainan modifikasi. Dalam bagian ini akan membahas tentang penerapan pendekatan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola siswa kelas XI SMKN 02 Singosari. Salah satu penggunaan pendekatan pembelajaran yang tepat sangat diperlukan agar siswa dapat cepat memahami dan menguasai teknik dasar permainan sepak bola, selain itu yang terpenting adalah siswa merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sepak bola. Adapun pendekatan pembelajaran yang di harapkan mampu mengatasi masalah tersebut adalah dengan pendekatan menggunakan pendekatan permainan modifikasi. Pendekatan permainan modifikasi merupakan pendekatan melalui permainan yang di modifikasi untuk membuat siswa tidak bosan dalam pembelajaran PJOK, sehingga dengan menggunakan pendekatan permainan modifikasi akan membuat siswa untuk terlihat lebih aktif dan senang dalam proses pembelajaran permainan sepak bola. Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan di SMKN 02 Singosari terhadap kelas XI, terdapat

penemuan dilapangan yaitu berupa muda bosannya siswa terhadap pembelajaran PJOK, maka peneliti memberikan permainan modifikasi untuk mengurangi rasa bosan tersebut. Dari penelitian ini di simpulkan bahwasanya terdapat pengaruh yang signifikan dari kelompok eksperimen yang di berikan *treatment* sebelum melakukan *post-test*, sedangkan untuk kelompok kontrol tidak mendapatkan hasil yang signifikan dikarenakan kelompok kontrol tidak mendapatkan *treatment*.

PENUTUP

Simpulan

Dari uraian di atas menunjukkan ada pengaruh penerapan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola di kelas XI Mekatronika 1 SMKN 02 Singosari.

1. Hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan, hal ini membuktikan bahwa adanya pengaruh penerapan pendekatan permainan modifikasi terhadap hasil *dribbling* sepak bola. Hal ini ditunjukkan oleh kelompok eksperimen yang diberikan *treatment* mendapatkan hasil progres kemampuan *dribbling* yang lebih tinggi dibanding kelompok kontrol yang tidak mendapatkan *treatment*.
2. Pengaruh penerapan pendekatan permainan modifikasi terhadap hasil belajar *dribbling* sepak bola menunjukkan hasil sebesar 7,5%.

Saran

1. Bagi guru PJOK agar memberi lebih banyak permainan modifikasi untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan mengurangi rasa jenuh sehingga siswa lebih fokus saat pembelajaran PJOK berlangsung, supaya hasil dari pembelajaran meningkat.
2. Bagi siswa agar dapat mengembangkan kemampuan dengan cara siswa dapat melatih *treatment* yang diberikan dalam penelitian ini di kesehariannya, untuk dapat meningkatkan *skill* maupun kemampuan *dribbling*nya karena *treatment* yang diberikan telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan *dribbling* siswa tersebut.
3. Bagi peneliti yang akan melakukan penelitian sejenis agar penelitian ini digunakan sebagai rujukan dan sumber informasi yang baru dan disarankan menggunakan populasi atau sampel yang lebih luas dan beragam.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, R., & Sontani, U. T. (2018). Pengelolaan Kelas Sebagai Determinan Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran (Jpmanper)*, 3(2), 149-157.

- Barnat, W., Jastrzebski, Z., Konieczna, A., Radziminski, L., Jaskulska, E., & Bichowska, M. (2011). Social, Educational and Sports Character of Football Academy in Malbork. *Baltic Journal of Health and Physical Activity*, 3(4), 325-332
- Gustiana, A. D. (2014). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Eksperimen pada Kelompok B TK Kartika dan TK Lab. Upi). *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 2, 192-200. ISSN 1412-565X.
- Hartati, S.C.Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru A., (2013). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang:Wineka Media.
- Masino, S., & Niño-Zarazúa, M. (2016). What Works To Improve The Quality of Student Learning in Developing Countries?. *International Journal of Educational Development*, 48, 53-65.
- Mcdavid, L., Cox, A. E., & Amorose, A. J. (2012). The Relative Roles of Physical Education Teachers and Parents in Adolescents' LTPA Motivation and Behavior. *Psychology of Sport and Exercise*, 13(2), 99-107. Doi:10.1016/J.Psych Sport.2011.10.003
- Nainggolan, P. I., & Surbakti, S. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Dribbling Kaki Bagian Luar Dalam Permainan Sepak Bola Menggunakan Gaya Mengajar Komando Pada Siswa Kelas X. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 20(76). 1-9
- Pratama, B. A. (2016). Meningkatkan Keterampilan Shooting Sepakbola Dengan Permainan Modifikasi. *Jurnal Sportif: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 2(1), 48-58.
- Taga, K., & Asai, T. (2012). The Influence of Short-Term Intensive Dribbling Training on Ball Skill. *Journal of Football Science*, 9, 36-49.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Online). (www.Google.Com UU20.2003Sisdiknas. Pdf Diakses Pada Rabu, 11 Juni 2019 Pukul 19.30 WIB).