

**Penerapan Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran
Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
(Studi pada Siswa Kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan)**

Arvan Yahya Sulthoni

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, Arvans20@gmail.com

Setiyo Hartoto

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

Abstrak

Fakta dalam implementasi pendidikan jasmani secara formal yang sering ditemui adalah masih ada beberapa siswa yang pasif dalam pembelajaran di lapangan sehingga pada akhirnya siswa tersebut tidak dapat mencapai tujuan dari pembelajaran. Untuk itu guru harus memberikan materi yang jelas pada peserta didik, dengan cara menyampaikan pembelajaran yang kreatif dan inovatif agar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Salah satu cara untuk menyampaikan pembelajaran 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. Dengan demikian memodifikasi suatu pembelajaran dapat mempengaruhi minat belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Untuk mengetahui apakah ada pengaruh penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan studi pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan. (2) Untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan studi pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan. Berdasarkan hasil penelitian, diketahui bahwa modifikasi permainan bolavoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan sebesar 4,60%. Peningkatan minat belajar siswa dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan hasil uji-t sampel berpasangan dengan t- hitung lebih besar dari t-tabel ($2,124 > 1,699$). Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan melalui modifikasi permainan bolavoli untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan.

Kata Kunci : Modifikasi, Permainan Bolavoli, dan Minat Belajar

Abstract

The facts in the formal implementation of physical education are still some students who are passive in learning in the field so that in the end the student is not able to achieve the goal of learning. For that teachers should give a clear material on learners, learning how to deliver creative and innovative in order to be more easily understood by learners. One way to deliver creative and innovative learning is a way to modify a lesson to make it more attractive and to make students become enthusiastic and active in the following study physical education, sports and health. However, the way of this learning modification it can be influence for result of students activity. The purpose of this study is (1) To determine whether there was an effect of assembling this volley ball games modification for result of students activity at learning of physical education, sports, and study health case for students class X in SMAN 3 Pamekasan. (2) To determine how much of this assembling modification volley ball gamesfor result of students activity at learning of physical education, sports, and study health case for students class X in SMAN 3 Pamekasan. Based on this research, it is known that the modification of the game of football can enhance students' motivation in learning to follow Penjasorkes of 4.60%. For motivation to learn there is an increase from the pre-test and post-test with the results of paired samples t-test with t-count is greater than t-table ($2.124 > 1.699$). So in other words it can be concluded that no significant effect modification through the game of football to increase students' motivation in learning physical education in class X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan.

Keywords : Modification, Volley Ball Games, and the result of stud

PENDAHULUAN

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 relatif 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 (dalam Deddy, 2014:16).

Menurut Kristiyandaru (2010:33) pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras dan seimbang.

Menurut Bahagia dan Adang (2000:1) penyelenggaraan program pendidikan jasmani hendaknya mencerminkan karakteristik program pendidikan jasmani itu sendiri yaitu *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Artinya 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 dalam meningkatkan pembelajaran dapat melalui modifikasi yang telah dirancang oleh pendidik.

Menurut Kristiyandaru (2010:39) salah satu tujuan pendidikan jasmani adalah mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga. Salah satu fungsi pendidikan jasmani dalam aspek sosial adalah menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok, belajar komunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian sikap, nilai-nilai yang sportif dalam masyarakat.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis pada saat pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMAN 3 Pamekasan terutama pada materi permainan bolavoli masih kurang efektif, karena guru hanya menggunakan metode ceramah dan demonstrasi, selanjutnya siswa melakukan tugas gerak dan bermain sendiri. Akibatnya banyak siswa mengalami kejenuhan dan kurang aktif saat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Akhirnya yang terjadi di lapangan hanya beberapa siswa saja yang melakukan aktifitas pembelajaran bolavoli sedangkan siswa yang tidak suka permainan bolavoli cenderung pasif.

Maka dari itu melalui pengajuan skripsi ini, penulis ingin melakukan suatu alternatif pemecahan masalah yang terjadi dengan cara memodifikasi permainan bolavoli yang memungkinkan semua siswa ikut dalam

pembelajaran permainan bolavoli dan dimana diharapkan ada suatu perubahan yang membuat pembelajaran semakin menarik dan siswa menjadi antusias untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya saat materi permainan bolavoli.

Modifikasi yang diberikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan materi bola voli ini dirancang untuk meningkatkan minat siswa dalam mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Oleh karena itu penulis melakukan penelitian dalam pembelajaran bolavoli melalui pendekatan modifikasi karena apabila menggunakan peraturan yang sesungguhnya pada saat proses pembelajaran berlangsung siswa tidak tertarik, bosan, kurang variatif dan tidak gembira. Sehingga apa yang menjadi tujuan terpenting mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan belum sepenuhnya terpenuhi dikarenakan siswa sudah tidak minat untuk melakukan aktifitas gerak.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas peneliti akan melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Studi Pada Siswa Kelas XIPS 1 SMAN 3 Pamekasan".

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Menurut Maksum (2012:65) Penelitian eksperimen dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel-variabel.

Desain penelitian ini, dengan menggunakan eksperimen *One Group Pretest-Posttest Design* yaitu yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*. Desain penelitiannya dapat digambarkan sebagai berikut:.

T1 X T2

Keterangan:

T1 = *Pre-test*

X = Perlakuan T2 =

Post-test (Maksum,

2012: 97)

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah dua minggu dimana akan terdapat dua (2) kali pertemuan dengan dua (2) kali perlakuan.

Populasi adalah keseluruhan individu atau obyek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan (Maksum, 2012:5). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMAN 3 Pamekasan

Menurut Maksum (2012:29), variabel adalah suatu konsep yang dimiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian. Sedangkan konsep sendiri adalah abstraksi atau penggambaran dari suatu fenomena atau gejala tertentu. Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : Modifikasi permainan bolavoli
Variabel terikat : Minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

a. Modifikasi Permainan

Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar pelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yang berarti tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut (Bahagia & Suherman, 2000:1).

b. Permainan Bolavoli

Permainan bolavoli adalah permainan dengan tempo yang cepat, sehingga waktu untuk memainkan bola sangat terbatas, dan bila tidak menguasai teknik dasar yang sempurna akan memungkinkan kesalahan-kesalahan teknik yang lebih besar (Pardijono & Hidayat 2011:1). Jadi dapat disimpulkan modifikasi permainan bolavoli adalah modifikasi yang sesungguhnya menjadi sebuah permainan bolavoli yang disederhanakan mulai dari peraturan permainan dan cara bermainnya. Hal ini mempermudah pembelajaran bolavoli kepada siswa, agar siswa dapat bermain bolavoli dengan baik dan benar.

c. Minat Belajar

“Minat adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh” (Djaali, 2007:10-12). Dalam hal ini minat dapat diartikan sebagai rasa kesukaan atau ketidak sukaan terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan melalui penerapan modifikasi permainan bolavoli yang timbul dari diri sendiri yang ditunjukkan melalui tulisan dari siswa berupa pengisian angket, dan rasa tersebut akan terealisasi kedalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

Dalam penelitian ini instrumen penelitian yang digunakan adalah sebuah angket minat belajar. Menurut Maksum (2012:130) angket adalah serangkaian pertanyaan yang digunakan untuk mengungkap informasi, baik menyangkut fakta maupun pendapat.

Sedangkan angket tersebut menggunakan skala yang suatu nilai untuk jawaban yang tersedia. Menurut Sugiyono (2010:93) skala likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang fenomena sosial. Dimana setiap instrumen menggunakan skala likert dengan skor 1 sampai 5.

Instrumen penelitian ini dengan menggunakan skala likert dapat dibuat dalam bentuk pilihan ganda atau *checklist*. Setiap butir pertanyaan berupa angket, disediakan lima butir jawaban yang tersedia, dari lima butir jawaban tersebut memiliki skor tersendiri yaitu : 1, 2, 3, 4, dan 5.

ANGKET MINAT BELAJAR

No.	PERTANYAAN	ST S	T S	T B	S S	S S
1	Saya ingin tahu lebih banyak tentang pelajaran					

	bola voli					
2	Menurut saya mata pelajaran bola voli membosankan					
3	Saya tertarik dengan mata pelajaran bola voli					
4	Saya tidak tertarik mempraktikkan gerakan yang diberikan dalam pembelajaran bola voli					
5	Saya tidak tertarik dengan materi dalam mata pelajaran bola voli					
6	Bagi saya materi pembelajaran bola voli terlalu sulit					
7	Selama mengikuti mata pelajaran bola voli, saya merasa termotivasi untuk mempraktikannya					
8	Mata pelajaran bola voli kurang memberikan manfaat hasil bagi saya					
9	Saya tidak perlu mengikuti mata pelajaran bola voli karena saya sudah bisa bermain voli					
10	Saya tidak memerlukan mata pelajaran bola voli karena membuat tubuh saya lelah					
11	Guru menguasai materi yang diajarkan sehingga membuat saya ingin lebih giat belajar					
12	Saya malas mempraktikkan ulang materi bola voli yang diperintahkan oleh guru					
13	Guru saya tidak menguasai materi yang diajarkan sehingga mata pelajaran bola voli menjadi membosankan					
14	Saya merasa malas mengikuti mata pelajaran bola voli karena teman saya tidak menerima kekalahan saat bertanding/bermain					

15	Lapangan olah raga di sekolah saya tidak lengkap, sehingga saya malas mengikuti mata pelajaran bola voli					
16	Peralatan yang lengkap membuat saya selalu aktif untuk mengikuti mata pelajaran bola voli					
17	Lapangan olah raga di sekolah saya sempit, sehingga saya malas saat mata pelajaran bola voli					
18	Orang tua saya mendukung saya mengikuti mata pelajaran bola voli					
19	Orang tua saya tidak mendukung saya mengikuti mata pelajaran bola voli					

1. Mean (rata-rata)

Mean hitung adalah angka yang diperoleh dengan membagi jumlah nilai-nilai dengan jumlah individu. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$\bar{M} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{M}$ = Mean

$\sum X$ = Jumlah total nilai dalam distribusi

N = Jumlah individu

(Maksum, 2012: 161)

2. Standar Deviasi

Standar deviasi adalah penyimpangan suatu nilai dari mean. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum (X - \bar{M})^2}{N}}$$

Keterangan :

SD^2 = Standar Deviasi

$\sum X$ = Jumlah nilai variabel X

N = Jumlah individu

(Maksum, 2012: 161)

3. Varian

Varian adalah angka yang menunjukkan ukuran variabilitas yang dihitung dengan jalan mengkuadratkan standar deviasi. Secara ringkas dapat dilihat pada rumus sebagai berikut:

$$S^2 = \frac{\sum fX^2}{N} - \left(\frac{\sum fX}{N} \right)^2$$

Keterangan :

S = Varian

$\sum x$ = Jumlah nilai variabel X

N = Jumlah data

(Maksum, 2012 : 162)

4. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan uji normalitas Kolmogorov-Smirnov dengan menggunakan SPSS (Statistical Program For Social Science) 21 dengan ketentuan pengambilan keputusan sebagai berikut :
 $P\text{-value} > 0,05$, maka data berdistribusi normal
 $P\text{-value} < 0,05$, maka data berdistribusi tidak normal

5. Uji T

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

Keterangan :

D : Perbedaan setiap pasangan skor (*pretest-posttest*)

N : Jumlah sampel

6. Peningkatan minat belajar siswa

$$\text{Peningkatan} = \frac{\bar{M}_2 - \bar{M}_{pre}}{\bar{M}_{pre}} \times 100$$

Keterangan :

$\bar{M}_2$: Nilai rata-rata beda kelompok

$\bar{M}_{pre}$: Nilai rata-rata *pre-test* kelompok

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Analisa hasil penelitian ini akan dikaitkan dengan tujuan penelitian maka dapat diuraikan dengan deskripsi data, syarat uji hipotesis, pengujian hipotesis, dan pembahasan.

1. Deskripsi Data

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

Berdasarkan hasil hitung menggunakan program IBM Statistical Package for The Social Sciences (SPSS) Statistics 21, maka dapat dideskripsikan data dari hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 1. Deskripsi Hasil Angket Minat Belajar

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Beda
Jumlah Sampel	30	30	-
Jumlah keseluruhan	2043	2137	94
Rata-rata	68,10	71,23	3,13
Standar Deviasi	8,810	9,765	0,955
Varian	77,610	95,357	17,747
Nilai Maksimum	84	91	7
Nilai Minimum	51	53	2
Peningkatan	4,60%		

- 1) Hasil pengisian angket minat belajar siswa sebelum pemberian modifikasi permainan bolavoli (*pre-test*) menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 68,10, standar deviasi sebesar 8,810, dengan varian 77,610 serta nilai terendah 51 dan nilai tertinggi 84.
- 2) Hasil sesudah pemberian modifikasi permainan bolavoli (*post-test*) menghasilkan rata-rata sebesar 71,23, standar deviasi sebesar 9,765 dengan varian 95,357 serta nilai terendah 53 dan nilai tertinggi 91.
- 3) Perubahan hasil dari *pre-test* ke *post-test* adalah rata-rata sebesar 3,13 dan standar deviasi sebesar 0,955 dengan perubahan varian sebesar 17,747, serta nilai tertinggi dan terendah masing-masing 7 dan 2.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa pemberian modifikasi permainan bolavoli dapat meningkatkan minat belajar siswa sebesar 4,60 %.

2. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data variabel penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas menggunakan teknik analisis Kolmogorov-Smirnov dan untuk penghitungannya menggunakan program SPSSversi21for windows. Hasil uji normalitas untuk variabel penelitian disajikan sebagaiberikut :

Tabel 2 Distribusi Hasil Uji Kenormalan dengan kolomogorov-smirnov Test

Variabel	Mean	P value	Uji Kenormalan
Pre-test	68,10	0,760	Normal
Post-test	71,23	0,837	Normal

Dari hasil uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa variable pre-test didapatkan hasil mean sebesar 68,10, standar deviasi sebesar 8,810, dan *P Value* sebesar 0,760. Untuk variabel post-test didapatkan hasil mean sebesar 71,23, standar deviasi sebesar 9,765, dan *P Value* sebesar 0,837. Jadi semua variable dalam penelitian ini mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($\text{sig} > 0,05$), sehingga dapat disimpulkan bahwa data penelitian ini berdistribusi normal.

3. Uji Beda rata-rata (Uji T)

Dalam hal ini peneliti menggunakan taraf signifikan (α) 0,05 dengan kriteria pengujian sebagai berikut: Hipotesis nol (H_0) diterima apabila $t\text{-hitung} < t\text{-tabel}$, H_0 ditolak

Hipotesis kerja (H_a) diterima apabila $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$, H_0 ditolak

Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan program IBM *Statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *Statistics 21* dapat dideskripsikan hasil uji beda rata-rata berpasangan sebagai berikut:

Tabel 3 Hasil Uji Beda Rata-rata angket minat belajar

Variabel	Mean	T	T tabel
Pre-test	68,10	2,124	1,699
Post-test	71,23		

Dari tabel di atas dapat memberikan penjelasan bahwa hasil perhitungan uji beda rata-rata menunjukkan hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($2,124 > 1,699$), maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Dari hasil uji hipotesis di atas, dapat dikatakan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada peningkatan minat belajar siswa sebelum (*pre-test*) dan sesudah (*post-test*) pemberian modifikasi permainan bolavoli.

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan. Minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah fakta yang terpenting dari setiap materi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, semakin menarik materi yang diajarkan maka minat belajar siswa akan lebih bagus. Sedangkan modifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh guru agar pelajaran mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) yang berarti tugas ajar yang diberikan harus memperhatikan kemampuan anak dan dapat membantu mendorong perubahan tersebut. Oleh karena itu, DAP harus selalu dijadikan prinsip utama dalam memodifikasi pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Melalui modifikasi permainan bolavoli menjadikan pembelajaran semakin menarik serta menjadikan siswa putra dan putri berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan khususnya saat materi permainan bolavoli.

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, diketahui bahwa modifikasi permainan bolavoli dapat meningkatkan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan

kesehatan sebesar 4,60%. Untuk minat belajar siswa ada peningkatan dari hasil *pre-test* dan *post-test* dengan hasil uji-t sampel berpasangan dengan t-hitung lebih besar dari t-tabel ($2,124 > 1,699$). Sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan melalui modifikasi permainan bolavoli untuk meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan studi pada siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara umum penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan, dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Ada pengaruh yang signifikan terhadap penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan, terbukti dari hasil perhitungan uji t terdapat nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($2,124 > 1,699$) dengan taraf signifikansi 0,05.
2. Besarnya pengaruh penerapan modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan, jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas X IPS 1 SMAN 3 Pamekasan adalah sebesar 4,60%.

SARAN

jasmani.7438.html. pada tanggal 25 Desember 2015

Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan*. Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Modifikasi dalam proses belajar mengajar tidak hanya digunakan untuk pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan saja tetapi juga bisa digunakan pada aktivitas pembelajaran lainnya.
2. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dengan menggunakan modifikasi permainan, maka penerapan pembelajarannya ini harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan leluasa, gembira dan tidak takut cedera serta dapat terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.

Bahagia, Yoyo, Adang, Suherman. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Jakarta : Depdikbud Dikdasmen.

Definisi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

(online) tersedia di
<http://smagassportandphysicaleducation.blogspot.com/p/mata-pelajaran-pendidikan->

Jasmani dan Olahraga. Surabaya : Unesa University Press.

Mahardika, I Made Sriundi. 2010. *Pengantar Perencanaan Pengajaran Aplikasi Pada Penjasorkes*. Surabaya : Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2007. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya : Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2008. *Psikologo Olahraga*. Surabaya: UNESA University Press

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

Pardijono dan Taufiq Hidayat. 2011. *Bolavoli*. Surabaya: Unesa University Press

Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*.Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Setyawan, Nany. 2011. *Penerapan Permainan Outbond Dalam Meningkatkan Kerjasama Tim Futsal*. Skripsi Tidak Diterbitkan. Surabaya. FIK Unesa.

Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

Yunus, M. 1992. *Olahraga Pilihan Bolavoli*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan