

ISBN 9978-602-60013-0-6

# PROSIDING SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLARAHAGA

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



PROSIDING



9 786026 001306



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319



ISBN 9978-602-60013-0-6

**PROSIDING**  
**SEMINAR NASIONAL**  
**Pendidikan Jasmani dan Olahraga**

“Rekonstruksi Pendidikan Jasmani dan Olahraga  
Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing”



Jombang, 1 Oktober 2016  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN  
SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
**STKIP PGRI JOMBANG**  
JL. PATTIMURA III/20 JOMBANG  
Telp.(0321) 861319-854318 FAX. (0321)854319





## **SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA**

### **“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK MENGHASILKAN MASAYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**ISBN 978-602-60013-0-6**

#### **Editor**

Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.  
Risfandi Setyawan, M.Pd.  
Basuki, S.Or., M.Pd.  
Rendra Wahyu Pradana, M.Pd.

#### **Reviewer**

Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.  
Drs. Suroto, M.A., Ph.D.  
Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S.  
Dr. Wahyu Indra Bayu, M.Pd.

#### **Desain**

Kahan Tony Hendrawan

#### **Penerbit dan Redaksi:**

Prodi Pendidikan Jasmani & Kesehatan  
STKIP PGRI Jombang  
Jl. Pattimura III/20 Gedung C/03 Jombang Tlp. (0321) 861319 Fax (0321) 854319  
**Email. [penjaskes.stkipjb@gmail.com](mailto:penjaskes.stkipjb@gmail.com)**

Cetakan pertama, Oktober 2016  
Hak cipta dilindungi undang-undang  
Dilarang memperbanyak karya tulis ini dalam bentuk dan  
dengan cara apapun tanpa ijin tertulis dari penerbit



## Kata Pengantar

Puji syukur alhamdulillah kami panjatkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat, hidayah, dan InayahNya, sehingga prosiding Seminar Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga 2016 Program Studi pendidikan jasmani dan kesehatan STKIP PGRI JOMBANG ini dapat terwujud sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan. Terimakasih kami sampaikan pula kepada seluruh anggota Tim yang telah bekerja keras menyelesaikan prosiding ini

Partisipasi dalam olahraga dan pendidikan jasmani sangat berperan dalam peningkatan kemampuan personal dan sosial manusia, selain juga berfungsi untuk memperbaiki fungsi fisiologis serta kompetensi sosio-psikologis manusia. Keterlibatan manusia dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani menjadi bekal dalam peningkatan kualitas sumber daya manusia handal, yang mampu bersaing dalam pembangunan secara global. Melalui aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani manusia dapat belajar mengenai nilai-nilai moral, nilai-nilai kompetitif, *fairplay*, dan *sportmanship*. Olahraga dan pendidikan jasmani juga berperan sebagai media untuk partisipasi sosial masyarakat, menjadi sarana untuk membangun kerjasama yang baik dengan dan diantara berbagai perbedaan kelompok, gender, ras, dan negara.

Kontribusi lebih jauh dari olahraga dan pendidikan jasmani adalah meningkatkan berbagai tujuan sosial masyarakat, mendukung sektor ekonomi, menjadi solusi krisis moral yang terjadi pada remaja, dan mampu meningkatkan kualitas hidup masyarakat secara fisik, psikologis dan sosial. Olahraga dan pendidikan jasmani sangat penting dalam menjaga kebugaran manusia untuk menjalani kehidupan sehari-hari, mengurangi keterbatasan fungsional tubuh, membantu manusia untuk hidup mandiri, mencegah, menunda dan mengurangi timbulnya penyakit kronis akibat kekurangan gerak. Partisipasi dalam aktivitas olahraga dan pendidikan jasmani memberikan berkontribusi terhadap kualitas fisik, mental dan sosial manusia sehingga mendorong terhadap peningkatan kualitas hidup masyarakat di suatu negara

**Jombang 01 Oktober 2016**  
**Redaksi**



**SEMINAR NASIONAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA  
“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK  
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG  
01 OKTOBER 2016**

**DAFTAR ISI**

1. Rekonstruksi Kebijakan Lingkup Olahraga Pendidikan Berbasis Trasferable Daya Saing (Optimalisasi Peran Perguruan Tinggi Olahraga Dalam Era Otonomi Daerah <i>Prof. Dr. Agus Kristiyanto, M.Pd.</i> .....	1-12
2. Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembinaan Olahraga Prestasi <i>Prof. Dr. Nurhasan, M.Kes.</i> .....	13-19
3. Rekonstruksi Penjasor Untuk Menghasilkan Masyarakat Yang Berdaya Saing <i>Prof. Dr. Adang Suherman, M.A.</i> .....	20-41
4. Pengaruh Penerapan Hellison Models Dalam Pembelajaran Bola Basket Terhadap Pengembangan Tanggungjawab Siswa SMA Negeri 22 Bandung <i>Rajip Mustafillah Rusdiyanto</i> .....	42-51
5. Penggunaan Media Audio Visual Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Gerak Teknik <i>Lay-Up Shoot</i> Bolabasket Pada Tim Putra Dan Putri SMA 17 Agustus 1945 Surabaya. <i>Eka Kurnia Darisman, Moh. Hanafi</i> .....	52-58
6. Efektifitas Metode Latihan Piramid Dan Piramid Terbalik Terhadap Peningkatan Hipertrofi Otot Dada Dan Kekuatan Otot Dada Pada Atlet Binaraga Jawa Barat <i>Sandra Arhesa</i> .....	59-71
7. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Untuk Meningkatkan Kerjasama Tim Pada Permainan Sepak Takraw <i>Ali Priyono, M. Pd</i> .....	72-83
8. Kontribusi Panjang Lengan Dan Koordinasi Mata Terhadap Akurasi Servis Atas Dalam Permainan Bolavoli <i>Brio Alfatihah Rama Yuda</i> .....	84-93
9. Komponen Fisik Yang Mempengaruhi Hasil <i>Flying Shoot</i> <i>Indra Prabowo, M. Pd</i> .....	94-105
10. Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi (TI) Audio Visual Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran Penjaskes Pada Siswa V Sd Islam Terpadu Nurul Anshar Situbondo Dan Sdn Mimbaan VIII Situbondo Tahun Ajaran 2014/2015	106-113



<i>Afif Amroellah S.Pd., M.Pd.</i> .....	
11. Pengembangan Permainan Sirkuit Untuk Meningkatkan Kebugaran Jasmani, Mengenal Huruf Dan Angka Pada Anak Taman Kanak-Kanak Se-Distrik Merauke <i>Afif Khoirul Hidayat, Syamsudin</i> .....	114-126
12. Pengembangan Belajar Keterampilan Sepaktakraw Anak Melalui Media Keranjang Jaring Pada Anak Sekolah Dasar di Kota Kediri <i>Abdian Asgi Sukmana, Slamet junaidi</i> .....	127-138
13. Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Kebugaran Jasmani Peserta Didik Kelas VIII SMP DR MUSTA'IN ROMLY <i>Ilmul Ma'arif, Arnaz Anggoro Saputro</i> .....	139-148
14. Studi Keadaan Sarana Dan Prasarana Penunjang Aktifitas Pendidikan Jasmani Olahraga Di Sekolah Dasar <i>Heldie Bramantha</i> .....	149-161
15. Analisis Penunjang Fisiologi Dalam Mengidentifikasi Atlet Berbakatpada Cabang Olahraga Bolabasket <i>Ritoh Pardomuan, M. Zaim Zen</i> .....	162-169
16. Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tennis Dalam Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa (Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya) <i>Toni Kogoya, Nanik Indahwati, Andun Sudijandoko</i> .....	170-182
17. Survey Tingkat Kepuasan Mahasiswa Terhadap Kinerja Dosen Pada Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Tahun 2016 <i>Rahayu Prasetyo, Novita Nur Synthiawati</i> .....	183-188
18. Pengaruh Pembelajaran Metode <i>Student Teams Achievement Division</i> (STAD) Terhadap Hasil Belajar <i>Dribble</i> Pada Permainan Bolabasket Mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Angkatan 2015 <i>Kahan Tony Hendrawan, Yully Wahyu Sulistyo</i> .....	189-198
19. Effect Of Yoga Gymnastic Exercises On Flexibility And Body Balance <i>Suhartik, Luqman Hakim</i> .....	199-205
20. Efektivitas Pembelajaran Lempar Lembing Dengan Menggunakan Modifikasi Media Pembelajaran Pada Siswa SMPK Petra Jombang <i>Mecca Puspitaningsari</i> .....	206-217
21. Hubungan Regulasi Diri Terhadap Kecemasan Atlet Pencak Silat Dalam Menghadapi Pertandingan <i>Yudi Dwi Saputra, Basuki</i> .....	218-228



22. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016  
*Puguh Satya Hasmara, Rendra Wahyu Pradana*..... 229-239
23. Pengaruh Metode Latihan Reactive Agility Training Model Sprint Drill Dan Lateral Drill Terhadap Kecepatan dan kelincahan  
*Wahyu Eko Widiyanto, M.Pd*..... 240-250
24. Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan Bentengan Pada Siswa Kelas V SDN Bakalan Kec. Gondang Kab. Mojokerto Tahun Pelajaran 2015/2016  
*Ahmad Bahriyanto, M.Pd*..... 251-258
25. Pengembangan Model Latihan Kecepatan Tendangan Dengan Dumble Pada Peserta Ekstrakurikuler Pencak Silat Di SMP Negeri Kabupaten Jember  
*Bahtiar Hari Hardovi, M.Pd*..... 259-275
26. Reliabilitas Dan Indek Kesepakatan Kelompok Rater Pada Penilaian Keterampilan Gerak Dasar Menggunakan Sistem Process-Oriented  
*Setyorini* ..... 276-285
27. Pentingkah Rasa Percaya Diri Pembelajar Dipelihara untuk Menjamin Tingginya Prestasi Belajar Renang?  
*Setiyo Hartoto*..... 286-294
28. Kemampuan Motorik Jingkat, Lompat, Dan Lempar Siswa Tunagrahita Ringan Usia 13-21 Tahun SLB PGRI Badas Kabupaten Kediri  
*DhedhyYuliawan, M.Or., Rahman Diputra, M.Pd*..... 295-303



**PROSIDING**

**ISBN 978-602-60013-0-6**

**SEMINAR NASIONAL**  
**PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA Ke-1**

**“REKONSTRUKSI PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA UNTUK  
MENGHASILKAN MASYARAKAT YANG BERDAYA SAING”**

**STKIP PGRI JOMBANG**  
**01 OKTOBER 2016**





Modifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tenis Dalam  
Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa  
(Studi Pada Siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya)

Toni Kogoya<sup>1</sup> ([toni\\_kogoya@yahoo.co.id](mailto:toni_kogoya@yahoo.co.id))

Nanik Indahwati<sup>2</sup>

Andun Sudijandoko<sup>3</sup>

**Abstract**

*Patterns of learning at the primary level must be integrated, because psychologically the development of cognitive abilities, socio-emotional capabilities, the ability of developing moral and physical development of students of primary school age occur in an integrated and interdependent. The research objective of this study were: (1) Assessing the impact of modification tools for learning through play tennis of aspects of skills learning outcomes PJOK in grade IV SDN Kebraon I Surabaya, (2) To assess the improvement of modification tools for learning through play tennis the skill aspect of learning outcomes PJOK in grade IV SDN Kebraon I Surabaya.*

*This study was a kind of experimental study using a quantitative approach. This study was to develop a product or enhance existing products. Population is the subject of research. If one examines all elements within the study area, the research is the study population, the sample dispensed. In the assessment of some instruments is done to obtain data on the SDN Kebraon I Surabaya, the research instruments used to collect data.*

*The results of the study, noted that: From the results of the t test for group A class on learning tennis get  $t_{count} > t_{tabel}$  or  $16.742 > 1.699$ . Award modification tool was influential on the skills aspect of student learning outcomes in the game tennis. Having known no effect, the calculation of the increase is happening is happening at 33%. From the results of the t test for group B get  $t_{count} > t_{tabel}$  atau  $9.424 > 1.697$ . The result of the calculation is happening at 32%. From the results of the t test for group B get  $t_{count} > t_{tabel}$  or  $8.368 > 1.699$ . In other words, it turns out that the provision of customization tools affect the skill aspect of student learning outcomes in the game tennis. Once known there was an effect modification tools for learning through play tennis the skills aspect of student learning outcomes, further calculation is done to determine how much of that increase occurring. The result of the calculation is happening at 29%.*

*Based on the analysis, it can be concluded that the modification tennis game learning tools can improve student learning outcomes skills, but needs to be developed further and still require an adjustment to the circumstances at school.*

*Keywords: Skills Learning Outcomes, Tennis game, Modified Learning Tool*

**Abstrak**

*Pola pembelajaran pada tingkat pendidikan dasar harus dilakukan secara terpadu, karena secara psikologis perkembangan kemampuan kognisi, kemampuan sosio-emosional, kemampuan pengembangan moral dan perkembangan fisik peserta didik usia sekolah dasar terjadi secara terpadu dan saling ketergantungan. Tujuan penelitian penelitian ini adalah: (1) Mengkaji pengaruh modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tenis terhadap aspek keterampilan hasil belajar PJOK pada siswa kelas IV SDN Kebraon I Surabaya, (2) Untuk mengkaji peningkatan modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tenis terhadap aspek keterampilan hasil belajar PJOK pada siswa kelas IV SDN Kebraon I Surabaya.*

*Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian eksperimen dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian merupakan penelitian populasi, maka sampel ditiadakan. Dalam penilaian ini dilakukan beberapa instrumen untuk*

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>2</sup>Universitas Negeri Surabaya

<sup>3</sup>Universitas Negeri Surabaya



memperoleh data di SDN Kebraon I Surabaya, yaitu instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data.

Hasil penelitian, diketahui bahwa: Dari hasil uji  $t$  untuk kelompok kelas A pada pembelajaran tonnis mendapatkan nilai thitung  $>$  ttabel atau  $16,742 > 1,699$ . Pemberian modifikasi alat ternyata berpengaruh pada aspek keterampilan hasil belajar siswa dalam permainan tonnis. Setelah diketahui ada pengaruh, maka penghitungan peningkatan yang terjadi adalah terjadi sebesar 33%. Dari hasil uji  $t$  untuk kelompok B mendapatkan nilai thitung  $>$  ttabel atau  $9,424 > 1,697$ . Hasil penghitungan adalah terjadi sebesar 32%. Dari hasil uji  $t$  untuk kelompok B mendapatkan nilai thitung  $>$  ttabel atau  $8,368 > 1,699$ . Dengan kata lain bahwa pemberian modifikasi alat ternyata berpengaruh pada aspek keterampilan hasil belajar siswa dalam permainan tonnis. Setelah diketahui ada pengaruh modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis terhadap aspek ketrampilan hasil belajar siswa, penghitungan selanjutnya dilakukan untuk mengetahui seberapa besarnya peningkatan yang terjadi. Hasil penghitungan adalah terjadi sebesar 29%.

Berdasarkan hasil analisis data, dapat disimpulkan bahwa modifikasi alat pembelajaran permainan tonnis dapat meningkatkan keterampilan hasil belajar siswa, namun perlu di kembangkan lagi dan masih memerlukan penyesuaian dengan situasi dan kondisi di sekolah

**Kata Kunci:** Keterampilan Hasil Belajar, permainan Tonnis, Modifikasi Alat Pembelajaran.

## Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat bangsa dan negara (UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pasal 1 ayat 2). Jenjang pendidikan yang ada di Indonesia meliputi jenjang pendidikan usia dini, pendidikan dasar, pendidikan menengah dan pendidikan tinggi.

Pendidikan adalah kunci semua kemajuan dan perkembangan yang berkualitas sebab dengan pendidikan manusia dapat mewujudkan semua potensi dirinya baik sebagai pribadi maupun sebagai warga masyarakat. Dalam rangka mewujudkan potensi diri menjadi kompetensi yang beragam, harus melewati proses pendidikan yang diimplementasikan dalam proses pembelajaran (Ahmadi & Amri, 2010).

Pendidikan dasar merupakan salah satu jenjang pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan sikap dan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Pada dasarnya mata pelajaran PJOK merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik. Melalui proses belajar tersebut, Pendidikan Jasmani ingin memberikan sumbangnya terhadap perkembangan anak, sebuah perkembangan yang tidak berat sebelah. Perkembangannya bersifat menyeluruh, sebab yang dituju bukan aspek fisik/jasmani saja. Namun juga perkembangan gerak atau psikomotorik, perkembangan pengetahuan dan penalaran yang dicakup dalam istilah kognitif, perkembangan watak, serta kepribadiannya yang tercakup dalam istilah afektif. Di dalam intensifikasi penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup, peranan PJOK adalah sangat penting, yakni memberikan kesempatan kepada siswa yang terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dilakukan secara sistematis.

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan manusia Indonesia seutuhnya. Oleh karena itu pendidikan jasmani di sekolah mempunyai arti penting bagi pendidikan keseluruhan. Untuk mencapai tujuan tersebut, pengajaran pendidikan jasmani memanfaatkan aktivitas jasmani sebagai sarana utama melalui aktivitas gerak.

Filosofi pendidikan jasmani modern menurut Bucher (dalam Mutohir, 2011) menjelaskan bahwa program pembelajaran PJOK di sekolah harus dilaksanakan pada komponen sebagai berikut:

- 1) Berpusat pada siswa,
- 2) Disesuaikan dengan lingkungan sekolah,



- 3) Didasarkan pada perhatian dan keinginan anak yang dihubungkan dengan sekolah,
- 4) Didasarkan pada perhatian dan keinginan anak yang dihubungkan dengan kebutuhan masyarakat,
- 5) Guru sebagai pemandu merencanakan program kegiatan bersama-sama siswa,
- 6) Dipusatkan pada pengembangan anak secara total, fisik, emosional, dan sosial yang perlu disempurnakan dan ditambah dengan kebutuhan mental,
- 7) Pelajaran pribadi secara langsung, member kesempatan untuk menunjukkan kreativitas, sosialisasi, pemecahan masalah, dan bereksperimen,
- 8) Berhubungan dengan masyarakat sekolah yang tertutup dan bekerja sama dengan keluarga,
- 9) Disiplin pribadi,
- 10) Kurikulum yang universal,
- 11) Membantu lingkungan sekolah,
- 12) Menjamin terhadap pengembangan siswa secara individu, dan
- 13) Kelas sebagai laboratorium untuk ide-ide baru.

Tujuan pendidikan jasmani yang ingin dicapai pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, tentu harus diselesaikan dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan oleh masing-masing Negara. Tujuan pembelajaran PJOK untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik diamanahkan di semua jenis dan jenjang pendidikan (Mahardika, 2010). Meskipun demikian, tujuan pendidikan jasmani harus mengacu pada pengembangan pribadi manusia secara utuh, baik manusia sebagai makhluk individu, makhluk sosial dan makhluk religious. Menurut Bucher (dalam Mutohir, 2011), ada 5 tujuan yang hendak dicapai melalui pendidikan jasmani, yaitu:

- 1) Organik. Aspek ini terkait dengan masalah dan kemampuan siswa mengembangkan kekuatan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan kelentukan.
- 2) Neuromuskuler. Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa dalam mengembangkan keterampilan lokomotor, keterampilan nonlokomotor, dan bentuk-bentuk keterampilan dasar permainan, faktor-faktor gerak, keterampilan olahraga, dan keterampilan rekreasi.
- 3) Interperatif. Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa untuk menyelidiki, menemukan, memperoleh pengetahuan dan membuat penilaian. Memahami peraturan permainan, mengukur keamanan, dan tata cara atau sopan santun. Menggunakan strategi dan teknik yang termasuk di dalam kegiatan organisasi. Mengetahui fungsi-fungsi tubuh dalam hubungannya dengan aktivitas fisik. Mengembangkan apresiasi untuk penampilan individu. Menggunakan penilaian yang dihubungkan dengan jarak, waktu, ruang, tenaga, kecepatan dan aturan yang digunakan dalam pelaksanaan kegiatan, bola dan diri sendiri. Memahami faktor-faktor pertumbuhan dan perkembangan yang berhubungan dengan gerak. Berkemampuan memecahkan permasalahan dan perkembangan melalui permainan.
- 4) Sosial. Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa melakukan penilaian terhadap diri sendiri dan orang lain dengan menghubungkan individu untuk masyarakat dan lingkungannya. Kemampuan dalam membuat penilaian dalam suatu situasi kelompok. Belajar berkomunikasi dengan orang lain. Berkemampuan untuk merubah dan menilai ide-ide dalam kelompok. Pengembangan dari fase-fase sosial dari kepribadian, sikap, dan nilai-nilai agar menjadi anggota masyarakat yang berguna. Mengembangkan sikap-sikap kepribadian yang positif belajar untuk membangun waktu senggang yang bermanfaat. Mengembangkan sikap yang menggambarkan karakter moral yang baik.
- 5) Emosional. Aspek ini terkait dengan masalah kemampuan siswa melakukan respon yang sehat terhadap kegiatan fisik melalui pemenuhan kebutuhan-kebutuhan dasar. Mengembangkan sikap-sikap positif dalam menonton dan keikutsertaan baik pada saat berhasil maupun kalah. Menyalurkan tekanan melalui kegiatan-kegiatan fisik yang bermanfaat. Mencari jalan keluar untuk ekspresi dan kreativitas untuk diri sendiri. Mewujudkan suatu pengalaman seni yang berasal dari kegiatan-kegiatan yang terkait. Berkemampuan untuk memiliki kegembiraan atau kesengsaraan.

Pendidikan jasmani menurut Gabbar (dalam Mutohir, 2002), ada tiga tujuan pokok yang harus dicapai, yaitu: a) psikomotor, b) kognitif, c) afektif. Aspek psikomotor meliputi pertumbuhan biologis,



kebugaran yang berhubungan dengan kesehatan dan keterampilan, efisiensi di dalam gerakan, dan sekumpulan dari keterampilan gerak. Aspek kognitif merupakan kemampuan untuk berpikir (penelitian, kreativitas, dan hubungan) kemampuan-kemampuan perceptual, kesadaran gerak, dan dukungan atau dorongan akademik. Aspek afektif meliputi kegembiraan, konsep diri, sosialisasi (hubungan kelompok), sikap dan apresiasi untuk aktivitas fisik. Merujuk pada taksonomi yang dibuat untuk tujuan pendidikan. Pertama kali disusun oleh Bloom pada tahun 1956. Dalam hal ini, tujuan pendidikan dibagi menjadi beberapa domain (rana) dan setiap domain tersebut dibagi kembali ke dalam pembagian yang lebih rinci berdasarkan hirarkinya. Tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu:

1. *Cognitive Domain* (ranah kognitif), yang berisi perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir.
2. *Affective Domain* (ranah afektif), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri.
3. *Psychomotor Domain* (ranah psikomotor), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Dari tiga domain yang dijelaskan diatas, penelitian ini hanya tentang aspek keterampilan siswa saja, karena permainan ini lebih dominan bergerak. Dalam hal ini siswa bergerak ke berbagai arah tanpa instruksi guru, namun siswa bergerak sendiri mengikuti arahnya bola.

Beberapa istilah lain yang juga menggambarkan hal yang sama dengan ketiga domain tersebut diantaranya seperti yang diungkapkan oleh Ki Hajar Dewantoro, yaitu: cipta, rasa, dan karsa. Selain itu, juga dikenal istilah: penalaran, penghayatan, dan pengamalan. Dari setiap ranah tersebut dibagi kembali menjadi beberapa kategori dan subkategori yang berurutan secara hirarkis (bertingkat), mulai dari tingkah laku yang sederhana sampai tingkah laku yang paling kompleks. Tingkah laku dalam setiap tingkat diasumsikan menyertakan juga tingkah laku dari tingkah yang lebih rendah, seperti misalnya dalam ranah kognitif, untuk mencapai "pemahaman" yang berada di tingkatan kedua juga diperlukan "pengetahuan" yang ada pada tingkatan pertama.

Di bagian latar belakang ini masalah yang diangkat oleh peneliti adalah terutama terletak pada peserta didik, yaitu: Berdasarkan survei pendahuluan yang dilakukan oleh peneliti di SDN Kebraon I Surabaya yaitu peneliti mengajar selama 6 bulan sebagai guru bantu, dan hasil wawancara dengan 2 orang guru PJOK SDN Kebraon I Surabaya peneliti menerangkan bahwa terdapat beberapa kendala yang menghambat dalam proses belajar mengajar siswa. Adapun beberapa hambatan tersebut diantaranya adalah: Sulitnya kerja sama, kurangnya motivasi belajar, disiplin, waktu, kejujurannya rendah, semangat atau gairah serta peserta didik kurang, siswa cepat merasa bosan dan malas. Oleh karena itu, perlu ada suatu inovasi baru dalam pembelajaran PJOK yaitu peneliti ingin menerapkan dan memodifikasi permainan tonnis sebagai solusi untuk menyelesaikan beberapa persoalan yang dialami oleh peserta didik yang tersebut di atas, maka alternatif yang dipilih untuk menarik peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK adalah dengan menerapkan modifikasi permainan tonnis tersebut. Dengan diterapkan modifikasi permainan tonnis ini dapat diharapkan peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK, teristimewa pada materi modifikasi permainan tonnis. Karena dengan modifikasi ini peserta didik diajak untuk bekerja sama dan berkompetisi dalam pembelajaran PJOK, khususnya permainan tonnis dan keberhasilan kelompok ditentukan oleh semua anggota dalam kelompok tersebut. Hal ini memungkinkan semua anggota kelompok untuk ikut berperan aktif dalam kegiatan pembelajaran PJOK.

Kemudian juga sangat mendukung dengan uji coba yang dilakukan oleh peneliti, tepatnya di SDN Manduro II, Kecamatan Kabuh, Kabupaten Jombang pun mendapatkan respon yang sangat positif, karena mereka menganggap bahwa permainan tonnis adalah jenis permainan yang baru dan merasa katagihan dengan bunyi yang khas, yakni nilai tambahannya adalah bunyi "Tok-tok" ketika memantulkan dengan bola. Dalam permainan ini untuk membelajarkan pola gerak siswa pun peneliti tidak perlu berteriak-teriak karena mereka belajar gerak langsung memindahkan posisi badan baik bergerak maju mundur maupun



bergerak ke samping kiri dan kanan dengan mengikuti arah dari pantulan bola pingpong yang dimainkan oleh masing-masing peserta didik.

Permainan tonnis ini tidak hanya main di lapangan yang terbuat dari semen, tetapi bisa juga di rumput atau halaman sekolah. Raket yang digunakan juga mudah dibuat oleh peserta didik sendiri, baik itu dari potongan triplek, potongan papan, maupun buku tulis sekalipun. Harganya juga murah meriah dan ekonomis sehingga bisa di mainkan oleh semua kalangan masyarakat. Munculnya permainan tradisional seperti ini dapat menjadi terapi atas krisis jati diri bangsa. Dalam (Deputi Pemberdayaan Olahraga Kementerian Negara Pemuda dan Olahraga, 2006) menyebutkan bahwa upaya pembinaan dan pengembangan olahraga tradisional merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan upaya pembudayaan masyarakat untuk gemar beraktivitas jasmani yang pada akhirnya berdampak pada terwujudnya masyarakat yang sehat, bugar dan berkualitas. Pelestarian olahraga atau permainan yang seperti tonnis perlu dikembangkan.

Padahal di usia anak Sekolah Dasar membutuhkan aktivitas bermain yang lebih demi pertumbuhan dan perkembangan sianak itu sendiri. Oleh karena itu, peneliti ingin memodifikasi permainan tonnis ini dengan memodifikasi alatnya untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada siswa kelas IV SDN Kebraon I Surabaya.

Kemudian berdasarkan pada uraian yang telah tersebut diatas bahwa alasan memilih judul dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Peneliti ingin memperkenalkan sekaligus memodifikasi model pembelajaran baru, yaitu permainan tonnis yang selama ini belum pernah dilaksanakan di SDN Kebraon I Surabaya.
2. Dalam permainan tersebut yang dimainkan hanya 1 atau 2 pemain saja kemudian kebanyakan peserta didik hanya bersifat monoton, oleh karena itu peneliti ingin memodifikasi lagi baik Lapangan, maupun bola yang digunakan. Karena anak seusia SD atau umur 7-12 tahun sangat cocok dengan permainan yang bersifat kompetitif atau bermain bersama-sama agar mendapatkan rasa senang atau gembira dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Dari uraian di atas peneliti akan merumuskan permasalahan tentang permainan tonnis, dengan harapan siswa dapat melakukan aktivitas gerak tanpa ada unsur paksaan dan dapat berguna bagi perkembangan fisik anak. Dan penulis mengkaji sebuah penelitian dengan judul: "Memodifikasi Alat Pembelajaran Melalui Permainan Tonnis Dalam Meningkatkan Aspek Keterampilan Hasil Belajar Siswa" (Studi Pada Siswa Kelas IV SD Negeri Kebraon I Surabaya).

## KAJIAN PUSTAKA

Pengertian pendidikan jasmani sering dikaburkan dengan konsep lain. Konsep itu menyamakan pendidikan jasmani dengan setiap usaha atau kegiatan yang mengarah pada pengembangan organ-organ tubuh manusia (*body building*), kesegaran jasmani (*physical fitness*), kegiatan fisik (*physical activities*), dan pengembangan keterampilan (*skill development*). Pendidikan jasmani bukan hanya merupakan aktivitas pengembangan fisik secara terisolasi, akan tetapi harus berada dalam konteks pendidikan secara umum (*general education*) (Mutohir, 2002). Menurut pendapat Mutohir (2011) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum dan merupakan bagian dari subsistem-subsistem pendidikan. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas fisik.

Jadi, Pendidikan Jasmani dapat dilakukan dimana saja tidak terbatas pada tempat-tempat tertentu yang mempunyai fasilitas yang memadai, sedangkan yang memberikan pendidikan jasmani itu sendiri tidak terbatas pada guru-guru atau ahli-ahli saja, melainkan siapa saja dapat ikut serta memberikan pendidikan jasmani, seperti keluarga, teman sebaya, bahkan sekelompok dalam masyarakat. Misalnya seorang ibu memberikan latihan berjalan bagi anaknya yang belum bisa dapat berjalan, hal seperti ini juga sudah termasuk memberikan pendidikan jasmani. Jadi, berbicara mengenai pendidikan jasmani banyak contoh dalam kehidupan manusia sehari-hari dan tidak dibatasi oleh usia atau faktor lain.

1. Tujuan Pendidikan Jasmani



Dalam penyelenggara pendidikan di setiap jenjang sekolah, setiap mata pelajaran pastinya mempunyai maksud dan tujuan masing-masing yang berbeda-beda, kemudian tujuan itulah yang nantinya diharapkan dapat menjadi landasan dalam penyelenggaraan pendidikan itu sendiri. Sama halnya juga dengan pendidikan jasmani, pasti mempunyai tujuan.

Menurut Paturusi (2012) Tujuan Pendidikan jasmani dan olahraga adalah memberikan kesempatan kepada anak untuk mempelajari berbagai kegiatan yang membina sekaligus mengembangkan potensi anak, baik dalam aspek fisik, mental, sosial, emosional dan moral. Tentunya dapat kita pahami bahwa tujuan tersebut tersirat banyak sekali aspek yang memungkinkan untuk berhasil secara umum.

## 2. Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Pembelajaran berkaitan dengan perencanaan yang kedepannya dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Menurut Sukintaka (2004) pembelajaran mengandung pengertian, bagaimana cara guru mengajarkan sesuatu kepada peserta didik tetapi di samping itu juga terjadi peristiwa bagaimana peserta didik mempelajarinya.

Dalam Proses ini disampaikan pula oleh Surahmad (dalam Sukintaka, 2001) bahwa telah terjadi interaksi edukatif diantaranya:

1. Ada tujuan yang jelas yang akan dicapai;
2. Ada bahan yang menjadi isi proses;
3. Ada peserta didik yang aktif mengalami;
4. Ada guru yang melaksanakan;
5. Ada metode tertentu untuk mencapai tujuan;
6. Pada proses interaksi tersebut berlangsung dalam ikatan situasional
7. Ada penilaian hasil interaksi;

## Modifikasi

Artinya modifikasi secara umum adalah mengubah atau menyesuaikan. Mengenai pengertian modifikasi (dalam Disertasi Nurhasan, 2007) mengemukakan bahwa: Modifikasi dapat diartikan sebagai upaya melakukan perubahan dengan penyesuaian-penyesuaian baik dalam segi fisik material (fasilitas dan perlengkapan) maupun tujuan dan cara (metoda, gaya, pendekatan, aturan, serta penilaian). Dari pernyataan di atas mengenai pengertian modifikasi, modifikasi merupakan suatu usaha perubahan yang dilakukan berupa penyesuaian-penyesuaian baik dalam bentuk fasilitas dan perlengkapan atau dalam metoda, gaya, pendekatan, aturan serta penilaian. Apabila modifikasi dikaitkan dengan pembelajaran pendidikan jasmani mempunyai makna yang cukup luas, baik modifikasi dalam bentuk benda atau kecakapan yang dimiliki siswa. Pelaksanaan modifikasi sangat diperlukan bagi guru sebagai salah satu alternatif atau solusi mengatasi permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PJOK, modifikasi merupakan implementasi yang sangat berintegrasi dengan aspek pendidikan lainnya.

Pembelajaran dengan modifikasi permainan tennis merupakan konsep belajar yang membantu guru mengaitkan materi permainan tennis dengan permainan-permainan yang di dalamnya ada teknik-teknik ayunan dan dorongan. Melalui pembelajaran yang inovatif ini siswa dapat mengapresiasi kesenangan bermain sehingga menghilangkan rasa bosan dan mendorong keinginan untuk belajar. Dengan Modifikasi permainan tennis ini akan menambah motivasi belajar siswa dalam materi permainan karena pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pada akhirnya ketika siswa sudah bisa menikmati pembelajaran, maka akan lebih mudah bagi siswa menguasai teknik ayunan dan dorongan yang benar sehingga akan meningkatkan hasil belajar.

Dengan beberapa pernyataan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa dengan modifikasi alat pemukul atau mengembangkan alat pemukul bisa dapat meningkatkan keterampilan dan hasil belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah.

## Permainan Tennis

Permainan tennis diciptakan oleh (Harsono dan Harjono, pada tahun 2006). Permainan tersebut keluar untuk mengirim video dan dokumentasi kepada seluruh jajaran Rektor Perguruan Tinggi dan



jajaran Komando Daerah Militer (Kodam) se-Indonesia pada tanggal, 20 November 2009. Mereka adalah dosen olahraga di Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang (Unnes) Jawa Tengah. Olahraga tonnis berasal dari penggabungan kata “badminton dan tenis” serta memerlukan lapangan berukuran sama dengan lapangan bulu tangkis, tetapi permukaan lapangan bisa berupa tanah liat, rumput, atau semen.

Secara garis besar permainan tonnis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tenis lapangan. Bahkan tonnis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Menurut pendapat Griffin, etc, (dalam Nurharsono & Haryono, 2006) bahwa dalam mengajar tennis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan badminton, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*paddle*) dan peraturan yang alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan tonnis menjadi permainan mudah dan menarik untuk dimainkan oleh masyarakat, khususnya bagi anak Sekolah Dasar. Saat melakukan permainan tonnis siswa akan merasa senang dan perasaan senang tersebut secara tidak langsung minat siswa terhadap permainan tonnis ini akan bertambah dan pembelajaran berjalan dengan lancar, sehingga motivasi dan hasil belajar siswa pun akan menjadi meningkat.

Secara garis besar permainan tonnis dimainkan dengan cara dan peraturan yang hampir sama dengan tenis lapangan. Bahkan tonnis dapat dijadikan permainan dasar sebelum berlatih tenis. Hal tersebut sesuai pendapat Griffinetc (1997) bahwa dalam mengajar tennis dapat melakukan modifikasi-modifikasi dengan menggunakan lapangan badminton, bola dari bahan busa, raket yang lebih pendek (*paddle*) dan peraturan yang alternatif. Dengan modifikasi-modifikasi seperti itu diharapkan tonnis menjadi permainan mudah dan menarik untuk dimainkan oleh masyarakat, khususnya bagi anak Sekolah Dasar.

## Metode Penelitian

### Desain Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen. Dalam penelitian eksperimen ada perlakuan (*treatment*). Dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali (Sugiyono, 2007). Sedangkan penelitian pengembangan adalah mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada. Istilah produk bias berarti perangkat keras (*hardware*) seperti alat pelontar bola, modul, instrumen, alat bantu pembelajaran, model bimbingan, dan sebagainya (Maksum, 2009).

Pendekatan kuantitatif lain yang digunakan untuk mengetahui presentase siswa, dalam hal ini yang mengalami peningkatan hasil belajaraspek keterampilan melalui modifikasi alat pembelajaran permainan tonnis dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Kebraon I Surabaya dengan menggunakan *pre-test dan post-test*.

Pola dasar rancangan penelitian ini menggunakan *Randomized Pretest-Posttest Comparison Group Design*.

#### *Randomized Pretest-Posttest Comparison Group Design*

R	$T_1$	$X_1$	$Y_1$
R	$T_2$	$X_2$	$Y_2$
R	$T_3$	$X_3$	$Y_3$

Keterangan:

- R : *Random*  
 $T_1$  : *Pre-test* permainan tonnis kelas A  
 $T_2$  : *Pre-test* permainan tonnis kelas B  
 $T_3$  : *Pre-test* permainan tonnis kelas C  
 $X_1$  : Pembelajaran modifikasi alat pada permainan tonnis  
 $X_2$  : Pembelajaran modifikasi alat pada permainan tonnis  
 $X_3$  : Pembelajaran modifikasi alat pada permainan tonnis  
 $Y_1$  : *Post-test* permainan tonnis Kelas A



$Y_2$  : *Post-test* permainan tennis Kelas B  
 $Y_3$  : *Post-test* permainan tennis Kelas C

(Sukmadinata, 2008)

### Populasi dan Sampel Penelitian

#### 1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang telah dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2008). Jumlah anggota populasi dalam penelitian ini adalah Kelas IV yang berjumlah 91 siswa di SDN Kebraon I Surabaya.

#### 2. Sampel

Sampel adalah sebagai atau wakil populasi yang diteliti (Arikunto, 2006). Mengingat bahwa seluruh populasi dapat dijangkau oleh peneliti sebagai orang coba (*testee*) maka penelitian ini dinamakan penelitian populasi (*population research*). Arikunto (2006) menjelaskan bahwa penelitian populasi (*population research*) adalah keseluruhan subjek penelitian. Apabila seseorang meneliti semua elemen yang ada dalam wilayah penelitian, maka penelitian merupakan penelitian populasi. Studi atau penelitiannya juga disebut studi populasi atau studi sensus, maka sampel ditiadakan.

### Tempat dan Waktu Penelitian

Sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa penelitian ini dilaksanakan di SDN Kebraon I Surabaya subjek kelas IV A, B, dan C. Mengingat penelitian ini adalah penelitian eksperimen, maka perlu mengadakan tes awal dan memberikan perlakuan (*treatment*) dua kali pertemuan, kemudian mengadakan tes akhir (*posttest*) sehingga penelitian ini dilakukan selama satu bulan.

### Prosedur Penelitian

Prosedur Penelitian yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini dibagi dalam beberapa tahap.

#### 1. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan merupakan langkah awal dalam penelitian pengembangan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengkaji keadaan di lapangan untuk mengetahui apakah pengembangan/modifikasi pembelajaran PJOK menggunakan permainan tennis dibutuhkan oleh guru dan siswa dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar. Pada tahap ini langkah yang dilakukan adalah, peneliti melakukan analisis observasi di SD Negeri Kebraon I Surabaya khususnya pada guru dan siswa pada saat pembelajaran PJOK.

#### 2. Analisis Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mengidentifikasi hal-hal apa yang perlu dilakukan, baik oleh siswa maupun guru untuk dapat melaksanakan pembelajaran PJOK sesuai dengan pengembangan/modifikasi pembelajaran PJOK menggunakan permainan tennis secara efektif, termasuk keterampilan yang diperlukan untuk mengikuti pembelajaran tersebut.

#### 3. Analisis Karakteristik Siswa Dan Konteks

Dalam tahap ini peneliti menganalisis eksistensi siswa sebagai target populasi, yang menyangkut karakteristik usia, kelas dan pengalaman belajar. Sementara itu analisis konteks bertalian dengan karakteristik pengaturan proses pembelajaran yang dilakukan.

#### 4. Menentukan Tujuan Pembelajaran

Pada tahap ini peneliti menentukan tujuan yang merujuk pada kompetensi dan indikator dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri Kebraon I Surabaya. Tujuan tersebut merujuk pada modifikasi pembelajaran PJOK menggunakan permainan tennis yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dan aspek keterampilan siswa.

#### 5. Menyusun Instrumen

Setelah meneliti beberapa analisis mengenai perencanaan/modifikasi pembelajaran PJOK menggunakan permainan tennis, maka pada tahap ini peneliti menyusun instrumen untuk mengukur keberhasilan pembelajaran aspek keterampilan yang akan dilakukan.

#### 6. Pengembangan Strategi Pembelajaran





Pengembangan strategi pembelajaran ini dimaksudkan untuk mencapai tujuan modifikasi pembelajaran PJOK menggunakan permainan tonnis dalam meningkatkan hasil belajar dan aspek keterampilan siswa yang mencakup kegiatan persiapan, praktik, umpan balik, evaluasi dan tindak lanjut peneliti. Pengembangan strategi disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran PJOK yang ada di SDN Kebraon I Surabaya.

7. Pengembangan materi pembelajaran

Pada tahap ini peneliti mulai mengembangkan modifikasi pembelajaran PJOK menggunakan permainan tonnis dalam meningkatkan hasil belajar dan aspek keterampilan siswa melalui guru dan siswa SDN Kebraon I Surabaya.

8. Menyusun dan mengadakan evaluasi

Pada tahap ini peneliti menyusun dan melakukan evaluasi formatif yang diarahkan pada perbaikan model pengembangan yang akan diterapkan. Evaluasi tersebut merujuk pada penerapan serta respon siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menggunakan permainan tonnis dengan instrumen yang telah ditentukan. Evaluasi ini sangat penting karena peneliti harus memahami terlebih dahulu respon dari siswa untuk melihat kualitas dari alat yang diberikan kepada mereka, apakah mengena atau tidak dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah yang akan diteliti sehingga perlu adakan evaluasi setelah proses pembelajaran usai.

### Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2008). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes yang berupa *pre-test* dan *post-test* permainan tonnis. Pada pembelajaran permainan tonnis yang dimodifikasi dilakukan selama 4 kali pertemuan pada waktu proses belajar mengajar di sekolah.

Dalam penilaian ini dilakukan beberapa instrumen untuk memperoleh data di SDN Kebraon I Surabaya, yaitu instrumen penelitian digunakan untuk mengumpulkan data. Sebelum digunakan dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

Tes Keterampilan permainan tonnis. Penilaian dilakukan dengan mengamati pukulan servis, pengembalian bola, dan pukulan voli. Tes keterampilan permainan tonnis untuk penilaian praktek, setiap siswa diminta melakukan servis, pengembalian bola, dan pukulan voli.

Setiap siswa melakukan pukulan servis, kemudian hasil pukulan servis bolanya yang melewati net jatuh pada sasaran yang telah ditentukan melalui penilaian penskoran dengan angka 0 sampai 2. Untuk pengembalian bola dan pukulan voli yaitu dengan menerima servis dari teman, untuk penilaiannya apabila mampu mengembalikan bola melawati net akan mendapatkan skor 2, untuk skor 1 apabila siswa bisa menerima bola tapi tidak bisa melewati net. Untuk skor 0 apabila siswa tidak bisa menerima bola.

### Teknik Pengumpulan Data

Mengingat dalam penelitian ini penelitian dengan pendekatan kualitatif dimana peneliti sebagai instrumen utama, teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pengamatan terlibat memerlukan kehadiran peneliti secara penuh, dan hubungan sosial dan emosional perlu dijalin antara peneliti dan pelaku yang diamati (Maksum, 2012). Selain itu peneliti juga dibantu oleh dua orang guru PJOK dalam proses pengumpulan data.
2. Tes keterampilan, penilaian dilakukan beberapa tes *pre-test* dan *post-test* diberikan kepada seluruh siswa kelas IV SDN Kebraon I Surabaya untuk mengetahui keterampilan hasil belajar.
3. Dokumentasi

Dokumentaasi merupakan alat utama yang dipakai peneliti sebagai bukti yang menjadi acuan bahan pendukung, karena itu data dokumentasi diambil sebagai bahan informasi penunjang yang berkaitan dengan peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran PJOK di SDN Kebraon I Surabaya.

### Teknik Analisis Data



Teknik analisis data ini menggunakan uji-t karena data yang dihasilkan penelitian tersebut adalah interval. Lebih lengkapnya akan dijelaskan dibawah ini mengenai teknik pengolahan datanya:

1. Deskripsi Data

a. Menghitung rata-rata (*Mean*)

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

Keterangan :

M : *Mean*.

$\sum fX$  : Jumlah nilai dikalikan frekuensi.

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009).

b. Standart Deviasi

$$SD = \sqrt{\frac{\sum d^2}{N}}$$

Keterangan :

$\sum d^2$  : Jumlah deviasi

N : Jumlah individu

(Maksum, 2009)

2. Uji Persyaratan

a) Uji Normalitas / *Chi Square*

$$X^2 = \frac{\sum (Fo - Fe)^2}{Fe}$$

Keterangan:

$X^2$  : Nilai Chi Kuadrat (*Chi Square*)

$Fo$  : Frekuensi yang diperoleh

$Fe$  : Frekuensi yang diharapkan

(Maksum, 2009)

b) Uji *Paired Sampel t-test (Dependent)*

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{(N \sum D^2 - \sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-postest*)

N : Jumlah sampel

(Maksum, 2009)

c) Uji beda *independent*

$$d) \text{ Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{Pre}} \times 100\%$$

Keterangan :

$M_D$  : *Mean Deviasi*

$M_{Pre}$  : *Mean Pre-test*

(Maksum, 2009)

## Hasil Penelitian



hasil penelitian yang dilaporkan yang dilakukan secara kuantitatif sesuai dengan analisis yang sudah ditentukan dalam paparan diatas Perhitungan data dilakukan dengan cara manual. deskripsi data yang disajikan berupa penentuan siswa pada kelas IV SDN Kebraon I/436 Surabaya, penghitungan uji persyaratan uji t, penghitungan pengaruh modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis dalam aspek keterampilan hasil belajar siswa.

**Hasil Uji Normalitas**

Variabel	Data	Kolmogorov-Smirnov		Keterangan
		Signifikan	A	
Kelas A	<i>Pre-test</i>	0,184	0,05	Normal
	<i>Post-test</i>	0,200	0,05	Normal
Kelas B	<i>Pre-test</i>	0,060	0,05	Normal
	<i>Post-test</i>	0,200	0,05	Normal
Kelas C	<i>Pre-test</i>	0,084	0,05	Normal
	<i>Post-test</i>	0,200	0,05	Normal

Dari hasil uji normalitas di atas bahwa kelompok kelas A dari terdapat hasil *P Value* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , maka data terdistribusi normal. Pada kelompok kelas B terdapat hasil *P Value* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , maka data terdistribusi normal. Pada kelompok kelas C terdapat hasil *P Value* lebih besar dari  $\alpha = 0,05$ , maka data terdistribusi normal.

### Diskusi Hasil Penelitian

Diskusi hasil penelitian ini membahas tentang hasil analisis data dan penelitian terkait modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis dalam aspek keterampilan hasil belajar siswa pada pembelajaran PJOK, kendala-kendala yang mempengaruhi dalam kaitannya hasil penelitian ini dengan penelitian lain, dan juga sumbangan hasil penelitian terhadap modifikasi alat pembelajaran PJOK, teristimewa di Sekolah Dasar Negeri Kebraon I Surabaya.

Pendidikan sangat penting sekali karena merupakan pembinaan manusia dan pendidikan sendiri berperan penting untuk memberikan peluang kepada siswa agar belajar gerak melalui aktivitas fisik dan berada dalam konteks pendidikan secara umum seperti yang diungkapkan (Bahagia dan Suherman, 2000), yaitu penyelenggara program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yakni "*Development Avelopment Practice*" (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu tugas ajar yang diberikan harus sesuai tingkat dan kemampuan anak, sehingga anak belajar dengan senang dan pada akhirnya anak sehat dan bugar. Jadi esensi dari modifikasi ini adalah mengkaji dan mengembangkan materi pembelajaran demi memperlancar siswa dalam belajar. Mungkin saja siswa sebelumnya tidak aktif atau kurang berpartisipasi dalam belajar, dengan modifikasi alat seperti ini bias menarik siswa untuk lebih aktif lagi.

Sesuai pembahasan di rumusan masalah dan tujuan sebelumnya mengenai modifikasi alat pembelajaran dalam permainan tonnis dapat membantu dan meningkatkan keterampilan belajar siswa di SDN Kebraon I Surabaya.

Hasil analisa data menjelaskan bahwa ada peningkatan hasil belajar dari ke-tiga kelompok. Hal ini terlihat dari nilai rata-rata *post-test* lebih tinggi dari pada nilai rata-rata *pre-test*. Hal ini berarti bahwa pembelajaran tonnis ternyata sama-sama memberikan pengaruh modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis dalam aspek keterampilan hasil belajar siswa pada siswa Kelas IV SDN Kebraon I Surabaya. Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis dalam aspek keterampilan hasil belajar siswa. Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian, diketahui bahwa pembelajaran tonnis pada kelompok A, B, dan C sama-sama memberikan pengaruh sebesar 5%. Dalam pembelajaran ini hasilnya tidak terjadi pengaruh yang signifikan karena permainan tonnis ini sebelumnya tidak pernah diberikan oleh guru PJOK atau bagi siswa permainan tonnis ini dianggap permainan baru, sehingga siswa belajar dari awal atau dari titik nol.



Dan diberikan perlakuan dalam hal ini juga dalam waktu singkat yakni dua kali pertemuan, kemudian peneliti mengambil penilain akhir.

### Simpulan

Berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan pada halaman sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Dari hasil uji t untuk kelompok kelas A pada pembelajaran tonnis mendapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $16,742 > 1,699$ . Dengan kata lain bahwa pemberian modifikasi alat ternyata berpengaruh pada aspek keterampilan hasil belajar siswa dalam permainan tonnis yaitu peningkatan yang terjadi sebesar 33%.
2. Dari hasil uji t untuk kelompok B mendapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $9,424 > 1,697$ . Dari sini terlihat bahwa pemberian modifikasi alat ternyata berpengaruh pada aspek keterampilan hasil belajar siswa dalam permainan tonnis dan peningkatan terjadi sebesar 32%.
3. Dari hasil uji t untuk kelompok B mendapatkan nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  atau  $8,368 > 1,699$ . Dengan demikian, pemberian modifikasi alat ternyata berpengaruh pada aspek keterampilan hasil belajar siswa dalam permainan tonnis dan peningkatan terjadi sebesar 29%.

Dari tabel data yang diuji t *independent* adalah data *pre-test* dengan *post-test*. Hasil perbedaan antara kelas A, B dan C, sehingga dalam modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis taraf signifikan pada penelitian ini masing-masing adalah 5%, maka terjadi peningkatan hasil belajar keterampilan siswa SDN Kebraon I Surabaya, sehingga terdapat pengaruh modifikasi alat pembelajaran melalui permainan tonnis terhadap hasil belajar PJOK pada aspek keterampilan siswa kelas IV SDN Kebraon I Surabaya. Dalam pembelajaran ini juga terjadi peningkatan aspek keterampilan siswa melalui modifikasi alat permainan tonnis terhadap hasil belajar PJOK pada siswa kelas IV SDN Kebraon I Surabaya.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disarankan beberapa hal, khususnya pada guru SD Negeri Kebraon I Surabaya, sebagai berikut:

1. Guru hendaknya terus berusaha untuk meningkatkan kemampuannya dalam mengembangkan materi, membuat permainan baru, serta dalam mengelola kelas, sehingga kualitas pembelajaran yang dilakukannya dapat terus meningkat seiring dengan peningkatan kemampuan yang dimilikinya.
2. Guru hendaknya mau membuka diri untuk menerima berbagai bentuk masukan, saran, dan kritikan agar dapat lebih memperbaiki kualitas mengajarnya.
3. Guru hendaknya lebih inovatif lagi dalam menerapkan metode untuk menyampaikan materi pembelajaran.
4. Sekolah hendaknya berusaha menyediakan fasilitas yang dapat mendukung kelancaran kegiatan belajar mengajar. Khususnya dalam pembelajaran PJOK di sekolah.
5. Hasil penelitian kali ini yang kurang sempurna lebih dikembangkan lagi oleh guru PJOK di SD Negeri Kebraon I bahkan peneliti-peneliti selanjutnya sehingga permainan tonnis lebih lagi di terima oleh peserta didik berikutnya.
6. Kepada guru yang belum menerapkan model permainan baru hendaknya mencoba pendekatan tersebut dalam pembelajaran PJOK, sehingga nantinya dapat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar anak didiknya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi & Amri. (2010). Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif dalam Kelas. Jakarta: Prestasi Pustakaraya.
- Bagian Proyek Olahraga Masyarakat Direktorat Jederal Olahraga, Departemen Pendidikan Nasional. (2004). *Panduan Pengelolaan Olahraga Tradisional*. Jakarta.



- Bahagia, Y., Suherman, A.(1999). *Prinsip-prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Surabaya: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jederal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Deputi Pemberdayaan Olahraga Kementrian Negara Pemuda dan Olahraga.(2006). *Kumpulan Olahraga Tradisional*. Jakarta.
- Husdarta, H. J. S. (2010). *Psikologi Olahraga*. Bandung: Afabeta.
- Lutan, R., Tarigan, B., Ibrahim, R. (2000). *Penelitian Penjaskes*. Surabaya: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.
- Maksum, Ali. (2009). *Statistik*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2011). *Psikologi Olahraga (Teori dan Aplikasi)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mutohir, Toho Cholik. (2002). *Gagasan-Gagasan Tentang Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya. Unesa University Press.
- Mutohir, Toho Cholik. (2011). *Dimensi Pedagogi Olahraga*. Wineka Media.
- Nurharsono, & Haryono.T. (2006). *Permainan Tennis*. Universitas Negeri Semarang. Unnes.
- Nurhasan. (2007). *Keefektifan Model Pembelajaran Modifikasi Olahraga Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar*. Surabaya: Disertasi Program Pascasarjana Universitas Negeri Surabaya.
- Sukmadinata. ( 2015). *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya Offset. Bandung.