

PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN *SOFTBALL* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN (Pada Siswa Kelas VII MTs. Assa'adah 1 Sampurnan Bungah Gresik)

Rofiur Rizqi

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Surabaya, rizqirofiur@yahoo.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki tujuan yaitu ingin meningkatkan kebugaran jasmani dalam diri siswa melalui aktivitas fisik dan olahraga. Namun banyak kita jumpai bahwasanya banyak guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang mengajar secara monoton kepada siswa dalam pembelajaran karena terbatasnya sarana dan prasarana, sehingga motivasi siswa pada pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan cenderung menurun. Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan memberikan suatu permainan yang belum pernah mereka mainkan, misalnya permainan *softball* yang dimodifikasi sedemikian rupa agar motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bisa meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik. 2) Mengetahui besarnya pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII A MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 36 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan komparatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket skala likert. Hasil analisa statistik didapatkan nilai nilai $t_{hitung} -2,024 \leq t_{tabel} 1,684$ dengan $Sig = 0,051 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh pada penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik

Kata Kunci: Modifikasi, *Softball*, Motivasi Belajar Siswa.

Abstract

Physical education, sports, and health have a goal which is to improve physical fitness in students through physical activity and sport. But many of us have encountered that many teachers of physical education, sport, health and monotonous teaching to students in learning because of the limited facilities and infrastructure, so the motivation of students in physical education, sports, and health lessons tends to decline. Therefore, an alternative solution is to provide a game they've never played such a game of softball is modified in such a way that the students' motivation in physical education, sports, and health can be increased. The purpose of this study was 1) to determine the effect of a modification softball game on the students motivation in teaching physical education, sports, and health to students of class VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik. 2) To know how much influence the implementation of modifications a softball game on the students motivation in teaching physical education, sports, and health to students of class VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik. Goal of this research is the students of class VII A MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik and the number of samples taken as many as 36 students. The method in this analysis using quantitative statistical methods descriptive and comparative. While the process of data collection is done by using a Likert scale questionnaire.

Statistical analysis values obtained $t_{\text{count}} -2.024 \leq t_{\text{table}} 1.684$ with $\text{Sig} = 0.051 \geq \alpha = 0.05$, indicating that H_0 is accepted and H_a rejected, so no effect on the application of modified softball game on the students motivation in physical education, sports, and health on students of class VII MTs. Assa'adah Sampurnan Bungah Gresik

Keywords: Modification, Softball, Motivation of Student Learning

PENDAHULUAN

Secara umum, fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Hal demikian diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa:

Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka diperlukan kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan di setiap satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis (Hartono, dkk. 2013: 2)

Tujuan umum pembelajaran PJOK menurut Permendiknas no.23 tahun 2006, bagian B poin 5 berbunyi: kelompok mata pelajaran PJOK bertujuan untuk membentuk karakter anak agar sehat jasmani dan rohani, dan menumbuhkan rasa sportivitas.

Di dalam memberikan kontribusi di bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar tujuan PJOK bisa terwujud, harus berdasarkan batasan-batasan yang telah ditetapkan pemerintah. Dalam Permendiknas Nomor 22 tahun 2006 mengatur tentang tujuh aspek ruang lingkup PJOK, nomor satu yang berbunyi: "Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional dan permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non- lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli,

tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri,serta aktivitas lainnya".

Permainan *softball* merupakan salah satu aspek ruang lingkup PJOK pada permainan dan olahraga dan merupakan salah satu materi yang terdapat pada kurikulum PJOK kelas VII yang harus diajarkan. Permainan *softball* merupakan salah satu permainan beregu yang masing-masing regu dimainkan oleh sembilan orang dengan menggunakan tongkat *softball (bat)* untuk memukul bola *softball* di lapangan *softball* yang berbentuk *diamond*.

Berdasarkan pengamatan, beberapa kali observasi, dan *interview* dengan guru PJOK yaitu bapak Ahmad Sa'ad Al-Fasa, S.Pd. bahwa pembelajaran PJOK belum terlaksana dengan baik di MTs. Assa'adah 1

Sampurnan Bungah Gresik, dikarenakan sarana dan prasarannya kurang memadai, misalnya lapangan dan sarana prasarana, terutama pada permainan *softball* yang belum memiliki peralatan permainan yang memadai karena mahalnya alat. Sehingga membuat motivasi siswa menurun dalam proses pembelajaran PJOK karena materi yang diajarkan cenderung monoton, khususnya pada permainan dan olahraga menyesuaikan dengan sarana dan prasarana yang ada. Sedangkan di dalam kurikulum pendidikan KTSP kelas VII disebutkan bahwa permainan *softball* termasuk salah satu materi yang harus diajarkan. Oleh karena itu, perlu adanya pembelajaran yang kreatif dan inovatif pada permainan dan olahraga.

Dan melalui penelitian ini peneliti ingin melakukan suatu alternatif pemecahan masalah dengan memberikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif dengan memodifikasi permainan *softball* pada pembelajaran PJOK sesuai dengan ruang lingkup PJOK yaitu permainan dan olahraga tentang permainan *softball* pada buku BSE PJOK kelas VII SMP (Sanoesi dan Chandra, 2010: 42). Modifikasi pada permainan *softball* ini yaitu menyederhanakan permainan *softball* dalam hal sarana prasarana dan peraturannya sesuai dengan perkembangan siswa yang sedang belajar dengan tujuan untuk memudahkan siswa dalam melakukannya dengan antusias dan rasa gembira. Dengan ini harapannya motivasi belajar siswa dalam PJOK bisa meningkat.

Motivasi belajar pada siswa bisa diartikan sebagai penggerak atau pendorong bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh Bapak atau Ibu guru mereka dengan antusias dan senang hati. Motivasi terbagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi

ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, dan motivasi intrinsik ini cenderung bersifat tahan lama. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, dan motivasi intrinsik ini cenderung bersifat sementara, karena adanya stimulus atau pengaruh dari luar. Oleh karena itu, guru harus berupaya dalam proses pembelajaran agar motivasi dalam diri siswa bisa muncul sehingga pembelajaran bisa efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Dari permasalahan di atas, maka peneliti mengadakan penelitian yang berjudul “Penerapan Modifikasi Permainan *Softball* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Pada Siswa Kelas VII MTs. Assa’adah I Sampurnan Bungah Gresik”.

METODE

Jenis proposal penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2012: 13). Desain penelitian ini masuk dalam kategori desain praeksperimen (*Preexperimental Design*) dengan menggunakan prinsip *One Group Pretest-Posttest Design*. Artinya, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. dengan diadakan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah suatu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2012:53).

Dalam penelitian ini populasi penelitian yaitu siswa kelas VII MTs. Assa’adah I Sampurnan Bungah Gresik yang memiliki 4 kelas paralel A, B, C, dan D. Jumlah seluruh kelas VII adalah 167. Dalam penentuan sampel pada penelitian ini, digunakan teknik *cluster random sampling*. Dalam *cluster random sampling* yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok secara acak. Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2011: 90-91), menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam

penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Jadi, dalam penelitian ini membutuhkan satu

kelas dari kelas VII paralel A, B, C, dan D untuk dijadikan sampel penelitian dengan cara undian. Satu kelas terdiri lebih dari 30 siswa. Kelas yang mendapatkan kode sampel dalam satu kali pengundian, maka kelas tersebut yang akan menjadi sampel penelitian. Dan kelas yang terpilih menjadi sampel penelitian yaitu kelas VII A dengan jumlah siswa sebanyak 36 siswa.

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012:111). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi atau kuisioner. Angket adalah serangkaian pernyataan yang digunakan untuk menangkap informasi baik berupa fakta maupun berupa pendapat (Maksum, 2012:130). Dalam penelitian ini teknik pengisian angket motivasi belajar (skala likert).

Angket motivasi yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah angket skala Likert yang mengadopsi dari penelitian terdahulu yaitu dari Ayu Citra Mayasari tahun 2008 yang berjudul Pengaruh Penggunaan Metode Resiprokal dan Metode Komando terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Olahraga Permainan Bolavoli pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jatiroto. Dengan hasil uji validitas : 0,2015-0,6269 dan hasil uji reliabilitas: 0,9099.

HASIL DAN PEMBAHASAN Hasil Penelitian

Deskripsi Data

Deskripsi data yang akan disajikan berupa data nilai *pre-test* dan *post-test* yang diperoleh dari pengisian angket tentang motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK lewat modifikasi permainan *softball* pada siswa kelas VII MTs. Assa’adah I Sampurnan Bungah Gresik dengan jumlah sebanyak 36 siswa. Deskripsi data tersebut diperoleh dari hasil penelitian angket sesudah penerapan permainan *softball* sesuai standar (*pre-test*) dan sesudah penerapan modifikasi permainan *softball* (*post-test*), apakah ada peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajaran PJOK melalui penerapan modifikasi permainan *softball*. Berikut penjelasan dari data tersebut:

Tabel 1. Deskripsi Data Angket Motivasi Belajar

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-rata	191,44	186,81	4,63
Sd	14,250	13,827	0,423
Varian	203,054	191,190	11,864
Nilai Minimum	167	141	26
Nilai Maksimum	219	214	5
Peningkatan	-2,4 %		

Berdasarkan hasil analisis tabel 1 di atas, maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan modifikasi permainan *softball* (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 191,44 dengan standar deviasi 14,250, varian sebesar 203,054 dengan nilai minimum yaitu 167 dan nilai maksimumnya adalah 219.

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan penerapan modifikasi permainan *softball* (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 186,81 dengan standar deviasi 13,827, varian sebesar 191,190 dengan nilai minimum yaitu 141 dan nilai maksimumnya adalah 214.

Syarat Uji Hipotesis

Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan perhitungan manual dan dengan bantuan menggunakan program SPSS versi 20 for windows. Hasil uji normalitas untuk variabel penelitian disajikan sebagai berikut :

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	36	36
Mean	191,44	186,81
P-Value	0,653	0,812
Keterangan	(p) > α = 0,05	(p) > α = 0,05
Status	Normal	Normal

Dari tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari motivasi belajar siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi P-Value lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan H0 diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya..

Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis).

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T

Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig.	Keterangan
Pre-test dan Post-test	-2,024	1,684	0,051	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar -

2,024 ≤ t_{tabel} 1,684 dengan Sig =

0,051 ≥ α = 0,05 yang sesuai dengan kriteria

pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H₀ diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa pada siswa kelas VII MTs. Assa’adah Sampurnan Bungah Gresik

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian tentang penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa kelas VII MTs. Assaa’adah I Sampurnan Bungah Gresik. PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis serta meningkatkan tingkat kebugaran jasmani kepada para siswa.

Oleh karena itu, dalam rangka menumbuhkan peningkatan motivasi belajar siswa pada PJOK diperlukan sesuatu yang baru atau modifikasi permainan *softball* untuk memberikan pengalaman baru belajar permainan *softball* kepada siswa serta mempermudah guru dalam hal sarana prasarana agar siswa tertarik dengan pembelajaran PJOK dan merasa senang serta gembira dalam melakukan aktivitas dan olahraga yang guru ajarkan sehingga motivasi belajar siswa dalam PJOK bisa meningkat tinggi.

Dalam proses penelitian sebelum penerapan modifikasi permainan *softball* terdapat banyak siswa yang enggan berolahraga dan tidak mau melaksanakan perintah gerak dari guru dimungkinkan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga materi yang diajarkan cenderung monoton dan membosankan sehingga motivasi belajar siswa dalam PJOK cenderung rendah.

Pada saat pemberian permainan *softball* yang belum dimodifikasi sebelum dilakukannya *pre-test*, siswa sangat antusias, senang, dan gembira dalam mengikuti pembelajaran PJOK karena permainan *softball* ini merupakan hal yang baru bagi mereka, apalagi mereka bisa menggunakan sarana dan prasarana serta peraturan permainan standar dari permainan *softball* tersendiri mulai dari memakai *glove*, memegang bola *softball*, memegang *bat* atau tongkat *softball* sampai melakukan permainannya sesuai peraturan permainan standarnya.

Antusiasme mereka terhadap pembelajaran PJOK cukup tinggi ketika guru menjelaskan tentang modifikasi permainan *softball* pada waktu pemberian perlakuan (*treatment*). Mereka diberi tahu tentang sarana prasarana

modifikasi *softball* yang sudah *familiar* dengan mereka, misalnya pemukul kasti sebagai modifikasi dari *bat softball*, sandal sebagai pengganti *glove*, dan lain sebagainya. Dan pada saat diberikan *treatment*, hanya beberapa siswa yang bisa melakukan dan mengerti peraturan permainannya karena permainan *softball* ini berbeda dengan permainan kasti.

Pada saat dilakukan permainan *softball* yang dimodifikasi sebelum dilakukan *post-test*, antusiasme mereka turun karena mereka masih belum mengerti peraturan permainan secara keseluruhannya, mereka hanya bisa memukul dan menangkap saja, sehingga mereka terlihat pasrah dalam melakukannya.

Setelah peneliti mendapatkan dan menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dari pengisian angket motivasi belajar siswa, ternyata motivasi belajar siswa pada PJOK siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik tidak mengalami peningkatan. Analisis data angket motivasi belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa siswa lebih termotivasi dengan permainan *softball* sesuai standar dibandingkan dengan permainan *softball* yang dimodifikasi karena mungkin siswa lebih tertarik dengan sarana dan prasarana permainan *softball* yang standar.

Dari hasil penelitian dan perhitungan manual serta dengan program IBM SPSS (*Statistical Package For the Social Sciences*) for Windows release 21.0 dapat diketahui hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* mengalami penurunan. Dimana, hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai $t_{hitung} -2,024 \leq t_{tabel} 1,684$ dengan Sig =

$0,051 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0

diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti sebelumnya bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik ternyata H_a ditolak dan H_0 diterima. Ada beberapa hal yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu pada saat pengenalan dan pemberian permainan *softball* yang tidak dimodifikasi siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran PJOK dibandingkan pada saat diberikan permainan *softball* yang dimodifikasi. Hal itu dikarenakan mereka menyukai sarana dan prasarana permainan *softball* yang standar, misalnya, *Bat*, *Glove*, dan Bola *Softball*.

Waktu yang dibutuhkan juga sangat terbatas, karena berpedoman pada kurikulum KTSP yang hanya

2x40 menit. Sehingga siswa merasa kurang dengan permainan yang disampaikan. Dan lapangan yang digunakan pun dinilai kurang layak digunakan karena banyak batu-batu kecil di lapangan tersebut. Pada saat permainan pun banyak yang tidak mau bermain karena ada yang malu karena belum bisa bermain, ada yang malas karena panasnya matahari, dan sebagainya.

Beberapa faktor di atas merupakan hal-hal yang terjadi ketika penelitian dilaksanakan sehingga memungkinkan terjadinya ketidak adanya pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII MTs. Assa'adah I Sampurnan Bungah Gresik, dapat dibuktikan dari nilai $t_{hitung} -2,024 \leq t_{tabel} 1,684$ dengan Sig = $0,051 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Saran

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam penerapan modifikasi permainan *softball* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Dalam memberikan modifikasi permainan *softball*, hendaknya memperhatikan model atau metode yang mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar pembelajaran PJOK

DAFTAR PUSTAKA

- Bahagia, Yoyo dan Suherman, A. 2000. *Prinsip-prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Departemen Pendidikan Nasional.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli dan Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang: Wineka Media.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2013. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*.

Malang: Wineka Media.

Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.

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

Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Mayasari, Ayu. 2004. Pengaruh Penggunaan Metode Resiprokal dan Metode Komando terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Olahraga Permainan Bolavoli Studi Pada Siswa Kelas X di SMA Negeri 1 Jatiroto. *Skripsi* tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Permendiknas Nomor 22 Tahun 2007 tentang tujuh aspek ruang lingkup penjasorkes.

Santrock, John W. 2004. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.

Soepartono. 2000. *Sarana dan Prasarana*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Supandi. 1992. *Strategi Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Bab II Pasal 3 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Winardi, Taufik (Ed). 2015. *Internasional Softball Federation 2014-2017 Official Rules of Softball*. PB PERBASASI.