**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN MANCILAN 2 MOJOAGUNG KABUPATEN JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**JURNAL**

Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan



Disusun oleh:

Iswandy Prahara Putra

NIM. 118822

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN**

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

**PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA**

**JOMBANG**

**2017**

**LEMBAR PERSETUJUAN JURNAL**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN**

**STKIP PGRI JOMBANG**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama  | : | Risfandi Setyawan, M.Pd. |
| Jabatan  | : | Pembimbing Skripsi |

Menyetujui jurnal ilmiah di bawah ini :

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nama Penulis | : | Iswandy Prahara Putra |
| NIM | : | 118822 |
| Judul | : | Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mancilan 2 Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017 |

 Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di Jurnal/ Artikel sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

 Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 22 Februari 2017

Pembimbing

 **Risfandi Setyawan, M.Pd**.

**PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Iswandy Prahara Putra

NIM : 118822

Prodi : Pendidikan Jasmani dan Kesehatan

Judul : Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mancilan 2 Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Jombang, 30 Januari 2017

Yang Membuat Pernyataan

Tanda Tangan

 **Iswandy Prahara Putra**

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* BAWAH DALAM PERMAINAN BOLAVOLI PADA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN MANCILAN 2 MOJOAGUNG KABUPATEN JOMBANG TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

**Iswandy Prahara Putra**

Program Studi Pendidikan dan Kesehatan STKIP PGRI Jombang

*Email : randyputra354@gmail.com*

**ABSTRAK**

Kata kunci : Modifikasi Permainan, *Passing* Bawah Bolavoli.

Permainan bolavoli adalah sebuah bentuk permainan yang sanga menarik, karena di dalamnya terdapat unsur kegembraan,kerjasama antar pemain, dan banyak ragam gerak. *Passing* adalah teknik memantulkan bola dengan menggunakan tangan, sehingga bola bisa terpantul dan biasa diberikan pada pemain berikutnya. Sehubungan dengan hal tersebut peneliti telah melakukan observasi di SD Negeri 2 Mancilan Mojoagung Jombang pada peserta didik kelas IV yang peserta didiknya **masih** kesulitan untuk melakukan *passing* bawah dalam permainan bolavoli. Sehingga proses belajar mengajar menjadi terhambat. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang harus dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP). Inti dari modifikasi adalah menganalisa dan mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensial yang dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. Salah satu m**o**difikasi nantiya dipakai oleh peneliti utuk memecahkan permasalahan tersebut diatas serta menunjang proses pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik yaitu dengan cara modifikasi permainan seperti permainan lempar bola ke kardus dan permainan sepuluh, karena siswa akan lebih aktif dalam melakukan pembelajaran pasing bawah dalam bolavoli.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bolavoli pada peserta didik kelas IV SDN mancilan 2 mojoagung kabupaten jombang tahun pelajaran 2016/2017. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *quasi-ekperiment* dengan menggunakan design *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design*.

Berdasarkan analisis data diperoleh dengan uji-T didapatkan nilai 2.457, jadi didapatkan nilai thitung lebih besar dari t yaitu t (2.457) > t (1,745). Dari perhitungan tersebut maka peneliti menyimpulkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* bawah dalam permainan bolavoli pada peserta didik kelas IV SDN mancilan 2 mojoagung kabupaten jombang tahun pelajaran 2016/2017.

***ABSTRACT***

Keywords : Game Mods, Passing Down volleyball.

Volleyball game is a superb form of the game interesting, because in it there are elements kegembraan, cooperation between the players, and a lot of range of motion. Passing is the technique of bouncing the ball by hand, so that the ball can bounce and usually given to the next player. Relative to the researchers have made observations in SD Negeri 2 Mancilan Mojoagung Jombang learner class IV student participants are still difficulties to passing down the volleyball game. So that the learning process becomes inhibited. Modification is an effort that must be made by teachers to reflect developmentally Appropriate instructional practice (DAP). The core of the modifications is to analyze and develop the subject matter in a way meruntunkannya in the form of learning activities that can potentially facilitate students in learning. One modification nantiya used by investigators weeks to solve the above problems and to support the learning process and to improve learning outcomes as well as active learners in particular by modification of the game as the game throwing the ball into the box and the game ten, because students will be more active in the learning pasing under in volleyball.

The purpose of this study was to determine whether there is influence of modifications to the learning outcomes passing game down in a volleyball game in the fourth grade students of SDN mancilan 2 Mojoagung Jombang district in the academic year 2016/2017. This research uses quasi-ekperiment using design Non-randomized control group pretest-posttest design.

Based on the analysis of data obtained by T-test values ​​obtained 2,457, so obtained tcount greater than ttable ie tcount(2.457)> ttable (1.745). From these calculations, the researchers concluded that there are significant modifications to the learning outcomes passing game down in a volleyball game in the fourth grade students of SDN mancilan 2 Mojoagung Jombang district in the academic year 2016/2017.

**PENDAHULUAN**

 Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri sebaik mungkin dengan lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara adekwat dalam kehidupan masyarakat (Hamalik, 2011:2). Menurut Tirtarahardja (2005;35) Pendidikan adalah proses pembentukan pribadi, pendidikan diartikan sebagai kegiatan yang sistematis dan sistemik terarah kepada terbentuknya kepribadian peserta didik. Dipertegas oleh UU RI No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 yaitu:

“Pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar pesera didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan Negara”.

Seiring dengan kemajuan dunia pendidikan kurikulum dari zaman-kezaman pun ikut berkembang yang ingin mencerdaskan manusia. Dalam dunia pendidikan ada beberapa macam ilmu yang berguna, salah satunya adalah pendidikan jasmani dan kesehatan. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah fase dari proses pendidikan keseluruhan yang berhubungan dengan aktivitas berat yang mencakup sistem, otot serta hasil belajar dari partisipasi dalam aktifitas tersebut (Nixion dan Cozens dalam Mardiana dkk, 2008:1.4).

Salah satu materi pendidikan jasmani dan kesehatan yang harus dipelajari peserta didik adalah Bolavoli. Permainan bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing-masing tim berjumlah 6 orang pemain (Mutohir, 2013:1).

Beberapa ketrampilan dasar yang dibutuhkan dalam permainan bolavoli adalah smash (*hitting*), pasing (*passing*), servis (*Sevice*), dan hadang (*blocking*) (Mutohir, 2013:1). *Passing* adalah salah satu keterampilan gerak dasar yang sangat dibutuhkan dalam permainan bolavoli. Kususnya *passing* bawah yang merupakan salah satu keterampilan dalam permainan bolavoli yang memiliki peran penting untuk bertahan dari serangan lawan. Oleh sebab itu, perlu keterampilan para Peserta didik untuk lebih bersungguh-sungguh dalam mempelajari teknik *passing* bawah, dengan tahap gerakan dimulai dari posisi tubuh yang sedikit diturunkan, lutut agak ditekuk, dan posisi kedua tangan dirapatkan. Pada saat menerima bola, tenaga yang di keluarkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan.

Berdasarkan pada observasi peneliti di SD Negeri 2 Mancilan Mojoagung Jombang pada peserta didik kelas IV, yang menjadi kelemahan dan kendala dalam proses pembelajaran Bolavoli yaitu lemahnya penguasaan peserta didik terhadap tehnik *passing* bawah kebanyakan mulai dari mengambil posisi berdiri, posisi kedua kaki, posisi tangan dan siku yang kurang lurus, belum menguasai *passing* bawah saat bermain bolavoli. Adapaun faktor lainya dengan metode yang diberikan guru membuat peserta didik menjadi malas dalam mengikuti pelajaran. Sehingga peserta didik yang tidak mampu *passing* menjadi malas untuk mengikuti materi bolavoli.

### Modifikasi merupakan salah satu usaha yang harus dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice* (DAP). Untuk itu DAP yang didalamnya memperhatikan ukuran tubuh Peserta didik harus selalu menjadi prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan olahraga dan kesehatan. Inti dari modifikasi adalah menganalisa dan mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntunkannya dalam bentuk aktivitas belajar potensial yang dapat memperlancar Peserta didik dalam belajarnya. (Bahagia, 2000:1).

Salah satu modifikasi nantiya dipakai oleh peneliti utuk memecahkan permasalahan tersebut diatas serta menunjang proses pembelajaran dan untuk meningkatkan hasil belajar serta keaktifan peserta didik yaitu dengan cara modifikasi permainan seperti permainan lempar bola ke kardus dan permainan sepuluh, karena Peserta didik akan lebih aktif dalam melakukan pembelajaran pasing bawah dalam bolavoli.

**KAJIAN PUSTAKA**

1. **Belajar dan pembelajaran**
2. **Pengertian belajar**

Menurut Hamalik (2011:36), belajar adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan dan bukan suatu hasil atau tujuan. Belajar bukan hanya mengingat, akan tetapi lebih luas daripada itu, yakni mengalami..

1. **Pengertian pembelajaran**

Menurut Dimyati dan mudjiono (2009:57) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruk-sional, untuk membuat peserta didik belajar secara aktif, yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

1. **Hasil belajar**

Hasil belajar adalah kemampuan - kemampuan yang dimiliki Peserta didik setelah ia menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2011 : 2). Identiknya hasil belajar merupakan suatu tolak ukur keberhasilan dari Peserta didik dalam menyerap materi ajar yang telah disampaikan oleh guru. Guru bisa menentukan kelanjutan materi bagi Peserta didik tersebut dari hasil belajar yang dicapai oleh seorang Peserta didik itu sendiri.

1. **Media pembelajaran**

Dibawah ini peneliti memaparkan definisi tentang media (sarana) pembelajaran:

1. **pengertian media (sarana) pembelajaran**

 Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar. Media adalah segala sesuatu benda atau komponen yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatan dan minat peserta didik dalam proses belajar seperi film, buku da kaset.

1. **fungsi media pembelajaran**

Adapun fungsi dari media pembelajaran menurut Arsyad (2011:15) fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh pendidik.

1. **tujuan menggunakan media pembelajaran**

Penggunaan media pembelajaran menurut peneliti diantaranya adalah:

1. mempermudah proses belajar mengajar.
2. Meningkatkan efisien belajar mengajar.
3. Menjaga relevansi dengan tujuan belajar.
4. Membantu konsentrasi peserta didik.
5. **Modifikasi Media (Sarana) Pembelajaran**
6. **Pengertian modifikasi**

Menurut Bahagia (2000:1) modifkasi adalah salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh pendidik agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan mengembirakan.

1. **Tujuan modifikasi**

Menurut Lutan dalam Samsudin (2008:58), mengatakan modifikasi pada materi Pendidikan Jasmani diperlukan dengan tujuan:

1. Peserta didik memperoleh kepuasan dalam mengikuti proses pembelajaran.
2. Meningkatkan kemampuan keberhasilan dalam beradaptasi.
3. Peserta didik melakukan pola gerak secara benar.
4. **Permainan Bolavoli**
5. **Bolavoli**

Bolavoli adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim, yang masing – masng tim berjumlah 6 orang pemain.

1. **Bolavoli mini**

Menurut Mutohir dkk (2013:138), modifikasi permaianan bolavoli dewasa dikenal dengan istilah bolavoli mini.Modifkasi yang sudah dilakukan meliputi jumlah pemain dari 6 menjadi 4 pemain.

1. **Modifikasi Permainan**

 Berkaitan dengan modifikasi olahraga/permainan yang diterapkan dalam pembelajaran penjas di sekolah, Gusril dalam Rakhman (2011:21) menyatakan bahwa modifikasi memiliki keuntungan dan keefektivitasan, yang meliputi :

1. Meningkatkan motivasi dan kesenangan siswa dalam pembelajaran penjas.

 Orientasi pembelajaran olahraga dan permainan yang dimodifikasi ke dalam penjas yaitu : menimbulkan rasa senang sehingga siswa akan termotivasi dalam melakukan gerak atau perintah lainnya.sehingga tujuan pembelajaran untuk meningkatkan kebugaran akan tercapai.

1. Meningkatkan aktifitas belajar siswa.

 Prinsip dalam modifikasi olahraga dan permainan adalah aktivitas belajar (*learning aktivities*). Oleh karena itu dalam pembelajaran penjas, yang perlu ditekankan adalah manfaat waktu dengan aktivitas gerak.

1. Meningkatkan Hasil Belajar Penjas Siswa.

 Menurut Mutohir dalam Rakhman (2011:22) menyatakan bahwa modifikasi olahraga mendorong anak untuk melakukan tugas gerak dengan tingkat keberhasilan yang lebih tinggi ketimbang pendekatan tradisional..

1. **Tehnik *Passing* bawah**

*Passing* bawah merupakan bola pertama yang pertahananya harus kuat. Sedangkan bola kedua yang dilakukan oleh pengumpan yang bertujuan untuk mengumpan bola kepada pemain pemukul. Pasing bawah menjadi salah satu keterampilan dalam permainan bolavoli yang memiliki peranan penting untuk bertahan dari serangan lawan, sekaligus sebagai langkah awal untuk membangun serangan kepada lawan.

1. **Gambar dan konsep modifikasi permainan passing bawah bolavoli**
2. **Permainan 10**

Gambar 2.3 Permainan 10

Sumber : Dwi, 2015, kartikadwi95.blogspot.com

Cara bermain :

 Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok. Jumlah anggota kelompok bisa 10, 15 atau 20 atau disesuaikan. Guru membuat suatu area permainan yang luasnya menyesuaikan dengan kondisi yang ada. Semua peserta permainan harus berada dalam area permainan, tidak boleh keluar dari area tersebut. Peserta didik harus melakukan passing ke rekan sekelompoknya sampai mencapai 10 kali passing.

1. **Permainan Lempar Bola Ke Kardus.**

Gambar 2.4 Permainan Lempar Bola Ke Kardus

Sumber : Dwi, 2015, kartikadwi95.blogspot.com

Cara bermain :

 Peserta didik dibagi menjadi 2 kelompok ( A dan B ) dengan jumlah yang sama. Masing masing kelompok berbaris memanjang ke belakang. Masing masing kelompok mendapat 1 bola. Ada kardus berada ditengah-tengah kelompok.

1. **Hipotesis penelitian**

Hipotesis adalah jawaban sementara dari masalah yang telah dirumuskan. Berdasarkan pemaparan kerangka berfikir dan permasalahan tersebut diatas maka hipotesa dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Mancilan Mojoagung Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017.

**METODE PENELITIAN**

1. **RancanganPenelitian**

Penelitian ini menggunakan eksperimen yaitu suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel (Maksum, 2012: 65).

T1 X T2

T3 - T4

**Gambar 3.1 *Non-Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* (Maksum, 2012:98)**

Keterangan :

T1 = Tes Awal ( Sebelum diberikan perlakuan)

X = Perlakuan *(Treatment*)

T2 = Tes Akhir ( Setelah diberikan perlakuan)

T3 = Tes Awal ( Sebelum diberikan perlakuan)

- = Tanpa Perlakuan (Konvensional)

T4 = Tes Akhir ( Sebelum diberikan perlakuan)

1. **Variable Penelitian**

Variable adalah elemen yang dapat diukur yang mempengaruhi dan berkaitan atau dapat menjelaskan tingkah laku, sifat-sifat yang berbeda antara individu yang satu dengan individu yang lain. Adapun variable penelitian dalam penelitian ini adalah:

 Variabel bebas : modifikasi permainan.

 Variabel terikat : Hasil belajar *Passing* bawah bolavoli.

1. **Populasi dan Sampel**
2. **Populasi**

Yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Mancilan 2 dengan jumlah peserta didik 32 anak. Terdiri dari 17 peserta didik laki-laki, dan 15 peserta didik perempuan.

1. **Sampel**

Sampel dalam penelitian ini diambil secara *simple random sampling* yang merupakan teknik *sampling* yang memberikan peluang yang sama bagi individu yang menjadi anggota populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Teknik random dilakukan dengan cara undian atau dengan angka *random*. Dari penjelasan tersebut peneliti melakukan pengundian untuk memperoleh sampel dari 32 anak dibagi menjadi 2 kelompok, 1 kelompok eksperimen, 1 kelompok kontrol.

1. **Instrument Penelitian**

Menurut Maksum (2012:55) instrument adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Adapun instrument yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. **Tes**

Menurut Arikunto (2010:266) tes adalah serentetan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan yang berupa tes pengetahuan intelegensi (IQ), tes minat dan tes bakat khusus yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

1. Ranah afeksi (sikap)

Ranah yang digunakan untuk menilai tingkah laku dari setiap peserta didik.

1. Disiplin
2. Kerjasama
3. Percaya diri
4. keberanian
5. Menghargai teman
6. Ranah kognisi (pengetahuan)

Ranah kognisi diberikan dengan cara peserta didik diberikan pertanyaan tentang permainan bolavoli.

1. Pengertian bolavoli.
2. Teknik bolavoli.
3. Pengertian *passing*.
4. Cara melakukan *passing* bawah.
5. Lapangan bolavoli
6. Ranah psikomotor (unjuk kerja)

Dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah tes *passing* bawah. Ketentuan-ketentuan tes dengan menggunakan tes *passing* bawah. Adapun langkah dalam pelaksanaan dan normatif penilaian tes *passing* bawah bolavoli adalah sebagai berikut:

* + - 1. Alat dan fasilitas yang diperlukan
				1. Alat dan Fasilitas yang diperlukan
1. Lapangan bolavoli yang dibagi dalam beberapa petak sasaran.
2. Bolavoli
3. Tali rafia atau kapur sebagai pembatas dalam petak-petak sasaran.
4. Meteran
5. Tali sepanjang lebar lapangan untuk pembatas ketinggian *passing* paling rendah
6. Seperangkat alat tulis
	* + - 1. Bentuk Lapangan

Pada kali ini lapangan yang digunkan adalah lapangan yang sesuai dengan peraturan yang berlaku, PBVSI. Menggunakan separuh lapangan dengan dibagi menjadi 2 bagian, dan dibatasi oleh tali setinggi 8 *feet* (2,43m)sejajar dengan net. Bagian pertama dengan ukuran 10 *feet* (3,04m) antara net dengan tali didalamnya terdapat dua bidang sasaran, disebelah kanan dan kiri lapangan. Masing-masing bidang ukurannya 6 *feet* (1,82m) dengan lebar 4 *feet* (1,21m), dalam gambar dilihat diasir. Bagian yang lain dengan ukuran 20 *feet* (6,09m) antara bidang yang digunakan berdirinya testi (T), dan pelempar bola (P).

* + - * 1. Pelaksanaan Tes

1. *Testi* berdiri bebas ditempat yang telah disediakan (ruang T).

2. *Testi* siap menerima bola yang dilemparkan oleh pelempar kemudian melakukan *passing* bola yang melewati tali setinggi 8 *feet* (2,43m) diarahkan kebidang sasaran (daerah yang diarsir).

3. *Testi* melakukan passing sebanyak 20 kali ulangan, yang dilakukan secara bergantian arahnya.

4. Diarahkan ke bidang sasaran kanan 10 kali, dan bidang sebelah kiri 10 kali.

1. **Dokumentasi**

 Metode dokumentasi ini digunakan peneliti untuk mendapat data tentang Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 2 Mancilan Mojoagung Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017. Dalam penelitian ini dokumentasi yang berupa foto dan daftar nama peserta didikyang berguna untuk kemudahan pengambilan data, untuk analisis data, dan sebagai bukti penelitian.

1. **Teknik analisis data**

 Tekni analisis data adalah suatu teknik yang digunakan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa kuantitatif. Pengolahan data kuantitatif tersebut dilakukan dengan bantuan program *software*  *spss for windows release 16.0.* untuk mengetahui nilai dari uji-t.

Adapun langkah-langkah teknik analisis data yang dilakukan oleh peneliti dengan bantuan program *software*  *spss for windows release 16.0.* adalah sebagai berikut :

* + - 1. Uji prasyarat analisis

a) Deskriptif

Dalam penelitian ini cara untuk mencari nilai *maximum, minimum, mean dan standart devisiasi* menggunakan *SPSS* versi 16 dengan teknik analisis data *Descriptive statistics.*

* 1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengatahui apakah data penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis *Kolmogorov-Smirnov* dan untuk perhitunganya menggunakan program *SPSS* versi 16. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikan (*p*) lebih besar dari 0,05.

2. Uji Statistik Hipotesis

Dalam penelitian ini cara pengujian hipotesis menggunakan *SPSS* versi 16 dengan teknik analisis *independent sample test*.

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

1. **Hasil dan Analisis Data Penelitian**

 Pembahasan hasil penelitian adalah jawaban dari rumusan masalah yang ada. Data yang telah didapat dari penelitian dianalisis dengan perhitungan dan pengujian yang sudah ditetapkan dengan maksud untuk mengetahui hasil penelitian yang telah dilakukan, yaitu sebelum melakukan penilaian hasil tesakhir (*post-test*) dalam pembelajaran *passing* bawah bolavoli, terlebih dahulu dilakukan tesawal (*pre-test*) *passing* bawah untuk mengetahui kemampuan dari 2 kelas tersebut, dimana nilai diambil dari keseluruhan hasil *passing* selama kegiatan *pre-test* dilakukan dengan ketepatan *passing* 10 kali kekanan dan 10 kali kekiri.

 Berdasarkan hasil kelompok eksperimen dapat diketahui jumlah minimum nilai *pretest* afektif yaitu 2 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 40 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 40. Dan jumlah minimum nilai *posttest* afektif yaitu 2 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 45 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 60. Sedangkan jumlah maksimum nilai *pretest* afektif yaitu 3 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 65 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 70 dan jumlah maksimum nilai *posttest* afektif yaitu 4 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 70 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 85. Setelah mendapatkan data tersebut dilanjutkan dengan menghitung mean dan standar deviasi dari nilai *pretest* afektif yaitu 2.25 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 53.43 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 57.81. dan nilai *posttest* afektif yaitu 2.50 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 59.37 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 71.56. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung standar deviasi dari *pretest* dan *posttest* dengan nilai *pretest* afektif yaitu 0.447 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 7.685 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 8. 557 dan nilai *posttest* afektif yaitu 0.813 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 6. 551 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 8.508.

 Berdasarkan hasil kelompok kontrol dapat diketahui jumlah minimum nilai *pretest* afektif yaitu 2 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 45 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 40. Dan jumlah minimum nilai *posttest* afektif yaitu 2 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 50 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 45. Sedangkan jumlah maksimum nilai *pretest* afektif yaitu 3 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 75 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 75 dan jumlah maksimum nilai *posttest* afektif yaitu 4 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 75 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 80. Setelah mendapatkan data tersebut dilanjutkan dengan menghitung mean dan standar deviasi dari nilai *pretest* afektif yaitu 2.43 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 56.68 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 58.43. dan nilai *posttest* afektif yaitu 2.43 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 59.06 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 63.12. Kemudian dilanjutkan dengan menghitung standar deviasi dari *pretest* dan *posttest* dengan nilai *pretest* afektif yaitu 0.512 dan nilai *pretest* kognitif yaitu 8.654 dan nilai *pretest* psikomotor yaitu 9.953 dan nilai *posttest* afektif yaitu 0.629 dan nilai *posttest* kognitif yaitu 7.576 dan nilai *posttest* psikomotor yaitu 10.781.

1. **Analisis Data**

Sebelum pengujian dilakukan, terlebih dahulu dilakukan ujipersyaratan analisis. Pengujian persyaratan analisis data dalam penelitian ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Hasil uji persyaratan analisis lebih lanjut akan dibahas sebagai berikut.

1. **Uji Normalitas**

Tabel berikut menjelaskan mengenai hasil uji normalitas dan keputusan yang diambil. Hasil uji dibawah ini menggunakan uji *Kolmogoro -Smirnov*.

**Tabel 4.3 Uji Normalitas *pre-test*, *post-test kelompok* eksperimen**

| **Tests of Normality** |
| --- |
|  | Kolmogorov-Smirnova | Shapiro-Wilk |
|  | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| pretest | .163 | 15 | .200\* | .952 | 15 | .517 |
| posttest | .157 | 15 | .200\* | .923 | 15 | .190 |
| a. Lilliefors Significance Correction |  |  |  |
| \*. This is a lower bound of the true significance. |  |  |

**Tabel 4.4 Uji Normalitas *pre-test*, *post-test* kelompok kontrol**

| **Tests of Normality** |
| --- |
|  | Kolmogorov-Smirnova | Shapiro-Wilk |
|  | Statistic | df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| pretest | .183 | 15 | .158 | .959 | 15 | .636 |
| posttest | .138 | 15 | .200\* | .943 | 15 | .382 |
| a. Lilliefors Significance Correction |  |  |  |
| \*. This is a lower bound of the true significance. |  |  |

1. **Uji Homogenitas**

Tabel berikut menjelaskan mengenai hasil uji homogenitas dan keputusan yang diambil.

**Tabel 4.5 Uji Homogenitas *pre-test*, *post-test* kelompok eksperimen**

| **Test of Homogeneity of Variances** |
| --- |
|  |
| Posttest |  |  |  |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 1.144 | 4 | 9 | .396 |

**Tabel 4.6 Uji Homogenitas *pre-test*, *post-test* kelompok kontrol**

| **Test of Homogeneity of Variances** |
| --- |
| Posttest |  |  |  |
| Levene Statistic | df1 | df2 | Sig. |
| 1.324 | 3 | 8 | .333 |

1. **Uji Hipotesis**

Pengujian hipotesis dalam penelitin ini bertujuan untuk membuktikan terdapat pengaruh penggunaan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mancilan2 Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017.

Analisis yang dilakukan untuk menguji hipotesis dalam penelitian ini adalah uji-t dengan menggunakan program *SPSS versi 16*. Adapun hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4. 7 **Independent Samples Test**

| **Independent Samples Test** |
| --- |
|  |  | Levene's Test for Equality of Variances | t-test for Equality of Means |
|  |  | F | Sig. | t | df | Sig. (2-tailed) | Mean Difference | Std. Error Difference | 95% Confidence Interval of the Difference |
|  |  | Lower | Upper |
| nilai | Equal variances assumed | 1.089 | .305 | 2.457 | 30 | .020 | 8.43750 | 3.43371 | 1.42493 | 15.45007 |
| Equal variances not assumed |  |  | 2.457 | 28.462 | .020 | 8.43750 | 3.43371 | 1.40900 | 15.46600 |

 Berdasarkan hasil di atas maka diketahui nilai tsebesar 2.457 yang kemudian dibandingkan dengan tpada taraf signifikan 5% dengan jumlah reponden 32 siswa dengan df = n1 + n2 – 2 = 30 diperoleh tdengan interpretasi sebesar 1,745. t (2.457) > t (1,745). Jadi kesimpulan dari data diatas t> t maka terdapat Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mancilan 2 Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017.

1. **Pembahasan**

Pembahasan ini akan menguraikan hasil penelitian tentang Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mancilan 2 Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017. Untuk mengatasi masalah rendahnya hasil belajar *Passing* Bawah peserta didik perluadanya proses pembelajaran yang kreatif, inovatif, efektif dan menarik sehingga siswa lebih mudah untuk menerima materi yang diajarkan, salah satunya yaitu melalui penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran*.*

**SIMPULAN DAN SARAN**

1. **Simpulan**

Berdasarkan rumusan masalah dan data-data yang sudah dijelaskan bahwa dapat dijawab bahwa hasil penelitian dan uji-t yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran passing bawah bolavoli dengan menggunakan Modifikasi Permainan Passing Bawah Bolavoli berpengaruh pada hasil belajar peserta didik kelas IV SDN Mancilan 2 Mojoagung.

Dari data yang diperoleh dengan menggunakan *pre-test* dan *post-test passing* bawah bolavoli. Ini dibuktikan dengan analisa data yang didapatkan T hitung = 2.457 dan T tabel 0,05 , 30 = 1,745 maka dapat disimpulkan bahwa T hitung > T tabel yaitu 2.457 > 1,745. Maka terdapat Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Peserta Didik Kelas IV SDN Mancilan 2 Mojoagung Kabupaten Jombang Tahun Pelajaran 2016/2017.

1. **SARAN**

 Berdasarkan kesimpulan di atas, maka saran-saran yang perlu diungkapkan adalah sebagai berikut :

* + - 1. Keterbatasan bukanlah hambatan untuk menjadi lebih baik. Untuk para pendidik penjaskes mereka harus bias membuat situasi yang aktif di lapangan dan mempunyai inovasi baru, sehingga peserta didik tidak akan bermalas-malasan dan jenuh ketika materi disampaikan karena dengan modifikasi peramianan yang bias menarik perhatian para peserta didik.
1. Untuk pembaca penelitian ini, peneliti berharap agar penelitian ini bias menambah wawasan dan banyak hal yang bias diambil sebagai acuan. Mereka bias mengaplikasikan dalam kehidupan nyata modifikasi permainan ini sebagai alat untuk proses pembelajaran orang disekitarnya jika menginginkan hal tersebut. Dalam penelitian ini peneliti menunjukan modifikasi peramianan *passing* bawah bolavoli.
2. Untuk peneliti berikutnya, di sini peneliti menyarankan penggunaan media (sarana) dan teknik yang cocok dengan metode pembelajaran saat ini. Hal ini akan membuat penelitian mereka lebih menarik, terlebih jika mereka membuat penelitian eksperimen. Untuk data yang bersifat numerik agar lebih berhati-hati dari kesalahan angka atau pada saat input ke SPSS. Dan yang terakhir tetap semangat untuk memajukan pendidikan di Indonesia.

**DAFTAR PUSTAKA**

Arifin, Zainal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung:Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Peneltian Suatu Pendekatan Praktik.* Jakarta: Rineka Cipta.

Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.

Bahagia, yoyo dan Adang Suherman. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga.* Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Beutelstahl, Dieter. (2011).*Belajar Bermain Bola Volley*.Bandung:Pionir Jaya.

Dimyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: PT Rineka Cipta.

Dwi, Kartika. 2015. *Macam-Macam Modifikasi Permainan*. kartikadwi95.blogspot.com. diakses tanggal 9 Januari 2017.

Hamalik, Oemar. 2011. *Kurkulum dan pembelajaran.* Jakara: Bumi Aksara.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1995. Jakarta: BalaiPusaka.

Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1989. Jakarta: BalaiPustaka Jaya.

Maksum, Ali. 2007. *Metode Penelitian Dalam Olahraga.* Surabaya: UNESA Universiy Press.

Maksum, Ali. 2012. *Metode Penelitian Dalam Olahraga.* Surabaya: UNESA Universiy Press.

Mardiana, Ade dkk. 2008. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Jakarta: Universitas Terbuka.

Muchtar, Imam. 2012. *Peningkatan Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VI Mata Pelajaran Pkn Materi Pokok Demokrasi Melalui Penerapan Model Pembelajaran Scramble Di Sd Negeri Kademangan 1 Bondowoso*. Jurnal Edukasi Unej 2014 I (1):10-14.

Mutohir, Toho Cholik. 2013. *Permainan Bola voli.* Surabaya: Graha Pustaka Media Utama.

Nuril, Ahmad. 2007. *Panduan Olahraga Bolavoli*. Surakarta : Era Pustaka Utama.

Pedoman Karya Tulis Ilmiah Tahun 2009 Sekolah Tinggi Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Persatuan Guru Republik Indonesia Jombang.

Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia Nomor 32 tahun 2013 Tentang Standar proses pendidikan dasar dan menengah. Jakarta.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 Tentang *standar Nasional Pendidikan* (SPN), Pasal 19. Jakarta.

Peraturan Pemerintah No. 41 Tahun 2007 Tentang *standar proses*, Pasal 1. Jakarta.

Rakhman, Arif. 2011*. Modifikasi Permainan Bola Voli Dalam Pembelajaran Penjasorkes Untuk Menigkatkan Minat Siswa Putri SMAN 1 Kramat Tegal Tahun 2010*. Jurnal Univesitas Negeri Semarang.

Rifa’I, Mahmuddin. 2013. *Upaya Peningkatan Pembelajaran Servis Bawah
Melalui Pendekatan Bermain Pada Permainan Bolavoli Mini Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Klaten.* Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta.

Samsudin, 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.* Jakarta: Prenada Media Group.

Sudjana, Nana. 2011. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandug: Alvabeta.

Sultoni, Imam. 2014. *Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Efektivitas Pembelajaran Tolak Peluru Studi Pada Siswa Kelas V SDN Wonoplintahan Prambon Kabupaten Sidoarjo.* Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 02 Nomor 01 Tahun 2014, 193 - 200

Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.

Tirtarahardja dan Sulo. 2005. *Pengantar pendidikan*. Jakarta :PT Rineka Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: BP Dharma Bhakti.

Winarno,.M,.E.(2006). *Tes Ketrampilan Olahraga.* Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu.