

**PENGARUH PENERAPAN MODIFIKASI PERMAINAN SEPAK TAKRAW TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA DAN KESEHATAN (Studi pada Siswa Kelas V SDN Jumput Rejo Buduran Sidoarjo)**

Fickrul Umam

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

Sasminta Christina Yuli Hartati

Dosen Program S1 Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Motivasi belajar adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan (Nursalim, dkk 2007:120). Dalam suatu proses belajar sangat dibutuhkan motivasi yang tinggi kepada siswa karena motivasi belajar sangat menentukan terhadap hasil belajar siswa. Dalam hubungan motivasi dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar yang baik, begitu juga dalam pembelajaran olahraga sepak takraw. Modifikasi adalah merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan dari aktivitas pembelajaran. Apabila pembelajaran motivasi siswa rendah maka tujuan belajar yang diperoleh tidak maksimal.

Tujuan penelitian ini adalah: untuk mengetahui dan mengukur peningkatan apakah penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Jenis penelitian yang akan digunakan adalah jenis penelitian pendekatan deskriptif-kuantitatif. Dalam penelitian ini untuk mengukur motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, maka digunakan angket motivasi yang terdiri dari 27 item pernyataan. Sampel penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo yang berjumlah 39 siswa.

Dari perhitungan analisa deskripsi data diketahui: ada perbedaan penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo dengan peningkatan sebesar 2,55%. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji-t bahwa nilai t_{hitung} (2,86) lebih besar dari t_{tabel} (2,021) dengan menggunakan taraf signifikan 5%.

Kata Kunci: Modifikasi, Sepak Takraw, Motivasi, Belajar Siswa.

Abstract

Motivation to learn is a process for reviving a motifs into action or behavior to satisfy or meet the needs or to achieve a goal (Nursalim, dkk 2007:120). In a process of learning much-needed a high motivation to students because the motivation to learn is very determining towards student learning outcomes. In connection with the activities of learning motivation of all is how to create the conditions or a process that direct students to undertake learning activities and how teachers also conduct efforts to be able to grow and provide motivation to students doing a good learning activities, so also in the sepak takraw sport learning. Modification is one effort that can be done by teachers so that the learning process of learning activity can reflect. The learning motivation of students is low then the learning objectives are obtained not maximum.

The purpose of this research is: to find out whether the implementation of improvement measures and modifications to the sepak takraw game to the learning motivation of students in teaching of physical education, sport and health. The kind of research that will be used in this type of research is descriptive-quantitative approach. In this study to measure the learning motivation of students in teaching of physical education, sport and health, then use the motivation now consist of 27 items question. The sample of this research is the grade V Jumput rejo country elementary school, Sukodono, Sidoarjo that amounted to 39 students.

Calculation analysis of known data description: there is the influence of the application of a modified sepak takraw game to the learning motivation of students in the teaching of physical education, sport and

health on the grade V Jumput rejo country elementary school, Sukodono, Sidoarjo whit an increase of 2.55%. this is indicated in the calculation of uji-t that value of t_{hitung} (2,86) is large than the t_{tabel} (2,021).

Keywords: Modification, Spak Takraw, Learning Motivation Of Students.

PENDAHULUAN

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam pembelajaran melalui aktivitas bermain dan olahraga yang dilakukan secara sistimatis. Pengalaman tersebut akan bisa berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Motivasi belajar adalah suatu proses untuk menggiatkan motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan (Nursalim, dkk 2007:120). Dalam suatu proses belajar sangat dibutuhkan motivasi yang tinggi kepada siswa karena motivasi belajar sangat menentukan terhadap hasil belajar siswa. Motivasi juga dapat berasal dari dalam diri sendiri dan dari luar apabila dalam proses pembelajaran siswa memiliki motivasi yang tinggi tujuan belajar akan tercapai secara maksimal dan sebaliknya jika motivasi belajar siswa rendah maka tujuan belajar akan tidak maksimal hasilnya. Dalam hubungan motivasi dengan kegiatan belajar yang terpenting adalah bagaimana menciptakan kondisi atau suatu proses yang mengarahkan siswa untuk melakukan aktivitas belajar dan bagaimana guru juga melakukan usaha-usaha untuk dapat menumbuhkan dan memberikan motivasi agar siswa melakukan aktivitas belajar yang baik, begitu juga dalam pembelajaran olahraga sepak takraw.

Modifikasi adalah merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh para guru agar proses pembelajaran dapat mencerminkan dari aktivitas pembelajaran. Menganalisis sekaligus mengembangkan materi pelajaran dengan cara meruntungkannya dalam bentuk aktivitas belajar yang potensial sehingga dapat memperlancar peserta didik dalam belajar (Suherman dan Bahagia 2000:1).

Dari uraian latar belakang diatas peneliti memiliki keinginan untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Modifikasi Permainan Sepak Takraw Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan" pada Siswa Kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo dan untuk mengetahui seberapa besar pengaruh penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam

pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo.

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. Modifikasi merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran mencerminkan "*Developmentally Appropriate Practice*" (DAP) (Bahagia dan Suherman, 2000:1).

Cara guru memodifikasi pembelajaran akan tercermin dari aktifitas pembelajaran yang diberikan dari mulai awal hingga akhir pelajaran. Menurut Bahagia dan Suherman (2000:2) beberapa aspek analisis modifikasi ini tidak terlepas dari pengetahuan guru tentang:

1. Tujuan.
2. Karakteristik materi.
3. Kondisi lingkungan.
4. Evaluasi.

Bermain merupakan salah satu kebutuhan penting bagi anak dan orang tua harus menyadari itu dan orang tua tidak boleh melarang anak-anaknya untuk bermain. Dengan bermain anak bisa bersosialisasi, berkreasi dan ekspresi serta lebih mengenal lingkungan.

Hartati, dkk (2012:1) bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. Memang, istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, namun bukan berarti orang dewasa tidak membutuhkan aktivitas bermain.

Menurut Hakim, (2007:6) Sepak takraw adalah suatu permainan yang dilakukan di atas lapangan persegi panjang, rata baik terbuka maupun tertutup, serta bebas dari semua rintangan yang dimainkan 3 dan 2 orang dalam 1 regu yang terdiri dari tekong, *feeder*, *smasher* yang tujuan dalam permainan ini untuk mematkan bola di daerah lapangan lawan untuk mendapatkan *point*.

Sedangkan menurut Prawirasaputra, (2000:5) sepak takraw adalah permainan yang dilakukan oleh dua regu yang berhadapan di lapangan yang dipisahkan

oleh jaring (net) yang terbentang membelah lapangan menjadi dua bagian.

Modifikasi permainan sepak takraw adalah salah satu usaha menyederhanakan materi pembelajaran permainan sepak takraw mulai dari permainan yang mudah ke yang sulit sesuai dengan karakteristik siswa agar siswa bisa mengikuti pembelajaran dengan senang dan tidak takut cedera. Modifikasi ini meliputi baik dalam peraturan permainan, bola, lapangan yang diperkecil, jumlah pemain dan cara bermain yang disederhanakan.

Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*. Kata motivasi berasal dari bahasa Latin yaitu *movere*, yang berarti bergerak (*move*). Istilah motivasi menunjukkan kepada semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan kearah tujuan tertentu dimana sebelumnya tidak ada gerakan menuju kearah tujuan tersebut. Motivasi dapat berupa dorongan-dorongan dasar atau internal dan insentif diluar diri individu atau hadiah. Sebagai suatu masalah didalam kelas, motivasi adalah proses membangkitkan, mempertahankan, dan mengontrol minat-minat (Hamalik, 2009:173).

Menurut Hamalik (2009:175) bahwa motivasi mendorong timbulnya kelakuan dan mempengaruhi serta mengubah kelakuan, yaitu :

1. Mendorong timbulnya kelakuan atau suatu perbuatan. Tanpa motivasi tidak akan timbul perbuatan seperti belajar.
2. Sebagai pengarah artinya mengarahkan perbuatan kepada pencapaian tujuan yang diinginkan.
3. Sebagai penggerak. Ia berfungsi sebagai mesin bagi mobil. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan.

Menurut Sardiman (2011:73) menyatakan bahwa motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Menurut Nursalim, dkk (2007:120) motivasi adalah suatu proses untuk meningkatkan motif atau motif-motif menjadi tindakan atau perilaku untuk memuaskan atau memenuhi kebutuhan atau untuk mencapai tujuan.

Terdapat dua aspek dalam teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Sardiman (2011:91), yaitu :

1. Motivasi intrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu.

2. Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsangan dari luar.

Menurut Sardiman (2011:95) Ada beberapa bentuk dan cara untuk menumbuhkan motivasi dalam kegiatan belajar di sekolah, yaitu :

1. Memberi angka.
2. Hadiah.
3. Saingan/kompetisi.
4. *Ego-involvement*.
5. Memberi ulangan.
6. Mengetahui hasil.
7. Pujian.
8. Hukuman.
9. Hasrat untuk belajar.
10. Minat.
11. Tujuan yang diakui.

Belajar adalah proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil dari pengalamannya dalam berinteraksi dengan lingkungan. Belajar bukan hanya sekedar menghafal, melainkan suatu proses mental yang terjadi dalam diri seseorang. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Didasari oleh adanya perbedaan interaksi tersebut, maka kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai pola pembelajaran (dalam Rusman, 2011:134).

Sardiman (2011:20) Belajar merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan dengan serangkaian kegiatan misalnya membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Belajar itu akan lebih baik jika subyek belajar mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik.

Menurut Nursalim, dkk (2007:94) ciri-ciri belajar adalah sebagai berikut :

1. Perubahan yang terjadi secara sadar.
2. Perubahan dalam belajar bersifat aktif dan positif.
3. Perubahan dalam belajar bersifat fungsional.
4. Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara.
5. Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah.
6. Perubahan mencakup seluruh tingkah laku.

Menurut Nursalim, dkk (2007:92) tujuan belajar merupakan kegiatan penting yang harus dilakukan setiap orang secara maksimal untuk menguasai atau memperoleh sesuatu. Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Belajar adalah usaha perbuatan yang dilakukan secara sungguh-sungguh.

2. Belajar bertujuan mengadakan perubahan di dalam diri antara lain tingkah laku.
3. Belajar bertujuan mengubah kebiasaan dari yang buruk menjadi baik.
4. Belajar bertujuan untuk mengubah sikap dari negatif menjadi positif, tidak hormat menjadi hormat, benci menjadi sayang, dan sebagainya.
5. Belajar bertujuan untuk meningkatkan keterampilan atau kecakapan.
6. Belajar bertujuan untuk menambah pengetahuan dalam berbagai bidang ilmu.

Menurut Supandi (1992:1) pendidikan jasmani adalah proses interaksi sistematis antara anak didik dan lingkungan yang dikelola melalui pengembangan jasmani secara efektif dan efisien menuju pembentukan manusia seutuhnya. Dengan demikian, pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang menunjang perkembangan siswa melalui kegiatan fisik atau gerakan insani.

Menurut Nurhasan, dkk (2005:2) Pendidikan jasmani adalah olahraga yang dilakukan tidak semata-mata untuk mencapai suatu prestasi, terutama dilakukan di sekolah-sekolah, terdiri atas latihan-latihan tanpa latihan-latihan dengan alat, dilakukan di dalam ruangan dan di lapangan terbuka.

Menurut Supandi (1992:3) dalam bentuk kegiatan belajar-mengajar dapat mendorong siswa mengalami perubahan, yaitu:

1. Perkembangan keterampilan gerak, pengetahuan tentang bagaimana dan mengapa orang bergerak serta bagaimana mengatur gerakan itu secara baik dan benar.
2. Penguasaan gerak yang lebih tinggi melalui latihan yang mendasar untuk mengembangkan potensi keolahragaan.
3. Perluasan wawasan tentang konsep ruang, waktu, dan tenaga yang berkaitan dengan gerak insani dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.
4. Perkembangan aspek-aspek kepribadian seperti *fair play*, tekun, kerja keras, disiplin, dan tak mudah putus asa.
5. Pemantapan nilai sosial dalam kelompok maupun antar perorangan melalui kegiatan permainan atau olahraga kelompok.

Motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani adalah keseluruhan daya penggerak baik dalam diri maupun luar siswa dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar pendidikan jasmani untuk meningkatkan kemampuan siswa secara kognitif, fisik, mental dan emosional yang bertujuan untuk

meningkatkan siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

METODE

Jenis penelitian adalah eksperimen semu (*Quasi-experiment*), dengan pendekatan diskriptif kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah sebuah penelitian yang menekankan kejelasan, statis, mekanistik dan mendasarkan diri pada angka (Maksum, 2009:13).

Pola desain penelitian tersebut adalah *One Group Pretest-Posttest Design*. (Maksum, 2009:60)

Tempat penelitian ini di SD Negeri Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo.

Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan yang nantinya akan dikenai generalisasi Maksum (2008: 40). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo karena pada kurikulum semester genap terdapat materi tentang permainan olahraga yaitu sepak takraw dan siswa dalam penelitian ini berjumlah 39 siswa. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena tanpa adanya kelompok kontrol.

Pada penelitian ini instrumen yang digunakan adalah angket motivasi atau kuisioner. Angket ini digunakan untuk mengukur motivasi siswa masing-masing angket terdiri atas 27 pertanyaan. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk skala yang memuat suatu nilai untuk jawaban yang tersedia yaitu skala *likert*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Data

Pada deskripsi data ini peneliti membahas tentang rata-rata, simpangan baku, nilai tertinggi dan terendah dari angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo berupa penerapan modifikasi permainan sepak takraw.

Tabel 1 Deskripsi Hasil Tes Belajar Sepak Mula Bawah

Deskriptif	Pre-test	Post-test
Rata-rata / Mean	109,79	112,59
Standart Deviasi (SD)	10,77	10,19
Varians (S^2)	116,06	103,93
Nilai Terendah	85	91
Nilai Tertinggi	135	133

2. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah suatu data mengikuti sebaran normal atau tidak, dan untuk mengetahui apakah data tersebut berdistribusi normal atau tidak, maka dapat diuji dengan model *Kolmogorov Smirnov*.

Dasar analisis yang digunakan dalam mengambil keputusan apakah distribusi data mengikuti distribusi normal atau tidak yaitu jika nilai *signifikansi* lebih besar dari 5% (0,05) maka data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2 Uji Normalitas

Kelompok	t_{hitung}	α	Keterangan
<i>Pre-tes</i>	0,938	0,05	Normal
<i>Post-tes</i>	0,968		Normal

3. Hasil penelitian.

Pengujian ini dimaksudkan untuk menyelidiki apakah ada perbedaan dalam pemberian perlakuan berupa penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Jumput Rrejo Sukodono Sidoarjo dengan melihat adanya perbedaan rata-rata perhitungan antara *pre-test* dan *post-test*.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Uji-t

Variabel	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
Modifikasi permainan sepak takraw Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan	2,86	2,021	Signifikan

Dengan mengkonsultasikan nilai t_{hitung} dan nilai t_{tabel} , maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak karena nilai t_{hitung} 2,86 > nilai t_{tabel} 2,021. Dengan demikian ada perbedaan penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo.

Untuk mengetahui besar persentase peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan maka dilakukan cara pengitungan maka dapat diketahui besarnya pengaruh penerapan modifikasi permainan

sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo yaitu sebesar 2,55%.

Pembahasan

Dari hasil penelitian dan perhitungan deskriptif dapat diketahui data skor angket motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki hasil rata-rata *pre-test* 109,79 dan *post-test* 112,59 dengan standart deviasi *pre-test* 10,77 dan *post-test* 10,19 yang memiliki nilai varians *pre-test* 116,06 dan *post-test* 103,93. Dengan nilai terendah *pre-test* sebesar 85 dan *post-test* sebesar 91. Untuk nilai tertinggi *pre-test* sebesar 135 dan *post-test* sebesar 133.

Untuk mengetahui keberartian nilai koefisien uji beda dua rata-rata antara *pre-test* dan *post-test* dilakukan dengan uji-t. Dari hasil uji-t pada kelompok *pre-test* dan kelompok *post-test* menunjukkan bahwa harga t_{hitung} (2,86) lebih besar dari t_{tabel} (2,021) dengan menggunakan taraf signifikan 5%. Sehingga dengan demikian maka H_a diterima dan H_0 ditolak. Jadi ada perbedaan penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo. Besarnya perbedaan penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo yaitu sebesar 2,55%. Jadi dengan demikian lebih meningkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan jika diberikan modifikasi permainan sepak takraw yang memberikan perbedaan yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

PENUTUP

Simpulan

1. Ada perbedaan signifikan pada penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas V SDN Jumput Rejo Sukodono Sidoarjo. Hal ini ditunjukkan dari perhitungan uji-t bahwa nilai t_{hitung} (2,86) lebih besar dari t_{tabel} (2,021) dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besar perbedaan penerapan modifikasi permainan sepak takraw terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan siswa kelas V SDN Jumput Rejo

Sukodono Sidoarjo dengan peningkatan sebesar 2,55%.

Saran

1. Bahwa siswa kelas V SDN Jumpat Rejo Sukodono Sidoarjo sudah baik dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan modifikasi permainan sepak takraw. Tetapi perlu ditingkatkan lagi agar mempunyai motivasi belajar dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.
2. Diharapkan untuk guru dalam setiap melakukan pembelajaran pendidikan jasmani memberikan modifikasi permainan karena siswa akan bisa bersosialisasi, berekreasi dan ekspresi serta lebih mengenal lingkungan.

DAFTAR RUJUKAN

- Bahagia, Y dan Suherman, A. 2000. Prinsip-prinsip pengembangan dan modifikasi pendidikan jasmani. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Hakim. A. A, dkk. 2007. *Sepak Takraw*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hamalik.O. 2009. *Psikologi Belajar & Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Hartati, dkk. 2012. *Permainan kecil cara efektif mengembangkan fisik, motorik, ketrampilan social dan emosional*. Malang: Winekamedia.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nurhasan, dkk. 2005. *Pendidikan Jasmani*. Surabaya: Unesa University Press.
- Nursalim, dkk. 2007. *Psikologi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.
- Prawirasaputra, S. 2000. *Sepak Takraw*. Jakarta: DEPDIKNAS.
- Rusman. 2011. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesi guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sadiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi belajar mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Supandi. 1992. *Strategi belajar mengajar pendidikan jasmani dan kesehatan*. Bandung: Tanpa Penerbit.