

Penerapan Modifikasi Permainan Bola Tangan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas XI-8 dalam Pembelajaran PJOK SMAN 1 Gedangan

by Moh. Hamdani

Submission date: 18-Sep-2024 01:47PM (UTC+0700)

Submission ID: 2457711322

File name: moh.hamdani.docx (80.48K)

Word count: 3521

Character count: 23415

Penerapan Modifikasi Permainan Bola Tangan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas XI-8 Dalam Pembelajaran PJOK SMAN 1 Gedangan

Moh. Hamdani¹, Sasminta Christina Yuli Hartati², Supriyanto³

¹ Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

² Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

³ SMA Negeri 1 Gedangan, Indonesia

*Email @korespondensi: ppg.mohhamdani01930@program.belajar.id¹,
sasmintahartati@unesa.ac.id² supriyanto89@guru.sma.belajar.id³

Alamat: Kampus Lidah Wetan, Jalan Kampus Lidah UNESA Surabaya 60213

Korespondensi penulis: ppg.mohhamdani01930@program.belajar.id

Abstract. This research aims to motivate students through the application of ball game modifications in PJOK learning. The type of research used is classroom action research (PTK). The time for conducting the research is for 2 cycles, starting from August to September 2024. The subjects in this class action research (PTK) are students in grades IX-8 of SMA Negeri 1 Gedangan with a total of 35 students consisting of 15 boys and 20 girls. The instruments used to obtain data in this class action research are (1) in the form of observation guidelines and questionnaires. The data analysis used in this study is using quantitative descriptive analysis. The results of this study showed that there was an increase in student motivation through the application of ball game modifications was 4% from the first cycle which then increased to 7% in the second cycle. So it can be concluded that the application of handball game modifications is able to increase student motivation in learning PJOK.

Keywords: Modification, Handball Game, Motivation, PJOK Learning

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk motivasi siswa melalui penerapan modifikasi permainan bolatangan dalam pembelajaran PJOK. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama 2 siklus, dimulai dari bulan Agustus hingga September 2024. Subjek dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas IX-8 SMA Negeri 1 Gedangan dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 15 laki – laki dan 20 perempuan. Adapun instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah (1) berupa pedoman observasi dan kuisioner. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif Kuantitatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan motivasi siswa melalui penerapan modifikasi permainan bolatangan adalah sebesar 4% dari siklus I yang kemudian meningkat menjadi 7% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan penerapan modifikasi permainan bola tangan mampu meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kata kunci: Modifikasi, Permainan Bola Tangan, Motivasi, Pembelajaran PJOK

1. LATAR BELAKANG

Pendidikan diartikan sebagai suatu upaya untuk meningkatkan daya saing masyarakat agar dapat mengikuti perkembangan zaman. Untuk mendukung tercapainya upaya tersebut, pemerintah melalui Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 menetapkan standar nasional pendidikan Indonesia sebagai pedoman mutu pendidikan Indonesia. (Depdiknas, 2004; Depdiknas 2007). Standar nasional pendidikan didefinisikan sebagai kriteria minimal tentang sistem pendidikan di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia yang berfungsi sebagai dasar dalam perencanaan, pelaksanaan, dan

pengawasan pendidikan dalam rangka mewujudkan pendidikan nasional yang bermutu serta bertujuan menjamin mutu pendidikan nasional dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat. Standar nasional pendidikan diuraikan dalam beberapa komponen pendidikan salah satunya adalah standar isi (Kemendikbud, 2014). Pendidikan tentunya mempunyai cakupan yang sangat luas dan tentunya juga terdiri dari berbagai macam bidang. Salah satunya yaitu pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan atau lebih dikenal dengan sebutan PJOK.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan suatu mata pelajaran wajib serta penting untuk dipelajari, mulai dari pendidikan sekolah dasar hingga pendidikan sekolah menengah atas. Dalam proses pembelajarannya, PJOK sangat berperan penting dalam memberikan kesempatan peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman dalam belajar melalui aktivitas jasmani yang dilaksanakan secara sistematis. Pemberian bekal pengalaman belajar dalam PJOK ini diarahkan dengan tujuan untuk membina pertumbuhan fisik sekaligus pembentukan pola hidup sehat kepada peserta didik. Pembelajaran PJOK yang dilaksanakan di sekolah terdiri dari berbagai macam aktivitas jasmani dengan memaksimalkan keterlibatan komponen fisik seperti daya tahan, kekuatan, kecepatan serta komponen fisik lainnya yang disusun dengan baik untuk memberikan manfaat yang maksimal bagi peserta didik. Pembelajaran PJOK termasuk salah satu mata pelajaran yang cukup kompleks karena memiliki berbagai macam materi yang dapat dipelajari. Salah satunya yaitu permainan bolatangan.

Permainan bolatangan merupakan salah satu jenis permainan beregu yang bertujuan memasukkan bola lebih banyak ke gawang lawan. Permainan bolatangan dimainkan dengan menggunakan bola yang dilempar dan ditangkap dengan kedua tangan yang dilakukan di atas lapangan indoor atau outdoor dengan ukuran tertentu. Bolatangan juga didefinisikan sebagai permainan regu yang dilakukan dengan cara melempar dan menangkap bola menggunakan tangan yang bertujuan untuk memasukkan bola ke gawang lawan (Mahendra, 2000).

Dalam perkembangannya, permainan bolatangan belum berkembang pesat seperti olahraga permainan sepak bola, bola basket dan bola voli. Hal ini dilatarbelakangi oleh kurangnya sosialisasi sekaligus terbatasnya fasilitas dan perlengkapan yang dapat digunakan dalam permainan bolatangan, sehingga permainan ini kurang dikenal dan diminati oleh sebagian masyarakat, terutama para siswa di sekolah. Meskipun permainan bolatangan kurang diminati dikalangan siswa, akan tetapi permainan bolatangan sudah menjadi bagian dari materi pelajaran yang wajib diikuti dan dilaksanakan oleh siswa. DEPDIKNAS (2006) memaparkan

bahwa di dalam kurikulum sekolah, salah satu materi pembelajaran yang harus diberikan dalam pendidikan jasmani yaitu olahraga permainan, tidak terkecuali materi olahraga bolatangan.

Akibat dari kurangnya perkembangan permainan bolatangan ini, memunculkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran permainan bolatangan di sekolah diantaranya yaitu kurangnya motivasi guru dalam memberikan materi bolatangan, hal ini disebabkan karena peraturan permainan dan kompleksitas Keterempila Gerak dasar bolatangan cukup sulit untuk diajarkan kepada siswa. Selain itu, faktor fasilitas permainan bola tangan belum tersedia secara lengkap, sehingga membuat permainan bolatangan dianggap kurang menarik bagi siswa. Hasil penelitian Yulita (2016) menunjukkan bahwa hampir rata-rata sekolah belum pernah mengenalkan dan menerapkan permainan bolatangan, bahkan masih terdapat beberapa guru yang belum mengenal dan mengajarkan permainan bolatangan.

Kendala tersebut muncul karena guru dalam memberikan pembelajaran permainan bolatangan belum melakukan modifikasi baik sarana, peraturan dan model pembelajaran yang digunakan. Bolatangan yang termasuk ke dalam materi permainan bola besar secara praktek seharusnya dapat disampaikan kepada siswa apabila disertai dengan modifikasi pembelajaran yang tepat. Proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan secara efektif apabila guru mampu menerapkan modifikasi dan inovasi pembelajaran di sekolah. Kurangnya modifikasi permainan bolatangan tersebut secara tidak langsung berdampak pada minat siswa yang secara otomatis dapat mempengaruhi berkurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada materi permainan bolatangan. Untuk mengatasi kendala tersebut diperlukan adanya modifikasi permainan bola tangan agar dapat menarik minat sekaligus motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, peneliti tertarik untuk membahas "Penerapan Modifikasi Permainan Bolatangan Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran PJOK."

2. KAJIAN TEORITIS

Hakikat Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan, baik fisik, mental, serta emosional, dan bahkan pada spiritual bagi siswa. Jika pendidikan jasmani diarahkan dengan baik, maka siswa akan mengembangkan keterampilan, terlibat dalam aktivitas fisik yang kondusif untuk kebugaran, hidup sehat, sosial, dan mentalnya (Syahrudin, 2020: 17-18). Pendidikan jasmani adalah proses belajar untuk bergerak, dan belajar melalui gerak. Dengan proses belajar gerak ini peserta didik dapat

mendapatkan pengalaman dan dengan pengalaman tersebut akan terbentuk perubahan dalam aspek jasmani dan rohani peserta didik.

Menurut Gandasari (2019: 23), mengatakan bahwa pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian penting dalam kurikulum, sehingga ada beberapa alasan penjasorkes perlu mendapatkan penekanan di sekolah. Dalam pelaksanaan pendidikan jasmani seperti mata pelajaran lainnya dengan 4 faktor yang tidak boleh dilupakan yaitu tujuan, materi, metode dan evaluasi. Menurut Depdiknas (2003: 6-7) tujuan dari pendidikan jasmani adalah meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalitas nilai dalam pendidikan jasmani dan membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.

Permainan Bolatangan

Bola tangan menurut Mahendra adalah olahraga permainan beregu yang menggunakan bola sebagai alat, yang dimainkan dengan menggunakan satu atau kedua tangan (Hermansah, 2018: 36). Bola tangan adalah olahraga tim kontak berat yang melibatkan aktivitas berdurasi pendek dengan intensitas tinggi, seperti lari cepat, lompat, berputar, mendorong, memblokir, dan melempar. (Dello, 2015:2). Bola tangan merupakan suatu permainan yang dimainkan oleh dua regu yang masing-masing terdiri dari tujuh orang. Tiap-tiap regu berusaha memasukkan bola ke dalam gawang regu lawan dan mencegah regu lawan memasukkan bola.

Motivasi

Menurut Irwanto (1991: 193) motivasi adalah suatu konstruk teoritis mengenai terjadinya perilaku, konstruk teoritis ini meliputi aspek-aspek peraturan, pengarah, serta tujuan dari perilaku. Demikian pula yang dikatakan oleh Ngalim Purwanto (2006: 71) motivasi adalah “pendorong”, suatu usaha yang disadari untuk mempengaruhi tingkah laku seseorang agar ia bergerak hatinya untuk bertidak melakukan sesuatu, sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Motivasi belajar memiliki peran penting dalam prestasi belajar. Menurut Wlodkowsky dalam Sugihartono, dkk (2013: 78) motivasi merupakan suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan yang memberi arah dan ketahanan tingkah laku tersebut. Motivasi belajar yang tinggi tercermin dari ketekunan yang tidak mudah patah untuk mencapai sukses meskipun dihadang oleh berbagai kesulitan.

Secara umum tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan atau menggugah seseorang agar timbul keinginan dan kemauan untuk melakukan sesuatu, sehingga dapat memperoleh hasil atau mencapai tujuan tertentu. Bagi guru, tujuan motivasi adalah untuk menggerakkan siswanya agar timbul keinginan dan kemauan untuk meningkatkan prestasi belajar sehingga

tercapai tujuan pendidikan sesuai yang ditetapkan pada kurikulum sekolah (Purwanto 2017: 73).

3. METODE PENELITIAN

Pada penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas merupakan metode penelitian yang dilakukan secara berulang dalam konteks pembelajaran di kelas untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gedangan. Waktu pelaksanaan penelitian adalah selama 2 siklus, dimulai dari bulan Agustus hingga September 2024. Subjek dalam penelitian tindakan kelas (PTK) ini adalah siswa kelas IX-8 SMA Negeri 1 Gedangan dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 15 laki – laki dan 20 perempuan. Adapun instrumen yang digunakan untuk memperoleh data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah (1) berupa pedoman observasi untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK; (2) menggunakan kuesioner di akhir setiap siklus. Analisis data yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan analisis deskriptif Kuantitatif untuk mengidentifikasi perubahan motivasi siswa sebelum dan sesudah penerapan modifikasi permainan bola tangan menggunakan SPSS rata-rata (mean), standar deviasi, varian, uji normalitas (chi-square), uji homogenitas, uji-t, dan persentase peningkatan.



Gambar 1. Skema Alur Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang diadaptasi dari Kemmis dan Mc Taggart (Arikunto, 2002: 84)

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dilaksanakan pada bulan Agustus-September 2024, dengan subjek penelitian siswa kelas XI-8 dengan populasi 36 siswa dengan rincian 18 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki. Hasil penelitian ini untuk menggambarkan data tentang seberapa tinggi motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK setelah melakukan modifikasi permainan bolatangan, yang

diukur melalui pengisian angket yang berjumlah 40 butir pernyataan, yang terbagi menjadi dua faktor, yaitu (1) Faktor dari dalam: (a) Naluri, (b) Kebutuhan, (2) Faktor dari luar: (a) Lingkungan Sekolah, (b) Lingkungan Keluarga, dengan 23 butir faktor dari dalam dan 17 butir faktor dari luar. Hasil analisis data penelitian motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK setelah melakukan modifikasi permainan bolatangan dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif Data Siklus I

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan program SPSS. Gambaran deskriptif data statistik secara rinci tampak pada tabel 4.1 hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* siklus I berikut ini:

Tabel 1. Hasil Perhitungan *Pretest* dan *Posttest* Siklus I

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
pre- tes	36	120	146	133,92	5,005	25,050
pos-test	36	124	149	139,31	5,461	29,818
Valid N (listwise)	36					

Gambaran Tabel 1 di atas, dapat disimpulkan bahwa pada *pretest* skor rata-rata sebesar 133,92 dengan standar deviasi sebesar 5,005, varian sebesar 25,050 dengan nilai minimum 120 dan nilai maksimumnya yaitu 146. Sedangkan hasil data pada *posttest*, skor rata-rata sebesar 139,31 dengan standar deviasi sebesar 5,461, varian sebesar 29,818 dengan nilai minimum 124 dan nilai maksimum 149.

Berpijak pada gambaran data tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan modifikasi permainan bolatangan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 4%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan modifikasi permainan bolatangan mempengaruhi dan meningkatkan motivasi siswa kelas XI-8 dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Selanjutnya, untuk menjawab hipotesis penelitian, maka dilakukan uji paired sampel t-test. Sebelum melakukan uji tersebut, diperlukan uji persyaratan data yang harus dilakukan

terlebih dahulu. Uji persyaratan data tersebut berupa uji normalitas data. Secara rinci akan dijelaskan pada paragraf selanjutnya.

Uji normalitas data dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi dengan normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas data, nampak diperoleh gambaran sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data Siklus I

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
pre- tes	0,146	36	0,052
pos-testt	0,144	36	0,056

Jika dilihat dari hasil tabel 2 hasil uji normalitas data dengan kolmogorov-smirnov, diketahui nilai signifikansi pada pretest sebesar 0,052 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi pada posttest sebesar 0,056 lebih besar dari 0,05 yang artinya data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (paired sampel t-test). Dalam pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Berikut hasil uji t (paired sampel t-test) yang telah dilakukan pada siklus I:

Tabel 3. Hasil Uji t (paired sampel T-test) Siklus I

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	pret est – postt est	-5,389	1,946	0,324	-6,047	-4,730	-16,614	35	0,000

Berdasarkan hasil uji t (*paired sampeel t-test*) pada siklus I, diketahui nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan modifikasi permainan bolatangan mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-8 dalam pembelajaran PJOK.

Deskriptif Data Siklus II

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan program SPSS. Gambaran deskriptif data statistik secara rinci tampak pada tabel 4.4 hasil perhitungan *pretest* siklus I dan *postest* siklus II berikut ini:

Tabel 4. Hasil Perhitungan *Postest* Siklus I dan *Postest* Siklus II

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
pre- tes	36	124	149	139,31	5,461	29,818
pos-test	36	141	156	148,89	3,725	13,873

Gambaran Tabel 4 di atas, dapat disimpulkan bahwa pada pretest skor rata-rata sebesar 139,31 dengan standar deviasi sebesar 5,461, varian sebesar 29,818 dengan nilai minimum 124 dan nilai maksimumnya yaitu 149. Sedangkan hasil data pada posttest, skor rata-rata sebesar 148,89 dengan standar deviasi sebesar 3,725, varian sebesar 13,873 dengan nilai minimum 141 dan nilai maksimum 156.

Berpijak pada gambaran data tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan modifikasi permainan bolatangan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 7%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa penerapan modifikasi permainan bolatangan mempengaruhi dan meningkatkan motivasi siswa kelas XI-8 dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Tahap selanjutnya adalah uji normalitas data yang dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi dengan normal atau tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas data pada siklus II, diperoleh gambaran sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Normalitas Data Siklus II

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Statistic	df	Sig.
pos-test	0,128	36	0,145
pre-tes	0,109	36	0,200 [*]

Jika dilihat dari hasil tabel 5 hasil uji normalitas data dengan kolmogorov-smirnov, diketahui nilai signifikansi pada postest siklus I sebesar 0,145 lebih besar dari 0,05 sehingga dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi pada postest siklus II sebesar 0,200 lebih besar dari 0,05 yang artinya data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas maka dapat ditarik kesimpulan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

Selanjutnya yaitu pengujian hipotesis pada siklus II yang dilakukan menggunakan uji t (paired sampel t-test). Dalam pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0.05 maka Ho ditolak dan Ha diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka Ho diterima dan Ha ditolak. Berikut hasil uji t (paired sampel t-test) yang telah dilakukan pada siklus II:

Tabel 6. Hasil Uji t (paired sampel T-test) Siklus II

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair I	Pre-test - pos-test	-9,5833	3,36686	0,56114	-10,72251	-8,44415	-17,078	35	0,000

Berdasarkan hasil uji t (paired sampel t-test) pada siklus II, diketahui nilai signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari 0.05, sehingga dapat dikatakan Ho ditolak dan Ha diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan modifikasi permainan bolatangan mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas XI-8 dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil pengujian dari dua siklus diatas, temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga menjadi acuan untuk melaksanakan penelitian. Tentunya dalam memodifikasi permainan bolatangan, guru tidak melupakan aspek-aspek dalam memodifikasi permainan bolatangan yang akan diberikan pada siswa. Dari hasil observasi ketika pemberian perlakuan, guru menemukan adanya perubahan perilaku, dari yang awalnya kurang antusias, kurang termotivasi, berubah menjadi aktif dan bersemangat ketika mengikuti pembelajaran PJOK dengan modifikasi permainan bolatangan.

Hal yang perlu diperhatikan ketika proses pengambilan data, guru tidak hanya memodifikasi permainan bolatangan tanpa alat, namun juga memodifikasi permainan dengan menggunakan alat. Penerapan permainan bolatangan yang telah dimodifikasi disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah tertulis dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK melalui modifikasi permainan bola tangan peserta didik kelas XI-8 SMAN 1 Gedangan. Proses pembelajaran adalah proses interaksi atau timbal balik antara guru dengan peserta didik dalam situasi pendidikan yang terdiri dari komponen tujuan yang ingin dicapai adalah perubahan perilaku secara keseluruhan. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pembelajaran dengan memodifikasi permainan bola tangan, yaitu pada observasi peneliti melakukan pengambilan data yang berupa pengamatan langsung, wawancara dengan peserta didik maupun dengan guru PJOK dan juga dengan pengambilan data pretest.

Dilanjutkan dengan siklus I yang diawali pembelajaran di kelas yakni di mana sebelum memulai pembelajaran peserta didik diberikan angket dimana angket tersebut untuk mengetahui peningkatan motivasi peserta didik. Setelah itu dilanjutkan dengan pemaparan teori bolatangan dan di lanjut dengan pemberian keterangan gerak dasar bola tangan beserta prakteknya. Langkah awal, peserta didik dibagi menjadi 4 kelompok, dengan masing-masing kelompok berjumlah 9 orang. Langkah kedua, peserta didik melakukan keterampilan gerak dasar modifikasi permainan bolatangan yang meliputi keterampilan gerak dasar menggiring, menangkap, dan menembak bola (shooting). Adapun bagian yang dimodifikasi yaitu; bola, lapangan dan gawang. Modifikasi bola dengan menggunakan bola karet, lapangan permainan menggunakan lapangan voli, dan modifikasi gawang menggunakan paralon dengan panjang 1,5 meter dan tinggi 2 meter. Setelah itu, sebelum pembelajaran di akhiri peserta didik diminta untuk mengisi angket kembali. Pada siklus ke II dilakukan tahapan yang sama dengan siklus I

hingga peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK melalui modifikasi permainan bolatangan dapat diketahui.

Setelah penerapan modifikasi permainan bolatangan pada siklus I dilakukan, siswa menjadi sangat aktif dan lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal itu dibuktikan dengan peningkatan motivasi siswa sebelum penerapan modifikasi permainan bolatangan dan setelah penerapan modifikasi permainan bolatangan pada siklus I dan siklus II. Terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 4% pada siklus I. Ketika siklus II, setelah penerapan modifikasi permainan bolatangan lagi, terdapat kenaikan motivasi lagi sebesar 7%. Berdasarkan uraian tersebut, terlihat bahwa modifikasi permainan bolatangan sangat efektif diterapkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Terjadi peningkatan motivasi siswa melalui penerapan modifikasi permainan bolatangan dalam pembelajaran PJOK.
2. Peningkatan motivasi siswa melalui penerapan modifikasi permainan bolatangan adalah sebesar 4% dari siklus I yang kemudian meningkat menjadi 7% pada siklus II.

Saran

Untuk guru, hal yang perlu diketahui dalam memodifikasi permainan perlu memperhatikan karakteristik siswa, kesesuaian dengan perangkat pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada di sekolah masing-masing. Serta harus memperhatikan alokasi waktu yang dibutuhkan.

DAFTAR REFERENSI

- Depdiknas. (2004). Peningkatan Kualitas Pembelajaran. Jakarta : Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- DEPDIKNAS. (2006). Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun.
- Depdiknas. (2007). Standart Isi Tingkat SD/ MI. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kemendikbud. (2014). Permendikbud No.13 Tentang Pedoman Pelaksanaan Pembelajaran. Jakarta: Kemendikbud.
- Mahendra, A. (2000). Bola Tangan. DEPDIKNAS.

- Rahayu, Rochmat., Dkk. (2020). Implementasi Model Pembelajaran Pada Olahraga Permainan Bolatangan. *PAJU: PHYSICAL ACTIVITY JOURNAL*, 1(2). <https://doi.org/10.20884/1.paju.2020.1.2.2172>.
- Sanggarwati, Exi Prillan., Dkk. (2020). Modifikasi Permainan Bola Tangan untuk Meningkatkan Kemampuan Melempar Bola Siswa Kelas V SDN Tandes Kidul Kecamatan Tandes Kota Surabaya. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Kimia*, 9(2). DOI: 10.23960/jppk.v9.i2.202001.
- Setyawan, Bayu. (2023). Model Modifikasi Permainan Bola Tangan Sebagai Materi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Meningkatkan Kedisiplinan Dan Kerjasama Peserta Didik. Tesis : Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulita. (2016). Pengembangan Permainan Bola Tangan Gawang Pantul Untuk Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 3(2).
- Depdiknas. (2003). *Pedoman dan Modul Pelatihan Kesehatan Olahraga bagi Pelatih Olahragawan Pelajar*. Jakarta: Pusat Pengembangan Kualitas Jasmani.
- Firmansyah, Helmy. (2009). Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6, 30-33.
- Gandasari, F.G. (2019). Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15 (1), 22-27.
- Gunarsa, Singgih D. (1989). *Psikologi Remaja*. Jakarta: Gunung Agung.
- Irwanto, dkk. (1991). *Psikologi Umum*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Kadir, Abdul. (2012). *Dasar-Dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Purwanto, Ngalm. (2006). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Purwanto, Ngalm. (2017). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ramadhani, Rahmi dkk. (2020). *Belajar dan Pembelajaran: Konsep dan Pengembangan*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Sugihartono, Dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Syahrudin. (2020). *Permainan Bombardier Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Grobogan: CV. Sarnu Untung.
- Nizamuddin, dkk. (2021). *Metodologi Penelitian Kajian Teoritis Dan Praktis Bagi Mahasiswa*. Riau: Dotplus Publisher.
- Arikunto, Suharsini. (2002). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.

Penerapan Modifikasi Permainan Bola Tangan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas XI-8 dalam Pembelajaran PJOK SMAN 1 Gedangan

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

21%

INTERNET SOURCES

17%

PUBLICATIONS

12%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	repository.unsub.ac.id Internet Source	1%
2	slideplayer.info Internet Source	1%
3	Submitted to Konsorsium 4 Perguruan Tinggi Swasta Student Paper	1%
4	wacanapengetahuan.blogspot.com Internet Source	1%
5	jatengpos.co.id Internet Source	1%
6	jurnal.unived.ac.id Internet Source	1%
7	Kusmiyati Miya. "Meningkatkan Hasil Belajar Handstand Dalam Pembelajaran Penjasorkes Melalui Media Audio Visual Pada Siswa Kelas XI MM2 SMK N 1Miri Kabupaten Sragen	1%

Semester 1 Tahun Pelajaran 2019/2020",
Jurnal Pendidikan, 2020

Publication

8	Rohyana Fitriani. "Model Pembelajaran Kooperatif dengan Permainan Estafet untuk Morotik Kasar Anak Usia Dini", Jurnal Pelita PAUD, 2019 Publication	1 %
9	Submitted to Universitas Islam Riau Student Paper	1 %
10	tsabirel-araby.blogspot.com Internet Source	1 %
11	www.grcc.edu Internet Source	1 %
12	journal.uir.ac.id Internet Source	1 %
13	ranahresearch.com Internet Source	1 %
14	www.jurnal.umsb.ac.id Internet Source	1 %
15	www.singaporelaughteryoga.com Internet Source	1 %
16	Submitted to Tabor College Student Paper	1 %
17	ejurnal.politeknikpratama.ac.id Internet Source	

1 %

18

jurnal.uisu.ac.id

Internet Source

1 %

19

mybukubooks.blogspot.com

Internet Source

1 %

20

ijersc.org

Internet Source

1 %

21

journal.unwidha.ac.id

Internet Source

1 %

22

Sadam Kelwarani, Jacob Anaktototy, Idris Moh Latar. "SURVEI MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK PADA MAN 3 SERAM TIMUR KABUPATEN SERAM BAGIAN TIMUR", MANGGUREBE: Journal Physical Education, Health and Recreation, 2023

Publication

1 %

23

arham892.blogspot.com

Internet Source

1 %

24

informasiolahraga.wordpress.com

Internet Source

1 %

25

journal.yp3a.org

Internet Source

1 %

26

ojs.atmajaya.ac.id

Internet Source

1 %

27 publikasiilmiah.unwahas.ac.id 1 %
Internet Source

28 repository.ung.ac.id 1 %
Internet Source

29 Umi Ayu, Arsika Yunarta. "Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pjok di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SMPN 2 Tembelang Tahun Ajaran 2020/2021", Jurnal Pendidikan Tambusai, 2022 1 %
Publication

Exclude quotes On

Exclude matches < 1%

Exclude bibliography On

Penerapan Modifikasi Permainan Bola Tangan untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas XI-8 dalam Pembelajaran PJOK SMAN 1 Gedangan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12
