

Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan *Softball* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Inklusi

Muhammad Rifai Abdzar Ghifari*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi , Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*muhammadghifari@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Secara umum, pendidikan berfungsi untuk mengembangkan kemampuan dan membentuk watak 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. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam aktivitas pembelajaran diperlukan interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga pembelajaran lebih aktif. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan tidak membosankan diperlukan pelaksanaan inovasi baru yang diberikan oleh guru agar siswa dapat meningkatkan motivasi belajar untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Salah satunya dengan penerapan modifikasi permainan *softball* yang disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah. Mengetahui pengaruh modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa inklusi dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya. Metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif, dan desain *one group pre-test post-test design*. Data dikumpulkan dengan menggunakan teknik analisis melalui angket motivasi. Sasaran penelitian ini adalah siswa inklusi kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya dan jumlah sampel yang diambil yaitu 19 siswa. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dan dianalisis menggunakan SPSS (*Statistic Product and Service Solution*) versi 25 membuktikan bahwa hasil dari hipotesis tidak adanya pengaruh yang signifikan dengan taraf $0,191 > 0,05$ diperkuat dengan nilai $T_{hitung} 1,359$

Kata kunci: Modifikasi Permainan, Motivasi Belajar Siswa Inklusi

Abstract

Education has an important role to develop the students' ability and character. Physical education is one of education components which aims to achieve the education goals. In the learning section, the interaction among of teacher and student is important to be considerate. Furthermore, the innovation is necessary to be developed by the teacher. In *softball* game, the innovation need to be adjusted along curriculum in education unit. The purpose of this research is detecting the influence of innovation in softball game toward student motivation of inclusive students at State Junior High School 29 Surabaya. This research method was quasi experiment by quantitative approach and *one group pre-test post-test design*. The data were collected by using motivation questionnaire. There were 19 students involved in this study. Based on the result of this research, there is no significant effect on softball game modification toward student motivation. It is proven by the significant score is 0.191 or larger than 0.05 And T score is 1.359.

Keywords: Game Modification, Learning Motivation of Inclusion Student

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang menunjang generasi muda bangsa bertujuan meningkatkan kualitas kehidupan mereka menjadi lebih baik untuk mempersiapkan persaingan global di masa depan. Pada pembelajaran di sekolah pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau biasa yang disebut dengan (PJOK) akan menjadi media pendukung siswa untuk melakukan keterampilan motorik gerak tubuh, kemampuan fisik yang kuat, mengintegrasikan jiwa sportivitas dan mengajarkan kebiasaan hidup sehat yang sehari-hari kita jalani. Menurut Rosdiani (2013:23) PJOK merupakan pengembangan pendidikan yang bermanfaat bagi kegiatan fisik yang terencana secara terstruktur yang bertujuan mengembangkan serta meningkatkan potensi setiap individu seseorang secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional, pencapaian sebuah sistem pendidikan nasional yang sudah terstruktur. Pernyataan yang tertera peraturan No.20 tahun 2006 dalam peraturan menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) mengutarakan enam ruang lingkup PJOK adalah aktivitas ritmik, aktivitas akuatik, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan diri, aktivitas senam dan kesehatan, yang salah satu termasuk permainan bola kecil *softball* sesuai dengan kurikulum PJOK SMP yang harus diajarkan. Permainan beregu dengan memainkan 9 orang pemain dan bermain 7 *inning*, yaitu *softball* dengan masing beregunya mendapatkan giliran menjadi pemain menyerang dan bertahan sebanyak 7 kali. Cara memainkan permainan ini sangat sederhana yaitu seorang pemukul melakukan pukulan terhadap bola yang telah dilemparkan oleh *pitcher* (pelempar bola). Bola dipukul keras mengarah ke atas maupun mendarat dengan alat pukul (*bat*). sang pelempar bola bertugas dari sudut tengah lapangan, anggota regunya bertugas di tiap *home base*, 4 di luar lapangan dan satu di *home plate* regunya. Pemukul harus berlari dengan benar hinggap dan menginjak semua *base* yang dituju tanpa terkecuali. Salah satu cabang olahraga yang disukai para mahasiswa, pelajar, dan terutama anak-anak karena mereka menggunakan teriakan-teriakan dengan istilah asing ketika bermain, hal ini disebabkan belum ada istilah yang baku dalam bahasa Indonesia Hartati dan Kristiyandaru (2011: 1). Pada hari Senin tanggal 15 Oktober 2018 yang bertempat di SMP Negeri 29 Surabaya hasil observasi dan wawancara saya dengan Bu Dewi selaku guru PJOK, penulis menanyakan tentang pengamatan yang sudah dilakukan pada saat program Praktek Pelaksanaan Pembelajaran (PPP) Universitas Negeri Surabaya 2018 yang dilaksanakan awal bulan Juli dan berakhir sampai dengan awal bulan September di SMP Negeri 29 Surabaya. Pada saat proses pembelajaran PJOK peneliti mendapati siswa inklusi yang hanya bisa melihat dan

merasa kesulitan saat proses pembelajaran PJOK dengan materi permainan bola kecil *softball*, dapat diartikan inklusi adalah hak siswa penyandang cacat dan mereka akan mendapat manfaat dari itu secara pendidikan dan sosial Malinen dan Savolainen (2008: 105). Sehingga dapat menghilangkan keinginan siswa untuk memotivasi diri sendiri dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah, Menurut Firat, Kilinc, & Tuzer (2018: 63) motivasi merupakan salah satu yang memengaruhi kecepatan, intensitas, arah, dan ketekunan perilaku manusia. Dari pernyataan Bu Dewi selaku guru PJOK di SMP Negeri 29 Surabaya pembelajaran PJOK di Sekolah ini memang berbeda antara siswa inklusi dengan siswa yang normal dalam pembelajaran PJOK dengan materi permainan bola kecil *softball*, Menurut Fatah dan Raharjo (2013: 407) *softball* merupakan permainan yang sangat kompleks. *Softball* dapat mengasah otak dan meningkatkan kemampuan berfikir cepat, mengambil keputusan dan menyusun strategi dengan baik. Disini peran seorang guru akan sangat dibutuhkan dalam menerapkan dan memilih model pembelajaran seperti apa yang nantinya dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar yang dapat membuat siswa aktif, kreatif dan senang tentunya. Dengan kondisi yang seperti ini guru sulit untuk memberikan motivasi dan melaksanakan pembelajaran PJOK selama di sekolah karena melihat tingkat kesulitan untuk bermain tidak bisa dimainkan dengan mudah, motivasi dapat menjadi daya penggerak yang ada pada diri sendiri atau untuk melakukan subjek bermacam dalam tujuan demi mencapai aktivitas suatu keberhasilan Sardiman (2016:73). Permainan *softball* merupakan olahraga beregu yang terdiri dari regu *defense* dan *offense* bermain secara bergantian, siswa inklusi dengan kemampuan yang terbatas sangat sulit untuk mewujudkan proses pembelajaran permainan bola kecil *softball* yang efektif dilakukan, sehingga keinginan untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK mengalami hambatan. Dengan memodifikasi permainan akan meningkatkan diri siswa inklusi untuk memotivasi dalam mengikuti permainan *softball*. Menurut Siddique, dkk (2011: 732) motivasi adalah seperti proses psikologis lainnya seperti persepsi, sikap, belajar dll. Dia lebih lanjut menggambarkan bahwa motivasi berbicara untuk hubungan antara kebutuhan, dorongan, dan insentif. Karena dengan pengembangan materi yang sudah dimodifikasi, siswa dapat mengetahui tentang permainan yang mengedepankan kerjasama terhadap sesama teman dalam satu tim dan tetap mendapat aspek kognitif dalam pembelajaran PJOK dengan haknya yang sama. Alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar dengan menggunakan modifikasi *softball* agar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran yang sudah dimodifikasi

diharapkan bisa membuat perubahan terhadap pembelajaran proses belajar mengajar dapat mengikuti pelajaran PJOK melalui permainan modifikasi. Menurut Bahagia dan Suherman (2000: 1) modifikasi adalah peran utama yang mendominasi yang selalu menjadi prinsip dalam modifikasi pembelajaran PJOK, usaha yang dapat dilakukan oleh para guru untuk mencerminkan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP). Modifikasi dapat diartikan sebagai usaha dengan cara mengubah penyesuaian dengan sederhana dan benar. Dengan kata lain memodifikasi permainan, mulai dengan lapangan, peraturan, peralatan yang sudah baku akan diubah dan disederhanakan sedemikian rupa agar siswa cepat menangkap untuk memahami permainan *softball*. Dari uraian di atas penulis dapat menjelaskan akan melakukan penelitian yang berjudul “Pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa inklusi kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya”.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat dalam variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) (Maksum, 2018: 14) Dalam penelitian ini hanya memenuhi 2 hal, yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini akan mencari pengaruh dengan adanya perlakuan yang diberikan kepada siswa. Desain yang dipergunakan untuk sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian dapat dilakukan oleh peneliti. Desain penelitian ini adalah *One Group Pretest Posttest Design*, dengan adanya *pre-stest* dan *pos-test* untuk mengetahui data awal siswa dan data akhir hasil adanya perlakuan atau *treatment*. Desain tersebut memiliki kelemahan yaitu tidak terdapatnya kelompok kontrol, tapi hasil bisa dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test*. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 4 (empat) kali pertemuan dengan durasi 3x40 menit tiap pertemuan. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 29 Surabaya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik inklusi kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya. Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi (Maksum, 2018: 63). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian populasi yang mengambil siswa inklusi berjumlah 19 anak dari 14 kelas VII dalam satu angkatan. Penentuan populasi ini dilakukan dengan sistem seluruh siswa inklusi kelas VII, dari 14 kelas berbeda dengan total keseluruhan siswa yang berjumlah 19 menjadi satu rombongan belajar PJOK.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data dilakukan untuk mengolah data menggunakan. Berdasarkan permasalahan yang sudah disampaikan sebelumnya maka penelitian ini untuk mencari data hasil pengujian dan syarat uji hipotesis. Berikut adalah hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini:

Tabel 1. Distribusi data statistik *Pre-test* dan *Post-test* angket Motivasi Belajar

Variabel		N	Mean	Varian	SD	Minimal	Maksimal
Angket Motivasi	<i>Pre-test</i>	19	142,16	267,03	16,34	102,00	160,00
	<i>Post-test</i>	19	147,74	209,99	14,49	127,00	175,00
Selisih		0	5,58	57,04	1,85	25,00	15,00

Pada tabel 1 di atas diketahui bahwa distribusi data *pre-test* dan *post-test* angket motivasi belajar pada pembelajaran modifikasi permainan *softball* yaitu :

- Pada distribusi data *pre-test* motivasi memiliki nilai *mean* sebesar (142,16), nilai varian sebesar (267,03), nilai standar deviasi (16,34), nilai paling rendah (102,00) , dan nilai paling tinggi (160,00).
- Pada distribusi data *post-test* motivasi memiliki nilai *mean* (147,74) , nilai varian (209,99) , nilai standar deviasi (14,49) , nilai paling rendah (127,00) dan nilai paling tertinggi (175,00).

Tabel 2. Uji Normalitas Distribusi Data *Pre-test* dan *Post-test*

Variabel	Tes	Sig	Kesimpulan
Angket Motivasi	<i>Pre-test</i>	0.200	Normal
	<i>Post-test</i>	0.200	

Berdasarkan tabel 2 di atas diuji menggunakan *one-sample Kolmogorov-smirnov test* , dapat dijelaskan bahwa nilai variabel motivasi 0,200 untuk *pre-test* dan untuk *post-test* 0,200 yang berarti data tersebut normal karena nilai signifikansi lebih dari 0,05

Tabel 3. Tabel Uji Homogenitas

Variabel	Levene Statistic	Df1	Df2	Sig
Angket Motivasi	0.308	1	36	0.585

Berdasarkan tabel 3 di atas dalam uji homogenitas berlaku ketentuan seperti pada uji normalitas, yakni: jika *p-value* lebih besar dibanding 0,05 maka data dinyatakan homogen. Sebaliknya, jika *p-value* lebih kecil dibanding 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen. Dari hasil analisis tabel 4.3 di atas dapat dinyatakan homogen, karena *p-value* lebih besar dibanding 0,05 atau 0,583 > 0,05.

Tabel 4. Uji Beda dan Peningkatan Distribusi Data

Variabel	Tes	Mean	Selisih	T	Sig
Angket Motivasi	Pre	142.16	5.58	1.359	0.191
	Post	147.74			

Berdasarkan tabel 4 di atas uji beda normalitas dan peningkatan distribusi data *pre-test* dan *post-test* menggunakan T-Test *Paired* dapat dijelaskan bahwa :

Nilai motivasi saat *pre-test* sebesar 142,16 dan 147,74 pada saat *post-test* selisih antara *pre-test* dan *post-test* sebanyak 5,58 dan nilai T sebesar 1,359 dengan signifikansi 0,191 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak signifikan karena nilai sig lebih dari 0,05. Maka disimpulkan tidak adanya pengaruh yang signifikan sebelum dan sesudah penerapan modifikasi permainan *softball* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa inklusi. Dari pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa dalam penelitian tersebut tidak mempengaruhi hasil penelitian ini yang meningkatkan motivasi belajar siswa melalui modifikasi permainan *softball* siswa inklusi di SMP Negeri 29 Surabaya. Setelah adanya perlakuan atau *treatment* yang dilakukan dalam penelitian dan melakukan pengamatan dari video maka dapat diketahui bahwa tetap tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa inklusi karena hasil tidak signifikan yaitu $0,191 > 0,05$.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan penemuan dari hasil deskripsi data penelitian yang telah dibahas dengan jelas di bab IV sebelumnya, maka peneliti dapat menyimpulkan jawaban sesuai rumusan masalah sebagai berikut: Tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa inklusi kelas VII SMP Negeri 29 Surabaya yang dibuktikan dengan nilai t_{hitung} 1,359 dan nilai sig $0,191 > 0,05$.

Saran

Dengan demikian peneliti memberikan saran setelah melakukan penelitian dan mengetahui hasil data yang sudah dianalisa dalam pembahasan berikut:

- Bagi guru PJOK agar dapat memberikan pembelajaran atau materi menyenangkan dan banyak menggunakan permainan-permainan atau modifikasi yang baru agar siswa lebih bersemangat untuk mengikuti pembelajaran PJOK khususnya materi *softball*.
- Bagi siswa inklusi setelah diberikan perlakuan atau *treatment softball* dengan menggunakan modifikasi permainan dapat dilihat peningkatan baik dari segi motivasi, hal ini menunjukkan bahwa siswa inklusi dapat meningkatkan motivasi belajarnya ketika pembelajaran PJOK berlangsung. Dengan dampak

positif dari pembelajaran *softball* yang dimodifikasi semoga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran lainnya.

- Bagi peneliti selanjutnya lebih banyak mencari referensi dari peneliti sebelumnya dan melakukan penelitian menggunakan populasi dan sampel yang berlebih.

DAFTAR PUSTAKA

Bahagia, Yoyo dan Suherman, Adang. 2000. *Prinsip-Prinsip Pengembangan Dan Modifikasi Cabang Olahraga*. Surabaya. Unesa

Fatah, Rahayu, dan Raharjo, Agus. 2013. *Pengembangan Model Permainan softball “bola bakar” bagi siswa kelas VII SMP Negeri 7 Semarang*. Semarang.

Hartati, Yuli Christina Sasminta dan Kristiyandaru, Advendi. 2011. *Bermain Soft Ball*. Malang: Wineka Media

Malinen, Pekka and Savolainen, Hannu. 2008. *Inclusion In The East: Chinese Students’ Attitudes toward Inclusive Education*. Chinese. University of Joensuu. Vol 23 no 3 101-109 (2008).

Maksum, Ali. 2018. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Uesa University Press

Rosdiani, Dini. 2013. *Model Pembelajaran Langsung: dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta

Sardiman. 2016. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada

Siddique, A., Aslam, D.H., Mannan, K., & Urooj, F. 2011. *Impact Of Academic Leadership On Faculty’s Motivation and Organizational effectiveness in Higher Education System*. Pakistan. International Journal of Academic Research vol 3 no 3 730-737 (2011).

Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Firat, M., Kilinc, H., & Tuzer, T.V. 2018. *Level of intrinsic motivation of distance education students in e-learning environments*. Turkey. University, Eskişehir 26470 vol 34 63-70 (2018).