

DAMPAK MODIFIKASI RING BASKET TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA SDN GADING IV SURABAYA**M. Zulfikar Alfanthoriq*, Abdul Rachman Syam Tuasikal**S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan,
Universitas Negeri Surabaya

*m.zulfikar.19145@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Peneliti melakukan ini bertujuan untuk mengajak siswa siswi yang cenderung kurang tertarik ketika mengikuti proses pembelajaran PJOK terutama pada materi bola basket yaitu shooting. Maka dari itu peneliti memberikan sebuah modifikasi permainan bola basket. Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui besarnya minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan materi permainan bola basket yang sudah dimodifikasi oleh peneliti dan diterapkan pada proses pembelajaran PJOK di SDN Gading IV Surabaya. Desain penelitian ini menggunakan “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak siswa terkait dengan adanya modifikasi ring basket dengan media kursi ditujukan pada minat belajar siswa kelas VC di SDN Gading IV Surabaya. Berdasarkan hasil penelitian ini adanya hasil peningkatan pada minat belajar siswa dilihat dari angket yang sudah diisi oleh siswa yaitu adanya peningkatan 1,97% dapat dilihat dari hasil pretest menunjukkan hasil mean atau nilai rata-rata 58,92 dan posttest menunjukkan hasil mean atau rata-rata 60,89, dan mereka merasakan hal baru ketika adanya modifikasi ring basket tersebut di sekolah. Dapat diketahui bahwa data uji normalitas pretest dan posttest pada minat belajar siswa yaitu memiliki nilai signifikan 0,18 dan 0,34, maka dari itu data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikan (lebih dari) 0,05.

Kata Kunci: modifikasi; bola basket; minat belajar**Abstract**

Researchers do this to invite students who tend to be less interested when following the PJOK learning process, especially on basketball material, namely shooting. Therefore the researchers provide a modification of the game of basketball. This study uses research with pseudo-experimental methods with a quantitative approach to determine the amount of student learning interest in following the learning process, namely with basketball game material that has been modified by researchers and applied to the PJOK learning process at SDN Gading IV Surabaya, The design of this study used "One Group Pretest-Posttest Design". This study aims to determine the impact of students related to the modification of basketball hoops with chair media aimed at the learning interest of VC class students at SDN Gading IV Surabaya. Based on the results of this study, there was an increase in student interest in learning seen from the questionnaire that had been filled out by students, namely an increase of 1.97%, it could be seen from the pretest results showing a mean result or average value of 58.92 and the posttest showing a mean or average result of 60.89, a they felt new things when there was a modification of the basketball hoop at school. It can be known that the pretest and posttest normality test data on student learning interest have significant values of 0.18 and 0.34, therefore the data is said to be normally distributed because it has a significant value (more than) 0.05.

Keywords: modification; basketball; interest in learning

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah “suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, sikap sportif, dan kecerdasan emosi (Asmar, 2020:74). Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Ciri dari pendidikan jasmani adalah belajar melalui pengalaman gerak untuk mencapai tujuan pengajaran melalui pelaksanaan, aktivitas jasmani, bermain dan olahrag (Syamsul, 2017).

Pendidikan jasmani yaitu suatu proses pembelajaran yang dilakukan siswa melalui aktifitas jasmani, proses ini akan dikatakan berhasil apabila model pembelajaran yang dirancang dapat diterima dan dilaksanakan oleh siswa dengan baik dimana melakukan pembelajaran melalui gerak pada siswa karena pembelajaran pendidikan jasmani dikatakan berhasil jika penerapan dikatakan baik itu model pembelajaran murni maupun modifikasi model pembelajaran yang dibuat oleh guru PJOK tersebut.

Undang-Undang Nomer 20 Tahun 2003 mengisyaratkan bahwa :” Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. (UU SISDIKNAS No.20, 2023).

Disini peneliti membahas mengenai pendidikan jasmani siswa siswi SDN GADING IV Surabaya, dimana ketika peneliti datang disana proses pembelajaran PJOK disana cenderung membuat siswa siswi merasa kurang tertarik dengan materi yang diberikan pada saat pembelajaran PJOK berlangsung. Padahal seharusnya pembelajaran PJOK yang menurut peneliti ketahui adalah pembelajaran yang paling disenangi oleh siswa siswi di sekolah, dimana pembelajaran ini sangat seru sekali karena pembelajaran ini dilakukan di lapangan yang cukup luas dan berbeda ketika berada di kelas.

Namun kondisi lapangan yang peneliti jumpai di SDN GADING IV Surabaya tersebut kurang memadai, dimana minimnya jumlah bola yang digunakan dengan jumlah siswa siswi yang cukup banyak yaitu 1 kelas berjumlah sekitar 33 - 35 siswa pada saat proses pembelajaran PJOK berlangsung, kadang juga pembelajaran PJOK tersebut berlangsung bersamaan dengan kelas lain yang diajar oleh guru PJOK yang berbeda dan itu mengakibatkan bertambah banyak nya jumlah siswa siswi yang berada dilapangan dengan

kondisi lapangan yang tidak begitu luas. Kondisi lapangan disana menggunakan paving tidak ada lapangan plester, sehingga sangat rawan juga ketika ada siswa siswi yang terjatuh ketika saat pembelajaran PJOK berlangsung, dan disana lebih sering dilakukan pembelajaran yang menurut peneliti monoton yaitu pembelajaran yang dilakukan berulang ulang, contoh pembelajaran yang menurut pandangan peneliti monoton yaitu gerak jalan dengan rute mengelilingi kampung di dekat sekolah tersebut, lalu setelah siswa siswi selesai melakukan gerak jalan tersebut maka kegiatan yang dilakukan selanjutnya yaitu cenderung bebas yaitu olahraga yang dimana siswa bebas melakukan olahraga yang mereka sukai, ada yang bermain bola, ada yang bermain bulu tangkis dan sebagainya, sehingga menjadi tidak terkontrol. Maka dari itu peneliti ingin membuat suatu model pembelajaran modifikasi dalam permainan bola basket yaitu dengan menggunakan media ring kursi sebagai pengganti ring bola basket yang belum tersedia di sekolah tersebut.

Peneliti melakukan ini bertujuan untuk mengajak siswa siswi yang cenderung kurang tertarik ketika mengikuti proses pembelajaran PJOK terutama pada materi bola basket yaitu shooting, peneliti berharap dengan adanya modifikasi permainan bola basket ini siswa siswi menjadi bersemangat ketika proses pembelajaran PJOK berlangsung dan tentunya peneliti juga akan berusaha untuk membangun minat belajar siswa pada penerapan modifikasi permainan bola basket yang peneliti buat, agar mereka dapat bersemangat ketika akan mengikuti proses pembelajaran PJOK tersebut.

Peneliti ingin memberikan sebuah modifikasi permainan bola basket yang dibuat yaitu shooting dengan menggunakan media ring kursi sebagai pengganti ring basket pada umumnya, karena pada sekolah tersebut belum tersedia sarana dan prasarana ring basket disana, oleh sebab itu siswa cenderung tidak berminat ketika adanya materi bola basket, Karena mereka lebih sering melakukan dribble biasa saja dan tidak ada hal yang menarik pada saat melakukan dribble tersebut, maka dari itu dengan permainan ini peneliti berharap dapat menambah minat siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK dengan baik, dengan tujuan mengajak semua siswa siswi antusias dalam permainan tersebut, peneliti tertarik melakukan ini dikarenakan ketika peneliti melihat langsung pembelajaran PJOK sebelumnya banyak siswa yang jenuh dan kurang tertarik bahkan ada yang memilih untuk membeli makanan atau minuman untuk mengisi kegiatan mereka, karena pemberian materi yang diberikan kurang menarik bagi siswa. Pendekatan pembelajaran penjas melalui media modifikasi merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*Developmentally Appropriate Practice*) (Saputra, 2015).

Menurut pandangan peneliti, dengan menggunakan modifikasi permainan bola basket shooting dengan media kursi sebagai ring dalam pembelajaran PJOK ini adalah suatu cara agar siswa siswi tidak merasa bosan dan kurang tertarik atas pemberian materi yang sudah diberikan dan harapan kedepannya mereka bisa akan menerapkan modifikasi permainan bola basket shooting dengan menggunakan media kursi sebagai ganti ring basket yang peneliti buat ini pada pertemuan berikutnya dan membuat siswa siswi merasa senang dan tertarik atas adanya hal baru tersebut.

Dalam hal ini, peneliti melakukan modifikasi sebuah permainan bola basket, oleh karena itu terdapat beberapa aspek yang menjadi pertimbangan peneliti yaitu seperti minat belajar siswa, tumbuh kembang siswa, sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga membuat siswa yang tadinya merasa bosan dalam proses pembelajaran berlangsung maka dari itu dengan adanya hal baru yaitu modifikasi permainan bola basket ini agar siswa dan siswi bisa lebih aktif lagi dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran berlangsung menjadi lebih baik untuk kedepannya. Adanya tumbuh kembang siswa juga menjadi pertimbangan peneliti karena dimana dengan adanya modifikasi ring basket yang peneliti buat ini dapat membuat siswa bisa berkembang dengan baik, salah satunya yaitu tumbuh tinggi pada siswa akan cenderung bertambah karena siswa akan lebih sering melakukan lompatan atau loncatan ketika akan melakukan shooting dengan media kursi sebagai pengganti ring basket.

Modifikasi adalah suatu proses merubah bentuk atau peraturan yang mudah dijalankan dan dipahami tanpa menghilangkan fungsi aslinya. Modifikasi dari kata bahasa Inggris yaitu *modification*. Berikut merupakan pengertian: *Modify* : Mengubah, *Modification* perubahan ("Kamus Inggris – Indonesia Hal.194," 2023). Modifikasi adalah suatu materi pembelajaran yang mengembangkan kegiatan aktivitas belajar dengan cara meruntutkannya dalam bentuk aktivitas yang rendah menjadi aktivitas yang lebih tinggi yang potensial untuk menuntun dan mengarahkan pembelajaran siswa (*Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 2021).

Dari pernyataan diatas, modifikasi merupakan suatu usaha perubahan yang dilakukan dengan cara menyesuaikan pembelajaran yang akan dimulai dari penyesuaian fasilitas, perlengkapan atau metode dan aturan. "Modifikasi peraturan melibatkan proses pada peraturan yang ada dengan mencoba untuk merubah kondisi permainan karena suatu tujuan tertentu' (Tua Hutajulu, 2013). Nilai permainan berasal dari adanya perbedaan nilai instrumental dari permainan yang berbeda-beda, mungkin karena itu kita harus mencari tau dalam hal apa aktivitas bermain bisa membuat

karakteristik yang baik untuk dirinya sendiri, dengan berbagai permainan yang mereka lakukan dengan senang hati (Ridge, 2021).

Setelah peneliti melakukan observasi yang bertempat di SDN GADING IV Surabaya, kebetulan peneliti sebelumnya juga melakukan Pengenalan Lapangan Persekolahan (PLP) di sekolah tersebut, maka peneliti memilih kelas V sebagai objek penelitian. Karena berdasarkan pengalaman peneliti ketika PLP di sekolah tersebut tertarik dengan kelas V dikarenakan ada beberapa siswa yang meminta kepada peneliti untuk mengajarkan pelajaran PJOK khususnya materi bola basket yang dimana jarang diterapkan disekolah tersebut dengan tingkat keinginan yang tinggi dan beberapa siswa siswi meminta pembelajaran PJOK yang baru dari peneliti bisa membuat mereka tertarik dan senang saat melakukannya, lalu peneliti berfikir dan mencoba untuk memberikan modifikasi pembelajaran terhadap siswa siswi kelas V tersebut. Permainan bola basket tidak adanya aturan yang bersifat secara permanen menghasilkan sebuah kemenangan dengan segala cara mereka dan budaya permainan bola basket lebih menentukan proses cara bermainnya daripada aturan yang dibuat, beberapa gagasan bermain adalah dimana dapat menciptakan konsep kesenangan dalam bermain (Zhu, 2022).

Menembak atau shooting adalah keterampilan yang paling penting dalam sebuah permainan bola basket. Atlet atau seorang yang memiliki teknik menembak yang baik harus bisa menguasai semua bidang, dari jarak dekat samapi jarak jah. Inilah yang akan mengasah kemampuan seorang penembak shooting untuk melatih teknik shooting, selain itu memasukkan bola ke ring lawan adalah sebuah strategi dalam bermain bola basket (Fajrin Kurniawan et al., 2020). Setiap siswa tentunya memiliki minat belajar pada tiap-tiap mata pelajaran yang ada disekolahnya.

Minat belajar suatu hal yang penting untuk siswa agar mau melakukan aktivitas dalam proses pembelajaran berlangsung (*Pedagogik dan Dinamika Pendidikan et al.*, 2022). Minat adalah perasaan ingin tahu, mempelajari, mengagumi atau memiliki sesuatu. Seorang siswa hendaknya memiliki minat yang timbul dari dalam diri pribadi untuk belajar. Berdasarkan latar belakang diatas itulah, maka dari itu peneliti ingin membuat suasana pembelajaran PJOK tersebut menjadi menarik dan di senangi oleh siswa dan tentunya dapat meningkatkan minat belajar siswa saat pembelajaran.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif untuk mengetahui besarnya minat belajar siswa dalam

mengikuti proses pembelajaran yaitu dengan materi permainan bola basket yang sudah dimodifikasi oleh peneliti dan diterapkan pada proses pembelajaran PJOK di SDN Gading IV Surabaya. Desain penelitian ini menggunakan “*One Group Pretest-Posttest Design*”. Penggunaan desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini yaitu dilakukannya *pretest* dan *posttest* sehingga bisa diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2014:192).

Penelitian ini akan dilaksanakan saat proses pembelajaran berlangsung dan mengikuti jadwal kelas V yang dipilih pada saat pembelajaran PJOK waktu yang dibutuhkan 2 (dua) kali pertemuan. Pada pertemuan pertama yaitu dilakukan *pre-test* diberikan angket sekaligus memberikan *treatment video shooting* bola basket dengan media *ring* kursi kemudian untuk pertemuan kedua diberikan *treatment* berupa contoh praktek shooting bola basket dengan menggunakan kursi sebagai pengganti ring yang dilakukan oleh guru PJOK maupun peneliti, lalu dialanjut melakukan *post-test* yaitu siswa melakukan *shooting* bola basket dengan media kursi sebagai pengganti ring basket setelah itu diberikan angket bertujuan untuk mengambil data.

Menurut (“Maksum ,” 2018:79), penelitian eksperimen merupakan penelitian yang berfokus untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel. Dengan melihat pengertian diatas peneliti menerapkan hubungan sebab akibat pada minat belajar siswa yang berfokus pada variabel-variabel, sehingga adanya perbedaan pada penelitian yang diberikan pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Populasi penelitian ini adalah pada kelas V SDN Gading IV Surabaya. Pada pengambilan sampel ini, peneliti akan mengambil sampel penelitian di SDN Gading IV Surabaya menggunakan teknik *cluster random sampling* yang ditujukan pada kelas V SDN Gading IV Surabaya. Kelas yang mendapatkan undian secara acak, maka itulah yang akan dijadikan sampel. Pada undian yang dilaksanakan terdapat 3 kelas yang mengikutinya, yakni siswa kelas V A, V B dan V C. Dari ketiga kelas tersebut akan dipilih salah satu dan akan digunakan

sebagai sampel penelitian ini. Pada proses pengundian kelas yang terpilih yaitu siswa kelas V C dengan jumlah total 37 siswa sebagai sampel pada penelitian ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti selama 2 minggu di SDN Gading IV Surabaya yang ditujukan pada kelas V, maka hasil penelitian ini disajikan pada bab hasil penelitian yang akan membahas hasil teknik pengumpulan data dengan mendapatkan hasil minat belajar siswa pada materi shooting bola basket yang diantaranya yaitu hasil *pre-test*, *treatment*, dan *posttest*. Pada pengolahan data hasil penelitian dihitung menggunakan olah data dengan aplikasi computer IBM SPSS Version 25 dengan menggunakan uji normalitas *kolmogorov-smirnov* dengan tujuan mencari dan mengetahui tingkat kesesuaian data tersebut normal atau tidak, dan hasil yang diperoleh adalah normal.

Maka dari rumusan masalah yang ada pada bab I ini terdapat analisa hasil penelitian dengan menggunakan angket minat belajar siswa dimana angket ini disajikan dari sebelum dan sesudah menerapkan modifikasi ring basket pada materi shooting pada pembelajaran PJOK di sekolah yang ditujukan pada kelas V di SDN Gading IV Surabaya dengan jumlah 37 siswa.

Dalam penelitian ini dilakukan selama dua minggu dengan prosedur satu minggu satu kali pertemuan, jadi pada minggu pertama dilakukan pada hari kamis tanggal 4 mei 2023 dengan dilakukan *pretest* yaitu dengan pengisian angket minat belajar sekaligus pemberian *treatment* berupa video, lalu pada minggu kedua dilakukan hari rabu tanggal 10 mei 2023 dilakukan *treatment* praktek langsung dilapangan yang dilakukan oleh peneliti dan didampingi oleh guru PJOK lalu dilanjut *posttest* yang dilakukan oleh siswa siswi kelas VC SDN Gading IV Surabaya, setelah itu siswa naik ke atas masuk dikelas untuk melakukan *posttest* dengan mengisi angket minat belajar mereka setelah melakukan penerapan modifikasi permainan bola basket yang dimana menggunakan media kursi sebagai pengganti ring basket yang belum tersedia disekolah tersebut.

Tabel 1. Deskripsi data hasil *Pretest* dan *Posttest*

Deskripsi	N (Jumlah Individu)	Nilai min	Nilai max	Mean	Std. Deviasi	Peningkatan
<i>Pretest</i>	37	50	69	58,92	5,041	1,97%
<i>Posttest</i>	37	48	71	60,89	5,910	

Dari data diatas tabel 1. dapat diketahui bahwa distribusi data pretest dan posttest minat belajar pada siswa kelas VC yaitu sebagai berikut Pada data *pretest* terdapat jumlah siswa 37 dengan nilai minimal 50, dan untuk nilai maksimal 69 dengan nilai penuhnya yaitu 75,

untuk nilai rata-rata atau mean 58,92 dan nilai standar deviasi 5,041. Pada data *posttest* terdapat jumlah siswa 37 dengan nilai minimal 48, dan untuk nilai maksimal 71 dengan nilai penuhnya yaitu 75, untuk nilai rata-rata atau mean 60,89 dan nilai standar deviasi 5,910.

Tabel 2. Uji normalitas *one-sampel Kolmogorov-smirnov*

	<i>Tests of normality</i>					
	<i>Kolmogorov smirnov</i>			<i>Shapiro-wilk</i>		
	<i>statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>	<i>statistic</i>	<i>df</i>	<i>sig</i>
<i>Pretest</i>	,120	37	,200	,959	37	,184
<i>Posttest</i>	,084	37	,200	,969	37	,376

Dari data diatas tabel 2. dapat diketahui bahwa data uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada minat belajar siswa yaitu memiliki nilai signifikan 0,18 dan 0,37, maka dari itu data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikan >(lebih dari)0,05.

Tabel 3. Uji beda atau Uji-t

Tes	Mean	Selisih mean	Sig (2 tailed)
<i>Pretest</i>	58,92	1,97	,000
<i>Posttest</i>	60,89		,000

Dari data diatas tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil dari uji beda atau uji-t pada data pretest dan posttest minat belajar siswa adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *one sample T Test* dengan menunjukkan hasil sig (2 tailed) <(kurang dari)0,05, maka data tersebut dapat dikatakan signifikan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak siswa terkait dengan adanya modifikasi ring basket dengan media kursi ditujukan pada minat belajar siswa kelas VC di SDN Gading IV Surabaya. Pada penelitian ini tidak menjurus kepada materi *shooting* saja, tetapi tetap ada materi *dribble*, lempar atau oper bola dan *shooting*, jadi siswa tidak merasa bosan ketika akan melakukan hal tersebut karena masih adanya kombinasi materi bola basket yang lain. Untuk mengetahui hasil analisis data, peneliti menggunakan uji beda atau uji-t agar dapat mengetahui pengaruh modifikasi ring basket ini dengan melihat hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar yang diberikan kepada siswa.

Pada penelitian ini dilaksanakan dua minggu dengan dua kali pertemuan, pelaksanaannya yaitu satu minggu satu kali pertemuan, pada pertemuan pertama dilakukan *pretest* pemberian angket minat belajar sekaligus memberikan treatment berupa video, lalu untuk pertemuan yang kedua dilakukan treatment praktek dilapangan yang diberikan oleh peneliti dan didampingi oleh guru PJOK setelah itu siswa melakukan *posttest* dengan menerapkan hasil modifikasi ring basket yang telah diberikan oleh peneliti, selanjutnya siswa melakukan *posttest* dengan mengisi angket minat belajar siswa dengan tujuan mengetahui data akhir.

Pada saat penelitian berlangsung siswa sangat antusias ketika akan melaksanakan hal ini, karena beberapa siswa mengatakan ini adalah hal baru yang ia temui dan ia lakukan karena mereka sebelumnya belum pernah merasakan hal ini ketika di sekolah tersebut, jadi ketika hari pertama penelitian mereka penasaran dengan adanya kedatangan peneliti, mereka senang ketika peneliti datang di sekolah, pada saat selesai mengisi angket *pretest* minat belajar siswa ditayangkan video berupa modifikasi ring basket dengan media kursi namun pada video tersebut hanya dilakukan *shooting* saja, dan pada saat itu peneliti mengatakan nanti bakal lebih seru lagi dari video ini, dan akhirnya siswa siswi tersebut semakin penasaran dan tidak sabar menunggu minggu depan untuk melakukan *posttest*.

Masuk pada pertemuan kedua peneliti memberikan treatment praktek dilapangan dengan didampingi oleh guru PJOK, maka dari itu beberapa siswa sudah tidak sabar untuk melakukan apa yang sudah dicontohkan oleh peneliti, dan akhirnya mereka pun melakukan materi bola basket ini dengan modifikasi ring bola basket ini tetap ada materi *dribble*, *passing* dan *shooting* jadi siswa senang karena ada kombinasi materi bola basket yang membuat mereka senang ketika melakukannya. Setelah dirasa sudah cukup ada beberapa siswa yang tidak mau berhenti melakukan hal tersebut karena mereka merasa senang dengan adanya hal baru ini, dan akhirnya mereka semua harus naik ke kelas untuk mengisi angket minat belajar siswa yang bertujuan untuk mengetahui data akhir.

Pada pembahasan analisis data ini dapat dilihat pada tabel 1. adanya nilai minimal dan maksimal didalamnya serta adanya peningkatan yaitu dengan hasil 1,97% yang menunjukkan hasil tersebut adanya hasil peningkatan yang signifikan. Untuk tabel 2. adanya uji normalitas yang menunjukkan hasil *pretest* 0,18 dan hasil *posttest* 0,37 yang artinya data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai yang signifikan. Pada tabel 3. dapat diketahui bahwa hasil dari uji beda atau uji-t pada data pretest dan posttest minat belajar siswa adanya perbedaan yang signifikan antara *pretest* dan *posttest* dengan menggunakan uji *one sample T Test* dengan menunjukkan hasil sig (2 tailed) <(kurang dari)0,05, maka data tersebut dapat dikatakan signifikan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang didapatkan oleh peneliti, maka penelitian ini dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Adanya dampak setelah adanya modifikasi ring basket ini siswa menjadi lebih semangat ketika akan mengikuti pembelajaran PJOK ini, dapat dilihat ketika mereka antusias melakukan hal tersebut, dan tidak mau berhenti meskipun sudah lelah, dan mereka tidak merasakan kelelahan karena mereka merasa nyaman dan asik ketika melakukan hal tersebut.
2. Adanya hasil peningkatan pada minat belajar siswa dilihat dari angket yang sudah diisi oleh siswa yaitu adanya peningkatan 1,97% dapat dilihat dari hasil *pretest* menunjukkan hasil mean atau nilai rata-rata 58,92 dan *posttest* menunjukkan hasil mean atau rata-rata 60,89, dan mereka merasakan hal baru ketika adanya modifikasi *ring* basket tersebut di sekolah. Dapat diketahui bahwa data uji normalitas *pretest* dan *posttest* pada minat belajar siswa yaitu memiliki nilai signifikan 0,18 dan 0,37, maka dari itu data tersebut dikatakan berdistribusi normal karena memiliki nilai signifikan > (lebih dari)0,05.

Saran

Terkait dengan adanya hasil yang signifikan pada penelitian ini diharapkan bisa menjadikan perubahan yang lebih baik untuk kedepannya, maka dari itu adanya beberapa saran yaitu sebagai berikut: (1) Dapat menjalankan modifikasi *ring* basket dengan media kursi ini pada pembelajaran PJOK karena dengan adanya hal ini minat belajar siswa menjadi meningkat lebih baik. (2) Guru PJOK dan siswa dapat bekerjasama dengan baik agar materi pembelajaran PJOK dapat berjalan dengan lancar supaya siswa tidak merasa bosan ketika akan melaksanakan proses pembelajaran PJOK berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Asmar. (2020). *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Berbasis Video*. guepedia.
- Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*. (2021). <http://pusdikra-publishing.com/index.php/jrss>
- Fajrin Kurniawan, F., Tangkudung, J., & Sulaiman, I. (2020). Development Model Training Shooting Based on Multiple Unit Offense for Basketball Athletes 16-18 Years of. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding (IJMMU)*, 7(8). <https://doi.org/10.18415/ijmmu.v7i8.1893>
- Kamus Inggris – Indonesia hal.194. (2023). *KASHIKO*, 194–194.
- Maksum . (2018). *Penelitian Eksperimen Merupakan Penelitian Yang Berfokus Untuk Mengetahui Hubungan Sebab Akibat Antara Variabel*. , 79.
- Maksum, A. (2014). *Metedologi Penelitian dalam Olahraga: Vol. Edisi Kedua*. Universitas Negeri Surabaya.
- Pedagogik dan Dinamika Pendidikan, J., Wulandari, A., Panjaitan, M. B., Sitio, H., & Universitas HKBP Nommensen Pematangsiantar, M. (2022). The Influence Of Model Cooperative Learning Teams Games Tournament (Tgt) Against Interest In Learning Social Studies Grade Iv Elementary SCHOOL 125138 PEMATANGSIANTAR. *Jurnal Pedagogik Dan Dinamika Pendidikan*, 10(2), 215–221. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol10issue2ye ar2022>
- Ridge, M. (2021). Games and the Good Life. *Journal of Ethics and Social Philosophy*, 19(1). <https://doi.org/10.26556/jesp.v19i1.1618>
- Saputra, I. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. In *Juli-Desember* (Vol. 14).
- Syamsul, A. (2017). *Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik*.
- Tua Hutajulu, P. (2013). *Meningkatkan Ketrampilan Teknik Dasar Passing Sepakbola Melalui Pengembangan Model Belajar Permainan Pada Siswa Putra Kelas V SD* (Vol. 1, Issue 1).
- UU SISDIKNAS No.20. (2023).
- Zhu, F. (2022). Book Review: Fun, Taste, & Games: An Aesthetics of the Idle, Unproductive, and Otherwise Playful. *New Media & Society*, 24(11), 2567–2569. <https://doi.org/10.1177/14614448221101164>