

PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP HASIL BELAJAR *PASSING* ATAS BOLA VOLI

Muhammad Robiansyah, Eka Supriatna, Fitriana Puspa Hidasari,
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak
Email: muhammad.robiansyah88@gmail.com

Abstract

The problem in this study refers to the implementation of learning to pass volleyball schedule for two meetings in one semester is still not enough to increase volleyball passing on students. The purpose of this study is to determine the effect of game modification on the results of learning to pass ball volleyball. The methods used in this study is an experimental research form Pre-experimental Design, One-group Pretest-Posttest Design. The subjects in this study were 32 students of Class VIII B of SMP Negeri 4 Sungai Raya. Data analysis with t-test. From the results of statistical calculations it can be concluded that there is a significant effect of game modification on the learning outcomes of passing over volleyball as evidenced from the value of the t-count $9.50 > t\text{-table } 1,965$ with a significant level of 0.05. While the effect is 18.5%.

Keywords: *Game Modification, Learning Outcomes, Top Passing.*

PENDAHULUAN

Pembelajaran kemampuan gerak merupakan salah satu bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah, dimana anak dibebani tanggung jawab untuk pembelajaran agar anak memiliki kemampuan gerak yang memadai. Tujuan pendidikan jasmani adalah (a) mengembangkan kesehatan jasmani dan organ – organ tubuh, (b) mengembangkan mental emosional, (c) perkembangan saraf otot, (d) perkembangan sosial dan (e) perkembangan intelektual.

Yani dan Asep (2013 : 1) “Pendidikan Jasmani yang diajarkan di sekolah memiliki peranan sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang terpilih serta dilakukan secara sistematis”. Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang wajib diajarkan di Sekolah Menengah Pertama dan memiliki ciri menekankan pada aspek psikomotor, dibanding dengan aspek kognitif dan afektif yaitu pelajaran lain seperti matematika, fisika, sejarah atau pelajaran lain yang hanya menitikberatkan pada aspek kognitif, perbedaan tersebut meliputi tujuan, media yang ingin digunakan. Permainan bola voli adalah sebagai materi

dalam penjas yang diajarkan di sekolah-sekolah salah satunya Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Sungai Raya dimana sekolah tersebut beralamat Jalan Raya Kapur, Desa/Kelurahan Kapur, Kecamatan Sungai Raya, Kabupaten Kubu Raya, Provinsi Kalimantan Barat. Dengan Jumlah peserta didik kelas VII, VIII, dan IX 546 orang dan guru 30 orang, 2 orang terdiri dari guru mata pelajaran penjasorkes serta ruang kelas VII, VIII, dan IX berjumlah 18 ruangan. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, materi *passing* atas bola voli di SMP Negeri 4 Sungai Raya diberikan di kelas VIII, dari ke enam kelas tersebut menunjukkan 60% peserta didik kelas B yang masih dikatakan kurang dalam menguasai pembelajaran *passing* atas.

Hal ini dapat dilihat peneliti saat melakukan wawancara dengan guru di sekolah tersebut menyatakan 60% peserta didik dikelas B yang belum tuntas dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) 75, yang disebabkan dari penguasaan materi yang kurang, teknik *passing* atas yang salah, dan sikap perkenaan bola pada jari-jari tangan yang tidak tepat. Kesalahan yang sering terjadi ialah bola menyentuh telapak tangan dan “tertahan”, mengalami kesulitan dalam mengarahkan bola ke arah sasaran, dan mengumpangkan bola terlalu rendah. Kesalahan yang terjadi diatas

dikarenakan ada beberapa faktor yang mempengaruhinya salah satunya yaitu pendekatan pembelajaran yang masih kurang bervariasi dan sarana bola voli belum mencukupi setengah dari jumlah peserta didik.

Pendekatan yang diterapkan hanya menjelaskan teknik *passing* atas kemudian peserta didik melakukannya, melalui *passing* atas pembelajaran dihentikan tanpa harus memperhatikan pelaksanaan pembelajaran *passing* atas pada peserta didik, sehingga membuat peserta didik kurang ketertarikannya untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Hal ini kurang efektif karena jumlah peserta didik yang banyak akan sulit bagi peserta didik tersebut untuk menangkap materi yang guru sampaikan di depan, belum lagi ada peserta didik yang kurang aktif dalam proses pembelajaran. Hal ini menyebabkan kurang optimalnya pembelajaran *passing* atas bola voli di SMP Negeri 4 Sungai Raya tersebut pada peserta didik kelas VIII, dan secara tidak langsung berpengaruh pada saat peserta didik melakukan pembelajaran *passing* atas.

Sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan di atas, perlu adanya perubahan pendekatan mengajar yang harus dilakukan oleh guru agar peserta didik tidak bosan dengan cara guru menyampaikan materi yang kurang bervariasi, maka perlu perubahan dari cara pendekatan belajar yang di terapkan salah satu pendekatan belajar yang ingin penulis gunakan ialah dengan menggunakan pendekatan bermain dorong bola estafet, botul, kekompakan, dan *game* mini.

Yang dimodifikasi dengan tujuan untuk mengatasi kurangnya ketertarikan peserta didik dalam proses pembelajaran *passing* atas dan kesalahan teknik dasar *passing* atas, Dalam hal ini Lutan (1998) menyatakan mengenai tujuan memodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dikutip oleh Husdarta (2011: 179) yaitu siswa memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan kemungkinan keberhasilan dalam berpartisipasi, dan siswa dapat melakukan pola gerak secara benar. Terkait dengan urain permasalahan-permasalahan di atas, maka penulis tertarik untuk melaksanakan penelitian, dengan judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli”.

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

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

Modifikasi permainan merupakan suatu usaha penyampaian materi dengan menyederhanakan alat dan peraturan yang disesuaikan dengan karakter peserta didik, yang bertujuan mempermudah proses belajar mengajar menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, serta membuat peserta didik lebih senang saat proses belajar berlangsung khususnya permainan bolavoli. Salah satu penyampaian pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan cara memodifikasi sebuah pembelajaran agar lebih menarik serta membuat siswa menjadi antusias dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Jadi modifikasi adalah suatu tindakan yang dilakukan dengan cara merubah bentuk sebuah barang dari yang kurang menarik menjadi lebih menarik lagi tanpa menghilangkan fungsi aslinya, serta menampilkan bentuk yang lebih bagus dari yang aslinya.

Hasil Belajar

Perkembangan hidup manusia tidak terlepas dari aktivitas belajar. Proses belajar tersebut merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungan. Diungkapkan Djamarah dan Zain (2013, p.2017) yaitu, setiap proses belajar mengajar selalu menghasilkan hasil belajar.

Aris Shoimin (dalam bukunya 2014: 20) Belajar merupakan suatu proses perubahan prilaku berdasarkan pengalaman tertentu. Pembelajaran merupakan suatu sistem yang

memiliki peran sangat dominan untuk mewujudkan kualitas pendidikan.

Dari penjelasan beberapa ahli, dapat diambil kesimpulan bahwa belajar pada hakekatnya adalah proses perubahan perilaku peserta didik dalam bakat pengalaman atau pelatihan. Artinya tujuan kegiatan belajar mengajar adalah tingkahlaku, baik yang menyangkut pengetahuan, keterampilan, sikap, bahkan meliputi segenap aspek pribadi.

Passing Atas

Muhammad Muhyi Faruq (2008 : 53), Cara melakukan teknik *passing* atas adalah jari-jari tangan terbuka lebar dan kedua tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan. Sebelum menyentuh bola, lutut sedikit di tekuk hingga tangan berada di muka setinggi hidup. Sudut antara siku dan badan \pm 45 derajat. Bola disentuhnya dengan cara meluruskan kedua kaki dan lengan. Sikap pergelangan tangan dan jari-jari tidak berubah. Akan tetapi yang sudah mahir biasanya eksplosif pergelangan tangan memegang peranan yang kasar.

Passing atas sering dilakukan oleh pemain yang mengambil posisi sebagai pengumpan dan sering menerima bola setelah mendapatkan *passing* bola dari *passing* pertama atau dikenal dengan istilah penerimaan bola kedua. Penerima bola kedua ini yang sering mengumpankan bola kepada pemukul bola agar bola bisa dipukul dengan tepat oleh si pemukul melewati net. Agar umpanan bola bisa tepat kepada si pemukul biasanya ada kode-kode tertentu yang diberikan umpan itu dekat dengan net atau jauh dengan net, umpan itu tinggi atau rendah di atas net.

Dalam setiap pembelajaran baik peserta didik setingkat SLTP, SMU maupun Perguruan Tinggi sering kali kita menjumpai kelemahan-kelemahan, yaitu sebagai berikut: 1). Siku terlalu rapat dengan badan sehingga jari-jari menunjuk ke atas. 2). Ibu jari menunjuk ke depan. 3). Jari-jari lemas dan rapat. 4). Bola kena telapak tangan. 5). Menggerakkan pergelangan tangan ke depan. 6). Gagal menempatkan diri di bawah bola. 7). Gagal meluruskan badan dan lengan. 8). Gagal menyentuh bola dengan tepat.

Pendekatan Hasil Belajar Atas Melalui Permainan

Dengan penerapan pendekatan belajar melalui permainan supaya ada ketertarikan atau minat yang lebih tinggi sehingga pendekatan belajar pada suatu proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan. Menurut Sudono (2006 : 1) bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan dengan atau tanpa mempergunakan alat yang menghasilkan pengertian atau memberikan informasi, member kesenangan maupun mengembangkan imajinasi pada anak.

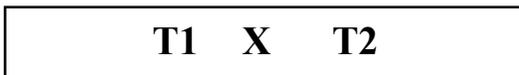
Menurut Piaget (dalam Mayke S. dan Tedjasaputra, 2001: 8), dalam proses pembelajaran perlu adaptasi dan adaptasi membutuhkan keseimbangan antara 2 proses yang saling menunjang yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses penggabungan informasi baru yang ditemui dalam realitas dengan struktur kognisi seseorang. Dalam proses ini bisa terjadi distorsi, modifikasi atau 'pembelokan' realitas untuk di sesuaikan dengan struktur kognisi yang dimiliki anak. Akomodasi adalah mengubah struktur kognisi seseorang untuk disesuaikan, diselaraskan dengan atau meniru dengan apa yang diamati dalam realitas.

Menurut beberapa pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa pendekatan belajar *passing* atas melalui permainan merupakan suatu proses dan aktivitas yang melibatkan seluruh indra yang mampu mengubah perilaku seseorang, dengan penerapan pendekatan belajar melalui permainan supaya ada ketertarikan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2010:3) secara umum metode penelitian diartikan sebagai cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Terdapat empat kata kunci yang perlu diperhatikan yaitu cara ilmiah, data, tujuan, kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini yaitu metode penelitian eksperimen. Menurut Sanjaya (2015 : 86) metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan desain *Pre-Eksperimental Design*. Bentuk *Pre-Eksperimental Design* yang digunakan penulis yaitu *One group pretest-posttest design*. Menurut Suryabrata (2012: 101-102) *One group pretest-posttest design* dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk ke dua kalinya. Rancangan ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Rancangan *One Group Pretest-Posttest Design*

Keterangan:

X = Treatment

T1 = Nilai pretest (sebelum diberi *treatment*).

T2 = Nilai posttest (setelah diberi *treatment*).

Kelompok eksperimen yang akan diberikan *treatment passing* atas akan diuji coba dulu (pretest) untuk mendapatkan data awal kemudian diberikan *treatment* sebanyak enam kali, setelah itu dilakukan *posttest* untuk mendapat data.

Populasi dan Sampel.

Populasi

Menurut Hadari Nawawi (2015: 150), “Populasi adalah keseluruhan obyek penelitian yang dapat terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai test atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian”. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas VIII SMP Negeri 4 Sungai Raya sebanyak 182 orang.

Sampel

Menurut Arikunto (2013:174) menyatakan “sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti”. Dalam pemilihan sampel menggunakan *purposive sampling*. Menurut Sugiyono (2017: 81) “*purposive sampling* adalah teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu”. *Sampling* ini mengambil atau memilih anggota sampel dari populasi yang belum menguasai teknik *passing* atas. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, pembelajaran *passing* atas bola voli di SMP Negeri 4 Sungai Raya kelas VIII A, B, C, D, E, dan F, dari ke enam kelas tersebut menunjukkan 60% peserta didik kelas B yang masih dikatakan kurang dalam menguasai pembelajaran *passing* atas, maka dalam penelitian ini penulis mengambil sampel kelas B yaitu berjumlah 32 orang peserta didik terdiri dari 18 orang laki-laki dan 14 orang perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data dalam penelitian ini digunakan tes. Menurut Arikunto (2013:193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, inteligensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Pelaksanaan penelitian terdiri dari tahap tes awal (*pretest*), perlakuan (*treatment*), dan tes akhir (*posttest*).

Instrumen Penelitian

Berdasarkan dengan bentuk tes yang digunakan dalam proses pengumpulan data, maka alat pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan tes teknik dasar *passing* atas. Tes ini diberikan sebelum dan sesudah menerapkan konsep modifikasi permainan pada pembelajaran teknik dasar *passing* atas dengan tujuan untuk kemampuan *passing* atas peserta didik.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli

Indikator	Unsur gerak yang dinilai	Penilaian	
		Ya	Tidak
Sikap awal	1) Jari-jari tangan terbuka lebar		
	2) Tangan membentuk mangkuk hampir saling berhadapan		
	3) Lutut sedikit ditekuk		

	4) Sudut antara siku dan badan ± 45 derajat
	5) Terima bola pada bagian belakang bawah
Sikap pelaksanaan	6) Meluruskan kedua lengan
	7) Pindah berat badan ke arah sasaran
	8) Sikap pergelangan tangan tidak berubah
	9) Jari-jari tidak berubah
	10) Luruskan kedua tungkai
	11) Luruskan lengan sepenuhnya
Sikap Akhir	12) Pinggul bergerak maju ke arah sasaran
	13) Telapak kaki sedikit diginjit
	14) Bergerak ke arah umpan
Jumlah	

Keterangan:

- Mendapat nilai 1 (satu), jika gerakan dilakukan dengan benar (YA)
- Mendapat nilai 0 (nol), jika gerakan dilakukan dengan salah (TIDAK)

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Jumlah yang didapat}}{\text{Jumlah maksimal}} \times 100$$

Sugiyono (2015 : 173) Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data itu valid, valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur.

Sedangkan Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama.

Adapun harga kritik untuk validitas butir instrument adalah 0,3. Menurut Femmy Roosje Kawuwung (2019) jika koefisien korelasi sama dengan 0,3 atau lebih (paling kecil 0,3) maka butir dalam instrument tersebut dinyatakan valid, sedangkan kurang dari 0,3 maka butir dalam instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Lebih jelas, dijelaskan pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Validitas Instrumen

No Soal	r hitung	r kritik	Keterangan
1	0,36	0,3	Valid
2	0,48	0,3	Valid
3	0,32	0,3	Valid
4	0,46	0,3	Valid
5	0,60	0,3	Valid
6	0,33	0,3	Valid

7	0,33	0,3	Valid
8	0,46	0,3	Valid
9	0,46	0,3	Valid
10	0,53	0,3	Valid
11	0,46	0,3	Valid
12	0,62	0,3	Valid
13	0,53	0,3	Valid
14	0,39	0,3	Valid

Tabel 3. Uji Coba Realibilitas Instrumen

Reliabel	r1122	0,53
	r11	0,69

Berdasarkan dua tabel di atas dapat disimpulkan bahwa hasil perhitungan validitas nomor item soal dari 14 soal tersebut, terdapat 14 soal yang valid atau seluruh nomor item soal valid semua dan perhitungan reliabel diperoleh r hitung $>$ r tabel ($0,69 > 0,632$) maka dapat diartikan ada korelasi yang signifikan, bahwa instrument tersebut reliabel.

Hasil perhitungan validitas nomor item soal dari 14 soal tersebut, terdapat 14 soal yang valid atau seluruh nomor item soal valid semua.

Hasil Penelitian

Penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli. Data hasil penelitian diperoleh melalui tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post-test*) dilakukan

pada bulan Oktober di SMP Negeri 4 Sungai Raya, diteruskan dengan perlakuan melalui pendekatan belajar *passing* atas melalui permainan pada bulan Agustus di SMP Negeri 4 Sungai Raya dan kemudian pengambilan data *post-test* dilakukan di SMP Negeri 4 Sungai Raya. Subjek penelitian adalah peserta didik SMP Negeri 4 Sungai Raya Kelas VIII B dengan jumlah 32 orang.

Deskripsi hasil penelitian berupa data *pre-test* dan *post-test* eksperimen dan hasil *passing* atas peserta didik SMP Negeri 4 Sungai Raya yang telah dilakukan. Berdasarkan data yang diperoleh bahwa nilai minimum *pre-test* 43 dan *post-test* 50, nilai maksimum *pre-test* 78 dan *post-test* 85, mean *pre-test* 65,53 dan *post-test* 77,56, median *pre-test* 67,5 dan *post-test* 78, dan modus *pre-test* 78 sedangkan modus *post-test* 85.

Tabel 4. Distribusi Frekuensi *Pre-test* Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli

Kriteria	Nilai	Frekuensi	F%
Baik Sekali	83	0	0%
Baik	71-82	10	31,25%
Cukup	59-70	12	37,5%
Kurang	48-58	7	21,875%

Kurang Sekali	<48	3	9,375%
Jumlah	-	32	100%

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Post-test* Hasil Belajar *Passing* Atas Bola Voli

Kriteria	Nilai	Frekuensi	F%
Baik Sekali	91	0	0%
Baik	84-90	14	43,75%
Cukup	74-83	9	28,125%
Kurang	63-73	7	21,875%
Kurang Sekali	<63	2	6,25%
Jumlah	-	32	100%

Berdasarkan dua tabel di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pada *post-test* dan *pre-test* di kriteria baik sekali memiliki frekuensi yang sama yaitu 0 atau tidak adanya peningkatan maupun penurunan, pada *pos-test* di kriteria baik mengalami peningkatan dengan frekuensi 14 dimana pada *pre-test* memiliki frekuensi 10, pada *pos-test* di kriteria cukup mengalami penurunan dengan frekuensi 9 dimana pada *pre-test* memiliki frekuensi 12, pada *post-test* dan *pre-test* di kriteria kurang memiliki frekuensi yang sama yaitu 7 atau tidak adanya peningkatan maupun penurunan,

dan di kriteria kurang sekali pada *post-test* mengalami penurunan dengan frekuensi 2 dimana pada *pre-test* memiliki frekuensi 3.

Hasil Analisis Data

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah populasi berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahuinya dengan cara melihat $Chi Kuadrat_{hitung}$ dan $Chi Kuadrat_{tabel}$. Data dinyatakan normal jika $Chi Kuadrat_{hitung} < Chi Kuadrat_{tabel}$ dan dapat dilihat pada tabel ujian normalitas pre-test dan post-test berikut:

Tabel 6. Uji Normalitas Pre-test dan Post-Test

Pre-Test	$Chi Kuadrat_{hitung}$	617,8	Normal
	$Chi Kuadrat_{tabel}$	11,3	
Post-Test	$Chi Kuadrat_{hitung}$	1450,78	Normal
	$Chi Kuadrat_{tabel}$	11,3	

Dari tabel diatas dapat kita lihat uji normalitas pre-test dengan jumlah $Chi Kuadrat_{hitung} = 617,8$ dan $Chi Kuadrat_{tabel} = 11,3$ maka data berdistribusi normal sedangkan uji normalitas post-test jumlah $Chi Kuadrat_{hitung} = 1450,78$ dan $Chi Kuadrat_{tabel} = 11,3$ maka data berdistribusi normal.
Uji Homogenitas

Uji Homogenitas berguna untuk mengetahui homogenitas atau tidak homogenitas dari sampel yang diambil dari populasi. Kriteria homogenitas jika F hitung < F tabel test dinyatakan homogen, jika F hitungan > F tabel test dikatakan tidak homogen data dalam penelitian. Adapun hasil uji homogenitas yang telah dilakukan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 7. Data Hasil Uji Homogenitas

F_{hitung}	0,85	Normal
F_{tabel}	2,38	Normal

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa $f_{hitung} = 0,85 \leq f_{tabel} = 2,38$ maka data tersebut berdistribusi homogen. Kesimpulan dari data *pre-test* dan *post-test* berdistribusi homogen.

Pengujian Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui penerimaan atau penolakan hipotesis yang dianjurkan, uji hipotesis menggunakan uji-t pada taraf signifikan 5%. Hasil uji hipotesis (uji-t) pada kelompok eksperimen adalah sebagai berikut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 8. Data Hasil Uji-t

T_{hitung}	9,50	Ada Beda
T_{tabel}	1,695	

Berdasarkan hasil uji t tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} 9.50 > t_{tabel} 1,695$ hal tersebut menunjukkan diartikan H_a : diterima dan H_o : ditolak. Jika H_a diterima maka hipotesisnya berbunyi “adanya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli”.

Persentase Pengaruh

Analisis uji persentase pengaruh dilakukan untuk mengetahui seberapa besar skala persentase pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli. Setelah dilakukan perhitungan persentase pengaruh maka hasilnya yang diperoleh yaitu sebesar = 18,36%.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Adapun kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilakukan berdasarkan hasil rekapitulasi data, baik *post-test* maupun *pre-test* maka dapat dilakukan terdapat pengaruh yang signifikan modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas sebesar 18,36 % atau nilai *post-test* lebih besar dari nilai *pre-test*. Analisis uji pengaruh penarikan hipotesis nilai dari $t_{hitung} = 9,50$ lebih besar dari $t_{tabel} 1,695$, artinya terdapat pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar *passing* atas bola voli pada peserta didik SMP Negeri 4 Sungai Raya.

Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian diatas, bahwa penelitian ini terdapat pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar

passing atas bola voli sehingga model pembelajaran seperti ini dapat di gunakan dalam pembelajaran *passing* atas bola voli. Ada beberapa sasaran yang dapat disampaikan yaitu: 1). Bagi peserta didik masih rendah kemampuan *passing* atas dapat diberikan dengan cara melalui permainan. 2). Bagi guru agar memberikan pembelajaran dengan berbagai metode pembelajaran yang efektif dan menciptakan model-model permainan dalam pembelajaran agar dalam pembelajaran peserta didik tidak merasa jenuh dengan harapan peserta didik mempunyai kemampuan *passing* atas yang lebih baik lagi. 3). Bagi peneliti selanjutnya dapat menganalisis variabel-variabel lain yang mempengaruhi serta pembelajaran *passing* atas.

DAFTAR RUJUKAN

- Viera, L. Barbara & Fergusson, Jill Bonnie (2004). Bola Voli Tingkat Pemula. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Kustawan, Dedy. (2013). Analisis Hasil Belajar. Jakarta Timur: Luxima Metro Media.
- Irfandi, (2015). Pengembangan Model Latihan Sepak Bola dan Bola Voli. Yogyakarta: Budi Utama.
- Faruq, Muhyi Muhammad. (2008). Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Voli. Jakarta: Grasindo.
- Sudono, Anggani. (2006). Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta: Grasindo

- Supendi, Pepen & Nurhidayat, SP. (2008). *Fun Game*. Jakarta: Penebat Swadaya.
- Shoimin, Aris. (2014). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*, Yogyakarta: Ar. Ruzz Media.
- S, Mayke & Tedjasaputra. (2001). *Bermain, Mainan, dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Lefudin. (2014). *Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta: Deepublish.
- Syarifuddin, Aip. (2003). *Panduan Olahraga Bola Voli*, Jakarta: Grasindo.
- Maksum, Ali. (2007). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Sevilla, G. Consuelo, dkk (2006). *Pengantar Metode Penelitian: An Introduction To Research Methods*, Jakarta: Universitas Indonesia.
- Sugiyono, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA, cv.
- Sugiyono (2009). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Widoyoko, Putro Eko. (2012). *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kawuwung, Roosje Femmy. (2019). *Implementasi Perangkat Pembelajaran Inkuiri Terbuka*. Malang: Seribu Bintang.
- Hardianto, Tri. (2014). *Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Kerjasama Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas XI SMAN 1 Kesamben Jombang*.
- Astuti, Yuli Arini. (2010). *Kumpulan Games Cerdas & Kreatif*. Yogyakarta: Pustaka Anggrek.