

**PENGARUH PEMBELAJARAN MODIFIKASI PERMAINAN
TERHADAP KEMAMPUAN PUKULAN LURUS PENCAK SILAT
PADA SISWA KELAS VII SMP IT BINA INSANI KARAWANG –
CIKAMPEK**

Mahdi Safi'i Al Fajar¹, Setio Nugroho², Riski Aminudin³

^{1,2,3}PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

¹mahdisafiialfajar@gmail.com , ² setio.nugroho@fkip.unsika.ac.id , ³aminudin.rizki@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of modified game-based learning on the improvement of straight punch technique in pencak silat among seventh-grade students at SMP IT Bina Insani Karawang – Cikampek. The background of the research stems from the low level of enthusiasm and skill among students in learning pencak silat, particularly the straight punch technique. To address this issue, an innovative and enjoyable learning approach was applied through the use of modified games.

The research method used was an experimental design with a one-group pretest-posttest format. The sample consisted of 30 seventh-grade students selected through purposive sampling. The research instrument used was a skill test for the straight punch technique, conducted before and after the treatment. The treatment involved six learning sessions incorporating various modified games aimed at enhancing student engagement and performance.

The results showed a significant improvement in posttest scores compared to pretest scores. These findings indicate that modified game-based learning had a positive impact on students' ability to perform the straight punch technique. Therefore, implementing modified games in pencak silat instruction can be an effective teaching strategy in physical education. It not only enhances students' physical skills but also fosters their motivation and enthusiasm for learning.

Keywords: *Game Modification, Pencak Silat, Straight Punch, Physical Education, Innovative Learning*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran dengan modifikasi permainan terhadap peningkatan kemampuan teknik pukulan lurus dalam pencak silat pada siswa kelas VII SMP IT Bina Insani Karawang – Cikampek. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya antusiasme dan kemampuan siswa dalam pembelajaran pencak silat, khususnya pada teknik pukulan lurus. Untuk mengatasi hal tersebut, diterapkan pendekatan pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan melalui modifikasi permainan.

Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa kelas VII yang dipilih melalui teknik *purposive sampling*. Instrumen penelitian berupa tes keterampilan pukulan lurus yang dilakukan sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan berupa enam kali pertemuan

pembelajaran menggunakan berbagai permainan yang dimodifikasi agar siswa lebih aktif dan terlibat.

Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada hasil tes posttest dibandingkan pretest. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan modifikasi permainan berdampak positif terhadap peningkatan kemampuan pukulan lurus siswa. Dengan demikian, pembelajaran pencak silat melalui pendekatan modifikasi permainan dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam pendidikan jasmani yang tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga membangun motivasi dan semangat belajar siswa.

Kata Kunci: Modifikasi Permainan, Pencak Silat, Pukulan Lurus, Pendidikan Jasmani, Pembelajaran Inovatif

A. Pendahuluan

Secara umum, pendidikan didefinisikan sebagai proses pembelajaran yang melibatkan sekelompok individu dalam memperoleh ilmu pengetahuan, keterampilan, dan kebiasaan melalui berbagai metode pengajaran. Tujuan utama dari proses ini adalah agar peserta didik dapat memahami suatu konsep, mengembangkan kecerdasan, serta memiliki pola pikir yang kritis (Rajifiar Barqah, 2024).

Menurut Ki Hajar Dewantara, pendidikan adalah proses membimbing dan mengarahkan potensi alami yang dimiliki peserta didik agar mereka dapat mencapai kesejahteraan dan kebahagiaan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam sistem pendidikan formal, pembelajaran mencakup berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), yang

berperan penting dalam perkembangan fisik dan mental siswa (Hasmyati, 2023).

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dirancang secara sengaja dan sistematis oleh para pendidik untuk membekali siswa dengan kemampuan dalam menentukan arah hidup serta beradaptasi dengan berbagai tantangan di masa depan. Melalui pengembangan pengetahuan dan keterampilan, pendidikan bertujuan membentuk individu yang berwawasan luas serta mampu mengoptimalkan potensi mereka secara maksimal (Lestari, 2022).

Proses pendidikan tidak hanya terbatas pada aspek akademik, tetapi juga mencakup pengembangan fisik dan mental melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik dengan penggunaan otot-otot besar untuk mendukung pertumbuhan dan perkembangan peserta didik tanpa

terpengaruh oleh gangguan kesehatan. Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan, pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek jasmani, intelektual, atletik, dan sikap peserta didik(Yulasri, 2021).

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang diterapkan adalah *one-group pretest-posttest design*, di mana satu kelompok subjek diuji sebelum dan sesudah diberi perlakuan tanpa adanya kelompok kontrol sebagai pembanding. Tujuan dari desain ini adalah untuk mengetahui dampak pembelajaran modifikasi permainan terhadap peningkatan kemampuan pukulan lurus dalam pencak silat(Hasmyati, 2023).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP IT Bina Insani Karawang – Cikampek, dengan jumlah sekitar 207 siswa. Sampel diambil sebanyak 34 siswa menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu pemilihan subjek secara sengaja berdasarkan karakteristik tertentu yang sesuai dengan tujuan penelitian(Siregar et al., 2021).

Variabel bebas (X) dalam penelitian ini adalah pembelajaran dengan modifikasi permainan, sementara variabel

terikat (Y) adalah kemampuan pukulan lurus dalam pencak silat. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan teknik pukulan lurus yang terdiri dari tiga komponen penilaian: sikap awal, pelaksanaan, dan akhir gerakan(Riantoso, 2021).

Tahapan pelaksanaan penelitian meliputi: (1) pretest untuk mengukur kemampuan awal siswa, (2) perlakuan berupa pembelajaran selama enam pertemuan dengan menggunakan berbagai bentuk permainan yang dimodifikasi, dan (3) posttest untuk mengukur perkembangan kemampuan siswa setelah perlakuan(Aquino & Kristiandika, 2021).

Data dianalisis menggunakan uji statistik *paired sample t-test* dengan bantuan perangkat lunak SPSS untuk mengetahui signifikansi perbedaan antara hasil pretest dan posttest.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain terhadap keterampilan passing dalam pembelajaran sepak bola pada siswa kelas IX di SMPI Sahabat Ilmu. Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis, diperoleh beberapa temuan penting:

1. Statistik Deskriptif:

Sebelum perlakuan, rata-rata skor kemampuan pukulan lurus siswa adalah

58,53 dengan standar deviasi 12,549. Setelah pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan selama enam kali pertemuan, rata-rata skor meningkat menjadi 77,03 dengan standar deviasi 9,523. Ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan secara signifikan dan konsisten pada hampir seluruh peserta

2. Uji Normalitas:

Hasil uji normalitas menggunakan Kolmogorov-Smirnov dan Shapiro-Wilk menunjukkan bahwa data berdistribusi normal ($p > 0,05$). Uji homogenitas varians menggunakan Levene's Test juga menunjukkan bahwa data memiliki varians yang homogen ($p > 0,05$)

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil	Pretest	,198	34	,065	,934	34	,090
	Posttest	,246	34	,070	,861	34	,110
a. Lilliefors Significance Correction							

3. Uji Homogenitas:

Hasil uji *paired sample t-test* menunjukkan nilai signifikansi sebesar

0,003 ($p < 0,05$). Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan posttest. Nilai selisih rata-rata sebesar 66,279 dengan standar deviasi 14,140 menunjukkan peningkatan keterampilan yang substansial.

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil	Based on Mean	2,209	1	66	,142
	Based on Median	1,498	1	66	,225
	Based on Median and with adjusted df	1,498	1	61,203	,226
	Based on trimmed mean	2,491	1	66	,119

4. Uji T (Paired Sample t-Test):

Paired Samples Test						
Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
			Lower Upper			

Pa ir 1	Hasil - Kela s	66, 27 9	14,1 40	1,71 5	62,8 57	69,7 02	38, 65 3	67	,003
---------------	-------------------------	----------------	------------	-----------	------------	------------	----------------	----	------

Temuan ini menguatkan bahwa pembelajaran berbasis modifikasi permainan tidak hanya menyenangkan, tetapi juga efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa. Pendekatan ini meningkatkan partisipasi aktif, keterlibatan emosional, dan pemahaman teknik melalui praktik yang kontekstual.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan pendekatan modifikasi permainan memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap peningkatan kemampuan teknik pukulan lurus dalam pencak silat pada siswa kelas VII SMP IT Bina Insani Karawang – Cikampek. Pembelajaran ini terbukti mampu meningkatkan hasil tes keterampilan siswa secara nyata, yang ditunjukkan oleh perbedaan nilai pretest dan posttest yang signifikan secara statistik.

Modifikasi permainan sebagai metode pembelajaran memungkinkan siswa untuk lebih aktif, antusias, dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran pencak silat. Dengan menyederhanakan

aturan, alat, dan situasi latihan, pendekatan ini menjadikan suasana belajar lebih menyenangkan sekaligus efektif. Hal ini penting untuk menciptakan pengalaman belajar yang inklusif dan adaptif, terutama bagi siswa yang memiliki perbedaan kemampuan fisik maupun tingkat kesiapan belajar.

Lebih lanjut, model pembelajaran ini tidak hanya meningkatkan aspek keterampilan motorik, tetapi juga membentuk karakter siswa melalui nilai-nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab selama proses kegiatan berlangsung. Dengan kata lain, modifikasi permainan memberikan pendekatan holistik dalam pendidikan jasmani.

Oleh karena itu, disarankan kepada para guru pendidikan jasmani untuk mempertimbangkan penerapan modifikasi permainan sebagai salah satu strategi pengajaran alternatif dalam pengembangan teknik dasar pencak silat maupun cabang olahraga lainnya. Pendekatan ini dapat membantu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih efektif dan menyeluruh.

DAFTAR PUSTAKA

Aquino, T., & Kristiandika, Y. (2021).
*PENGARUH KUALITAS
LAYANAN, HARGA, DAN CITRA
GO-JEK TERHADAP LOYALITAS
PELANGGAN PT GO-JEK*

INDONESIA DI KOTA
PALEMBANG SKRIPSI Untuk
Memenuhi Sebagian Dari Syarat-
Syarat Guna Mencapai Gelar
Sarjana.

Analytical Biochemistry, 11(1), 1–5.

- Hasmyati, D. E. (2023). *Membedah Keilmuan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*.
- Lestari, S. D. A. (2022). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang*, 03(1), 88–95.
- Rajifiar Barqah, D. F. D. (2024). *PENGARUH DISCOVERY LEARNING TERHADAP AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PENJASKELAS VIII STUDI KASUS DI SMPN 2 KARAWANG BARAT*. 24(7), 28–42.
- Riantoso, S. (2021). Modifikasi media pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Menyuke Kabupaten Landak. *Journal Pendidikan Jasmani FKIP UNTAN*, 53, 1–11.
sandiriantoso5692@gmail.com
- Siregar, F. S., Siregar, A., Pendidikan, F. I., Medan, U. N., Sei, P., Kab, T., Serdang, D., Ajaran, T., Sei, P., Kab, T., Sei, P., Kab, T., Serdang, D., & Bermain, V. (2021). *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan PENINGKATAN TEHNIK LEMPAR TANGKAP BOLA DALAM PERMAINAN BOLA KASTI MENGGUNAKAN VARIASI BERMAIN PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 105290 TIMBANG DELI KABUPATEN DELI SERDANG TAHUN AJARAN 2020 / 2021 IMPROVEMENT OF CATCHING THE B. 9, 79–85*.
- Yulasri, R. E. (2021). Konsep Pendidikan sebagai Suatu Sistem dan Komponen Sistem Pendidikan.