

## PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR PASSING ATAS BOLAVOLI (STUDI PADA SISWA KELAS VIIC SMPN 1 TULANGAN KABUPATEN SIDOARJO)

**Ahmad Ghufron Is Cahyanto**

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya, [ghufron1991@gmail.com](mailto:ghufron1991@gmail.com)

**Taufiq Hidayat**

Dosen S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,  
Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Modifikasi *passing* atas bolavoli adalah salah satu usaha menyederhanakan materi pembelajaran *passing* atas bolavoli mulai dari gerakan yang mudah ke yang sulit sesuai karakteristik siswa agar siswa dalam mengikuti pembelajaran lebih mudah memahami materi yang diberikan guru serta senang dan tidak takut cidera dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Mengetahui adanya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo. 2. Seberapa besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VII SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen semu. Dan desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo yaitu kelas VIIC dengan jumlah 38 siswa. Pengambilan data ini dilakukan dengan menggunakan tes *passing* atas dengan pedoman penilaian *Face Wall-Volume Test Dari Aapher*. Dari hasil penelitian melalui perhitungan analisis data dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli yang dibuktikan dengan hasil uji t, didapat nilai  $t_{hitung} -2,749 > t_{tabel} -1,684$  dengan taraf signifikansi 0,05 (5%). Dengan hasil perhitungan analisa data dapat diketahui besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli sebesar 6,60%.

**Kata Kunci** : Modifikasi Permainan, *Passing* Atas Bolavoli

### Abstract

Modifications passing on volleyball is one of the efforts to simplify the learning material passing on volleyball started from easy movement to difficult appropriate the characteristics of the students so that students in learning to follow more easily understand the material provided by teacher and happy and not afraid of injury in the following study. The purpose of this study : 1. Knowing the effect of modifications to the learning outcomes passing game on volleyball to the VII class grade students of State Junior High School 1 Tulangan, Sidoarjo. 2. How much influence modifications to the learning outcomes passing game on volleyball to the VII class grade students of State Junior High School 1 Tulangan, Sidoarjo. This type research used in this study is quasi experimental. And research design used in this study is one group pretest-posttest design. In this study is the seventh grade of State Junior High School 1 Tulangan, Sidoarjo is VIIC class with a number of 38 students. Data retrieval is performed using the test passing on the assessment guidelines *Face Wall Volume Test From Aapher*. From the results of research through analysis calculations can be concluded that there is a significant influence on the modification of the learning outcomes passing game on volleyball as evidenced by the t test results, obtained  $t_{count} -2,749 > t_{table} -1,684$  with significance level of 0,05 (5%). With calculation results of data analysis can be seen the influence of modifications to the learning outcomes passing games on volleyball at 6,60%.

**Keywords** : Modification Games, Passing Over Volleyball

### PENDAHULUAN

Pengertian pendidikan menurut Undang-undang Republik Indonesia No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suatu suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri,

kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Tujuan pendidikan nasional dalam Undang-undang Republik Indonesia No. 22 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional adalah untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Menurut Suherman (2000: 56) "Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dapat memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat".

Menurut Lutan (2000: 1) " pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah wahana untuk mendidik anak, oleh karena itu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan "alat" untuk membina anak muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat sepanjang hayatnya"

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa dalam proses pembelajaran di sekolah. Namun demikian masih sering kita lihat dan kita jumpai ada beberapa siswa yang pasif dalam proses pembelajaran praktek, sehingga tidak mencapai tujuan dari kurikulum yang telah ditetapkan.

Menurut Baharuddin dan Wahyuni (2010: 16) "Proses belajar adalah serangkaian aktivitas yang terjadi pada pusat saraf individu yang belajar. Proses belajar terjadi secara abstrak, karena terjadi secara mental dan tidak dapat diamati. Oleh karena itu , proses belajar hanya dapat diamati jika ada perubahan perilaku dari seseorang yang berbeda dengan sebelumnya.

Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan tugas seorang guru dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, seorang guru dalam proses pembelajaran mampu menciptakan suasana senang, gembira dan mengajak siswa lebih aktif dalam pembelajaran. Ini sangat mempengaruhi maksimal atau tidaknya ketercapaian tujuan dalam pembelajaran. Begitu sebaliknya, jika seorang guru tidak mampu menciptakan suasana yang mengajak siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran, maka dengan kata lain tujuan pembelajaran guru tersebut tidak akan tercapai.

Melihat pernyataan diatas, maka satu pemikiran yang muncul adalah bahwa perlu adanya suatu pembelajaran yang mampu menciptakan kegembiraan dan kesenangan serta mengajak siswa aktif dan antusias dalam pembelajaran, yaitu perlu adanya modifikasi dalam permainan yang diterapkan oleh seorang guru. Cara ini salah satu usaha untuk mengarahkan dan membelajarkan siswa agar lebih mudah memahami materi dan terciptanya suasana dalam pembelajaran itu sendiri menjadi senang, gembira dan dengan sendirinya siswa akan antusias dan aktif dalam proses pembelajaran tersebut, yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, dari

tingkat yang tadinya rendah menjadi memiliki tingkat yang lebih. Ini dikarenakan terciptanya suasana yang diinginkan oleh siswa.

Menurut Soepartono (2003: 38) "Modifikasi adalah pendekatan yang didesain dan disesuaikan dengan suatu kondisi kelas yang menekankan kepada kegembiraan dan pengayaan perbendaharaan gerak agar sukses dalam mengembangkan suatu keterampilan".

Menurut Bahagia Dan Suherman (2000: 1) "Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yang berarti tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut.

Modifikasi permainan merupakan suatu usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat dan peraturan yang disesuaikan dengan karakter peserta didik, yang bertujuan mempermudah proses belajar mengajar menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat peserta didik lebih senang saat proses belajar berlangsung khususnya permainan bolavoli. Salah satu penyampaian pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan cara memodifikasi sebuah pembelajaran agar lebih menarik serta membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian eksperimen semu, karena dalam penelitian ini peneliti tidak memberikan perlakuan (kontrol) atau tidak adanya kelompok kontrol. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh (Maksum 2012: 65). Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab-sebab akibat di antara variabel-variabel. Adapaun desain penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok control, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Dengan *One Group Pretest-Posttest Design*, sudah bisa mengukur adanya pengaruh dari *treatment* yang diberikan. (Maksum, 2012: 97). Ada 3 langkah dalam desain ini, yakni : (1) memberikan *pre-test* untuk mengukur variabel terikat sebelum perlakuan, (2) memberikan perlakuan atau *treatment* kepada subjek dengan pembelajaran modifikasi *passing*, (3) memberikan tes lagi (*post-test*) untuk mengukur variabel terikat setelah diberikan perlakuan). Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sedangkan variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi

(Maksum, 2012: 30). Penelitian ini mencari pengaruh antara modifikasi permainan dengan hasil belajar *passing* atas bolavoli. 1. Variabel bebasnya adalah pengaruh modifikasi permainan. 2. Variabel terikatnya adalah hasil belajar *passing* atas bolavoli. Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang di maksudkan untuk di teliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2012: 53). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII Sekolah Menengah Pertama tahun ajaran 2014-2015 yang terdiri dari 11 kelas, dengan jumlah populasi sebanyak 407 siswa, dengan tiap kelasnya rata-rata berjumlah 37 siswa. Sampel adalah sebagian kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam peneltian. Pengambilan sampel menggunakan *Cluster Sampling*. Dalam *Cluster Sampling*, yang dipilih bukan individu melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster* (Maksum, 2012: 57). Maka sampel yang akan diambil merujuk semua kelas VII Siswa Menengah Pertama yang akan diambil 1 kelas untuk menjadi wakil dalam penelitian ini. Pengambilan sampel ini dilakukan dengan cara mengumpulkan seluruh perwakilan dari setiap kelas VII dari 11 kelas, kemudian melakukan pengundian pada hari senin tanggal 9 Maret 2015, dimana diketahui 1 kelas sebagai sampel yaitu kelas VIIC yang terdiri dari 38 siswa.

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian. Untuk memperoleh data peneliti menggunakan tes keterampilan *passing atas* pada permainan bolavoli. Jenis tes yang digunakan adalah *AAPHER face wall volley test* (Yunus, 1992: 199-200). *AAPHER face wall-volley test* merupakan tes *passing* atas dengan dipantulkan pada dinding/papan pantulan. Untuk memperoleh data dala penelitian ini, digunakan tes *AAPHER face wall volley test* ( AAPHER 1969; dalam Cox Richard H., 1980 : 100-101).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, varians, nilai tertinggi dan nilai terendah yang didapat dari hasil *pretest* dan *posttest* tes *face wall volley test*

**Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes Face Wall Volley Test**

Deskripsi Data	Pretest	Posttest	Beda
Jumlah sampel	38	38	-
Rata-Rata /Mean	7,579	8,079	0,5
Standar Deviasi (SD)	3,903	4,214	0,311
Varians (S <sup>2</sup> )	15,237	17,764	2,527
Nilai Terendah	2	4	2
Nilai Tertinggi	16	19	3
Peningkatan	6,60%		

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas maka diketahui bahwa : Hasil *pretest* pada tes *face wall volley test* memiliki nilai rata-rata sebesar 7,579, standar deviasi sebesar 3,903, dan nilai varians sebesar 15,237, dengan nilai terendah 2 dan nilai tertinggi sebesar 16. Sedangkan hasil *posttest* pada tes *face wall volley test* memiliki nilai rata-rata sebesar 8,079, standar deviasi 4,214, dan nilai varians 17,764, dengan nilai terendah sebesar 4 dan nilai tertinggi 19.

1.Perubahan hasil *pretest* ke *posttest* memiliki rata-rata sebesar 0,5 dan standar deviasi sebesar 0,311 dengan perubahan varian sebesar 2,527, serta nilai terendah sebesar 2 dan nilai tertinggi sebesar 3. Dari hasil analisis beserta penjelasan diatas dapat dilihat bahwa pemberian modifikasi permainan *passing* atas bolavoli meningkatkan hasil belajar *passing* atas bolavoli sebesar 6,60%.

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas digunakan pada skor awal dari masing-masing sampel. Dari perhitungan SPSS 16.00 menggunakan uji normalitas *One Sample Kolomogrov-Smirnov* berada di atas nilai alpha (5%) atau 0,05 maka H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>1</sub> ditolak. Sedangkan jika nilai signifikan dari nilai hitung *Kolomogrov-Smirnov* berada di bawah nilai alpha (5%) atau 0,05 maka H<sub>1</sub> diterima H<sub>0</sub> ditolak. Karena pada umumnya derajat yang direfleksikan oleh kesalahan yang dapat ditoleransi dalam fluktuasi (labil) proporsi sampel umumnya diambil 5% atau 0,05 (Darmadi, 2011: 55). Berikut ini hipotesis dari pengujian normalitas : H<sub>0</sub> : Data berdistribusi Normal. H<sub>1</sub> : Data tidak berdistribusi normal. Jika H<sub>0</sub> diterima maka perhitungan dilakukan dalam statistik inferensial parametrik. Sedangkan jika H<sub>1</sub> diterima perhitungan dilakukan dalam statistik non-parametrik. Berikut hail pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS 16.00 *for windows*.

**Tabel 2 Hasil Pengujian Normalitas**

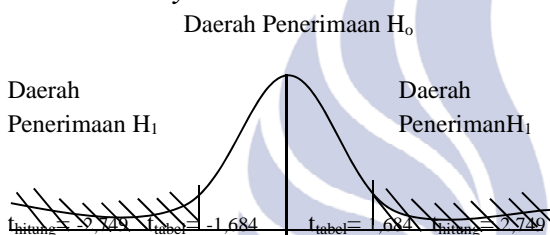
Model	N	Kolomogrov-Smirnov Z	Asymp. Sig (2-tailed)	Keterangan
Pre-test	38	1,455	0,029	Normal
Post-Test	38	1,490	0,024	Normal

Dari tabel 2 diatas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan dari *pretest* dan *Posttest* maka diperoleh nilai signifikan (*Kolomogrov-Smirnov Z*) lebih besar dari nilai alpha (5%) atau 0,05 sehingga diputuskan H<sub>0</sub> diterima yang berarti bahwa yang data memenuhi asumsi normal adalah *Pretest* dan *Posttest*.

Merumuskan hipotesis statistik H<sub>0</sub> : berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan terhadap pemberian modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VIIC SMPN 1 Tulangan

Kabupaten Sidoarjo.  $H_1$  : berarti terdapat pengaruh yang signifikan pemberian modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Menentukan nilai kritis ( $t_{tabel}$ ). Dipilih *level of signifikan* : 0,05 (5%). Karena pada umumnya derajat yang direfleksikan oleh kesalahan yang dapat ditoleransi dalam fluktuasi (labil) proporsi sampel umumnya diambil 5% atau 0,05 (Darmadi, 2011: 55). Derajat bebas ( $df$ ) =  $n - 1 = 38 - 1 = 37$ . Nilai dikonsultasikan dengan  $t_{tabel}$  analisis 1 ekor karena penelitian ini menggunakan sampel sejenis. Karena derajat bebas 37, maka pada taraf signifikansi 5%  $t_{tabel} = 1,684$ . Kriteria pengujian Berdasarkan perhitungan dengan menggunakan rumus *Paired Sampel t-test* diperoleh nilai  $t_{hitung}$  sebesar -2,749. Hasil pengujian  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ .

**Gambar 1 Kriteria Pengujian Pretest Dan Posttest Face Wall Volley Test.**



Dari gambar 1 di atas, dengan mengkonsultasikan nilai  $t_{hitung}$  dan nilai  $t_{tabel}$ , maka dapat dikatakan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai  $t_{hitung} -2,749 > t_{tabel} -1,684$ . Dengan kata lain bahwa terdapat peningkatan pada pemberian modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo dengan peningkatan sebesar 6,60 %.

Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo. Dari hasil penelitian pembelajaran modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli memiliki rata-rata *pretest* 7,579, sedangkan hasil rata-rata *posttest* memiliki rata-rata sebesar 8,079. Dengan standar deviasi *pretest* sebesar 3,903, dan *posttest* sebesar 4,214 yang memiliki nilai variansi *pretest* sebesar 15,237, dan *posttest* sebesar 7,764. Dengan nilai terendah *pretest* sebesar 2 dan *posttest* sebesar 4. Untuk nilai tertinggi *pretest* sebesar 16 dan *posttest* sebesar 19. Dari hasil uji normalitas menyebutkan data hasil *pretest* sebesar (*Kolmogorof-Smirnov*  $Z = 1,455$ ). Sedangkan dari data hasil dari *posttest* sebesar (*Kolmogorof-Smirnov*  $Z = 1,490$ ). Karena hasil data keduanya lebih besar dari (5%) atau 0,05, maka hal ini menunjukkan bahwa hasil *pretest* dan *posttest* adalah normal. Untuk mengetahui nilai koefisien *Paired Sampel t-test* (uji beda rata-rata

berpasangan). Hasil penelitian mengatakan bahwa analisa *Paired Sampel t-test* didapatkan : nilai  $t_{hitung} (-2,749) > t_{tabel} (1,684)$ . Dari hasil data yang dikumpulkan di dapat dari perhitungan  $\frac{M_D}{M_{pre}} \times 100\%$  yaitu sebesar 6,60%.

Dengan kata lain bahwa terdapat pengaruh pada pemberian modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VIIC SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo dengan peningkatan sebesar 6,60%.

## PENUTUP Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara umum Berdasarkan hasil pembahasan yang telah diuraikan pada bab IV, dapat dikemukakan kesimpulan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan pada pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VII C SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo, terbukti dari hasil perhitungan uji t terdapat  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima karena nilai  $t_{hitung} (-2749) > t_{tabel} (1,684)$  dengan taraf signifikan 5% (0,05).
2. Besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli pada siswa kelas VII C SMPN 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo mengalami peningkatan sebesar 6,60%, dengan hasil *pretest* sebesar 7,579 dan *posttest* sebesar 8,079. Artinya ada kebenaran dengan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bolavoli.

## Saran

Berdasarkan keseluruhan dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan beberapa saran yang diharapkan dapat memperbesar manfaat hasil penelitian ini. Adapun saran tersebut antara lain :

1. Untuk guru penjasorkes, sebaiknya penerapan modifikasi permainan dijadikan sebagai acuan bagi guru pengajar dalam melaksanakan pembelajaran di sekolah. Karena ini salah satu cara mempermudah siswa untuk memahami atas apa yang disampaikan oleh guru.
2. Untuk peneliti lebih kreatif dan inovatif lagi dalam pembelajaran yaitu memodifikasi suatu permainan bolavoli, khususnya *passing* atas bolavoli.
3. Untuk generasi atau angkatan selanjutnya agar bisa menyempurnakan kekurangan apa saja yang terdapat dalam skripsi ini yaitu materi modifikasi permainan bolavoli yaitu hasil belajar *passing* atas bola voli.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia dan Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi cabang olahraga*. Jakarta: Depdikbud Dikdasmen.
- Baharuddin dan Wahyuni. 2010. *Teori Belajar Dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media.
- Darmadi, Hamid. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga (teori dan aplikasi)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pardjiono, Dan Hidayat Taufik. 2012. *Buku Ajar Bola Voli*. Surabaya: Unesa University Press.
- Suherman, Adang. 2000. *Dasar-Dasar Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi Paikem)*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Depdikbud.
- Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bola Voli*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

