

## **PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN TARGET GAMES UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTOR PASSING ATAS BOLA VOLI SMAN 1 MANIS MATA**

**Wahyu Yoga Pratama**  
[hpcomyoga16@gmail.com](mailto:hpcomyoga16@gmail.com)  
**Universitas PGRI Semarang**

### *Abstract*

*This research was motivated by the effect of game modification target games to improve psychomotor abilities. This research aims to determine the effect of game modification on the passing learning outcomes of SMA Negeri 1 Manis Mata volleyball. The data in this study included pretest and posttest data using the results of passing practice on volleyball class X. The mean result (average) was obtained from the pretest data of the upper passing assessment results for the control class not using modified target games of 53.2510, with variance of 48.806, standard deviation of 6.98612, and maximum and minimum values of 66.67 and 40.00 respectively. The mean result of the posttest data of the upper passing assessment results for the control class did not use game modification target games of 60.4115, with a variance of 49.777, standard deviation of 7.05526, and maximum and minimum values of 73.33 and 46.67 respectively. The conclusion of this study was the effect of Passing Over Volleyball SMAN 1 Manis Mata control of 60.4115 and the average assessment of upper passing psychomotor ability in the experimental class of 83.0453. Advice for students to be motivated in participating in sports learning at SMAN 1 Manis Mata in learning volleyball.*

**Keywords:** target, game, psychomotor, volleyball

### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakang oleh pengaruh modifikasi permainan target games untuk meningkatkan kemampuan psikomotor. Riset ini memiliki tujuan untuk mengetahui adanya pengaruh modifikasi permainan terhadap hasil belajar passing atas bola voli SMA Negeri 1 Manis Mata. Data pada penelitian ini meliputi data pretest dan posttest menggunakan hasil praktik passing atas bola voli kelas X. Diperoleh hasil mean (rata-rata) dari data pretest hasil penilaian passing atas untuk kelas kontrol tidak menggunakan modifikasi permainan target games sebesar 53,2510, dengan varians sebesar 48,806, simpangan baku sebesar 6,98612, dan nilai maksimum dan minimum berturut-turut sebesar 66,67 dan 40,00. Adapun hasil mean (rata-rata) dari data posttest hasil penilaian passing atas untuk kelas kontrol tidak menggunakan modifikasi permainan target games sebesar 60,4115, dengan varians sebesar 49,777, simpangan baku sebesar 7,05526, dan nilai maksimum dan minimum berturut-turut sebesar 73,33 dan 46,67. Simpulan dari penelitian ini adanya pengaruh Passing Atas Bola Voli SMAN 1 Manis Mata kontrol sebesar 60,4115 dan rata-rata hasil penilaian kemampuan psikomotor passing atas pada kelas eksperimen sebesar 83,0453. Saran bagi siswa agar dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran olahraga di SMAN 1 Manis Mata dalam belajar bola voli.

**Kata kunci:** target, games, psikomotor, bola voli

## PENDAHULUAN

Hakikat pembelajaran pendidikan jasmani adalah untuk membentuk dan mengembangkan keterampilan motorik, kemandirian, kerjasama, dan pengembangan karakter siswa. Dalam konteks konsep teknik dasar permainan bola voli, siswa diajarkan tentang teknik servis, passing, setting, serangan, dan blok. Teknik servis melibatkan pukulan bola dari belakang garis servis dengan tujuan membawa bola ke lapangan lawan. Teknik passing melibatkan penerimaan bola dengan menggunakan lengan dan tangan untuk mengarahkan bola ke setter. Teknik setting melibatkan pengaturan bola yang tepat agar bisa di serang oleh pemain lain. Teknik serangan melibatkan pukulan keras dan akurat dengan tangan untuk mengirim bola ke lapangan lawan. Terakhir, teknik blok melibatkan gerakan cepat untuk mencegah bola lawan masuk ke sisi lapangan sendiri. Dengan mempelajari dan menguasai teknik dasar ini, siswa dapat memahami pentingnya kerjasama tim, kedisiplinan, dan dedikasi dalam mencapai tujuan dalam permainan bola voli (Sultan, 2018, p. 2).

Teknik dasar yang wajib dikuasai adalah mengumpan atau passing bola. Gerakan ini memiliki tujuan guna menyerang pertahanan lawan untuk mendapatkan poin baik passing bawah maupun passing atas. Namun, jika ada peluang bagus, umpan *overhead* juga bisa digunakan sebagai pelanggaran untuk memasukkan bola ke ruang angkasa. Teknik mengumpan dalam permainan bola voli sebagai salah satu keterampilan fundamental yang harus dikuasai pemain. *Passing* atas merupakan cara menerima bola pertama dari serangan atau pukulan pertama servis dari lawan di depan net (Rohendi, 2020). Selanjutnya KBBI menjelaskan bahwa tujuan *passing* atas guna membuat strategi untuk menyerang lawan agar mendapatkan poin bagi tim voli. Menurut (Ma'mum, 2001) *target games* adalah permainan benda bergerak yang biasanya memerlukan penekanan pada tingkat ketelitian yang tinggi. Jadi permainan ini memerlukan konsentrasi dan ketelitian yang tinggi.

Peneliti tertarik untuk menggunakan model pelatihan permainan target yang ditingkatkan untuk meningkatkan kemampuan psikomotorik overhead siswa. Hal ini didasarkan pada penelitian (Akbar & Hermanzoni, 2019) terdapat perubahan yang meningkat signifikan sebanyak 13,3 persen

keterampilan umpan atas pada siswa melalui *target games*. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya modifikasi permainan sasaran untuk meningkatkan kinerja psikomotorik passing SMAN 1 Manis Mata. Permainan sasaran adalah permainan yang menggerakkan benda dan biasanya memerlukan penekanan pada tingkat ketelitian yang tinggi. Jadi permainan ini memerlukan konsentrasi dan ketelitian yang tinggi, diawali gerakan umpan-umpan bola lalu siswa diarahkan bola dan dilatih oleh pendidik. Pendidik memiliki pemahaman materi isi pembelajaran bagaimana siswa diharuskan memahami pembelajaran oleh pendidik atau guru penjasorkes.

Berdasarkan observasi peneliti SMAN 1 Manis Mata, peneliti menemukan banyak kendala yang ditemui siswa saat melakukan passing atas. Ketika seorang siswa melakukan umpan buruk, bola meleset dari sasaran ketika bersentuhan dengan jari tangan. Pada saat melakukan gerakan umpan atas, bola tersebut tidak mencapai ketinggian yang diharapkan. Hal ini disebabkan karena kelenturan tangan siswa kurang maksimal mengingat siswa terlihat cepat letih saat latihan bola voli. Selain itu, penggunaan teknik pembelajaran dinilai kurang efektif yang mengakibatkan siswa kurang maksimal dalam melaksanakan umpan atas dalam permainan bola voli.

Penelitian dari (Khoriyah, 2015) menunjukkan modifikasi permainan bola mampu meningkatkan hasil pembelajaran teknik bola voli khususnya teknik umpan atas pada siswa SD Negeri Cangkring 01 Kabupaten Tegal. Terakhir riset yang dilakukan oleh (Faozi, Jaelani, & Fikri, 2018) adanya pengaruh pemberian permainan target.

Dari uraian latar belakang masalah dan beberapa penelitian yang relevan peneliti tertarik untuk meningkatkan teknik dasar permainan bola voli passing atas menggunakan modifikasi model pembelajaran *target games target games*. Sehingga, melalui riset yang dilakukan peneliti mampu memberikan kontribusi kepada pelatih dan pendidik mata pelajaran penjasorkes di SMA Negeri 1 Manis Mata.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang dilakukan peneliti mengadopsi riset eksperimental. Penggunaan pendekatan ini didasarkan pada pertimbangan bahwa hakikat penelitian eksperimental adalah

melakukan percobaan terhadap sesuatu untuk mengetahui akibat atau akibat suatu perlakuan. Pada penelitian ini menggunakan modifikasi alat pembelajaran guna meningkatkan kemampuan passing atas siswa SMA Negeri 1 Mata dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Penelitian ini menggunakan pre-post test design. Tes passing atas digunakan sebagai teknik pengumpulan data.

**Tabel 1** Desain penelitian

<b>Kelompok</b>	<b>Pretest</b>	<b>Treatment</b>	<b>Posttest</b>
Eksperimen	O1	X	O2
Control	O3		O4

Keterangan :

- O<sub>1</sub> & O<sub>3</sub> : Tes Awal.
- O<sub>2</sub> : Tes Akhir (Perlakuan).
- O<sub>4</sub> : Tes Akhir (Perlakuan).
- X : Perlakuan (Modifikasi Alat).

Sampelnya adalah 20 siswa dari seluruh kelas X. Gunakan eksperimen dan kontrol. Menurut (Jakni, 2016, p. 87) *purposive sampling* dalam penelitian ini menentukan sampel dengan mempertimbangkan faktor-faktor tertentu. Seperti namanya, sampel dikumpulkan guna maksud tertentu. Populasi yang dijadikan sampel diyakini peneliti memiliki informasi yang dibutuhkan untuk riset, maka dapat di simpulkan bahwa sampel dalam penelitian ini menggunakan sampel X IPS 2 dan X IPS 1 berjumlah 54. Analisis prasyarat, deskriptif statistic dan uji hipotesis digunakan sebagai analisa dalam penelitian ini dengan bantuan SPSS versi 22. Sebelum melakukan uji-t, hipotesis data terlebih dahulu diuji untuk memungkinkan analisis yang lebih baik. Tujuan pengujian prasyarat adalah untuk menentukan data normal atau tidak.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Manis Mata yang beralamat di Ratu Elok Kecamatan Manis Mata, Kabupaten Ketapang Provinsi Kalimantan Barat. Pengambilan data dilakukan pada 8 Mei 2023 sampai dengan 12 Mei 2023. Berikut adalah tabel statistik deskriptif.

**Tabel 2** Statistik Deskriptif Data Hasil belajar

<b>Statistik</b>	<b><i>Pretest</i></b>	<b><i>Posttest</i></b>
N	27	27
Mean	53,2510	60,4115
Varians	48,806	49,777
Simpangan Baku (Std. Deviation)	6,98612	7,05526
Nilai Tertinggi	66,67	73,33
Nilai Terendah	40,00	46,67

Hasil mean (rata-rata) dari data *pretest* hasil penilaian *passing* atas untuk kelas kontrol tidak menggunakan modifikasi permainan *target games* sebesar 53,2510, dengan varians sebesar 48,806, simpangan baku sebesar 6,98612, dan nilai maksimum dan minimum berturut-turut sebesar 66,67 dan 40,00. Adapun hasil mean (rata-rata) dari data *posttest* hasil penilaian *passing* atas untuk kelas kontrol tidak menggunakan modifikasi permainan *target games* sebesar 60,4115, dengan varians sebesar 49,777, simpangan baku sebesar 7,05526, dan nilai maksimum dan minimum berturut-turut sebesar 73,33 dan 46,67.

**Tabel 3** Statistik Deskriptif Data Kelas Eksperimen

<b>Statistik</b>	<b>Pretest</b>	<b>Posttest</b>
N	27	27
Mean	54,8148	83,0453
Varians	50,142	50,958
Simpangan Baku (Std. Deviation)	7,08113	7,13852
Nilai Tertinggi	66,67	93,33
Nilai Terendah	40,00	66,67

Berdasarkan data analisis diperoleh rata-rata dari data *pretest* penilaian *passing* atas untuk kelas kontrol tidak menggunakan modifikasi permainan *target games* sebesar 54,8148, dengan varians sebesar 50,142, simpangan baku sebesar 7,08113, dan nilai maksimum dan minimum berturut-turut sebesar 66,67 dan 40,00. Adapun hasil mean (rata-rata) dari data *posttest* hasil penilaian *passing* atas untuk kelas kontrol tidak menggunakan modifikasi permainan *target games* sebesar 83,0453, dengan varians sebesar 50,958, simpangan baku sebesar 7,13852, dan nilai maksimum dan minimum berturut-turut sebesar 93,33 dan 66,67.

**Tabel 4** Uji Hipotesis Untuk Perbedaan Kelompok

<b>Kelas</b>	<b>Mean</b>	<b>Thitung</b>	<b>Ttabel (5%,df=26)</b>	<b>Sig.(2- tailed)</b>	<b>Keterangan</b>
Kontrol	60,4115	-13,230	1,70562	0,000	Berbeda signifikan
Eksperimen	83,0453				

Dari data di atas nilai thitung -13,230 dan nilai tabel distribusi  $T \alpha = 5\%$  dan  $df = 26$  yaitu Ttabel sebesar 1,70562. Karena nilai  $|Thitung| > Ttabel$  atau  $|-13,230| > 1,70562$ , adapun hasil Hipotesis yang memiliki arti kelas kontrol dan kelas eksperimen terhadap peningkatan hasil penilaian kemampuan psikomotor *passing* atas bola voli SMAN 1 Manis Mata. Dimana rerata hasil

penilaian kemampuan psikomotor *passing* atas pada kelas kontrol sebesar 60,41 dan rerata hasil penilaian kemampuan psikomotor *passing* atas pada kelas eksperimen sebesar 83,04. Sehingga modifikasi permainan *target games* terhadap kemampuan psikomotor *passing* atas bola voli SMAN 1 Manis Mata.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan pada permainan target untuk meningkatkan kemampuan *passing* psikomotorik Bola Voli SMAN 1 Manis Mata, disimpulkan bahwa modifikasi permainan pada permainan target mempengaruhi kemampuan *passing* psikomotorik yang dapat Anda lampirkan. Bola Voli SMAN 1 Manis Mata. Bagi siswa, agar dapat termotivasi dalam mengikuti pembelajaran olahraga di SMAN 1 Manis Mata, khususnya pada pembelajaran bola voli *passing* atas. Adapun rekomendasi untunk guru, agar dijadikan sebagai bahan referensi model pembelajaran inovatif pada praktik *passing* atas bola voli di SMAN 1 Manis Mata. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan dalam meningkatkan kemampuan psikomotor siswa menggunakan variabel lain sebagai pembanding.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Akbar, R & Hermanzoni. (2019). Pengaruh Metode Latihan Permainan Target Terhadap Keterampilan Passing Atas. *Jurnal Patriot*, 1(2), 532-543.
- Anas, S. (1996). Pengantar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Anderson, W, & Krathwohl, R. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives. Allyn & Bacon.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2016). Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Biggs, J., & Tang, C. (2011). Teaching for Quality Learning at University. McGraw-hill education (UK).
- Bucher, C. A. (1983). Foundations of Phisical Education & Sport. The C.V. Mosby Company.
- Cahyanto, A. G., & Hidayat, T. (2015). Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIIC Smpn 1 Tulangan Kabupaten Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(3), 691-695.
- Chandler, T., Cronin, M., & Vamplew, W. (2002). Sport and Physical Education: The Key Concepts. London. doi:<https://doi.org/10.4324/9780203467145>

- Chin, S. N. (2015). *Theories of Learning and Teaching: What Do They Mean for Educators?* Washington, DC: National Education Association.
- Emda, A. (2017). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172-182.
- Faozi, F., Jaelani, J., & Fikri, A. (2018). Pengaruh Latihan Permainan Target Terhadap Passing Atas pada Siswa Putra Ekstrakurikuler Bola Voli di Sekolah Menengah Kejuruan Doa Bangsa Palabuhan Ratu. *Jurnal Olympia*, 1(2), 1-7.
- Fink, L. D. (2013). *Creating Significant Learning Experiences: An Integrated Approach to Designing College Courses*. John Wiley & Sons.
- Gulö. (2010). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hasnah, d. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Murid SD Negeri Kumala. *Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(1), 41-47.
- Hutagalung, E. A., Sunarno, A., & Hasibuan, S. (2020). Development of Volleyball Service-Learning Model from Seventh Grade Student. *UnlcoDE 2019*, 23, 198-200.
- Jakni. (2016). *Metodologi Penelitian Eksperimen Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Kartiko, I. T. (2021). Pengaruh Permainan Modifikasi Volkraw dan Permainan Kelompok Passing Tong Terhadap Hasil Belajar Passing Bawah Bola Voli di SMP N 6 Petarukan. *STAND: Journal Sports Teaching and Development*, 2(1), 26-31.
- Khoriyah, Z. (2015). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Permainan Bola Panas. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Receptions*, 4(10), 2151 - 1255.
- Krathwohl, D. R., Bloom, B. S., & Masia, B. B. (1973). *Taxonomy of educational objectives, the classification of educational goals. Handbook II: Affective domain*. New York: David McKay Co.
- Lynch, T. (2016). *The Future of Health, Wellbeing and Physical Education: Optimising Children's Health through Local and Global Community Partnerships*. Palgrave Macmillan.
- Ma'mum, A. (2001). *Pendekatan keterampilan Taktis Dalam Pembelajaran Bola Voli*. Jakarta: Direktorat Jendral Olahraga.
- Mitchell, S. A., Oslin, J. L., & Griffin, L. L. (2006). *Teaching Sport Concepts and Skills : A Tactical Games Approach*. Illinois. Human Kinetics.
- Pratama, M. A., & Hidayat, T. (2022). Pengaruh Pembelajaran Serviceatas Bola Voli dengan Media Bola Modifikasi pada Siswa Kelas X IPA SMAN 3 Bojonegoro. *Jurnal Pembelajaran dan Pengembangan Diri*, 2(3), 535–544.
- Purwanto, N. (2009). *Prinsip – Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rohendi, A. (2020). Pengembangan Model Pembelajaran Passing Atas Bola Voli Berbasis. *Jpoe*, 1(1), 1-12.
- Romadhan, Q. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Passing Atas dalam Permainan Bola Voli Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament. *Skripsi Universitas Islam Riau Pekanbaru*.
- Schunk, D. H. (2012). *Learning theories an educational perspective*. Pearson Education, Inc.

- Simpson, E. J. (1972). *The classification of educational objectives in the psychomotor domain*. Washington, DC: Gryphon House.
- Slavin, R. E. (2018). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Allyn & Bacon .
- Sudjana, N. (2005). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sultan, M. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Derajat Kebugaran Jasmani melalui Tes Lari Jarak Menengah 800 M pada Siswa Kelas XI BDP–3 Semester Ganjil dengan Menggunakan Metode Bermain di SMK Negeri 2 Balikpapan. *Jurnal Ilmu Pendidikan LPMP Kalimantan Timur*, 1-12.
- Surdjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Suyuti, H. A., & Hakim, H. (2018). Upaya Peningkatan Hasil Belajar Passing Atas Pada Permainan Bola Voli Melalui Modifikasi Alat Pembelajaran Murid SD Negeri Kumala. *SPORTIVE: Journal Of Physical Education, Sport and Recreation*, 2(1), 41-47.
- Tunsiyah. (2013). *Upaya Peningkatan Penguasaan Passing Atas dalam Pembelajaran Bola Voli Melalui Pendekatan Paikem pada Siswa Kelas V SDN Ungaran Kecamatan Kutowinangun Kabupaten Kebumen*. Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Turmuzi, F., Purnamaningsih, I. R., & R, A. K. (2021). Teaching Games for Understanding dalam Meningkatkan Kemampuan Passing Atas Bola Voli. *Jurnal Patriot*, 3(3), 302-313.
- Viera, B. L. (2000). *Bola Voli (Tingkat Pemula)* diterjemahkan oleh Monti. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Zimmerman, B. J. (2013). Self-Regulated Learning and Academic Achievement: An Overview. *Educational Psychologist*, 25(1), 3-17.