PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAK BOLA PADA SISWA SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)
Pada Jurusan Penjaskesrek

OLEH:

AHMAD TAUFIQ RIDLO
NPM: 11.1.01.09.0035

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI, KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
2 0 1 5

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi atas nama : AHMAD TAUFIQ RIDLO
NPM : 11.1.01.09.0035
Prodi / Fakultas : Penjaskesrek / Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola Pada Siswa SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan kepada Panitia Ujian, Program Studi Penjaskesrek pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Nusantara PGRI Kediri.

Dosen Pembimbing I,	Dosen Pembimbing II,
RURUH ANDAYANI B., M.Pd.	**Drs.SLAMET JUNAIDI, M.Pd.**
NIDN: 0725018205	**NIDN: 0015066801**

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi atas nama : AHMAD TAUFIQ RIDLO
NPM : 11.1.01.09.0035
Prodi / Fakultas : Penjaskesrek / Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Sepakbola Pada Siswa SMK PGRI 4 Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Penguji pada tanggal 22 bulan Agustus tahun 2015 dan dinyatakan telah memenuhi persyaratan.

PANITIA PENGUJI

		Tanda Tangan
1. Ketua	: Drs. Setya Adi Sancaya, M.Pd.	
2. Penguji I	: Drs. Slamet Junaidi, M.Pd.	
3. Penguji II	: Ruruh Andayani Bekti, M.Pd.	

Mengetahui dan Mengesahkan
Dekan FKIP,

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN:0716046202

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* SEPAK BOLA PADA SISWA SMK PGRI 4 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014/2015

AHMAD TAUFIQ RIDLO
NPM : 11.1.01.09.0035
FKIP-Penjaskesrek
Email: ahmadtaufiqr@gmail.com
Ruruh Andayani Bekti, M.Pd.[1] dan Drs.Slamet Junaidi, M.Pd[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Dalam dunia pendidikan peran seorang guru sangat penting, sehingga diperlukan suatu modifikasi permainan yang dapat mendorong meningkatan kemampuan siswa. Salah satunya menggunakan permainan yang dimodifikasi secara menarik dan kreatif, sehingga siswa dalam pembelajaran dapat melakukan gerakan-gerakan yang optimal.

Dari uraian latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:1) Apakah modifikasi permainan berpengaruh terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa?, 2) Seberapa besar pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa?

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian eksperimen semu. Dengan menggunakan pendekatan deskritif kuantitatif. penelitian ini populasi adalah keseluruhan siswa kelas XI Siswa SMK PGRI 4 Kediri.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah 1) Terdapat pengaruh yang signifikan antara modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola sebelum dan sesudah melalui modifikasi permainan pada siswa kelas XI Siswa SMK PGRI 4 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 44,08 sedangkan hasil rata-rata *post-test* 63,08. 2) Besarnya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa kelas XI Siswa SMK PGRI 4 Kediri yaitu sebesar 43,10%. Dengan demikian siswa kelas XI Siswa SMK PGRI 4 Kediri lebih meningkat hasil belajar *passing* sepakbola setelah diberikan modifikasi permainan.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian, di sarankan, 1) guru mampu melakukan pembelajaran dan melatih sepakbola agar menggunakan berbagai macam variasi teknik mengajar yang tidak selalu menoton sehingga dapat membantu siswa dalam mengatasi rasa kebosanan dan memperoleh prestasi yang memuaskan. 2) Untuk peneliti lanjutan hendaknya mampu memperhatikan aspek metode pengumpulan data semaksimal mungkin untuk menghindari subyektifitas dalam penelitian serta memperhatikan alokasi waktu yang ada dalam permainan sepakbola dalam meningkatkan kerjasama dengan sebaik mungkin agar siswa benar-benar terbantu dan merasakan manfaatnya.

Kata Kunci: Modifikasi, hasil belajar, passing, sepakbola

I. LATAR BELAKANG

Dewasa ini mutu pendidikan di Indonesia masih ketinggalan jika di bandingkan dengan negara lain. Sebenarnya usaha-usaha untuk memperbaiki mutu pendidikan ini sudah lama dilakukan, namun keluhan-keluhan tentang kesulitan belajar masih banyak dijumpai khususnya dalam pelajaran pendidikan jasmani. Menurut informasi dari guru pendidikan jasmani di SMK PGRI 4 Kediri, mengatakan masih banyak metode pembalajaran yang digunakan masih berpusat pada guru, sehingga siswa masih kurang aktif ketika pembelajaran berlangsung. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa belum memaksimalkan kemampuannya dalam bergerak sehingga, untuk mengatasi masalah tersebut salah satunya dapat dilakukan dengan perbaikan metode pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan peran seorang guru sangat penting, sehingga diperlukan suatu modifikasi permainan yang dapat mendorong meningkatan kemampuan siswa. Salah satunya menggunakan permainan yang dimodifikasi secara menarik dan kreatif, sehingga siswa dalam pembelajaran dapat melakukan gerakan-gerakan yang optimal.

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar pembelajaran mencerminkan DAP (*Devolepmenallyt Appropriate Practice*). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut

Dalam dunia pendidikan, mata pelajaran pendidikan jasmani berperan cukup penting, karena merupakan salah satu materi untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa. Untuk mendukung hal itu para pakar pendidikan telah mengembangkan berbagai metode pembelajaran yang lebih memperhatikan pada aspek keaktifan gerak siswa.

Dalam penelitian ini diharapkan dapat mengetahui bagaimana hasil belajar siswa melakukan *passing* sepakbola yang menggunakan metode modifikasi permaian, yang menuntut guru harus melakukan proses pembelajaran yang harus menekankan adanya Pembelajaran Aktif, *Inovatif*, *Kreatif*, dan Menyenangkan (PAIKEM). Aktif dimaksud bahwa sdalam proses pembelajaran guru harus menciptakan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. *Inovatif* dimaksud bahwa guru harus mampu menciptakan ide-ide pembelajaran dengan disesuaikan keadaan atau situasi belajar mengajar. Dalam proses belajar mengajar agar didapat suatu hasil

maksimal maka diperlukan suatu teknik pembelajaran yang *efisien* dan *efektif* sehingga tidak menghabiskan waktu yang lama yang hasilnya kurang memuaskan. *Kreatif* dimaksudkan agar guru menciptaakan kegiatan belajar yang beragam sehingga memenuhi berbagai tingkat kemampuan siswa.

Dari uraian latar belakang diatas peneliti bermaksud mengadakan penelitian dengan judul: **"pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri".**

II. METODE

Penelitian yang dilakukan merupakan jenis penelitian eksperimen semu. Dengan menggunakan pendekatan deskritif kuantitatif.

Desain penelitian ini menggunakan eksperimen *one group pre-test – post-test Design*, dimana desain ini tidak ada kelompok kontrol. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti (Maksum, 2008 : 39). Pada penelitian ini populasi adalah keseluruhan siswa SMK PGRI 4 Kediri yang terbagi dalam 9 kelas dengan jumlah keseluruhan siswa 360 siswa.

Dalam penelitian ini yang dijadikan sampel adalah kelas XI yang berjumlah 40 siswa. Dalam menentukan sampel pada penelitian ini, peneliti menggunakan teknik *random sampling*. Teknik analisis data yang digunakan adalah uji beda rata-rata (uji-t) dengan menggunakan perhitungan statistik secara manual dan menggunakan program komputer *SPSS 15.00 for windows*.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

Hasil

A. Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Sepakbola pada Siswa SMK PGRI 4 Kediri

Pengujian ini dimaksudkan untuk menyelidiki apakah terdapat pengaruh antara modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri. Adapun data yang dijadikan perhitungan pada analisis data ini yaitu hasil tes *passing* sepakbola siswa SMK PGRI 4 Kediri sebelum dan sesudah menggunakan modifikasi permainan. Untuk mencari pengaruh tersebut maka dilakukan perhitungan uji beda rata-rata (uji-t) dengan

menggunakan perhitungan statistik secara manual dan menggunakan program komputer *SPSS 15.00 for windows*.

Dari hasil data penelitian didapatkan hasil skor *passing* sepakbola yang dilakukan saat *pre test* (sebelum) dan *post test* (sesudah) melalui modifikasi permainan kemudian dimasukkan dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

N = 40

db = N – 1 = 40 – 1 = 39

$$Md = \frac{\Sigma d}{N} = \frac{760}{40} = 19{,}00$$

$$\Sigma x^2 d = 4026{,}667$$

Kemudian dimasukan rumus uji-t sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\Sigma x^2 d}{N(N-1)}}}$$

$$t = \frac{19{,}00}{\sqrt{\frac{4026{,}667}{40 \times (40-1)}}}$$

$$t = \frac{19{,}00}{\sqrt{\frac{4026{,}667}{1560}}}$$

$$t = \frac{19{,}00}{\sqrt{2{,}581}}$$

$$t = \frac{19{,}00}{1{,}607}$$

$$t = 11{,}826$$

Berdasarkan penghitungan menggunakan rumus *paired sample t-test* dengan diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 11,826 yang kemudian dikonsultasikan dengan menggunakan tabel distribusi uji-t dengan taraf signifikan 5% dan derajat pembagi (df) = n – 1 = 40 – 1 = 39. Mengiat df (39) tidak ada dalam tabel distribusi t maka dilakukan interpolasi (pengabungan) antara df (30) + df (40) : 2 = 2,042 + 2,021 : 2 = 2,031. Maka didapatkan t_{tabel} sebesar 2,031 dan ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau t_{hitung} = 11,826 > t_{tabel} 2,031. Dengan demikian terdapat pengaruh antara modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri.

B. Besarnya Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belejar *Passing* Sepakbola pada Siswa SMK PGRI 4 Kediri

Untuk mengetahui besar pengaruh hasil belajar *passing* sepakbola sebelum dan sesudah menggunakan modifikasi permainan pada siswa SMK PGRI 4 Kediri maka dilakukan cara pengitungan sebagai berikut.

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

$$\text{Peningkatan} = \frac{19{,}00}{44{,}08} \times 100\%$$

$$= 43{,}10\ \%$$

Berdasarkan perhitungan di atas maka dapat diketahui besarnya pengaruh peningkatan antara modifikasi permainan hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri yaitu sebesar 43,10%. Sehingga dapat diasumsikan bahwa modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas tentang pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri.

Berdasarkan hasil penelitian dan perhitungan deskriptif dapat diketahui nilai rata-rata *pre-test* yaitu sebelum menggunakan modifikasi permainan sebesar 44,08 sedangkan hasil rata-rata *post-test* yaitu sesudah menggunakan modifikasi permainan sebesar 63,08. Dengan standart deviasi *pre-test* sebesar 11,80 dan *pos-test* sebesar 16,37 yang memiliki nilai varians *pre-test* sebesar 139,31 dan *post-test* sebesar 268,03. Dengan nilai terendah *pre-test* sebesar 30 dan *post-test* sebesar 43,33. Sedangkan untuk nilai tertinggi *pre-test* sebesar 83 dan *post-test* yaitu sebesar 100.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien uji beda dua rata-rata antara teknik dasar *passing* sepakbola sebelum dan sesudah melalui modifikasi permainan maka dilakukan dengan perhitungan uji-t. Dari hasil perhitungan uji-t pada penelitian ini menunjukkan bahwa harga t_{hitung} yaitu (11,826) lebih besar dari t_{tabel} (2,031) dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Sehingga dengan demikian maka Ha diterima dan Ho ditolak. Jadi terdapat pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri.

Dengan demikian siswa SMK PGRI 4 Kediri lebih meningkat hasil belajar *passing* sepakbolanya setelah diberikan modifikasi permainan. Dimana setelah diberikan modifikasi permainan tersebut kemampuan teknik dasar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri lebih meningkat. Adapun besarnya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri yaitu sebesar 43,10%. Dengan demikian siswa SMK PGRI 4 Kediri lebih meningkat teknik dasar *passing* sepakbola setelah diberikan modifikasi permainan yang memberikan pengaruh yang positif terhadap hasil belajar *passing* sepakbola.

Kesimpulan

1. Terdapat pengaruh yang signifikan antara modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola sebelum dan sesudah melalui modifikasi

permainan pada siswa SMK PGRI 4 Kediri. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan hasil rata-rata *pre-test* sebesar 44,08 sedangkan hasil rata-rata *post-test* 63,08.

2. Besarnya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* sepakbola pada siswa SMK PGRI 4 Kediri yaitu sebesar 43,10%. Dengan demikian siswa SMK PGRI 4 Kediri lebih meningkat hasil belajar *passing* sepakbola setelah diberikan modifikasi permainan.

Saran

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

1. Diharapkan untuk guru dalam setiap melakukan pembelajaran dan melatih sepakbola agar menggunakan berbagai macam variasi teknik mengajar yang tidak selalu menoton sehingga dapat membantu siswa dalam mengatasi rasa kebosanan dan memperoleh prestasi yang memuaskan.
2. Untuk peneliti lanjutan hendaknya mampu memperhatikan aspek metode pengumpulan data semaksimal mungkin untuk menghindari subyektifitas dalam penelitian serta memperhatikan alokasi waktu yang ada dalam permainan sepakbola dalam meningkatkan kerjasama dengan sebaik mungkin agar siswa benar-benar terbantu dan merasakan manfaatnya.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Mielke, D. 2007. "*Dasar Pintar Sepakbola".* Bandung: Pakar Raya.

Ratumanan. 2004. *Media Pendidikan dan Ilmu Pengetahuan.* Surabaya.