

## PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN SEPAKBOLA TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHARAGA DAN KESEHATAN

**Bakhtiar Rahmatillah**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya, [bakhtiahm@gmail.com](mailto:bakhtiahm@gmail.com)

**Setiyo Hartoto**

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Surabaya

### Abstrak

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan pada kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA negeri 1 Sooko dengan jumlah empat belas kelas, sampel yang digunakan adalah kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko. Penentuan sampel menggunakan teknik *cluster random sampling* sehingga dari empat belas kelas hanya satu kelas yang menjadi sampel penelitian. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 14 Mei 2016 hingga terselesaikan selama empat kali pertemuan. Data pada penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang telah disediakan oleh peneliti. Pengisian angket dilakukan untuk mengetahui motivasi siswa sebelum dan sesudah peneliti memberikan perlakuan. Diketahui dari hasil analisis t hitung lebih besar dari t tabel atau  $-6,809 > 1.313$  dan  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  maka dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan motivasi siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian modifikasi permainan sepakbola dapat meningkatkan motivasi belajar sebesar 8,408%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan melalui permainan sepakbola untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko.

**Kata Kunci** : Modifikasi, permainan sepakbola, dan motivasi siswa

### Abstract

The purpose of study was to know the influence of applied of football games modification to the students motivation in physical education, sport and health learning in tenth grade of social class X SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto. This population was tenth grade students of SMA Negeri 1 Sooko with fourteen classes. The sample that used was tenth grade of social class X SMA Negeri 1 Sooko. The sample determining used cluster random sampling technique so that from fourteen classess, there was only one class that would be research sample. This research was hold on 14 May 2016 till it solved in fourt times meeting. The data of this research was the questionnaire of studying motivation that had been served by the researcher. The filling of the questionnaire was done for knowing the students motivation before and after the researcher giving the treatment. From this, knowed from the result t count was bigger than t table or  $-6,809 > 1.313$  and  $\text{sig } 0,000 < 0,05$  so it could be conclude that  $H_a$  accepted and it could be said that there was changing of the differentiation significantly to increasing of students motivation before (*pre-test*) and after (*post-test*) the treatments of football game could increase the motivation in study of 8,408%. The conclusion of this is that there is a significant influence through the football game to increase the study motivation in physical education, sport and health to the tenth grade of social class 1 SMA Negeri 1 Sooko.

**Keywords** : Modification, football game, and students motivation

### PENDAHULUAN

Motivasi mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar baik bagi guru maupun siswa. Bagi guru mengetahui motivasi belajar dari siswa sangat diperlukan untuk memelihara dan meningkatkan semangat belajar. Bagi siswa motivasi belajar berguna untuk meningkatkan semangat belajar sehingga siswa terdorong melakukan perbuatan belajar dengan rasa senang dan tanpa paksaan seseorang.

Menurut Hamalik (2012:173), istilah motivasi menunjuk kepada seluruh gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tertentu di mana sebelumnya tidak ada gerakan menuju ke arah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan intensif di luar individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah di dalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat. Sedangkan menurut McDonald

dalam Hamalik (2012:173), “*Motivation is a energy change within the person characterized by affective arousal and anticipatory goal reactions.*”

Dalam pendidikan, motivasi dikatakan sangatlah penting tanpa adanya motivasi tujuan pembelajaran tidak akan mencapai kata sukses. Pendidikan merupakan usaha yang direncanakan oleh guru untuk menciptakan suasana nyaman sehingga peserta didik aktif dalam mengembangkan potensi dirinya. Pendidikan pada dasarnya merupakan rekonstruksi aneka pengalaman dan peristiwa yang dialami individu agar segala sesuatu yang baru menjadi lebih terarah dan bermakna. Pendidikan semakin kompleks ketika berbicara pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Karena menurut Kristiyandaru (2010:33), pendidikan jasmani merupakan suatu bagian dari pendidikan secara keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Bisa ditarik kesimpulan bahwa siswa membutuhkan suatu hal yang menarik dalam pendidikan terutama pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Karena motivasi sangat berkaitan dengan kebutuhan seseorang. Menurut Hamalik (2012:174), bahwa kebutuhan adalah kecenderungan-kecenderungan permanen dalam diri siswa yang menimbulkan dorongan dan menimbulkan kelakuan untuk mencapai tujuan. Kebutuhan ini timbul karena adanya perubahan didalam diri atau disebabkan oleh perangsang kejadian - kejadian dilingkungannya. Setelah terjadi perubahan, muncul energi yang mengarah pada tujuan. Jadi, timbulnya kebutuhan inilah yang menimbulkan motivasi pada kelakuan seseorang.

Salah satu contoh agar siswa dapat terpenuhi kebutuhan akan motivasi belajarnya, dengan cara memodifikasi permainan. Terutama dalam permainan sepakbola yang notabene adalah olahraga terpopuler di dunia bahkan olahraga yang sangat diminati oleh siswa di sekolah.

Menurut Bahagia dan Suherman (2000:1), “penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri, yaitu *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Artinya adalah tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan perubahan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Dengan demikian tugas ajar tersebut harus sesuai dengan tingkat perkembangan anak didik yang sedang belajar.”

Sepak bola merupakan suatu permainan yang dilakukan dengan cara menyepak, yang mempunyai tujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan dan mempertahankan gawangnya sendiri agar tidak

kemasukkan bola dari regu lawan dengan aturan-aturan tertentu (bola, lapangan, pemain, kostum, peraturan permainan, waktu). Sepakbola merupakan permainan sederhana yang sering dimainkan oleh masyarakat, dimanapun, kapanpun bisa melakukan olahraga ini. Oleh sebab itu, dalam sekolah sepakbola juga merupakan olahraga favorit dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan bahwa pembelajaran di SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya pada materi sepakbola masih kurang efektif. Dikarenakan guru hanya menyampaikan materi dengan cara demonstrasi dan metode ceramah serta guru tidak dapat memenuhi kebutuhan siswa untuk mencapai tujuan motivasi. Akibatnya banyak siswa yang mengalami kebosanan dan kurang motivasi ketika melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga. Faktanya, hanya siswa putra yang aktif dalam permainan sepakbola sedangkan yang putri hanya duduk menonton karena kurang tertarik. Dikarenakan permainan sepakbola merupakan salah satu olahraga kontak fisik yang keras, sehingga siswa putri takut untuk memainkan olahraga ini. Salah satu faktor lainnya, guru sangat jarang memberikan alternatif permainan sepakbola dengan cara memodifikasi sehingga permainan sepakbola menarik, aman, unik dan mempermudah siswa putri untuk memaksimalkan tugas gerakannya. Jadi peneliti disini mengakomodir kebutuhan siswa dengan memodifikasi permainan sepakbola, dengan harapan motivasi akan mengarah pada tujuannya.

Dengan demikian hubungan motivasi dan kegiatan belajar di sekolah adalah bagaimana menciptakan suasana belajar yang kondusif dan mengarahkan siswa kepada aktivitas belajar dan peran guru mampu menciptakan permainan yang menarik agar siswa termotivasi untuk melakukan aktivitas belajar yang baik.

Dari permasalahan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul, “Penerapan Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto”.

### **Motivasi Siswa Dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan**

Motivasi siswa dalam pembelajaran jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu dorongan yang ada pada diri siswa untuk melakukan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan perasaan senang dan tanpa paksaan dengan tujuan mempelajari aspek-aspek yang ada dipembelajaran

pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Menurut Djamarah (2011:148), motivasi adalah suatu pendorong yang mengubah energi dalam diri seseorang ke dalam bentuk aktivitas nyata untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi siswa diukur menggunakan angket, menurut Maksun (2012:130), angket adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta atau pendapat.

### Modifikasi Permainan Sepakbola

Modifikasi secara khusus adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu yang baru, unik, dan menarik. (<http://sumbarahambali.blogspot.in/>).

Sedangkan menurut Sucipto, dkk (2000:7), sepakbola merupakan permainan kelompok, masing-masing kelompok terdiri dari sebelas pemain, dan salah satunya penjaga gawang. Permainan ini hampir seluruhnya dimainkan dengan menggunakan kaki, kecuali penjaga gawang yang diperkenankan menggunakan tangan di daerah tendangan hukumannya. Dalam perkembangannya permainan ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruangan tertutup (*in door*).

Jadi bisa disimpulkan bahwa modifikasi permainan sepakbola merupakan suatu pengembangan permainan sepakbola yang bertujuan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu yang baru, unik, dan menarik dalam permainan sepakbola. Sehingga siswa dapat memahami materi, mendapatkan rasa aman dan menambah pengalaman gerak siswa dalam pembelajaran.

### METODE

#### Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan pendekatan deskriptif kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek atau objek penelitian (Maksun, 2012:13)

Dalam penelitian ini menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Keunggulan dari desain ini adalah dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan. (Maksun, 2006:40)

Adapun desain yang digunakan adalah sebagai berikut :

$$R = \begin{array}{|c|c|c|} \hline T_1 & X & T_2 \\ \hline \end{array}$$

Keterangan :

R = Random

T1 = *Pre-test*

X = Perlakuan

T2 = *Post-test*

(Maksun, 2012:97)

### Populasi

Populasi sangat penting dalam penelitian, karena dengan adanya populasi peneliti dapat menarik kesimpulan penelitiannya. Menurut Setyosari (2013:196), populasi adalah sejumlah kelompok yang menjadi perhatian peneliti, dan dari kelompok ini peneliti membuat generalisasi hasil penelitiannya. Populasi dalam penelitian ini adalah semua siswa kelas X SMAN 1 Sooko Mojokerto, dengan sampel kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto dengan jumlah 29 siswa.

### Teknik Pengumpulan Data

Data pada penelitian ini adalah dengan menggunakan hasil angket motivasi yang sebelumnya pada pembelajaran siswa diberikan berbagai macam modifikasi permainan. Siswa kemudian mengisi angket pada akhir pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dalam proses pengumpulan data pada penelitian ini di bantu oleh :

1. Aldi Pradana, S.Pd., selaku guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan kelas X di SMA Negeri 1 Sooko
2. Irene Ika K, sebagai observer mahasiswa jurusan Pendidikan Olahraga Unesa.
3. Hasbi Maulvi Rozy, sebagai dokumentasi mahasiswa jurusan Pendidikan Olahraga Unesa.
4. Febri Aditya, sebagai dokumentasi mahasiswa jurusan Pendidikan Olahraga Unesa.

Dalam penelitian ini, data yang sudah dikumpulkan akan diolah dengan analisis statistic yang dihitung menggunakan :

1. Rata-rata (mean)
2. Standar Deviasi
3. Varian
4. Uji Normalitas (*kolmogorof-Smirnov*)
5. Uji Paired Sample T-Test
6. Peningkatan

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan data menggunakan program computer SPSS (*Statistical Package for the Social Science*) 22, dalam hal ini agar hasil perhitungan dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Sedangkan hasil pengolahan data disajikan tersendiri pada lampiran. Uraian berikut ini menyajikan hasil dari pengolahan data

tersebut yang akan dikaitkan dengan kajian pustaka secara teoritis.

### Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar

Pada deskripsi data angket motivasi ini, peneliti membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, rentangan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh dari hasil pengisian angket sebelum pemberian modifikasi sepakbola (*pre-test*) dan sesudah pemberian modifikasi sepakbola (*post-test*) dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Berdasarkan hasil data menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciences (SPSS) Statistics 22*, maka dapat dideskripsikan data dari hasil penelitian sebagai berikut:

**Tabel 1 Deskripsi Hasil Angket Motivasi Belajar**

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Jumlah Sampel	29	29	-
Jumlah	3955	4135	180
Rata-rata	136,38	142,58	6,2
Standar Deviasi	10,11	10,72	0,61
Varian	102,21	114,92	12,71
Nilai Maksimum	157	167	10
Nilai Minimum	118	124	6
Peningkatan	8,408 %		

Dari tabel 1 dapat diketahui bahwa:

- 1) Hasil pengisian angket motivasi belajar siswa sebelum pemberian modifikasi permainan sepakbola (*pre-test*) menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 136,38, standar deviasi sebesar 10,11, varian 102,21, serta nilai terendah 118 dan nilai tertinggi 157.
- 2) Hasil pengisian angket motivasi belajar siswa sesudah pemberian modifikasi permainan sepakbola (*post-test*) menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 142,58 standar deviasi sebesar 10,72, varian 114,92 serta nilai terendah 124 dan nilai tertinggi 167.
- 3) Perubahan hasil dari *pre-test* ke *post-test* adalah rata-rata sebesar 6,2, dan standar deviasi sebesar 0,61 dengan perubahan varian sebesar 12,71, serta nilai tertinggi dan nilai terendah masing-masing 10 dan 6.

Dari hasil tabel di atas diketahui bahwa ada peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto setelah diberikan perlakuan dengan penerapan modifikasi permainan sepakbola. Penerapan modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebesar 8,408 %. Jadi, dapat dikatakan bahwa terdapat pengaruh

signifikan dalam penerapan modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto.

### Uji Hipotesis Berdasarkan Angket Motivasi Belajar

Pada bagian ini akan dijelaskan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang telah diperoleh dari sampel. Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, ada langkah-langkah yang diperlukan antara lain:

#### 1. Uji Normalitas (*Kolmogorov-Smirnov*)

Uji normalitas dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji menggunakan metode Kolmogorov-Smirnov. Berdasarkan perhitungan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) 22 dengan ketentuan pengujian jika nilai signifikan dari nilai hitung  $P_{value}$  lebih kecil dari  $\alpha$  (5%) atau 0,05 maka  $H_0$  diterima,  $H_a$  ditolak dan persebaran data tidak normal. Sedangkan jika nilai signifikan dari nilai hitung  $P_{value}$  lebih besar dari nilai  $\alpha$  (5%) atau 0,05 maka  $H_a$  diterima,  $H_0$  ditolak dan persebaran data normal.

Berikut hasil pengujian normalitas dengan menggunakan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) 22

**Tabel 2 Hasil Uji Normalitas Data Angket Motivasi Belajar**

	Kolmogorov-Smirnov		
	Statistics	Df	Sig.
Motivasi Pre-test	,098	29	,200*
Motivasi Post-test	,111	29	,200*

Berdasarkan tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai signifikan ( $P_{value}$ ) *pre test* 0,098 lebih besar dari  $\alpha=0,05$ , atau  $0,098 > 0,05$  sedangkan ( $P_{value}$ ) *post-test* 0,111 lebih besar dari  $\alpha=0,05$ , atau  $0,111 > 0,05$ . Dengan demikian dapat dikatakan bahwa  $H_a$  diterima sedangkan  $H_0$  ditolak yang berarti persebaran data normal.

#### 2. Uji Paired Sample t-test

Berdasarkan hasil perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciens (SPSS) Statistics 22* dapat dideskripsikan hasil uji beda rata-rata berpasangan sebagai berikut:

**Tabel 3 Uji T Berpasangan Pada Data Motivasi Pre-Post**

	Mean	N	Sd	SE Mean
Pre Test	136,38	29	10,294	1,911
Post Test	142,59	29	10,910	2,026

**Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis**

Variabel	t- hitung	Sig.	Peningkatan	t- tabel
Pretest & Posttest	-6,809	0,000	8,408 %	1.313

a. *Paired Samples Statistic*

Menunjukkan bahwa rata - rata motivasi *pre-test* dan motivasi *post-test*. Saat *pre-test* nilai rata – rata menunjukkan hasil 136,38 dan nilai rata – rata saat *post-test* adalah 142,59.

b. Hasil Uji Hipotesis

Nilai t-hitung adalah sebesar -6,809 dengan sig 0,000. Karena t hitung lebih besar dari t tabel atau -6,809 > 1.313 dan sig < 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  diterima dan dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan motivasi siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian modifikasi permainan sepakbola dapat meningkatkan motivasi belajar sebesar 8,408%.

**Pembahasan**

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto. Motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah segala hal yang menjadi pendorong siswa untuk lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran yang berasal dari dalam diri (*internal*) siswa maupun dari luar siswa (*eksternal*) untuk memfokuskan diri dalam pembelajaran. Sedangkan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah mengembangkan materi dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang baik dalam memperlancar kelangsungan siswa dalam belajar. Melalui modifikasi permainan sepakbola menjadikan pembelajaran semakin bervariasi serta membuat siswa putra dan putri termotivasi untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya dalam materi permainan sepakbola.

Menurut hasil penelitian tentang pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, diketahui bahwa modifikasi permainan sepakbola dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebesar 8,408%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan melalui

modifikasi permainan sepakbola untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X IPS 1 di SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto.

**PENUTUP  
Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian secara umum pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari pemberian *treatment* penerapan modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X IPS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto. Dibuktikan dengan hasil t hitung lebih besar dari t tabel atau -6,809 > 1.313.
2. Besarnya pengaruh modifikasi permainan sepakbola terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas X IIS 1 SMA Negeri 1 Sooko Mojokerto adalah sebesar 8,408%.

**Saran**

Saran yang dapat diajukan sebagai rekomendasi umum kepada semua pihak, terutama untuk perkembangan didalam dunia pendidikan antara lain khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga:

1. Dengan hasil penelitian ini sebaiknya guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan menjadikan modifikasi permainan sebagai acuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran.
2. Penerapan modifikasi permainan harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa agar hasil dalam pembelajaran berjalan kearah perubahan perilaku yang lebih baik.
3. Modifikasi pembelajaran tidak hanya digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan saja tetapi bisa juga digunakan untuk materi dan pembelajaran yang lain.

**DAFTAR PUSTAKA**

Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdikbud Dikdasmen

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta

Hamalik, Oemar. 2012. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo

Hartati, Sasminta Christina Yuli, Anung, dkk. 2012. *Permainan Kecil cara efektif mengembangkan*

*fisik, motorik, keterampilan social dan emosional.*  
Malang. Wineka Media

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga.* Surabaya: Unesa University Press.

Lutan, Rusli dan Suherman, Adang .(2001). *Perencanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Kesehatan.* Jakarta: Depdikbud.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga.* Surabaya: Unesa University Press

Maksum, Ali. 2008. *Psikologi Olahraga.* Surabaya: Unesa University Press

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian.* Surabaya: UnesaUniversty Press

Muhajir. 2007. *Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Jilid 1.* Jakarta: ErlanggaNugraha, Andi Cipta. 2012. *Mahir Sepakbola.* Bandung: Nuansa Cendikia

NurMuhammad. 2008. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar.* Surabaya: Unesa University Press.

Setyosari, Punaji. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan.* Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.

Sucipto, dkk. 2000. *Sepakbola.* Jakarta: Depdiknas Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Bagian Proyek Penataran Grup SLTP Setara D-III.

Sugiyono. 2013.*Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D).* Bandung: Alfabeta.

Sukintaka. 2004. *Teori Pendidikan Jasmani: Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan.* Bandung: Nuansa.

Uno, Hamzah. 2007. *Teori Motivasi dan Pengukurannya.* Jakarta. PT Bumi Aksara.

