

Pengaruh Modifikasi Permainan terhadap Minat Belajar PJOK Materi Bolavoli Pada Siswa di Kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik

Fajar Hasan Adzkiya¹, Taufiq Hidayat², Anung Priambodo³, Yuni Fitriyah Ningsih⁴

^{1,2,3} Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

⁴ Masase, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: hasanfajar472@gmail.com¹, taufiqhidayat@unesa.ac.id²,
anungpriambodo@unesa.ac.id³, yuniningsih@unesa.ac.id⁴

Abstrak

Dalam kegiatan pembelajaran minat belajar berpengaruh dalam terciptanya pembelajaran lebih efektif. Kurangnya minat belajar siswa kelas X di SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik terhadap mata pelajaran PJOK materi bolavoli dipengaruhi oleh siswa merasa permainan bolavoli kurang mengasikkan karena bola yang digunakan terlalu berat dan net terlalu tinggi. Oleh karena itu, untuk meningkatkan minat belajar dilakukan modifikasi permainan dengan mengubah bolavoli dengan menggunakan bola plastik dan menurunkan tinggi net setara dengan rata-rata tinggi raihan tangan siswa. Metode yang diterapkan menggunakan *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* sampel kelas X SMK Negeri 1 Cerme yaitu 2 kelas sebagai kelas kontrol dan satu lainnya sebagai kelas eksperimen. Pada dasarnya penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan dan seberapa besar pengaruh modifikasi permainan pada minat siswa dalam pembelajaran bolavoli di kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik. Hasil perhitungan statistik uji t menunjukkan hasil nilai sig 0,000 menunjukkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan bolavoli terhadap minat belajar PJOK materi bolavoli. Kemudian besaran pengaruh dihitung dengan uji n-gain mendapatkan hasil dari perlakuan yang diberikan dan terdapat peningkatan minat sebesar 0,3036.

Kata kunci : *Minat, Modifikasi Permainan Bolavoli*

Abstract

In learning activities, interest in learning influences the creation of more effective learning. The lack of interest in studying for class Therefore, to increase interest in learning, a modification of the game was made by changing volleyball to use a plastic ball and lowering the net height equivalent to the average height of the students' hands. The method applied uses Randomized Control Group Pretest-Posttest Design for a sample of class Basically, this research aims to determine the effect of game modification and how much influence game modification has on students' interest in learning volleyball in class X of SMK Negeri 1 Cerme, Gresik Regency. The statistical calculation results of the t test show a sig value of 0.000, indicating that there is an influence of modification of the volleyball game and there is interest in learning PJOK volleyball material. Then the magnitude of the effect was calculated using the n-gain test to obtain results from the treatment given and there was an increase in interest of 0.3036.

Keywords : *Interest, Modification of The Game of Volleyball*

PENDAHULUAN

Olahraga didefinisikan upaya menjaga dan meningkatkan kualitas kesehatan dengan cara melakukan suatu aktivitas fisik maupun psikis (Salahudin & Rusdin, 2020). Olahraga dapat dikatakan sebagai suatu perwujudan nilai-nilai kemanusiaan, dikarenakan sejatinya sedari awal manusia selalu berolahraga (Abduljabar, 2011). Seseorang mempunyai tingkat kebugaran jasmani yang beragam, hal tersebut dipengaruhi oleh olahraga ataupun latihan fisik yang dilakukan seseorang tersebut. Selain itu tingkat intensitas dan juga jenis latihannya juga sangat mempengaruhi, jika seseorang melakukan aktivitas olahraga secara rutin maka tingkat kebugaran

jasmaninya juga akan semakin tinggi (Pranata & Kumaat, 2022). Menurut bahasa kata “olahraga” didapat dari “olah” memiliki arti gerak dan “raga” yang memiliki arti tubuh. Dengan berolahraga memberi manfaat yang banyak, seperti dapat meningkatkan kondisi fisik, dapat mengurangi resiko terkena penyakit, dan menjaga tubuh tetap dalam kondisi yang bugar atau sehat. Selain itu, dengan melakukan kegiatan berolahraga dapat membuat karakter menjadi lebih baik, membentuk jiwa yang sportif, kepribadian yang baik dan pada akhirnya menjadikan manusia yang lebih berkualitas (Iyakrus, 2019).

Pendidikan adalah suatu proses formal yang terstruktur, di mana pengetahuan, sikap, kemampuan, dan prinsip yang didapat melalui interaksi sistematis antara peserta didik dan pengajar dalam konteks lembaga pendidikan resmi seperti sekolah atau perguruan tinggi (Suardi, 2018). Pendidikan jasmani, Olahraga, dan Kesehatan secara umum diartikan upaya pembelajaran yang melibatkan aktivitas fisik untuk membentuk suatu individu yang lebih baik, baik dalam hal kebugaran ataupun karakter seperti emosional dan mental. Disisi lain, pendidikan jasmani bertujuan untuk meningkatkan kebugaran tubuh, tetapi juga mempromosikan kesehatan fisik, emosional, dan sosial. Tidak hanya itu, pendidikan jasmani berperan dalam membentuk karakter, nilai-nilai, dan etika olahraga, menciptakan dasar bagi pemahaman individu terhadap arti pentingnya gaya hidup sehat sepanjang kehidupan (Gunadi, 2018).

Permasalahan dalam pembelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Cerme kabupaten Gresik yaitu kurangnya minat dan semangat siswa untuk mendalami materi, artinya adalah siswa cenderung tidak ingin ikut melakukan permainan bolavoli dan lebih ingin untuk melakukan olahraga yang mereka sukai. Maka dari itu, inovasi sangat diperlukan dalam pembelajaran bolavoli karena inovasi merupakan proses perubahan yang baru yang dilakukan secara sengaja agar suatu tujuan dapat tercapai. Inovasi yang dimaksud adalah cara atau proses pembelajaran yang dirasa kurang efektif harus diperbaharui dengan metode, ide, atau pendekatan pembelajaran.

Berdasarkan observasi yang dilakukan pada saat saya PLP tanggal 1 Agustus – 30 November di SMK Negeri 1 Cerme kabupaten Gresik dengan bertanya langsung pada saat pembelajaran kemudian dilanjutkan dengan membagikan google form mendapatkan hasil dari 62 jawaban 41 siswa menjawab tidak suka atau tidak minat dan sisanya menjawab suka atau minat. Dari hasil respon siswa dapat terlihat, jika siswa masih kurang meminati pembelajaran bolavoli, hal tersebut dipengaruhi beberapa faktor antara lain ada sebagian siswa merasa bolavoli terlalu berat sehingga merasa sakit jika terkena bagian tubuh dan merasa net terlalu tinggi. Hal tersebut berakibat kurangnya pemahaman terhadap keterampilan dalam permainan bolavoli. Solusi yang diberikan adalah memberikan pendekatan permainan modifikasi bolavoli. Pendekatan ini merupakan bentuk permainan dengan skema permainan seperti permainan bolavoli seperti pada umumnya, tetapi dilakukan modifikasi dalam hal ukuran lapangan, tinggi net, dan bola yang digunakan. Kelebihan dalam modifikasi permainan bolavoli ini adalah lebih sederhana, ekonomis, praktis, sehingga sangat pas apabila dilakukan atau diaplikasikan di sekolah yang memiliki sarana dan prasarana yang kurang memadai atau terbatas dan memiliki jumlah SDM yang kurang.

Dari uraian penjelasan di atas peneliti ingin menyurvei berapa besar minat siswa terhadap permainan modifikasi permainan bolavoli, sehingga peneliti mengambil judul “Pengaruh Modifikasi Permainan Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Materi Bolavoli di Kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik“

METODE

Berisi bagaimana data dikumpulkan, sumber data dan cara analisis data. Jenis penelitian yang dilakukan yaitu eksperimen. Penelitian eksperimen terdapat 4 ciri hal, yaitu perlakuan, kemudian ukuran keberhasilan, randomisasi dan mekanisme pengambilan keputusan. Jika memenuhi 4 hal tersebut maka disebut penelitian jenis eksperimen murni (Maksum, 2018b).

Desain penelitian ini yaitu Randomized Control Group Pretest-Posttest Design dengan subjek ditempatkan secara acak. Desain penelitian ini kelompok kontrol tidak akan diberikan perlakuan, berbeda dengan kelompok kedua yaitu eksperimen akan diberikan perlakuan tetapi ada kesamaan berupa pemberian pre-test dan post-test. Tujuan dari hal tersebut untuk mengetahui dampak perlakuan yang diberikan bagi kelompok eksperimen dengan membandingkan terhadap kelompok kontrol (Maksum, 2018a).

Tabel 3.1 Pemberian *pre-test* dan *post-test*

T1	X	T2
T1	~	T2

Keterangan :

- T1 : *pre-test*
- T2 : *Post-test*
- X : Perlakuan
- ~ : Tidak ada perlakuan

Instrumen penelitian adalah instrumen pengukuran yang digunakan dalam penelitian dengan tujuan untuk memperoleh suatu data (Maksum, 2018). Penghimpunan data yang dilakukan dalam penelitian ini melalui pemberian angket kepada responden secara langsung dengan skala likert. Angket merupakan urutan dari beberapa pertanyaan yang difungsikan untuk mendapatkan informasi, fakta, dan suatu opini, yang bisa di mengerti dengan dua cara yaitu rangkain beberapa pertanyaan yang digunakan untuk menjelaskan data faktual yang sudah diketahui oleh subjek dan rangkaian beberapa pertanyaan untuk direspon oleh subjek tersebut seperti motif, pandangan, dan kepribadian subjek (Maksum, 2018a).

Teknik analisis data yang digunakan untuk menganalisis data yang sudah terkumpul menggunakan aplikasi bantu SPSS. Dilakukan dengan beberapa tahapan analisis yaitu analisis deskriptif, *mean*, standar deviasi, uji varian, uji normalitas, uji homogenitas, ujii T beda, uji T sejenis, dan uji N-gain. SPSS digunakan untuk mempermudah peneliti dalam menghitung agar lebih efektif dan efisien.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 3 pertemuan, pertemuan pertama dilaksanakan *pre-test*, pertemuan kedua siswa diberikan *treatmen* atau perlakuan, pertemuan ketiga siswa kembali diberikan *treatment* atau perlakuan dan melakukan *post-test*. Hasil dari penelitian dapat dilihat pada table sebagai berikut :

Tabel 1.0 Uji Normalitas

Kelompok	Komponen	Sig	Keterangan
Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,219	Normal
	<i>Post-test</i>	0,638	Normal
Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,437	Normal
	<i>Post-test</i>	0,098	Normal

Hasil dari table 1.0 menunjukkan sebaran data yang didapat dari penelitian. Data yang didapat berdistribusi normal pada semua kelompok komponen setelah dilakukan uji normlitas data dengan menggunakan analisis statistik shapiro willk SPSS 25 yang mendapat nilai sig <0,05. Dengan demikian pengolahan data agar lebih akurat menggunakan uji parametrik.

Tabel 1.1 Uji T Sejenis

Kelompok	Sig
<i>Pretest-Posttest Kontrol</i>	0,350
<i>Pretest-Posttest Eksperimen</i>	0,000

Hasil dari pengolahan data di atas analisis uji t sejenis mendapat hasil sig pretest-posttest kelas eksperimen 0,000<0,05 dan sig pretest-posttest kelas kontrol 0,350. Jadi kesimpulannya yaitu kelas eksperimen mendapat pengaruh yang signifikan dari perlakuan yang diberikan dan pada kelas kontrol tidak terdapat pengaruh karena tidak ada perlakuan yang diberikan.

Tabel 1.3 Uji T Beda

Kelompok	Sig
<i>Pretest-Posttest Kontrol</i>	0,000
<i>Pretest-Posttest Eksperimen</i>	0,000

Hasil dari pengolahan data di atas uji t beda didapatkan hasil hitung sig kelas eksperimen pretest-posttest $0,000 < 0,05$ dan hasil hitung kelas kontrol pretest-posttest $0,000 < 0,05$. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan memiliki perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol.

Tabel 4.6 Uji N-Gain

Kelas	Mean	Min	Max
Eksperimen	0,3036	16	61

Uji N-gain bertujuan untuk mengukur besar peningkatan yang dialami setelah perlakuan. Berdasarkan hasil uji N-Gain di atas menunjukkan besar peningkatan yang dialami setelah mendapatkan perlakuan adalah 0,3036.

Pembahasan

Modifikasi adalah proses atau tindakan penyesuaian atau perubahan terhadap suatu hal agar sesuai dengan kebutuhan atau kondisi tertentu (Asharhani & Gupitasari, 2021). Modifikasi permainan adalah pendekatan yang dilakukan untuk menyesuaikan aturan, kondisi, atau elemen-elemen tertentu dalam suatu permainan (Ariessanti dkk., 2020). Tujuan utamanya adalah untuk menciptakan lingkungan yang lebih inklusif dan mendukung partisipasi semua individu, tanpa memandang tingkat keterampilan, kemampuan fisik, atau kondisi kesehatan (Nurmala, 2020).

Minat belajar dapat diartikan kondisi psikologis positif yang dimiliki individu akan suatu objek, kegiatan, atau topik tertentu yang memengaruhi perilaku belajar (Mujianto, 2019) (Nugroho, Muhajang, & Budiana., 2020). Minat siswa merupakan faktor penting di kelas yang bermanfaat untuk siswa agar dapat menikmati pembelajaran (Parong & Mayer, 2018). Dalam konteks kognitif, minat dapat dijelaskan sebagai daya tarik intelektual terhadap suatu objek atau aktivitas (Aprijal, Alfian, & Syarifudin, 2020). Belajar adalah proses internal yang berkelanjutan di dalam pikiran individu melibatkan kognisi, persepsi, dan pemrosesan informasi untuk membangun pemahaman yang lebih kompleks, serta pembentukan struktur kognitif yang dapat diterapkan dalam berbagai konteks (Parnawi, 2021). Belajar sebagai upaya aktif individu untuk beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya (Gusnarib & Rosnawati, 2021).

Berdasarkan penjabaran di atas, dapat ditarik kesimpulan yaitu minat belajar merupakan kecenderungan afektif atau perasaan positif yang dimiliki seseorang terhadap objek, kegiatan, atau topik pembelajaran tertentu. Ini mencakup perasaan sukacita, ketertarikan, atau antusiasme yang mendorong individu untuk lebih mendalam dalam memahami atau terlibat dengan materi pelajaran. Minat belajar juga merupakan kondisi psikologis yang mempengaruhi perilaku belajar seseorang, di mana ketertarikan dan perhatian terhadap materi pembelajaran memberikan dorongan intrinsik bagi individu untuk mencari informasi lebih lanjut, berpartisipasi aktif, dan mencapai pemahaman yang lebih baik.

Hasil penelitian yang dilakukan di kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik menunjukkan modifikasi permainan dapat meningkatkan minat siswa secara efektif dan besarannya pengaruhnya adalah 0,3036. Modifikasi permainan dapat meningkatkan minat siswa secara efektif. Modifikasi pembelajaran passing bawah bolavoli yang diberikan pada siswa memberikan peningkatan minat siswa terhadap mata pelajaran penjasorkes sebesar 16,89% (Faisal, Tahun). Penelitian yang dilakukan di SMK Negeri 1 Cerme Kabupate Gresik dengan uji parametrik menggunakan uji t sampel sejenis dan uji t sampel beda. Hasil yang diperoleh dari uji t sampel sejenis sig pretest-posttest kelas eksperimen 0,000, sig pretest-posttest kelas kontrol 0,350. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan di kelas eksperimen terdapat pengaruh yang signifikan terhadap perlakuan yang diberikan dan pada kelas kontrol tidak terdapat pengaruh karena tidak ada

perlakuan yang diberikan. Hasil yang diperoleh dari uji t sampel beda sig kelas eksperimen pretest-posttest $0,000 < 0,05$ dan hasil hitung kelas kontrol pretest-posttest $0,000 < 0,05$. Melalui penjabaran hasil tersebut dapat diketahui adanya perbedaan signifikan antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Besaran pengaruh peningkatan kelompok eksperimen dihitung dengan uji N-gain adalah 0,3036.

Berdasarkan hasil penelitian secara umum pengaruh modifikasi permainan terhadap minat belajar PJOK bolavoli di kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh modifikasi permainan terhadap minat siswa dalam pembelajaran bolavoli di kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik. Besaran pengaruh modifikasi permainan terhadap minat siswa dalam mengikuti pembelajaran bolavoli di kelas X SMK Negeri 1 Cerme Kabupaten Gresik adalah 0,3036.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprijal, A., Alfian, A., & Syarifudin, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Siswa di Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Sungai Salak Kecamatan Tempuling. *Mitra PGMI: Jurnal Kependidikan MI*, 6(1), 76-91.
- Ariessanti, H. D., Purwaningtyas, D. A., Soeparno, H., & Napitupulu, T. A. (2020). Adaptasi Strategi Gamifikasi Dalam Permainan Ular Tangga Online Sebagai Media Edukasi Covid-19. *E-JURNAL JUSITI: Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Informasi*, 9(2), 174-187.
- Asharhani, I. S., & Gupitasari, M. (2021). Perilaku Adaptasi dan Perubahan Penataan Hunian di Masa Pandemi Covid-19. *Modul*, 21(2), 102-110.
- Faizal (2022) Pengaruh Modifikasi Pembelajaran Underpass Permainan Bolavoli Terhadap Minat Siswa Kelas V SD Dalam Mengikuti Mata Pelajaran Penjasorkes. (Studi Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Bangunsari Kabupaten Ponorogo). <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>.
- Gunadi, D. (2018). Peran Olahraga Dan Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Karakter. *Jurnal Ilmiah Spirit*, 18(3).
- Gusnarib, G., & Rosnawati, R. (2021). Teori-Teori Belajar Dan Pembelajaran.
- Iykrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2). <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>.
- Kurniawati, A. (2022). Pengaruh Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.
- Maksum, A. (2018a). *Metodologi Pnenelitian Dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Maksum, A. (2018b). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya.
- Mujiyanto, H. (2019). Pemanfaatan Youtube Sebagai Media Ajar Dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar. *Jurnal Komunikasi Universitas Garut: Hasil Pemikiran dan Penelitian*, 5(1), 135-159.
- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42-46.
- Nurmala, I., & KM, S. (2020). *Promosi kesehatan*. Airlangga University Press.
- Parnawi, A. (2021). *Psikologi perkembangan*. Deepublish. Sleman.
- Pranata, D., & Kumaat, N. (2022). Pengaruh Olahraga Dan Model Latihan Fisik Terhadap Kebugaran Jasmani Remaja: Literature Review. *Jurnal Universitas Negeri Surabaya*, 10(02), 107–116. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/45189>.
- Ratu, E. (2022). Modifikasi Permainan Bolavoli Dalam Pembelajaran Penjasorkes Untuk Meningkatkan Minat Siswa Putri SMA Negeri 1 Langke Rembong. *EDUNET-The Journal of Humanities and Applied Education*, 1(2), 257-268.
- Salahudin, S., & Rusdin, R. (2020). Olahraga Meneurut Pandangan Agama Islam. *Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan*, 4(3). <https://doi.org/10.58258/jisip.v4i3.1236>.
- Suardi, M. (2018). *Belajar & Pembelajaran*. Deepublish.