

PENGARUH PERMAINAN MODIFIKASI THROW CATCH BALL TERHADAP MINAT GERAK PADA SISWA KELAS VII DI SMP N 1 MEJOBOKUDUS

Veri Ermawati, Danang Aji Setyawan, Pandu Kresnapati
Universitas PGRI Semarang
Email : ermawativeri357@gmail.com

Abstract

The researcher has a research objective to find out whether the Throw Catch Ball modification game affects the interest of students of class VII at N Mejoko Kudus.

This research uses One-Group Pretest-Posttest Design. The sampling technique was done by simple random sampling consisting of one class, namely VII A as a class (experimental) using a modified game Throw Catch Ball with a total of 32 students.

The results of the students' pretest questionnaire study were 7.90 and the students' posttest responses were 12.27 so there was an influence on the Throw Catch Ball game for grade VII A students at SMP N 1 Mejoko Kudus, with a minimum value of 5.00 and a maximum of 10.00 and std. the division of data distribution of 1,398.

Then it can be concluded that the data has increased meaning that using the modified Throw Catch Ball game has an effect to increase interest in movement in grade VII students at SMP N 1 Mejoko Kudus. Suggestions in this study are the modified Throw Catch Ball game models can be used as an alternative teacher in increasing interest in movement in students.

Keywords: *Interest in Motion, Modification Games, Throw Catch Ball, Class VII Students in SMP N 1 Mejoko Kudus, One-Group Pretest-Posttest Design.*

Abstrak

peneliti memiliki tujuan penelitian untuk mengetahui apakah permainan modifikasi *Throw Catch Ball* berpengaruh terhadap minat gerak siswa kelas VII SMP N 1 Mejoko Kudus.

Penelitian ini menggunakan *One-Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan *simple random sampling* yang terdiri dari satu kelas, yaitu VII A sebagai kelas (eksperimen) menggunakan permainan modifikasi *Throw Catch Ball* jumlah siswa sebanyak 32.

Hasil penelitian *pretest* angket kebutuhan siswa yaitu 7,90 dan *posttest* tanggapan siswa 12,27 sehingga terdapat pengaruh pada permainan *Throw Catch Ball* pada siswa kelas VII A di SMP N 1 Mejoko Kudus, dengan nilai minimum 5,00 dan maksimum 10,00 dan std. deviasi sebaran datanya sebesar 1,398.

Maka hal ini dapat disimpulkan bahwa data mengalami peningkatan artinya menggunakan permainan modifikasi *Throw Catch Ball* berpengaruh untuk meningkatkan minat gerak pada siswa kelas VII di SMP N 1 Mejoko Kudus. Saran dalam penelitian ini adalah model permainan modifikasi *Throw Catch Ball* dapat digunakan sebagai salah satu alternatif guru dalam meningkatkan minat gerak pada siswa.

Kata kunci: *Minat Gerak, Permainan Modifikasi, Throw Catch Ball, Siswa Kelas VII Di SMP N 1 Mejoko Kudus, One-Group Pretest-Posttest Design.*

Pendidikan adalah sarana untuk menimba ilmu yang wajib dilakukan oleh seluruh umat manusia, baik pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Seperti halnya pendidikan non formal yang belajar secara otodidak dalam bersosialisasi terhadap masyarakat sekitar, sedangkan pendidikan formal seperti pada umumnya yang menganut yayasan atau pemerintahan. Dalam pendidikan formal banyak mata pelajaran yang dipelajari. Menurut Sudrajat (2011:47), Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya sadar untuk mengembangkan potensi peserta didik secara optimal. Usaha sadar

tersebut tidak boleh dilepaskan dari lingkungan dimana peserta didik berada terutama dari lingkungan budayanya. Menurut Sudrajat (2011:48) Pendidikan jasmani merupakan, kegiatan yang dilakukan di luar ruangan dengan tujuan untuk mengenalkan lingkungan sekitar, melalui aktivitas fisik yang mencakup semua aspek, dari bertumbuhan mental, dan sosial siswa.

Penjasorkes merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-sosial), dan pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan anak yang seimbang. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani harus mempunyai inovatif dan gembira mampu melakukan kegiatan gerak di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani tersebut. Dengan demikian tujuan pembelajaran jasmani dapat dicapai secara efektif melalui kegiatan pembelajaran yang dirancang (Faizal, 2015), Sesuai dengan karakteristik siswa SMP, usia 13-15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif akan mengalami perubahan. Pendidikan jasmani merupakan wadah atau wahana yang mampu mendidik manusia untuk mendekati kesempurnaan hidup secara alamiah dapat memberikan kontribusi nyata terhadap kehidupan sehari-hari. Pendidikan berguna untuk mengembangkan kemampuan serta meningkatkan mutu kehidupan dan martabat warga negara Indonesia untuk mencapai tujuan Pendidikan Nasional Tedy Andriyanto (2016). Pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan sebuah investasi jangka panjang dalam upaya peningkatan mutu sumber daya manusia Indonesia. Untuk memperoleh hasil yang diharapkan membutuhkan waktu yang relative lama. Oleh karena itu pelaksanaan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan terus ditingkatkan dan dilakukan dengan kesabaran dan keikhlasan. Salah satu cara untuk menyampaikan pengajaran yang kreatif dan inovatif adalah dengan cara memodifikasi sebuah pembelajaran agar lebih menarik serta membuat siswa menjadi antusias dan aktif dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan Deddy kurniawan (2015).

Penelitian yang dilakukan oleh Asep Deni Gustiana (2011 : 191), dalam jurnalnya yang berjudul “Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Dan Kognitif Anak Usia Dini (Studi Kuasi Experimen pada Kelompok B TK Kartika dan TK Lab. UPI). Tujuan penelitian ini adalah menghasilkan model pembelajaran penjas anak usia dini yang menyenangkan dan efektif. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif yakni metode kuasi experiment dengan desain penelitian yang digunakan (non-equivalent control groups design) pada anak kelompok B TK Kartika dan TK labschool, masing-masing sebanyak 20 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan kemampuan motorik kasar antara kelas kontrol dan eksperimen pada saat postes dengan skor rata-rata kelas kontrol 21.4, dan skor kelas eksperimen 36.4, serta terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan (N-Gain) kemampuan motorik kasar antara kelas kontrol dan

eksperimen, dan tidak terdapat perbedaan yang signifikan peningkatan (N-Gain) kemampuan kognitif antara kelas kontrol dan eksperimen. Hasil validasi dan empirik menunjukkan bahwa model kemampuan motoric kasar dan kognitif anak usia dini serta proses pembelajaran lebih menyenangkan dan partisipatif. Dengan demikian, pembelajaran dengan permainan modifikasi dapat dipertimbangkan sebagai alternative pembelajaran penjas untuk anak usia dini.

Tujuan penelitian Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan rumusan masalah tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui “Pengaruh Permainan Modifikasi Throw Catch Ball Terhadap Minat Gerak Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Mejobo Kudus”. Bagian pertama dari sistematika manuscript Seminar Nasional Keindonesiaan IV adalah pendahuluan (tanpa judul) yang memuat uraian latar belakang, sedikit tinjauan pustaka, dan tujuan penelitian. Artikel yang dikirim ke Seminar Keindonesiaan adalah tulisan hasil penelitian di bidang yang sudah terdapat dalam subtema yang yang ditentukan dan belum pernah dipublikasikan.

METODE

Penelitian ini menggunakan One-Group Pretest-Posttest Design. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan simple random sampling yang terdiri dari satu kelas, yaitu VII A sebagai kelas (eksperimen) menggunakan permainan modifikasi Throw Catch Ball jumlah siswa sebanyak 32.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh minat gerak pada siswa kelas VII melalui permainan modifikasi Throw Catch Ball di SMP N 1 Mejobo Kudus. Data dalam penelitian ini meliputi pretest dan posttest. Hasil penelitian disajikan sebagai berikut

Berdasarkan perhitungan analisis deskriptif hasil pretest dan posttest dengan menggunakan IBM SPSS 16, diperoleh data sebagai berikut :

Tabel 4.1 Hasil Deskriptif Pretest dan Posttest

	N	Minimu m	Maximu m	Sum	Mean	Std. Deviatio n
PRETEST	30	5	10	237	7.90	1.398
POSTTES T	30	9	15	368	12.27	1.337
Valid N (listwise)	30					

Sumber : Olah data SPSS 2019

Berdasarkan tabel 4.1 terlihat bahwa rata-rata pretest angket analisis kebutuhan siswa yaitu 7,90 dengan nilai minimum (terrendah) 5,00 dan nilai maximum (tertinggi) 10,00, dan simpangan baku

(Std. deviation) sebaran datanya sebesar 1,398. Setelah itu diberikan tritment permainan modifikasi Throw Catch Ball diperoleh rata-rata posttest angket tanggapan siswa yaitu 12,27 dengan nilai minimum (terendah) 9,00 dan nilai maximum (tertinggi) 15,00, dan simpangan baku (std. deviation) sebaran datanya sebesar 1,337. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran 30. Sampel Paired.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada kelas VII A di SMP N 1 Mejubo Kudus yaitu :

Ada peningkatan minat gerak siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas melalui permainan modifikasi Throw Catch Ball. Adanya hasil penelitian ini pada saat pemberian permainan modifikasi Throw Catch Ball, diperoleh hasil bahwa nilai $Sig.< \alpha (0,05)$ untuk data pretest dan posttest sehingga dapat diartikan bahwa ada perbedaan sebelum dan sesudah di berikan perlakuan. Dimana rata-rata nilai pretest 7,4000 dan nilai rata-rata posttest 13,2333.

Maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan modifikasi Throw Catch Ball mampu meningkatkan minat gerak pada siswa di SMP N 1 Mejubo Kudus.

DAFTAR PUSTAKA

Artikel dalam Jurnal:

- Andriyanto, t. (2016). Minat siswa kelas iv dan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan sd nsendangharjo sleman yogyakarta. Pgsd penjaskes, (5).
- Kurniawan, d. (2014). Pengaruh modifikasi permainan bolavoli terhadap kerjasama siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (studi pada siswa kelas x boga 1 smkn 3 probolinggo). Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan, 3(1).
- Gustiana, A. D. (2011). Pengaruh Permainan Modifikasi Terhadap Kemampuan Motorik Kasar dan Kognitif Anak Usia Dini (Doctoral dissertation, Universitas pendidikan indonesia).
- Sudrajat, A. (2011). Mengapa Pendidikan Karakter?. Jurnal Pendidikan Karakter, 1(1).
- Faizal, m. (2015). Pengaruh modifikasi pembelajaran underpass permainan bolavoli terhadap minat siswa kelas v sd dalam mengikuti mata pelajaran penjasorkes.(studi pada siswa kelas v sd negeri 1 bangunsari kabupaten ponorogo). Jurnal pendidikan olahraga dan kesehatan, 3(2).