

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP KEMAMPUAN *PASSING* KAKI BAGIAN DALAM PADA PERMAINAN SEPAKBOLA

Heru Setyawan¹⁾
Yully Wahyu Sulisty²⁾

¹⁾Mahasiswa Program Studi S1 Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

²⁾Dosen Program Studi S1 Pendidikan Jasmani STKIP PGRI Jombang

herrusetyawan01@gmail.com

yullywahyusulis@gmail.com

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola peserta didik SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V berjumlah 30 peserta didik. Metode pengumpulan data menggunakan tes keterampilan. Instrumen pada penelitian ini adalah *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk tes keterampilan *passing* kaki bagian dalam. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji-*t* pada program SPSS. Hasil penelitian pada perhitungan uji-*t*, diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,521 dan t_{tabel} sebesar 1,699 dengan taraf signifikan 5% ($\alpha = 0,05$), maka $t_{hitung} \geq t_{tabel}$. Artinya H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh dari penerapan modifikasi permainan tradisional terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola peserta didik SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang tahun pelajaran 2018/2019 dengan tingkat peningkatan yang cukup signifikan sebesar 19,41%.

Kata Kunci: Modifikasi permainan tradisional, *Passing*, Sepakbola

This research aims to determine whether an effect of the application of traditional game modification on inner leg passing ability in soccer games of SD Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang students in academic year 2018/2019. This type of research is an experiment with a quantitative approach. The sample in this research were students of class V which amounted to 30 students. The method of this research used a skill test. The instrument in this study was a pre-test and post-test in the form of a test of the passing skills of the inner leg. The data analysis technique used in this research was the t-test on the SPSS. In the t-test calculation, the value of t_{count} is 3,541 and t_{table} is 1.699 with a significant level of 0.05, then $t_{count} \geq t_{table}$. This means that H_0 is rejected and H_1 is accepted. So it can be concluded that there is an effect of the application of traditional game modification on the passing ability of the inner leg in the football game of SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang students in 2018/2019 academic year with a significant level of change of 19,41%.

Keywords: Modification of traditional games, *Passing*, Soccer

PENDAHULUAN

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi yang dimiliki oleh individu. Dengan pendidikan maka individu akan memperoleh ilmu serta pelajaran yang dapat dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari agar bermanfaat untuk nusa bangsa. Berkaitan dengan hal tersebut, maka diperlukan kerjasama dan interaksi yang baik antara pendidik dan peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar sebagai faktor yang mempengaruhi dan menentukan dalam proses belajar. Pendidikan kurang lengkap tanpa adanya pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, serta pola hidup sehat. Banyak memerlukan energi dan ada juga yang memeras keringat jika dimainkan. Pendidikan jasmani dapat dikaitkan dengan permainan tradisional. Hal tersebut karena hampir di setiap daerah pelosok tanah air ini

memiliki permainan tradisional yang beraneka ragam. Permainan tradisional juga perlu dilestarikan karena merupakan aset bangsa Indonesia yang perlu dijunjung tinggi oleh generasi penerus bangsa. Terdapat beberapa permainan tradisional yang dapat diterapkan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Banyak manfaat yang diperoleh dari olahraga permainan tradisional dibandingkan dengan permainan moderen yang saat ini berkembang dengan pesat. Selain itu, olahraga permainan tradisional merupakan respon dari berbagai kreatifitas peserta didik. Penerapan suatu permainan tradisional dalam proses pembelajaran PJOK, maka proses pembelajaran akan menarik minat peserta didik yang berdampak pada perolehan hasil belajar peserta didik yang memuaskan.

Didalam pendidikan bidang PJOK terdapat beberapa jenis permainan yang memiliki tujuan untuk mengembangkan kemampuan motorik peserta didik, diantaranya adalah permainan sepakbola. Sepakbola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan (Aji, 2016:1). Teknik dasar yang sering dilakukan dalam permainan sepakbola adalah mengumpan (*passing*). Mengumpan bola (*passing*) adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain (Mielke, 2007: 1). Mengumpan bola (*passing*) dalam sepakbola membutuhkan teknik yang sangat penting supaya pemain dapat tetap menguasai bola. Ada beberapa teknik dasar mengumpan bola (*passing*) yaitu: (1) *passing* menggunakan kaki bagian dalam, (2) *passing* menggunakan kaki bagian luar, (3) *passing* menggunakan punggung kaki. Teknik *passing* paling baik dilakukan dengan menggunakan kaki bagian dalam (Mielke, 2007: 19). Untuk dapat berhasil dalam menciptakan permainan yang cantik, maka seorang pemain harus mengasah keterampilan *passing*. Namun, yang peneliti sering jumpai pada peserta didik bahwa ketika melakukan permainan sepakbola masih belum menguasai teknik dasar sepakbola sepenuhnya terutama pada teknik *passing*. Melakukan *passing* dengan keterampilan dan ketepatan yang tinggi dapat menciptakan ruang terbuka yang lebih besar dan berpeluang untuk melakukan tendangan *shooting* lebih banyak. Tetapi, peserta didik merasa kesulitan dalam melakukannya. Hal tersebut karena *passing* membutuhkan banyak teknik yang sangat penting agar pemain dapat tetap menguasai bola. Selain pada teknik penguasaan bola, ketika dalam proses pembelajaran, guru masih kurang dalam menerapkan variasi pembelajaran yang menjadikan peserta didik kurang aktif bergerak dan pembelajaran cenderung tidak menarik atau pasif. Oleh karena itu, perlu adanya kekreatifitasan dari guru untuk bagaimana membuat peserta didik lebih aktif dan mempermudah peserta didik dalam penguasaan materi yang telah diberikan selama proses pembelajaran.

Dalam upaya untuk menciptakan sebuah kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan dan menarik ketika proses pembelajaran olahraga permainan sepakbola terhadap kemampuan *passing*, maka perlu diterapkan sebuah modifikasi dari permainan tradisional selain untuk pembelajaran juga untuk mengenalkan permainan-permainan yang menyenangkan supaya peserta didik tidak merasa jenuh atau bosan selama pembelajaran. Modifikasi adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru supaya proses pembelajaran dapat membantu peserta didik lancar dalam belajarnya. Modifikasi pembelajaran PJOK dianggap penting untuk diketahui oleh para guru PJOK. Adanya modifikasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan peserta didik yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang

tadinya kurang terampil menjadi terampil. Berdasarkan dari uraian permasalahan di atas peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “*Pengaruh Modifikasi Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Passing Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola*”.

1. Permainan Sepakbola

Sepak bola berasal dari dua kata yaitu “sepak” dan ‘bola”. Sepak bola atau menyepak dapat diartikan menendang (menggunakan kaki) sedangkan “bola” yaitu alat permainan yang berbentuk bulat berbahan karet, kulit atau sejenisnya. Dalam permainan sepakbola, sebuah bola disepak atau ditendang oleh para pemain (Aji, 2016: 1)

Sepak bola adalah suatu permainan yang dilakukan dengan cara menendang bola yang dilakukan oleh pemain, dengan sasaran gawang dan bertujuan memasukkan bola ke gawang lawan (Aji, 2016: 1). Menurut Sucipto dkk. (2000:7) menjelaskan tentang pengertian sepakbola sebagai berikut: “Sepak bola merupakan permainan beregu, masing-masing regu terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya di mainkan dengan menggunakan tungkai, kecuali penjaga gawang yang di bolehkan menggunakan lengannya di daerah tendangan hukumannya”.

2. Teknik *Passing* pada Sepakbola

Passing merupakan mengumpan atau mengoper bola kepada teman. Melakukan teknik *passing* yang baik dan benar dibutuhkan oleh pemain dalam permainan sepakbola, hal tersebut karena dengan penguasaan teknik maka kita dapat mengoper bola kepada teman satu tim dan dapat mempermudah teman kita untuk menerima bola. *Passing* adalah seni memindahkan momentum bola dari satu pemain ke pemain lain (Mielke, 2003:4). Tujuan pertama dari *passing* adalah mengalirkan bola agar tercipta peluang untuk mencetak gol serta agar pemain lawan tidak mudah merebut penguasaan bola karena bola terjauhkan dari lawan dengan *passing*. Secara umum terdapat tiga jenis *passing* dalam permainan sepakbola yaitu 1) *Passing* dengan menggunakan kaki bagian dalam, 2) *Passing* dengan menggunakan kaki bagian luar dan 3) *Passing* dengan menggunakan punggung kaki.

3. Modifikasi Permainan Tradisional Boy-boyan dan Gobak Sodor

a) Modifikasi

Melakukan modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara menyusun bentuk kegiatan belajar yang baik sehingga dapat memperlancar peserta didik dalam proses belajarnya. Suatu modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dianggap penting untuk diketahui oleh para guru pendidikan jasmani. Cara yang dilakukan oleh guru dalam melakukan modifikasi dimaksudkan untuk menuntun, mengarahkan, dan membelajarkan peserta didik yang tadinya tidak bisa menjadi bisa, yang tadinya kurang terampil menjadi lebih terampil.

b) Permainan Tradisional

Permainan tradisional sering juga disebut permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu, terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Menurut pendapat Subagiyo yang dikutip (dalam buku Mulyani, 2016:47) mendefinisikan permainan tradisional sebagai permainan yang berkembang dan

dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. Menurut Subagiyo yang dikutip dalam (Mulyani, 2016: 49-51), permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat antara lain yaitu: (1) Anak menjadi kreatif, (2) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (3) Mengembangkan kecerdasan natural anak.

c) Permainan Tradisional Boy-boyan modifikasi

Modifikasi permainan boy-boyan dalam permainan sepakbola yang dimaksud disini adalah merubah bola yang digunakan dalam permainan dengan tujuan supaya peserta didik dapat menguasai teknik sepakbola lebih baik. Boy boyan itu sendiri adalah permainan merubuhkan menara genting (susunan kepingan genting) dengan menggunakan bola dari jarak tertentu. Permainan ini biasa dimainkan oleh anak laki-laki, tetapi anak perempuan juga ada yang ikut bermain (Mulyani, 2016: 96). Jika dalam permainan boy-boyan sebelum dimodifikasi menggunakan bola plastik atau bola tenis, maka dalam permainan boy-boyan yang dimodifikasi peneliti menggunakan bola sepak , Berikut ini cara bermain boy-boyan modifikasi yaitu:

- a) Dalam permainan ini, peneliti memberi batasan jumlah pemain pada tiap kelompok sebanyak 5 orang peserta didik
- b) Ukuran lapangan yang digunakan untuk penelitian adalah lapangan bola voli dengan panjang 18 meter dan lebar 9 meter
- c) Cara bermain dalam permainan boy-boyan modifikasi, yaitu:
 - (1) Pemain dibagi menjadi 2 grup yaitu tim main dan tim jaga
 - (2) Tim main bertugas menata genting yang rubuh, dan tim jaga bertugas menendang bola
 - (3) Tugas tim main adalah merubuhkan menara genting yang terbuat dari susunan kepingan genting dengan bola dari jarak 3 meter menggunakan kaki. Selanjutnya, tim main harus menyusun kembali menara genting yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari tim jaga. Jika ada pemain yang terkena tendangan bola dari tim jaga maka kelompok tersebut gugur atau kalah.
 - (4) Tim jaga harus saling bekerjasama menembakkan bola menggunakan kaki mereka agar semua orang dari grup main gugur dan gagal menyusun kembali menara genting.
- d) Sistem perolehan point dalam permainan ini adalah ketika tim main dapat menyusun kembali genting yang roboh tanpa terkena tendangan bola dari tim jaga, maka tim main di nyatakan menang dan memperoleh 1 point begitu sebaliknya.
- e) Waktu yang diberikan untuk tiap satu permainan adalah 10 menit.

d) Permainan Tradisional Gobak Sodor Modifikasi

Gobak Sodor merupakan sebuah permainan grup yang terdiri atas 2 kelompok, dimana pada masing-masing kelompok terdiri atas 3-5 orang (Mulyani, 2016:161). Inti dari permainan gobak sodor adalah menghadang lawan agar tidak bisa lolos melewati garis ke baris terakhir secara bolak-balik, serta untuk meraih kemenangan dalam permainan ini maka seluruh anggota grup harus secara lengkap melakukan proses bolak balik dalam area permainan yang telah ditentukan. Kelompok yang

mendapat giliran untuk menjaga lapangan terbagi 2, yaitu anggota yang menjaga garis batas horisontal dan garis batas vertikal (Mulyani, 2016:161). Berikut langkah melakukan permainan gobak sodor yang dimodifikasi yaitu:

- 1) Sebelum bermain, pertama harus membuat garis-garis penjagaan dengan kapur tulis yang membentuk lapangan segiempat yang selanjutnya dibagi menjadi 6 bagian
- 2) Membagi peserta didik menjadi 2 kelompok (tim) yang terdiri dari 3-5 atau disesuaikan dengan jumlah peserta. Satu kelompok bertugas menjadi kelompok "penjaga" dan satu kelompok lagi bertugas menjadi kelompok "lawan".
- 3) Kelompok "jaga" mendapat giliran untuk menjaga lapangan, caranya yang dijaga adalah garis horizontal dan ada juga yang menjaga garis vertikal. Sedangkan kelompok "lawan" mendapat giliran untuk berada pada kotak-kotak dalam lapangan. Kelompok lawan mempunyai tugas untuk menendang bola sepak yang disediakan oleh guru kepada teman satu kelompoknya yang berada pada kotak lain dengan ketentuan bahwa kelompok lawan diperbolehkan untuk berpindah kotak ketika akan mengoper pada teman kelompoknya. Kemudian, tugas dari penjaga garis baik horisontal maupun vertikal adalah menghalau bola sepak yang ditendang oleh anggota kelompok lawan supaya tidak sampai pada anggota kelompoknya yang lain.
- 4) Pemenang dalam permainan gobak sodor ini adalah, jika kelompok lawan mampu mengoper bola pada teman satu timnya tanpa terkena oleh kelompok penjaga, maka kelompok lawan dinyatakan menang. Namun sebaliknya, jika ketika kelompok lawan mengoper bola dan dapat dihalang kelompok penjaga, maka kelompok penjaga yang menjadi pemenangnya.

4. Hasil Kemampuan

Kemampuan dapat diartikan sebagai kapasitas umum dari seorang peserta didik kaitannya dengan penapilan terhadap berbagai keterampilan (Khoimin, 2008:7). Misalnya, kecepatan gerak adalah salah satu komponen kondisi fisik yang dapat membantu menunjang seorang atlet dalam menyelesaikan berbagai keterampilan, seperti sepakbola, bolabasket, bolavoli, tenis lapangan, atletik, senam, panahan, dll. Khoimin (2008: 7), Istilah pola gerak dapat diartikan sebagai rangkaian gerak yang dilakukan oleh seorang atlet, baik itu yang bersifat siklis ataupun asiklis, sederhana dan kompleks, serta bagian dan keseluruhan. Berdasarkan penjelasan di atas, pengertian kemampuan (psikomotorik) maka penilaian dari kompetensi kemampuan merupakan penilaian yang dilakukan oleh guru dengan tujuan untuk mengukur tingkat pencapaian keterampilan dari peserta didik.

METODE

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian jenis kuantitatif eksperimen. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan dengan tujuan untuk mengungkapkan atau mencari hubungan sebab-akibat antara dua faktor yang sengaja ditimbulkan oleh peneliti. Salah satu penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*), yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian. Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh dari perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi terkendali (Sugiono, 2016: 107). Pada

penelitian ini peneliti menggunakan bentuk *Pre-Experimental* karena eksperimen ini belum merupakan eksperimen yang sungguh-sungguh. Bentuk penelitian ini merupakan hasil eksperimen dimana variabel terikat (*dependen*) tidak semata-mata dipengaruhi oleh variabel bebas (*independen*). Hal tersebut terjadi karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Maksum, 2012: 96). Penelitian ini menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Menurut Maksum (2012:97) menjelaskan *One-group pretest-posttest design* adalah desain penelitian tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. Berdasarkan tujuan penelitian, yaitu untuk mengetahui apakah modifikasi permainan tradisional berpengaruh terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola pada peserta didik kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang.

Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V SDN Bugasur Kedaleman II, Gudo-Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. Berdasarkan sensus yang peneliti lakukan di peroleh sampel berjumlah peserta didik sebanyak 30 peserta didik. Maka, semua anggota populasi dijadikan sampel yaitu berjumlah 30 peserta didik

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Data yang diungkap dalam penelitian dapat dibedakan menjadi tiga jenis yaitu: fakta, pendapat dan kemampuan. Data yang diperoleh dalam penelitian kuantitatif ini diperoleh dari tes psikomotorik (kemampuan).

1. Tes Psikomotorik

Pengukuran bidang fisik dan keterampilan gerak menjadi bagian terbesar dalam penelitian keolahragaan. Peneliti melakukan tes dengan menilai proses dari gerak peserta didik ketika melakukan *passing* kaki bagian dalam sepakbola.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data digunakan untuk memperoleh data yang sesuai dengan masalah yang dihadapi dalam penelitian (Arikunto, 2013: 203). Data yang digunakan untuk mengumpulkan dalam penelitian ini adalah hasil belajar kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada sepakbola. Instrumen yang digunakan adalah tes keterampilan mengoper bola (*passing*). Data dalam penelitian ini, menggunakan uji statistik terhadap hasil *pre-test* dan *post-test* peserta didik dengan langkah-langkah :

(1) Uji Homogenitas

Uji homogenitas bertujuan untuk memastikan bahwa varian dari setiap kelompok sama atau sejenis, sehingga perbandingan dapat dilakukan secara adil. pada penelitian ini analisis homogenitas dengan menggunakan *Levena test* pada *SPSS versi 24 for windows* (Maksum, 2012:162).

(2) Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh berdistribusi simetris atau normal. Pengujian normalitas menggunakan *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilks* pada program *SPSS versi 24 for windows* (Maksum, 2012:161).

(3) Uji Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana perumusan masalah penelitian telah dinyatakan dalam bentuk pertanyaan (Sugiyono: 2016: 96). Uji hipotesis pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan uji – t (*t - test*) sampel sejenis. Dalam penelitian ini pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS, sebagai berikut :

- 1) Menentukan hipotesis
- 2) Menentukan taraf signifikansi dalam penelitian ini adalah 5% ($\alpha=0,05$).
- 3) Melakukan pengujian statistik dengan menggunakan SPSS

Pengujian dengan bantuan *SPSS versi 24 for windows*. Menurut Maksum (2012: 176), sampel sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok yang sama. Uji perbedaan rata-rata (uji-t) digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan rata-rata dari nilai yang didapat dari *pre-test* dan *post-test*. Adapun rumus dari *uji-t* adalah sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}} \quad (\text{Arikunto, 2010: 349})$$

Dengan keterangan :

Md = mean dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

x_d = deviasi masing-masing subjek (d-Md)

$\sum x^2 d$ = jumlah kuadrat deviasi

N = subjek pada sampel

d.b = ditentukan dengan N-1

Sebelum menggunakan uji *t* ada beberapa rumus yang menunjang untuk pengujian tersebut, diantaranya:

- 1) Mencari nilai rata-rata $mean = M = \frac{\sum x}{N}$

Keterangan :

M = nilai rata-rata (*Mean*)

n = jumlah individu

$\sum x$ = jumlah total nilai dalam distribusi

- 2) *Mean Deviasi*

Mean deviasi adalah skor rata-rata dari suatu penyimpangan nilai terhadap mean kelompok dalam sebuah *distribusi*. Rumus untuk mencari *mean deviasi* adalah:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = *mean* dari perbedaan *pre-test* dan *post-test*

$\sum d$ = jumlah deviasi

N = jumlah individu

- 3) Dasar pengambilan keputusan:
 - a Analisis hipotesis berdasarkan nilai t hitung
 - b Analisis hipotesis berdasarkan nilai probabilitas
- 4) Membuat kesimpulan

HASIL PENELITIAN

Dalam penelitian ini akan dipaparkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti selama penelitian. Pada penelitian ini, terlebih dahulu peserta didik akan diambil data dan referensi awal (*pretest*) passing menggunakan kaki bagian dalam, setelah dilakukan *pretest*, peneliti melakukan *treatment* (perlakuan) sebanyak 4x pertemuan dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional. Selanjutnya peneliti melakukan tes akhir (*posttest*) yang telah diberikan pembelajaran modifikasi permainan tradisional. Berikut hasil tabel nilai *pretest* dan *posttest*

Tabel 4.1: Nilai Hasil *Pretest Passing* Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola

No	Nama	Jenis Kelamin	Tes Sepak Tahan	Nilai T	Keterangan
1	ASA	P	1	34	Kurang sekali
2	AVP	L	5	66	Baik
3	AAP	P	2	42	Kurang
4	AW	L	5	66	Baik
5	ANR	P	2	42	Kurang
6	BES	L	1	34	Kurang sekali
7	DAR	L	1	34	Kurang sekali
8	DAL	P	2	42	Kurang
9	DO	L	3	50	Sedang
10	EI	P	1	34	Kurang sekali
11	IS	L	2	42	Sedang
12	JPA	L	1	34	Kurang sekali
13	KL	P	2	42	Kurang
14	KPF	L	4	58	Cukup
15	LMR	L	3	50	Sedang
16	MYA	L	4	58	Cukup
17	MRB	P	2	42	Kurang
18	NR	L	4	58	Cukup
19	RTK	L	3	50	Sedang
20	RDN	P	0	0	Kurang sekali
21	RM	L	3	50	Sedang
22	SDR	P	3	50	Sedang
23	SR	P	2	42	Kurang
24	SAP	P	1	34	Kurang sekali
25	SDC	L	4	58	Cukup
26	TR	P	4	58	Cukup

27	VMD	P	2	42	Kurang
28	YDR	L	3	50	Sedang
29	YLD	L	4	58	Cukup
30	ZKR	L	2	50	Sedang
Jumlah				1370	
Nilai Terendah				0	
Nilai Tertinggi				66	
Rata-rata				45,67	

Berdasarkan Tabel 4.1 diperoleh hasil *pretest passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola peserta didik sebesar 1370, dengan hasil nilai yang diperoleh diatas maka diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 45,67. Berikut perhitungan menggunakan rumus rata-rata : $M = \frac{\sum d}{N}$

Keterangan :

M : *mean* (rata-rata)

$\sum d$: Jumlah data nilai dari distribusi

N : Jumlah Individu (Arikunto, 2010:350)

$$\text{Penyelesaian perhitungan } M = \frac{1370}{30} = 45,67$$

Tabel 4.2: Nilai Hasil *Posttest Passing* Kaki Bagian Dalam pada Permainan Sepakbola

No	Nama	Jenis Kelamin	Tes Sepak Tahan	Nilai T	Keterangan
1	ASA	P	1	34	Kurang sekali
2	AVP	L	2	66	Baik
3	AAP	P	3	50	Sedang
4	AW	L	3	50	Sedang
5	ANR	P	2	42	Kurang
6	BES	L	4	58	Cukup
7	DAR	L	6	74	Baik
8	DAL	P	5	66	Baik
9	DO	L	4	58	Cukup
10	EI	P	2	42	Kurang
11	IS	L	3	50	Sedang
12	JPA	L	4	58	Cukup
13	KL	P	1	34	Kurang sekali
14	KPF	L	2	42	Kurang
15	LMR	L	3	50	Sedang
16	MYA	L	4	58	Cukup
17	MRB	P	5	66	Baik
18	NR	L	4	58	Cukup
19	RTK	L	5	66	Baik

20	RDN	P	1	34	Kurang sekali
21	RM	L	4	58	Cukup
22	SDR	P	5	66	Baik
23	SR	P	3	50	Sedang
24	SAP	P	3	50	Sedang
25	SDC	L	2	42	Kurang
26	TR	P	4	58	Cukup
27	VMD	P	3	50	Sedang
28	YDR	L	5	66	Baik
29	YLD	L	6	74	Baik
30	ZKR	L	5	66	Baik
Jumlah				1636	
Nilai Terendah				0	
Nilai Tertinggi				74	
Rata-rata				54,33	

Berdasarkan Tabel 4.2 diperoleh hasil *posttest passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola peserta didik sebesar 1636, dengan hasil nilai yang diperoleh diatas maka diperoleh nilai rata-rata (*Mean*) sebesar 54,33. Berikut perhitungan menggunakan rumus rata-rata :

$$M = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

M : *mean* (rata-rata)

$\sum d$: Jumlah data nilai dari distribusi

N : Jumlah Individu (Arikunto, 2010:350)

$$\text{Penyelesaian perhitungan } M = \frac{1636}{30} = 54,33$$

(1) Uji Normalitas

Dengan menggunakan program aplikasi *SPSS for windows 24*, diperoleh nilai sig *pretest* sebesar $0,062 \geq 0,05$ dan nilai *posttest* sebesar $0,074 \geq 0,05$, artinya data *pretest* dan *posttest* lebih besar dari taraf signifikansi, maka dapat diperoleh hasil bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

(2) Uji Homogenitas

Dengan menggunakan program *SPSS for windows 24* dapat hasil Sig. 0,641, artinya nilai signifikansi $\geq 0,05$, maka data yang diperoleh pada penelitian ini adalah homogen.

(3) Uji Hipotesis

Hasil perhitungan SPSS diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,52 dan didapat nilai Sig (2-tailed) sebesar $0,001 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Sehingga terdapat perbedaan rata-rata yang nyata pada hasil tes kemampuan peserta didik pada *Pre-test* dan *Post-test*

PEMBAHASAN

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam peserta didik SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019. Pada *pretest passing* kaki bagian dalam pada sepakbola didapatkan nilai sebesar 1370 dengan nilai rata-rata sebesar 45,67. Selanjutnya dilakukan *treatment* pada peserta didik dengan menggunakan modifikasi permainan tradisional sebanyak 4 kali, maka peneliti melakukan *posttest* untuk mengetahui hasil kemampuan *passing* kaki bagian dalam peserta didik setelah mendapatkan *treatment*. Hasil *posttest* yang diperoleh sebesar 1636 dengan nilai rata-rata 54,53 pada tes *passing* sepakbola. Setelah data dari nilai *pretest* dan *posttest passing* sepakbola yang dilakukan oleh peserta didik diolah maka yang peneliti lakukan selanjutnya yaitu menghitung dengan menggunakan uji *t* untuk mengetahui perbedaan rata-rata hasil kemampuan *passing* dari peserta didik.

Hasil perhitungan menggunakan rumus uji *t* diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 3,521 yang kemudian disamakan dengan menggunakan tabel distribusi uji *t* dengan menggunakan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi $db = N - 1$. Maka diperoleh $db = 30 - 1 = 29$, maka nilai t_{tabel} sebesar 1,699. Artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{tabel} yaitu $3,521 \geq 1,699$. Oleh karena itu, hipotesis menyatakan bahwa H_1 diterima dan H_0 ditolak, karena terdapat perbedaan yang cukup signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest passing* kaki bagian dalam pada sepakbola. Untuk mengetahui sebesar apa pengaruhnya maka dapat menggunakan rumus peningkatan dan diperoleh sebesar 19,41%.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil analisis data kemampuan *passing* kaki bagian dalam peserta didik melalui *pretest* dan *posttest* yang telah dilakukan oleh peneliti, dapat diketahui hasil nilai t_{hitung} dengan taraf signifikansi sebesar 5% ($\alpha = 0,05$) diperoleh nilai t_{hitung} ($3,521$) $\geq t_{tabel}$ ($1,699$), artinya nilai t_{hitung} lebih besar dari nilai t_{table} menunjukkan perubahan yang cukup signifikan dengan tingkat peningkatan pengaruh sebesar 19,41%. Karena terdapat perbedaan dan peningkatan yang cukup signifikan, maka dapat dikatakan bahwa “Ada pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap kemampuan *passing* kaki bagian dalam pada permainan sepakbola di kelas V SDN Bugasur Kedaleman II Gudo Jombang Tahun Pelajaran 2018/2019.

Saran

Setelah peneliti melakukan penelitian eksperimen ini, maka peneliti memiliki saran, yaitu supaya modifikasi permainan tradisional boy-boyan dan gobak sodor dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif yang bisa digunakan oleh guru dalam pembelajaran, selain menyenangkan dan membuat peserta didik lebih aktif, juga melestarikan permainan tradisional daerah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arfangga, D. R. (2011). *Pengaruh Model Modifikasi Permainan Kucing-kucingan Terhadap Hasil Belajar Passing Kaki Bagian Dalam Pada Permainan Sepakbola*. STKIP PGRI Jombang.
- Aji, Sucipto. (2016). *Buku Olahraga Paling Lengkap*. Pamulang, Jakarta: ILMU
- Arikunto, Suharsimi (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2006). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dwipa, A.A. (2011). *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Kasar pada Siswa Putra Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Semarang
- Hamalik, Oemar. (2003). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta, Indonesia: Bumi Aksara.
- Hariyanto & Suyono. (2011). *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung, Indonesia: PT. Remaja Rosdakarya.
- Khomsin. (2008). *Pembelajaran Keterampilan Olahraga*. Jakarta, Indonesia: Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga Republik Indonesia.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya, Indonesia: Unesa University Press.
- Mielke, Danny. (2003). *Dasar-Dasar Sepakbola*. Jakarta, Indonesia: Human Kinetics
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta, Indonesia: Diva Press.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung, Indonesia: Alfabeta.
- Sucipto, Dkk. (2000). *Sepakbola*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Thobroni, M. (2016). *Belajar dan Pembelajaran Teori dan Praktik*. Yogyakarta, Indonesia: Ar-Ruzz Media.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor. 20 tahun 2003 Sistem Pendidikan Nasional.
- Winarno, M.E. (2006). *Tes Keterampilan Olahraga*. Universitas Negeri Malang, Indonesia: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan Fakultas Ilmu Pendidikan