

**PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN *SOFTBALL* UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK****Muhammad Nurafandy\*, Sasminta Christina Yuli Hartati**

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

Universitas Negeri Surabaya

\*muhammad.19164@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak**

Pembelajaran adalah proses pembentukan diri siswa dalam aspek pertumbuhan dan perubahan seperti pembelajaran pendidikan jasmani, tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani untuk memberikan suatu peningkatan tentang kebugaran jasmani dalam aspek cara bergerak menjadi hidup dengan sehat dan juga membentuk kerja sama dalam tim. Agar pembelajaran dapat terlaksana dengan maksimal, perlunya pembelajaran yang berinovatif. Namun masih banyak yang kita jumpai minimnya pembelajaran pendidikan jasmani yang kurang berinovatif dan sarana prasarana yang terbatas, sehingga membuat motivasi belajar siswa dapat menurun. Alternatif solusinya memberikan suatu permainan baru seperti permainan *Softball* yang dimodifikasi dari segi peraturan permainan, bahasa permainan dan sarana prasarana permainan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui berapa besarnya pengaruh setelah diberikan penerapan modifikasi permainan *Softball* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya. Pendekatan penelitian ini yaitu kuantitatif, dengan jenis penelitian eksperimen, sesuai dengan permasalahan yang diangkat jenis eksperimen menggunakan eksperimen murni desain *Pre-test* dan *Post-test Control Group*. Penelitian menggunakan sampel murid kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya, dengan kelompok eksperimen berjumlah 29 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 32 siswa. Setelah melakukan pengambilan data, data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian dapat kita ketahui tidak terdapat pengaruh dalam penerapan modifikasi permainan *Softball* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal itu terbukti dari hasil data penelitian menghasilkan nilai *Post-test* angket motivasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $0,896 > 0,132$ .

**Kata Kunci:** modifikasi; permainan softball; motivasi belajar siswa**Abstract**

Learning is a process in the formation of students in aspects of growth and change such as physical education learning, the purpose of physical education learning to provide an improvement in physical fitness in the aspect of how to move into a healthy life and also form teamwork. In order for learning to be carried out optimally, the need for innovative learning. However, there are still many that we encounter the lack of physical education learning that is less innovative and limited facilities, thus making student learning motivation can decrease. The alternative solution is to give them games they have never played such as softball games that are modified in terms of game rules, game language and game infrastructure. The purpose of this study was to determine how much influence after being given the application of softball game modifications to increase student learning motivation in PJOK learning in grade XI students of SMA Dharma Wanita Surabaya. This research uses a quantitative approach, with a type of experimental research, namely pure experimental *Pre-test* design and *Post-test Control Group*. The study used a sample of grade XI students of SMA Dharma Wanita Surabaya, with an experimental group of 29 students and a control group of 32 students. After collecting data, the data obtained from the implementation of the research can be seen that there is no effect in the application of modifications to the *Softball* game to increase student learning motivation. This was evident from the results of the the research data which produced *Post-test* motivational questionnaire scores for the experimental group and the control group showing  $T_{count} > T_{tabel}$  namely  $0.896 > 0.132$ .

**Keywords:** modification; softball game; student learning motivation

## PENDAHULUAN

Pendidikan nasional merupakan pendidikan berlandaskan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia. Dimana Pendidikan yang berlandaskan undang-undang berisikan tentang nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Fungsi Pendidikan nasional untuk membentangkan peradaban bangsa yang bermatahat dengan membentangkan kemampuan dan membentuk watak untuk mempersiapkan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan nasional merupakan seluruh bagian Pendidikan yang saling berkaitan dengan cara terpadu untuk menggapai tujuan Pendidikan nasional. Tujuan dari pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan potensi yang dimiliki siswa demi mewujudkan manusia yang berilmu, beriman, sehat, mandiri, demokratis dan bertakwa. Untuk melaksanakan tujuan Pendidikan nasional perlunya bekerja sama antara komponen yang terdapat pada sistem pendidikan di tiap satuan Pendidikan (Habe & Ahiruddin, 2017). Guna mewujudkan Pendidikan nasional perlunya suatu pembelajaran.

Pembelajaran merupakan suatu bentuk proses tumbuh atau merubah dari diri seorang yang dapat dikatakan telah melaksanakan proses bertingkah laku yang baru setelah memiliki pengalaman dan latihan sebelumnya (Ummah & Wafi, 2017). Seperti dilingkungan sekolah merupakan tempat proses siswa dalam memperoleh tingkah laku yang baru setelah memiliki pengalaman selama pembelajaran disekolah. Pengalaman pembelajaran terjadi karena adanya interaksi dilingkungan sekolah, sebagaimana interaksi mencakup dari penerapan kata tutur yang baik, gaya hidup dan motorik selama dilingkungan sekolah tersebut. Agar pembelajaran dapat diterima siswa dengan baik perlunya pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menerapkan pembelajaran mentesuaikan keadaan dari perkembangan siswa dan keadaan lingkungan sekitar dan proses pembelajaran yang menghasilkan pembelajaran yang tepat, cermat dan juga berhasil perlunya tindakan atau perlakuan dalam pelaksanaan proses pembelajaran, dimana seperti di laksanakan secara aktif didalam kelompok siswa saat pembelajaran, memberikan gambaran atau wawasan siswa terhadap pembelajaran berlangsung dan memberikan tempat yang luas bagi pembelajaran yang kuat. Pembelajaran yang kreatif dan juga pembelajaran yang mandiri yang disamakan oleh bakat, minat, dan berkembang.

Pendidikan jasmani menurut Prasetyo,dkk (2019) merupakan suatu cara pembelajaran melalui suatu kegiatan jasmani yang telah dirancang untuk memberikan peningkatan tentang kebugaran jasmani

dalam membangun dari beberapa aspek yaitu aspek bergerak, aspek menjadi hidup dengan sehat, aspek saling menghargai dan berkerjasama dalam tim. Dengan demikian diharapkan guru saat pembelajaran pendidikan jasmani dapat memiliki pertimbangan sepenuhnya tentang pribadi yang dimiliki siswa sehingga kreativitas yang dimiliki siswa saat menerima pembelajaran dapat terlaksana dengan baik. Dari pendapat dari Sandra (2016) Pendidikan jasmani memiliki tugas sebagai turunan dalam pendidikan. Tujuan dalam Pendidikan jasmnai untuk mewujudkan aspek-aspek yang terdapat pada kebugaran jasmani, terampil bergerak dan juga terampil dalam berfikir kritis. Pendidikan jasmani telah merencanakan untuk terpilihnya rancangan yang sistematis agar dapat terwujudnya pendidikan nasional yaitu pembelajaran.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara Bersama guru PJOK ibu Nadya Kistrina, S.Or. selama kegiatan pengenalan lapangan persekolahan selama 4 bulan di SMA Dharma Wanita Surabaya bahwa pembelajaran PJOK ditiap tingkatan kelas mempunyai materi yang berbeda-beda seperti kelas XI terfokus pada materi permainan bola besar dan permainan bola kecil. Pada saat pembelajaran permainan bola kecil yaitu permainan *Softball*, permainan *Softball* merupakan permainan bola kecil berkelompok dengan lapangan berbentuk kipas terdiri dari lapanagn dalam dan lapangan luar dan juga alat-alat terdiri dari *bat*, bola dan *glove*, dengan demikian dari penjelasan alat-alat tersebut di dalam permainan bola kecil untuk sarana dan prasarana juga menyesuaikan dengan permainan bola kecil yang mana dengan ukuran kecil (Hartati & Kristiyandaru., 2020). Tetapi guru dan siswa memiliki permasalahan saat proses pembelajaran berlangsung karena sarana dan prasarana yang kurang memadai dan tidak lengkap didukung juga biaya untuk pembelian alat yang sangat mahal. Sehingga membuat motivasi siswa kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya turun selama proses pembelajarann PJOK karena materi yang diajarkan lebih membosankan dan kurangnya pembelajaran yang berinovasi. Oleh itu diperlukan adanya pembelajaran yang berkreasi dan berkreatif pada permainan bola kecil. Dengan dilaksanakan suatu permainan bola kecil dapat membentuk kebutuhan yang diinginkan oleh semua orang untuk membentuk aktivitas atau kegiatan yang dapat dilaksanakan dimanapun (Sasmita Christina Yuli Hartati, Anung Priambodo, 2013). Dan juga dalam permainan dapat meningkatkan aspek-aspek yang ada dalam diri seseorang seperti aspek meningkatkan fisik dan juga mengatur emosional dalam diri seorang tersebut (Brauner & Ziefle, 2022)

Dalam penelitian ini peneliti ingin membuat suatu solusi dalam memecahkan permasalahan yang ada di

pembelajaran PJOK dengan memodifikasi permainan *Softball*. Modifikasi merupakan suatu cara membantu membuat sarana dan parasarana yang kurang dan juga membuat peraturan dengan sesederhana mungkin yang menyesuaikan perkembangan siswa saat pembelajaran berlangsung. Dan pendapat dari Saputra (2015) penerapan modifikasi memfokuskan pada penyesuaian sarana dan prasarana yang akan dibuat semenarik mungkin didalam pembelajaran berlangsung seperti membuat suatu alat-alat yang dimodifikasi dengan bahan dapat dicari oleh siswa dan untuk lapangan mencari tempat yang cukup untuk memainkan permainan. Tujuan dari memodifikasi permainan dapat terlaksananya pembelajaran yang baik dan tingkat keberhasilan siswa dalam pembelajaran dapat meningkat (Ahmad,dkk., 2022). Dan juga memberikan kemudahan siswa saat melaksanakan proses pembelajaran berlangsung, yang menghasilkan lebih antusias dan memiliki rasa senang. Dengan demikian diharapkan motivasi belajar siswa kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya saat pembelajaran PJOK dapat meningkat.

Motivasi merupakan suatu proses pendorong siswa untuk berantusias dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh guru. Seperti pembelajaran yang memiliki rasa gembira saat pembelajaran berlangsung. Menurut Muhammad (2017) dengan adanya dorongan dan reaksi dapat memudahkan untuk memenuhi kebutuhan prestasi dan juga dapat mencapai hasil belajar yang tinggi dengan ditambah adanya kekuatan mental. Kekuatan mental dapat terbentuk karena adanya motivasi kuat dari diri seorang siswa saat melaksanakan pembelajaran berlangsung. Faktor-faktor terbentuknya kekuatan mental seperti berkeinginan, memperhatikan, kemauan ataupun bercita-cita dalam pembelajaran berlangsung, kekuatan mental dapat terbagi menjadi kekuatan mental tinggi dan kekuatan mental rendah (Husamah, dkk., 2018).

Motivasi terbagi menjadi 2 macam jenis yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik, motivasi intrinsik merupakan suatu dukungan yang timbul dari diri tanpa adanya dukungan dari luar atau dari orang lain. Motivasi intrinsik memiliki sifat yang tahan lama (Rofiu Rizqi & Sasminta, 2016). Dan motivasi intrinsik dapat dikatakan sebagai motivasi yang melingkup pada suasana pembelajaran yang mana didapatkan dari sumber kebutuhan dan tujuan siswa sendiri. Dengan pembuktian selama pembelajaran siswa menngerjakan dengan tekun agar tercapainya tujuan belajar sebenarnya. Sedangkan motivasi ekstrinsik merupakan suatu dukungan dari luar atau dukungan dari orang lain. Motivasi ekstrinsik memiliki sifat yang sementara (Rofiu Rizqi & Sasminta, 2016). Motivasi ekstrinsik berbeda dengan motivasi intrinsik, dimana motivasi ekstrinsik timbul karena

adanya pengaruh dukungan dari luar. Dorongan luar tersebut dapat berupa suatu ucapan barang dan juga sebagai kegiatan pelanggaran. Motivasi ekstrinsik dibutuhkan dalam kegiatan pembelajaran, karena motivasi ekstrinsik dapat membangkitkan motivasi intrinsik yang dipunyai oleh siswa dan juga membantu siswa yang memiliki motivasi rendah saat pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian motivasi terbagi menjadi 3 bagian yaitu kebutuhan, dorongan dan tujuan, diharapkan dalam tiga golongan atau komponen dapat membantu siswa yang merasa terdapat ketidak seimbangan antara apa yang dia inginkan saat pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu guru diharapkan dapat mengembangkan kemampuannya dalam memajukan pembelajaran yang mana berfungsi menggapai tujuan pembelajaran. Menurut Gopalan,dkk (2017) motivasi didalam pembelajaran berfungsi sebagai proses peserta didik dalam memulai, memandu dan mempertahankan perilaku berorientasi dalam mencapai suatu tujuan yang akan dicapai. Motivasi bekerja untuk diri seorang dalam menggerakkan suatu dukungan dari diri seorang tersebut agar tujuan untuk memunahi kebutuhan hidup ataupun harapan dapat tumbuh dengan baik. Pembelajaran yang berinovatif, menyenangkan dan adanya pendekatan dapat membantu dalam meningkatkan proses pembelajaran, seperti yang dikatakan oleh Mukhsin (2019) pendekatan merupakan suatu bentuk kemudahan dalam meningkatkan mutu yang ada dalam pembelajaran. Meningkatkan mutu perlu adanya perbaikan saat pembelajaran berlangsung, kinerja perbaikan selalu memperhatikan standar mutu yang terlaksana di dalam pembelajaran. Dengan demikian melihat dengan adanya standar mutu dapat memudahkan guru memberikan metode pendekatan yang dilaksanakan didalam pembelajaran tersebut.

## METODE

Pendekatan dalam penelitian ini yaitu kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen. Eksperimen bertujuan mengetahui hubungan sebab akibat antara variabel. Penelitian. Eksperimen terbagi menjadi 2 jenis yaitu eksperimen dan non eksperimen (Maksum, 2018) . jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan adanya perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada subjek penelitian. Rancangan penelitian ini menggunakan jenis eksperimen murni, eksperimen murni dicirikan adanya 4 syarat yaitu perlakuan, randomisasi, adanya kelompok kontrol dan ukuran keberhasilan dengan desain *Randomized Control Group Pre-test dan Post-test Design*, yang bertujuan untuk melihat hasil perbedaan dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dan untuk mencari pengaruh jika siswa diberikan perlakuan

seperti mengetahui perbedaan hasil *Pre-test* dan *Post-test* saat pembelajaran.

Populasi merupakan teknik dari jumlah keseluruhan yang diambil sedikit untuk dijadikan sebagai calon yang diteliti nantinya. Teknik yang digunakan dengan teknik generalisasi. Generalisasi merupakan cara dari jumlah seluruh yang diambil kesimpulan dalam sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit (Maksum, 2018).

Populasi penelitian ini menggunakan siswa kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya yang memiliki 4 kelas terdiri dari XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3 dan XI IPS. Jumlah keseluruhan siswa dalam 4 kelas tersebut adalah 127 siswa. Sebagai penentu bujek atau sampel pada penelitian 4 kelas tersebut akan dilakukannya sistem pengundian atau teknik *Cluster Random Sampling*. Teknik *Cluster Random Sampling* merupakan teknik yang dipilih bukan individu, melainkan kelompok (Maksum, 2018).

Pengundian akan dilaksanakan ke 4 kelas yaitu kelas XI IPA 1, XI IPA 2, XI IPA 3 dan XI IPS, dalam pelaksanaan pengundian 4 kelas tersebut akan mendapatkan 2 kertas yang berkode dan 2 kertas yang tidak berkode, jika terdapat 2 kelas yang mendapatkan kode maka akan jadi subjek atau sampel penelitian dan untuk kedua kelas yang mendapatkan kertas tetapi tidak terdapat kode maka kelas tersebut tidak menjadi subjek atau sampel penelitian. Setelah 2 kelas yang mendapatkan kertas berkode maka akan dilakukan pengundian kembali yaitu pengundian untuk menentukan kelas kelompok eksperimen dan kelas kelompok kontrol. Akhirnya terpilihnya 2 kelas tersebut dengan kelas XI IPA 1 sebagai kelas kelompok kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 32 siswa dan kelas XI IPA 3 sebagai kelas kelompok eksperimen dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa.

Instrument penelitian merupakan alat bantu untuk mencari jawaban dari hasil setelah dilakukannya penelitian (Maksum, 2018). Instrument pada penelitian ini menggunakan angket motivasi. Angket motivasi berisikan pernyataan-pernyataan tentang subjek didalam penelitian yang diisi oleh siswa saat awal pembelajaran atau sebelum penelitian dan diakhir penelitian atau sesudah penelitian.

Angket motivasi belajar pada penelitian ini menggunakan skala *likert* (*method of summated ratings*). Skala *likert* adalah metode peskalan yang menggunakan distribusi respon setuju-tidak setuju sebagai dasar penentu nilai (Maksum, 2018). Skala *likert* pada penelitian ini mengadopsi dari peneliti terdahulu yaitu Ariyanti tahun 2009 dengan judul Hubungan Antara Perilaku Sehat dan Motivasi Berprestasi Dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Kelas VII SMP

Negeri 1 Bayat, Klaten. Dengan nilai validitas dan realibitas yang tinggi, sebagai berikut nilai validitas 0,893 dan realibilitas 0,920 (Tri Indriono, 2014).

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi data penelitian merupakan sebuah hasil dari penelitian *pre-test* dan *post-test* yang di ambil dari jawaban saat mengisi angket motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran PJOK dengan memodifikasi permainan *Softball* pada siswa kelas XI IPA 1 dengan jumlah 32 siswa dan XI IPA 3 dengan jumlah 29 siswa. Data deskripsi ini diambil awal pembelajaran dan diakhir pembelajaran dengan menggunakan angket motivasi belajar yang sudah sesuai dengan *pre-rest* dan *post-test* masing-masing dalam penelitian. Berikut merupakan hasil data yang sudah diperoleh dari angket motivasi belajar menggunakan SPSS (*Statistical Product and Service Solution Version 26 For Windows Seven 32-bit Operating System*).

**Tabel 1. Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Angket Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen**

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Mean	77,01	79,17
Standar Deviasi	7,58	8,25
Varian	57,60	68,11
Nilai Minimum	67,33	65,33
Nilai Maksimum	99,33	97,33

Berdasarkan tabel 1 hasil perolehan dari pengambilan data *pre-test* angket motivasi belajar siswa yang diisi oleh siswa kelas XI IPA 3. sebelum diberikannya penerapan modifikasi permainan *Softball* sebagai berikut untuk *mean* atau rata-rata 77,01, standar deviasi 7,58, varian 57,60, nilai minimum 67,33 dan nilai maksimum 99,33.

Selanjutnya data yang sudah diperoleh sesudah diberikannya penerapan modifikasi permainan *Softball* dengan diberikan angket motivasi belajar siswa kelas XI IPA 3 menghasilkan *mean* atau rata-rata 79,17, standar deviasi 8,25, varian 68,11, nilai minimum 65,33 dan nilai maksimum 97,33.

**Tabel 2. Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Angket Motivasi Belajar Kelompok Kontrol**

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
Mean	78,31	79,33
Standar Deviasi	7,65	7,24
Varian	58,63	52,47
Nilai Minimum	65,33	66,67
Nilai Maksimum	92,67	94

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan perhitungan dari *Pre-test* kelompok kontrol kelas XI IPA 1 sebelum dilakukan pembelajaran sesuai KD, berikut hasil *pre-test* dari penghitungannya *mean* atau rata-rata 78,31, standar deviasi 7,65, varian 58,63, nilai minimum 65,33 dan nilai maksimum 92,67.

Sedangkan setelah mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran sesuai KD dengan memberikan *post-test* angket motivasi kepada siswa menghasilkan sebagai berikut *mean* atau rata-rata 79,33, standar deviasi 7,24, varian 52,47, nilai minimum 66,67 dan nilai maksimum 94.

Uji normalitas merupakan uji yang menghitung apakah hasil dari penghitungan dari jumlah keseluruhan bersifat normal.

**Tabel 3. Uji Normalitas**

Variabel	Kelompok	Tes	Sig	Kesimpulan
Motivasi belajar siswa	Eksperimen	Pre	0,163	Normal
		Post	0,200	Normal
	Kontrol	Pre	0,200	Normal
		Post	0,200	Normal

Berdasarkan tabel 3 penghitungan uji kelayakkan atau normalitas menggunakan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test*. Daklam penghitungan menghasilkan nilai yang lebih besar dari nilai 0,05 maka dinyatakan signifikan. Berikut nilai kelompok eksperimen *pre-test* sig > a (0,163>0,05) maka dinyatakan normal, eksperimen *post-test* sig > a (0,200>0,05) maka dinyatakan normal.

Untuk kelompok kontrol *pre-test* menghasilkan nilai sig > a (0,200>0,05) maka ditetapkan normal, untuk nilai *post-test* sig > a (0,200>0,05) maka dinyatakan normal.

Dalam penelitian ini untuk mengetahui jawaban dari hipotesis penelitian. Peneliti menggunakan uji *paired samples t-test*, sebagai berikut :

**Tabel 4. Hasil Uji Paired Samples T-test Post-test Kelas Eksperimen dan Post-test Kelas Kontrol**

Variabel	N	Mean	SD	t	P-Value
Post-test Kelas Eksperimen	29	79,17	8,253	0,132	0,896
Post-test Kelas Kontrol	32	78,91	7,209		

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan hasil dari pengujian menggunakan uji *paired samples t-test* post-test kelas eksperimen dari jumlah 29 siswa, mean atau rata-rata 79,17, standar deviasi 8,253 dan post-test kelas

kontrol dengan jumlah 32 siswa, mean atau rata-rata 78,31, standar deviasi 7,209 menghasilkan nilai tabel 0,132 dan hasil penghitungan atau *p-value* adalah 0,896. Maka hasil tidak signifikan karena nilai dari *p-value* lebih besar dari nilai  $\alpha$  yaitu 0,05. Hasil akhir menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Pada pembahasan ini peneliti akan menjelaskan tentang penelitian yang sudah dilaksanakan yaitu penerapan *modifikasi* permainan *Softball* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya.

Penelitian dipertemuan pertama memberikan contoh praktek permainan *Softball* seperti lari *base to base*, memukul dan melempar berpasangan. Pada saat guru PJOK dan tim penelitian mencontohkan praktek teknik permainan *Softball*, peserta didik lebih antusias dalam melihat gerakan permainan *Softball* karena sebelumnya peserta didik belum pernah melihat pembelajaran tentang permainan *Softball*. Dan tidak lupa guru PJOK dan tim penelitian memperlihatkan sarana dan prasaran yang asli di permainan *Softball* seperti *glove*, pemukul atau *bat*, *base* dan bola.

Dipertemuan ke 2 guru PJOK dan tim peneliti memberikan pertandingan modifikasi permainan *Softball*, masing-masing siswa dibagi menjadi tim, setelah dibentuk tim terdapat 3 tim dengan jumlah siswa di tiap timnya 9 orang. Pada saat pertandingan berlangsung berjalan dengan lancar karena sebelumnya terdapat informasi jika siswa kelas XI IPA 3 mempunyai pengalaman bermain kasti di luar pembelajaran PJOK.

Setelah dilakukannya penelitian, peneliti dapat melakukan analisis terhadap data *pre-test* dan *post-test* yang didapat dengan angket motivasi belajar siswa. Ternyata motivasi belajar siswa kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya tidak mengalami peningkatan dikarenakan siswa lebih menyukai dengan alat-alat yang asli atau standar dibandingkan menggunakan alat modifikasi. Dengan menggunakan modifikasi siswa terasa kurang maksimal saat dimainkan.

Dari hasil data yang didapat, peneliti menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan angket motivasi. Dengan hasil berikut kelas eksperimen dilakukan *pre-test* dipertemuan pertama dengan rata-rata nilai pada *pre-test* berjumlah 77,01 dan dihari kedua setelah diberikan *treatment* dengan menggunakan *post-test* nilai angket motivasi berjumlah 79,17 dan mengalami peningkatan sebesar 4,65% dan pada kelas kontrol pertemuan pertama dilakukannya *pre-test* dengan jumlah nilai rata-rata sebesar 78,31 setelah diberikannya *treatment* diberikannya *post-test* dengan jumlah sebesar 79,33 mengalami peningkatan sebesar 2,11%.

Selanjutnya peneliti menggunakan uji t untuk melihat tingkatan *post-test* dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan *post-test* kelompok eksperimen berjumlah 79,17 dan pada kelas kontrol sebesar 78,91 ada perbedaan sekitar 0,026 atau 0,003% dari hasil data tersebut menghasilkan data *p-value* sebesar 0,896. Maka dengan kesimpulan nilai  $\alpha > (0,05)$ , ( $0,896 > 0,05$ ) hasil akhir menunjukkan  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

Berdasarkan hasil hipotesis, peneliti sebelumnya beranggapan terdapat pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK kelas XI SMA Dharma Wanita Surabaya ternyata hasilnya  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Ada beberapa hal yang terjadi karena sebelumnya siswa kelas XI pada saat diberikan penerapan modifikasi permainan *Softball* banyak yang menyukai dengan alat-alat yang asli atau standard, jika menggunakan alat modifikasi lebih kurang maksimal saat dimainkan. Dan untuk waktu saat permainan sangat kurang karena siswa kebanyakan melakukan kesalahan saat pertandingan permainan *softball* dimulai, siswa lebih memaknai menggunakan peraturan kasti dibandingkan menggunakan peraturan modifikasi permainan *Softball* yang membuat pada saat pertandingan mengalami pengulangan dan terjadi kebatasan waktu. Sebelumnya dari peneliti terdahulu mengatakan beberapa faktor yang membuat tidak adanya peningkatan di dalam penerapan modifikasi permainan *Softball* dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK, siswa lebih menyukai dengan alat yang lebih standard atau asli daripada modifikasi dan waktu terbatas dipembelajaran membuat siswa kurang dengan permainan yang dimainkan (Rofiur Rizqi & Sasminta, 2016).

## PENUTUP

### Simpulan

Setelah melakukan penelitian dan pengambilan data di SMA Dharma Wanita Surabaya, munculah hasil rumusan masalah berkaitan dengan menerapkan modifikasi permainan *Softball* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Analisis data yang diambil saat penelitian sesuai dengan hasil uji t (*paired samples t-test*) antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol menunjukkan nilai yang tidak signifikan karena pada *Post-test* angket motivasi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menghasilkan sebesar  $T_{hitung} > T_{tabel}$  yaitu  $0,896 > 0,132$ . Sehingga data tersebut menjadi akhir sebuah jawaban dengan nilai tidak signifikan karena nilai  $\alpha > (0,05)$ . Dengan demikian bahwa penerapan modifikasi permainan *Softball* tidak memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

## Saran

Berdasarkan kesimpulan pada penelitian ini, peneliti ingin menyampaikan saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru diharapkan bisa memberikan pembelajaran yang bervariasi dimana seperti memodifikasi permainan di dalam pembelajaran PJOK, dengan demikian dapat sebagai jalur alternatif guru PJOK dalam pelaksanaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

### 2. Bagi Peserta Didik

Peserta didik diharapkan dapat memahami proses pembelajaran berlangsung sesuai dengan instruksi guru PJOK yang telah diberikan agar dapat memahami dengan baik dalam segi keterampilan dan pengetahuan tentang pembelajaran PJOK. dan dapat semangat dalam melaksanakan pembelajaran PJOK

### 3. Bagi Peneliti

Peneliti diharapkan dapat mengembangkan dan belajar lagi tentang memberikan pembelajaran yang bervariasi di pembelajaran PJOK dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad, M. F., Isa, N. A. M., Lim, W. H., & Ang, K. M. (2022). Differential evolution with modified initialization scheme using chaotic oppositional based learning strategy. *Alexandria Engineering Journal*, 61(12), 11835–11858. <https://doi.org/10.1016/j.aej.2022.05.028>
- Brauner, P., & Ziefle, M. (2022). Beyond playful learning – Serious games for the human-centric digital transformation of production and a design process model. *Technology in Society*, 71(May), 102140. <https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2022.102140>
- Gopalan, V., Bakar, J. A. A., Zulkifli, A. N., Alwi, A., & Mat, R. C. (2017). A review of the motivation theories in learning. *AIP Conference Proceedings*, 1891(October 2017). <https://doi.org/10.1063/1.5005376>
- Habe, H., & Ahiruddin, A. (2017). Sistem Pendidikan Nasional. *Ekombis Sains: Jurnal Ekonomi, Keuangan Dan Bisnis*, 2(1), 39–45. <https://doi.org/10.24967/ekombis.v2i1.48>
- Husamah, Pantiwati Yuni, Restian Arina, S. P. (2018). *Belajar dan Pembelajaran* (F. Andi (ed.); kedua). Universitas Muhammadiyah Malang.
- Maksum, A. (2018). *METODOLOGI PENELITIAN* (2012th–2014th ed.). UNESA UNIVERSITY PRESS.
- Muhammad, M. (2017). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 87. <https://doi.org/10.22373/lj.v4i2.1881>

- Mukhsin, M. (2019). Strategi Peningkatan Mutu Di Era Otonomi Pendidikan. *JUPE: Jurnal Pendidikan Mandala*, 4(5). <https://doi.org/10.36312/jupe.v4i5.845>
- Prasetyo, E., Setyawan, A., & Citrawati, T. (2019). Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kelas III SDN Buluh 2. *Prosiding Nasional Pendidikan: LPPM IKIP PGRI Bojonegoro*, 1(1), 76–82. <https://prosiding.ikipgribojonegoro.ac.id/index.php/Prosiding/article/view/1015>
- Rofiur Rizqi, & Sasminta. (2016). 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). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(02), 307–312.
- Sandra, D., Argueta, E., Wachter, N. H., Silva, M., Valdez, L., Cruz, M., Gómez-Díaz, R. A., Casas-saavedra, L. P., De Orientación, R., Salud México, S. de, Virtual, D., Social, I. M. del S., Mediavilla, J., Fernández, M., Nocito, A., Moreno, A., Barrera, F., Simarro, F., Jiménez, S., ... Faizi, M. F. (2016). PERMENDIKBUD NOMOR 22 TAHUN 2016. *Revista CENIC. Ciencias Biológicas*, 152(3), 28. [file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias\\_ALAD\\_11\\_Nov\\_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec](file:///Users/andreataquez/Downloads/guia-plan-de-mejora-institucional.pdf%0Ahttp://salud.tabasco.gob.mx/content/revista%0Ahttp://www.revistaalad.com/pdfs/Guias_ALAD_11_Nov_2013.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.15446/revfacmed.v66n3.60060.%0Ahttp://www.cenetec)
- Saputra, I. (2015). Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal*, 17(2), 28–35.
- Sasminta Christina Y.H, A. K. (2020). *BERMAIN SOFTBALL* (A. kristiyandaru sasminta christina Y.H (ed.)). Wineka Media.
- Sasminta Christina Yui Hartati, Anung Priambodo, A. K. (2013). *PERMAINAN KECIL* (A. K. Sasminta Christina Yuli Hartati, Anung Priambodo (ed.)). Wineka Media.
- Tri Indriono. (2014). *Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Kelas Viii Di Smp Negeri 4 Depok Kab. Sleman*. 110.
- Ummah, S. S., & Wafi, A. (2017). Metode-Metode Praktis dan Efektif dalam Mengajar Al-Quran bagi Anak Usia Dini. *Proceedings of The 2nd Annual Conference on Islamic Early Childhood Education*, 2, 121–134. <http://ejournal.uin-suka.ac.id/tarbiyah/conference/index.php/aciece/aciece2>