

**PENGARUH PERMAINAN KUCING-KUCINGAN DAN PERMAINAN ESTAFET
BOLA UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN PSIKOMOTOR *PASSING*
BAWAH BOLA VOLI PADASISWA KELAS ATAS MI MIFTAHUL
ILMIYAH MOJOWETAN BLORA**

Ahmad Elly Sasputra
ahmadellysasputraelly@gmail.com
Universitas PGRI Semarang

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi karena kurangnya metode pembelajaran yang terprogram terhadap kemampuan *passing* bawah bola voli di MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora. *Passing* bawah yang dilakukan oleh pemain MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora masih kurang sesuai dengan target yang telah ditentukan sehingga nilai psikomotor *passing* bawahnya rendah dan banyak yang belum tuntas. Riset ini memakai metode kuantitatif serta model *pre-experimental design* dan jenis *two-group pretest-posttest design*. Populasi dari riset ini yaitu semua pemain anak kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora. Sampel dalam riset ini ialah kelas V yang berjumlah 27 dan kelas VI yang berjumlah 25 anak. Dalam riset ini peneliti memakai sampel *random sampling*, data penelitian ini diperoleh dari penilaian kepada siswa. Hasil penelitian yaitu *signed test* diperoleh nilai Z sebesar -3.656 pada permainan kucing-kucingan dan nilai *asympt sig. (2-tailed)* 0.000 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05) maka menolak Ho1, sehingga ada pengaruh permainan kucing-kucingan dalam meningkatkan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli pada anak kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora. Pada *uji wilcoxon* permainan estafet bola diperoleh nilai Z sebesar -3.933 dan nilai *asympt sig. (2-tailed)* 0.000 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05) jadi menolak Ho2, sehingga ada pengaruh permainan estafet bola untuk meningkatkan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli pada siswa kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora. Sehingga permainan kucing-kucingan dan permainan estafet bola sama-sama mampu memberikan peningkatan dalam kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli pada anak kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora. Simpulan penelitian ini adalah bahwa permainan kucing-kucingan dan estafet bola sama-sama memberi pengaruh yang signifikan untuk menaikkan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli. Saran pada riset ini dapat memberi peningkatan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli melalui pembelajaran dengan permainan kucing-kucingan dan estafet bola.

Kata kunci: Permainan kucing-kucingan, permainan estafet bola, *Passing* bawah bola voli

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada hakikatnya mempunyai tujuan yang sama seperti halnya mata pelajaran yang lain, yang harus dirumuskan dan dirancang setiap hari. Penjas menjadi komponen dari kegiatan intrakurikuler di sekolah yang perlu dipentingkan dalam latihan jasmani dan olahraga kesehatan selaku wadah sebagai pendidikan intelektual, pendidikan moral dan spiritual, kemudian selaku wadah untuk menaikkan derajat sehat dinamis, dan uraian kecakapan motorik yang lebih baik (Widyatmoko, 2019 : 4).

Bola voli yaitu sebuah olahraga yang memainkannya dengan cara melintaskan bola di atas net, yang bertujuan untuk bisa menjatuhkan bola ke dalam lapangan lawannya dan untuk mendapatkan poin dalam permainan tersebut. Permainan bola voli dimainkan oleh dua tim yang saling berlomba dalam mendapatkan poin kemenangan, dimana setiap timnya berjumlah 6 (orang) (Fetrianto, Farizal, 2017 : 56). Mengenai teknik dalam bola voli yang harus dimengerti dan dipahami oleh peserta didik diantaranya yaitu: teknik *passing*, teknik *smash*, teknik *block*, teknik *service*. Dalam proses belajar teknik dasar permainan bola voli anak masih merasakan kesusahan dalam melakukan teknik-teknik saat permainan bola voli, oleh karena itu pelajaran materi permainan bola voli menjadi kurang maksimal.

Permainan Kucing-kucingan yaitu permainan yang mirip dengan cerita kartun *Tom and Jerry*, permainan ini menunjukkan seperti kucing memburu tikus. Ada anak yang memerankan “kucing” dan seorang anak lainnya memerankan “tikus”. Kemudian anak lainnya melakukan melingkar dengan saling menggandeng tangan. Anak-anak yang membentuk lingkaran ini bertugas menjaga Si Tikus dari kejaran Sang Kucing.

Permainan estafet bola yaitu merupakan permainan dari lari estafet yang bisa dimainkan dengan memberikan benda atau kun yang diestafetkan ke anggota dalam timnya. Dalam riset ini, permainan dilaksanakan dengan bola warna-warni yang dipindah dengan cara estafet. Selanjutnya anak yang ada dalam baris paling depan berlari ke sisi yang lain untuk memasukkan bola tersebut ke dalam keranjang dan mengambil benda untuk pembeda poin untuk timnya (Lestari & Puspitasari, 2021 : 754).

METODE PENELITIAN

Dalam melakukan riset ini peneliti memakai metode Kuantitatif dan model *pre-experimental design* serta menggunakan jenis *two-group pretest-posttest design* dalam mengetahui pengaruh permainan kucing-kucingan dan permainan estafet bola untuk menaikkan aspek psikomotor *passing* bawah bola voli anak kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora.

Dalam desain ini ada tes awal atau *pretest*, sebelum diberi model pembelajaran pada anak. Maka dari itu hasil adanya permainan bisa dilihat lebih akurat karena bisa membedakan dalam keadaan sebelum diberi permainan. Desain ini dapat diperlihatkan seperti berikut (Sugiyono, 2010)

Subjek	Pretest	Perlakuan	Posttest
S ₁ ➡	Pretest	KK ➡	Posttest
S ₂ ➡	Pretest	EB ➡	Posttest
Membandingkan hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>			

Gambar 3.1

Desain Penelitian

Keterangan:

S₁ : Kelompok A (Kucing-kucingan)

S₂ : Kelompok B (Estafet Bola)

Populasi dari riset ini merupakan semua anak yang ada di kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora.

Tabel 3.1
Daftar Populasi Penelitian

No	Kelas	Putra	Putri	Jumlah
1	IV	15	13	28
2	V	14	13	27
3	VI	12	13	25
Jumlah				80

Sampel dari riset ini yaitu anak kelas atas MI Miftahul Ilmiah Mojowetan Blora.. Kelas yang mendapatkan permainan kucing-kucingan ialah anak kelas V yang berjumlah 27 anak dan kelas yang

mendapatkan permainan estafet bola adalah siswa kelas VI yang berjumlah 25 anak dengan rincian sebagai berikut:

- a. Kelompok A: Kelas IV yang berjumlah 27 anak
- b. Kelompok B: Kelas V yang berjumlah 25 anak

Dalam riset ini peneliti memakai sampel *random sampling*, menurut Sugiyono (2017) teknik *Random Sampling* ialah pemilihan kelompok sampel dari kelompok yang digunakan secara acak tanpa mempertimbangkan kemampuan yang ada pada kelompok itu di setiap kelasnya dari 3 kelas yaitu kelas IV yang berjumlah 27 anak dan anak kelas V yang berjumlah 25 anak yang dipilih dan dibagi menjadi 2 kelompok yaitu, kelompok A dan kelompok B.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil *pretest* serta *posttest* bis dilihat bahwa nilai rerata *pretest* menggunakan permainan kucing-kucingan dimana diperoleh rata-rata 67 dengan presentase 37%, kemudian setelah dilakukan treatment dan dilanjut *posttest* menunjukkan rata-rata 85 dengan presentase 92% dari hal tersebut menunjukkan penambahan yang dimana sebelum diberikan treatment mendapat presentase 37% naik menjadi 92%, kenaikan nilai sebanyak 55%. Kemudian dalam hasil *pretest dan posttest* diatas melihatkan jika nilai rerata *pretest* menggunakan permainan estafet bola dimana didapatkan 65 dengan presentase 24%, kemudian setelah dilakukan treatment dan dilanjut *posttest* menunjukkan rata-rata 85 dengan presentase 96% dari hal tersebut menunjukkan penambahan yang dimana sebelum diberikan treatment mendapat presentase 24% naik menjadi 96%, kenaikan nilai sebanyak 72%. Dari hasil ketrampilan tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh permainan kucing-kucingan dan estafet bola.

Dikarenakan data menunjukkan tidak normal maka uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon, hasil uji tersebut dijelaskan dalam tabel 4.6 ini:

Tabel 4.6
Uji Wilcoxon

Test Statistics^a

	Posttest- Eksperimen permainan kucing - kucingan - Pretest- Eksperimen permainan kucing - kucingan	Posttest- Kontrol permainan estafet bola - Pretest- Kontrol permainan estafet bola
Z	-3.656 ^b	-3.933 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	.000	.000

a. Wilcoxon Signed Ranks Test

b. Based on negative ranks.

Dari hasil uji wilcoxon signed test diperoleh nilai Z sebesar -3.656 pada permainan kucing-kucingan dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.00 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05) maka menolak ho1, sehingga bisa diambil kesimpulan ada pengaruh permainan kucing-kucingan dalam memberikan peningkatan aspek psikomotor *passing* bawah permainan voli anak kelas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora. Pada uji wilcoxon permainan estafet bola diperoleh nilai Z sebesar -3.933 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.00 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05) maka menolak ho2, sehingga dapat disimpulkan Ada pengaruh permainan estafet bola untuk menaikkan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli anak kelas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora.

Dikarenakan data menunjukkan tidak normal maka uji hipotesis menggunakan uji Wilcoxon, hasil uji tersebut yaitu *signed test* diperoleh nilai Z sebesar -3.656 pada permainan kucing – kucingan dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.00 lebih kecil dari tingkat alfa 5%(0,05) maka menolak Ho1, sehingga

bisa diambil kesimpulan bahwa Ada pengaruh permainan kucing-kucingan dalam memberikan peningkatan ketrampilan psikomotor *passing* bawah permainan voli pada anak kelas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora. Pada uji wilcoxon permainan estafet bola diperoleh nilai Z dengan jumlah -3.933 dan nilai asymp sig. (2-tailed) 0.00 lebih kecil dari tingkat alfa $5\%(0,05)$ maka menolak h_0 , sehingga dapat disimpulkan Ada pengaruh permainan estafet bola untuk meningkatkan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli pada siswakeselas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora.

Dimana terdapat peningkatan hasil belajar yang sama saat menggunakan pembelajaran dengan permainan kucing-kucingan dan pembelajaran dengan permainan estafet bola, sehingga permainan kucing-kucingan dan permainan estafet bola sama-sama mampu memberikan peningkatan dalam ketrampilan psikomotor *passing* bawah permainan voli pada anak kelas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

1. Ada pengaruh permainan kucing-kucingan dalam peningkatan ketrampilan psikomotor *passing* bawah permainan voli pada anak kelas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora.
2. Ada pengaruh permainan estafet bola untuk meningkatkan kemampuan psikomotor *passing* bawah bola voli pada anak kelas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora.
3. Permainan kucing-kucingan dan estafet bola sama-sama memberikan pengaruh meningkatkan aspek psikomotor *passing* bawah voli pada siswakeselas atas MI Miftahul Ilmiyah Mojowetan Blora.

Data pemahaman Akhir pada kelas eksperimen dan kontrol homogen, karena nilai sig $> \alpha$ adalah $0.883 > 0,05$. Maka H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga bisa diambil kesimpulan bahwa kedua sampel diperoleh dari kelompok yang berasal dari jenis yang sama atau homogen.

B. Saran

1. Bagi Siswa

- a. Mampu meningkatkan aspek psikomotor anak saat pembelajaran materi *passing* bawah permainan voli dengan Permainan Kucing-Kucingan dan Permainan Estafet Bola.
 - b. Dapat memacu motivasi, perhatian, dan keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
 - c. Menumbuhkan keberanian anak pada saat mengajukan pendapatnya dalam kegiatan pembelajaran.
2. Bagi Guru
- a. Untuk motivasi bagi guru untuk menumbuhkan ketrampilan memilih model dalam proses pembelajaran.
 - b. Menambah kreatifitas guru dalam pembelajaran materi kebugaran jasmani agar lebih baik dalam pengelolaan pembelajaran di lapangan.
 - c. Dapat menambah wawasan lebih luas bagi siswa dalam praktik *passing* bawah melalui Permainan Kucing-Kucingan dan Permainan Estafet Bola.
3. Bagi Sekolah
- a. Dapat membantu kegiatan pembelajaran di sekolah yang lebih inovatif.
 - b. Dapat memberikan pengarahan kepada guru supaya menerapkan model pembelajaran yang cocok dan bervariasi salah satunya Permainan Kucing-Kucingan dan Permainan Estafet Bola.
 - c. Dapat memanfaatkan tipe pembelajaran yang menarik untuk mendukung dan memudahkan saat mengajar pada pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Ardyanto, S. (2018). Peningkatan Teknik Servis Pendek Pada Bulutangkis Melalui Media Audio Visual. *Jurnal Ilmiah Penjas*, 4(3), 21–32.
- Fetrianto, Farizal, S. (2017). Upaya Meningkatkan Ketrampilan *Passing* Bawah Bola Voli Menggunakan Metode Bermain Untuk Siswa Kelas VI SD Negeri Polowijen 02 Kecamatan Blimbing Kota Malang. *Indonesia Performance Journal*, 1(1), 50–62.
- Lestari, S. D., & Puspitasari, I. (2021). Aktivitas Permainan Estafet Bola Modifikasi untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 752–760. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1024>
- Sugiyono. (2010). *METODE PENELITIAN PENDIDIKAN Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan*

R&D (10th ed.). ALFABETA, cv.

Widyatmoko, F. A. (2019). *PENJAS ADAPTIF* (Untung Nugroho (ed.)). CV. Sarnu Untung.