

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN ENKLEK TERHADAP HASIL
BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK
(Siswa Kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020)**

ARTIKEL



Oleh :

JUNIAR RAHMAD IRAWAN
NIM : 158023

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA JOMBANG
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
2020**

LEMBAR PERSETUJUAN JURNAL
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI DAN KESEHATAN
STKIP PGRI JOMBANG

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Aditya Harja Nenggar, M.Pd

Jabatan : Pembimbing Skripsi

Menyetujui jurnal ilmiah ini :

Nama Penulis : Juniar Rahmad Irawan

NIM : 158023

Judul : Pengaruh Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok (Siswa Kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020)

Untuk diusulkan agar dapat diterbitkan di Jurnal/Artikel sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian persetujuan ini saya berikan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Jombang, 12 Februari 2019

Pembimbing



ADITYA HARJA NENGGAR, M.Pd
NIK. 0104770095

**PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN ENGKLEK TERHADAP HASIL
BELAJAR LOMPAT JAUH GAYA JONGKOK
(SISWA KELAS X TKR SMK NEGERI 1 SOOKO MOJOKERTO
TAHUN PELAJARAN 2019/2020)**

Juniar Rahmad Irawan

**S-1 Program Studi Pendidikan Jasmani
Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Email : Juniarrahmadirawan20@gmail.com**

ABSTRAK

Modifikasi secara umum diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik. Modifikasi disini mengacu kepada sebuah penciptaan, penyesuaian dan menampilkan suatu alat atau saran dan prasarana yang baru, unik, dan menarik terhadap suatu proses belajar mengajar pendidikan jasmani. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan teknik *Cluster random sampling*. Metode pengumpulan data menggunakan tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan yaitu uji normalitas, uji homogenitas serta uji t dengan program SPSS 20.0.

Berdasarkan data output SPSS 20.0 di dapat nilai Sig. (*2-tailed*) lompat jauh sebesar 0,000. Hal ini berarti nilai Sig (0,000) < 0,05. Maka H_0 di tolak. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok pada siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020.

Kata kunci : Lompat jauh gaya jongkok, dan modifikasi permainan engklek.

ABSTRAK

Modification is generally interpreted as an effort to change or adjust, but specifically modification is an effort to create and show something new, unique and interesting. Modification here discuss and show a tool or suggestion and infrastructure that is new, unique and interesting for a physical education teaching and learning process. The purpose of this research was to determine The effect of *Engklek* game modification on the learning outcome process in squat style on long jump for the tenth grade Students of Tkr at Smkn 1 Sooko Mojokerto in academic year 2019/2020.

The type of this research is an experimental with a quantitative approach. The design of the research is One Group Pretest-Posttest Design. The subjects of this research were the tenth grade students of TKR 1 Smkn 1 Sooko Mojokerto. The sampling technique of this research was using *cluster random sampling technique*. Data collection methods use tests and documentation. Data analysis techniques were normality test, homogeneity test and t test with SPSS 20.0 program.

Based on output data of SPSS 20.0 the value of Sig. is (2-tailed) long jump by 0.000. This means that the Sig (0.000) < 0.05. H_0 is rejected. So it can be concluded that there is an influence of *Engklek* game modification on the learning outcome proses in squat style on long jump in the tenth grade Students of Tkr at Smkn 1 Sooko Mojokerto in the academic year 2019/2020.

Keywords: Proses in squat style on long jump, and modification of the *Engklek* game.

Berdasarkan Undang-Undang RI No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan proses pembelajaran agar peserta didik atau siswa secara aktif mengembangkan potensi pada dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang baik serta keterampilan yang diperlukan pada dirinya sendiri, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan itu sangatlah penting dan diperlukan oleh setiap orang. Dengan memperoleh pendidikan, seseorang dapat mengetahui banyak hal, memperoleh banyak ilmu pengetahuan, meningkatkan kecerdasan dan keterampilan, dan masih banyak manfaat dari pendidikan yang mana semua itu akan berguna bagi orang tersebut dan berguna bagi pembangunan suatu bangsa. (Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, 2003).

Atletik adalah salah satu materi pelajaran yang ada didalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah tingkat SD, SMP, maupun SMA. Atletik merupakan salah satu cabang olahraga tertua didunia yang telah manusia lakukan sejak zaman purba hingga sekarang. (Wijianto, 2013).

Modifikasi dalam pendidikan jasmani adalah salah satu usaha guru pendidikan jasmani agar pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Praticice*), artinya bahwa tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak didik, dan dapat mendorong perubahan tersebut. (Bahagia, 2000).

Berdasarkan Pengamatan hasil observasi wawancara di lapangan bersama guru pendidikan jasmani dan kesehatan pada kelas X TKR di SMKN 1 Sooko Mojokerto yang dilaksanakan pada bulan Juli 2019. Guru Pendidikan jasmani dan kesehatan mengatakan bahwa selama ini belum pernah memberikan modifikasi permainan, kemudian pada saat belajar mengajar guru langsung memberikan materi teknik dasar untuk kemudian praktek dan dievaluasi. Padahal di kelas X TKR peserta didiknya dominan perempuan. Guru seharusnya dituntut harus kreatif dalam menyampaikan materi. Berdasarkan permasalahan di atas, Memberi modifikasi permainan engklek dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Guru dituntut untuk berkreaitivitas dalam penyampain materi pembelajaran. Misalnya dengan memodifikasi permainan engklek.

Masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Adakah Pengaruh Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas X TKR SMKN 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020”. tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Modifikasi Permainan Engklek Terhadap Hasil Belajar Lompat Jauh Gaya Jongkok Pada Siswa Kelas X TKR SMKN 1 Sooko Mojokerto Tahun Pelajaran 2019/2020. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi kontribusi dalam ilmu pengetahuan, khususnya dalam bidang pendidikan jasmani dan kesehatan di cabang atletik Lompat jauh gaya jongkok.

Metode

Dalam menyelesaikan penelitian ini, peneliti menggunakan eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Dan menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Teknik pengambilan sampel dari penelitian ini menggunakan teknik *Cluster random sampling*. Cara pengambilan data dalam penelitian ini diperoleh dengan cara tes dan dokumentasi. Tes yang digunakan dalam penelitian ini berupa tes lompat jauh gaya jongkok sebelum dan sesudah diberikan modifikasi permainan engklek. Untuk menganalisis data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan bantuan komputer program SPSS 20.0 *for windows Evaluation Version*. Uji Prasyarat Analisis atau Uji Normalitas, uji homogenitas, Uji Beda hipotesis. (Maksum, 2012).

Hasil

Berdasarkan penelitian diperoleh nilai rata-rata (*mean*) *pretest* dari 33 peserta didik yaitu sebesar 1,9991 dengan nilai tertinggi yaitu sebesar 3,34 dan nilai terendah yaitu sebesar 1,24. nilai rata-rata (*mean*) *posttest* dari 33 peserta didik yaitu sebesar 2,2306 dengan nilai tertinggi yaitu sebesar 3,60 dan nilai terendah yaitu sebesar 1,45.

Uji normalitas :

Berdasarkan perhitungan SPSS diperoleh Asymp. Sig. (*2-tailed*) pada nilai *pretest* adalah 0,133 sehingga $(0,133) > \alpha : 0,05$ maka terima H_0 jadi data berdistribusi normal. Sedangkan untuk nilai Asymp.Sig. (*2-tailed*) pada nilai *posttest* adalah 0,342 sehingga $(0,342) > \alpha : 0,05$ maka terima H_0 jadi data berdistribusi normal.

Uji Homogenitas :

Berdasarkan data tabel hasil perhitungan SPSS uji homogenitas dengan $\alpha = 0,05$ didapatkan nilai sig untuk *Based on Mean* sebesar 0,578. Hal ini berarti nilai sig $(0,578) > \alpha : 0,05$ maka terima H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* bersifat homogen atau memiliki varian yang sama.

Uji Hipotesis :

Berdasarkan data tabel perhitungan SPSS 20.0 didapatkan nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000. H_0 diterima jika nilai Sig $\geq \alpha : 0,05$ dan H_0 ditolak jika Sig $< \alpha$. Hal ini berarti nilai sig (0,000) $< 0,05$, maka tolak H_0 . Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2019/2020.

Pembahasan

Berdasarkan analisis data menggunakan uji t SPSS 20.0 diperoleh hasil nilai Sig (2-tailed) sebesar 0,000. H_0 diterima jika nilai Sig $\geq \alpha = 0,05$ dan H_0 ditolak jika Sig $< \alpha = 0,05$. Hal ini berarti nilai Sig (0,000) $< 0,05$, maka tolak H_0 sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas X Tkr SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2019/2020.

Modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru penjas agar proses pembelajaran dapat mengakomodir setiap perubahan dan perbedaan karakteristik individu mendorong kearah yang lebih baik. Esensi modifikasi adalah menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara menuntunkanya dalam bentuk aktifitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar siswa dalam belajarnya. dengan adanya modifikasi permainan yang digunakan peserta didik dapat dengan mudah menerima pembelajaran tersebut dengan baik serta menimbulkan minat dari peserta didik. Ini dapat terjadi dikarenakan pembelajaran menggunakan permainan tradisional engklek, dimana peserta didik lebih mudah memahami dalam berkomunikasi pada pembelajaran dan dituntut lebih aktif di dalam proses pembelajaran.

Hal penemuan penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Achmad Amik Erwansyah (2016) permainan lompat kardus mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar lompat jauh. Serta menurut ifonie Happytansia (2017) menunjukkan bahwa modifikasi permainan lompat tali mempunyai pengaruh terhadap lompat jauh gaya jongkok.

Dari kegiatan pembelajaran yang dibahas dapatlah dipahami bahwa pada pembelajaran lompat jauh gaya jongkok dengan menggunakan modifikasi permainan engklek, peserta didik mendapat pengalaman belajar yang lebih inovatif dan menyenangkan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, sehingga memperoleh hasil belajar yang lebih baik. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2019/2020.

Penutup

Sesuai dengan deskripsi sajian analisis data dan pembahasannya, Nilai dari Lompat jauh nilai sig $(0,000) < 0,05$, maka tolak H_0 . Maka penelitian ini dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan engklek terhadap hasil belajar lompat jauh gaya jongkok siswa kelas X TKR SMK Negeri 1 Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2019/2020.

Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya, modifikasi permainan engklek ini dijadikan acuan atau membantu bagi guru penjaskes dalam usaha mempengaruhi kemampuan kearah yang lebih baik dalam proses pembelajaran lompat jauh gaya jongkok. Disarankan bagi peneliti di masa datang untuk dapat mengembangkan penelitian tentang modifikasi permainan yang lainnya, karena pada dasarnya permainan lainnya dapat digunakan untuk modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani.

Daftar Rujukan

- Bahagia Yoyo. (2000). *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Jakarta: Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Jurusan Pendidikan Olahraga.
- Iwan Saputra. (2015). *Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar*, 14, 35–41.
- Maksum A. (2012). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional. (2003). Undang undang republik indonesia.
- Wijianto Agung. (2013). *Atletik I*. Malang: IKIP Budi Utomo.