

Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan *Softball* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK

Ana Sabita¹, Sasminta Christina Yuli Hartati²

^{1,2} Program Studi S1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: ana.19008@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan sarana yang dapat menjadi penunjang bagi anak bangsa untuk meningkatkan kualitas diri dan kehidupan mereka agar siap menghadapi persaingan yang akan datang. Maka dari itu pendidikan sangat dibutuhkan bagi peserta didik, pendidikan tersebut bisa didapatkan dengan pembelajaran di lingkungan sekolah. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh setelah diberikan penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK kelas IX di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian eksperimen, yaitu eksperimen semu desain *One Grup Pretest-Posttest*. Penelitian menggunakan sampel murid kelas IX-H UPT SMP Negeri 2 Gresik dengan jumlah 32 peserta didik. Hasil dari melakukan pengambilan data, data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini dapat kita ketahui tidak terdapat pengaruh dalam penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan peneliti menggunakan angket motivasi mendapatkan hasil nilai *pre-test* sebesar 120,34 sedangkan hasil nilai *post-test* sebesar 123,21 sehingga peningkatan nilai rata-ratanya hanya sebesar 2,87, yang artinya hasil nilai angket motivasi pada *pre-test* dan *post-test* mengalami peningkatan berjumlah 3,58%. Hal ini terbukti dari hasil penelitian menghasilkan nilai angket *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $0,156 > -1454$ dan dari hasil menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Kata kunci : *Modifikasi, Permainan Softball, Motivasi Belajar Siswa*

Abstract

Education is a means that can support the nation's children to improve the quality of themselves and their lives so that they are ready to face future competition. Therefore, education is very much needed for students, this education can be obtained by learning in the school environment. The aim of this research is to find out whether there is an influence after implementing modified softball games on students learning motivation in learning PJOK class IX at UPT SMP Negeri 2 Gresik. This research uses a quantitative approach with a type of experimental research, namely a quasi-experimental One Group Pretest-Posttest

design. The research used a sample of student in class IX-H UPT SMP Negeri 2 Gresik with a total of 32 students. As a result of data collection, we can see that the data obtained from carrying out this research has no influence in implementing softball game modifications on student learning motivation. The result of the data analysis carried out by researchers using a motivation questionnaire obtained a pre-test score of 120,34, while the post-test score was 123,21, so the increase in the average score was only 2,87, which means the results of the motivation questionnaire were the pre-test and post-test increased by 3,58%. This was proven by the results of the research resulting in the Pre-test and Post-test questionnaire score showing $T_{\text{Count}} > T_{\text{table}}$, namely $0,156 > -1454$ and the result showed that H_0 was accepted and H_a was rejected.

Keyword: *Modification, Softball Game, Student Learning Motivation*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sarana yang dapat menjadi penunjang bagi anak bangsa untuk meningkatkan kualitas diri dan kehidupan mereka agar siap menghadapi persaingan di masa yang akan datang. Sementara itu, merujuk kepada tujuan Pendidikan Nasional pasal 3 undang-undang sistem pendidikan nasional nomor 20 tahun 2003 yakni : berkembangnya peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab (Noor, 2018: 124). Maka dari itu pendidikan sangat dibutuhkan bagi peserta didik, pendidikan tersebut bisa didapatkan dengan pembelajaran di lingkungan sekolah.

Berdasarkan peraturan Menteri Pendidikan (Permendikbud) No. 64 Tahun 2013 (Permendikbud) No. 21 Tahun 2016, pengertian dan tujuan PJOK dijelaskan bahwa: PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Strajhar, dkk, 2016: 1).

Penulis melakukan wawancara dengan guru PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang bernama Bapak Hendik Tjahjono S.Pd. Pada saat PLP berlangsung penulis diberikan kesempatan pengalaman secara langsung untuk merasakan proses belajar mengajar di lingkungan sekolah. Di tahun ini proses pembelajaran di UPT SMP Negeri 2 Gresik sudah menggunakan sistem pembelajaran tatap muka atau *luring* setelah beberapa tahun terakhir menggunakan sistem pembelajaran *daring* atau *online* karena adanya pandemi. Penulis mengajar mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di kelas IX. Kurikulum sekolah yang digunakan oleh UPT SMP Negeri 2 Gresik menggunakan dua kurikulum yang berbeda. Untuk kelas VII sudah menggunakan kurikulum merdeka, sedangkan untuk kelas VIII dan kelas IX masih menggunakan kurikulum 2013.

Saat proses pembelajaran PJOK pada Pengenalan Lingkungan Persekolahan (PLP) di UPT SMP Negeri 2 Gresik, penulis mengajar kelas IX dan mendapati beberapa siswa

yang hanya berdiam dan melihat saja bahkan malas untuk bergerak saat proses pembelajaran PJOK berlangsung. Perilaku peserta didik bisa dipengaruhi pada saat pembelajaran secara *daring*, pembelajaran secara *daring* yang dilakukan di rumah dan menggunakan alat elektronik sebagai media pembelajaran. Hal ini dapat mempengaruhi keinginan siswa untuk memotivasi diri sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah. Di sini peran seorang pendidik sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran PJOK, dimana seorang pendidik harus menerapkan dan memilih model pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaan kegiatan belajar dan mengajar yang bisa membuat peserta didik menjadi lebih aktif dan tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK. Motivasi saat pembelajaran PJOK berlangsung sangat penting bagi peserta didik, karena dengan adanya motivasi peserta didik dapat mengikuti proses pembelajaran PJOK dengan senang dan materi yang akan diberikan menjadi lebih mudah untuk dipahami dan diterima oleh peserta didik. Agar siswa menjadi tertarik dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah, maka pendidik bisa menggunakan model pembelajaran yang dimana peserta didik masih belum mengetahui model pembelajaran tersebut dan bisa menjadi daya tarik untuk peserta didik.

Dalam salah satu Kompetensi Dasar (KD) di kelas IX kurikulum 2013 terdapat kompetensi kombinasi gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana atau tradisional. Di sini pendidik bisa menggunakan permainan bola kecil sebagai materi pembelajaran PJOK di sekolah, salah satunya yaitu menggunakan permainan *softball*, permainan *softball* bisa menjadi jalan alternatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa agar menjadi lebih termotivasi dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah. Menggunakan permainan *softball* sebagai materi dalam pembelajaran PJOK karena sebagian besar peserta didik terutama kelas IX di UPT SMP Negeri 2 Gresik masih belum mengetahui apa itu permainan *softball* dan ada juga yang baru pertama kali mendengar permainan *softball*. Hal inilah yang dapat digunakan sebagai alasan kenapa harus menggunakan permainan *softball* dalam materi permainan bola kecil di UPT SMP Negeri 2 Gresik. Permainan *softball* bagi peserta didik akan dirasa belum familiar bagi mereka, dan juga dalam permainan *softball* menggunakan banyak istilah asing yang sulit dipahami untuk peserta didik (Hartati & Kristiyandaru, 2011: 2).

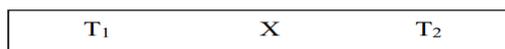
Di UPT SMP Negeri 2 Gresik ini terbatas pada sarana dan prasana yang ada di sekolah, ini menjadi salah satu alasan kenapa permainan *softball* harus dimodifikasi, mulai dari memodifikasi alat yang akan digunakan seperti tongkat pemukul, bola, *home plate*, *base* dan lapangan serta juga cara bermainnya. Dengan memodifikasi permainan *softball* diharapkan dapat meningkatkan diri peserta didik untuk memotivasi dirinya sendiri dalam mengikuti proses pembelajaran PJOK di sekolah.

Berdasarkan pada uraian latar belakang masalah yang sudah dijelaskan di atas maka penulis mengadakan penelitian dengan judul "Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan *Softball* Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK Kelas IX di UPT SMP Negeri 2 Gresik".

METODE

Menurut Maksum (2018:77) banyak ditemui berbagai permasalahan pada pendidikan jasmani dan olahraga, dan setiap jenis permasalahan memerlukan cara pemecahan yang berbeda-beda salah satunya dengan menggunakan jenis penelitian eksperimen. Penelitian terbagi menjadi 2 jenis yaitu eksperimen dan non eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan suatu penelitian yang dilakukan untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel dan penelitian non eksperimen merupakan penelitian yang tidak memiliki kesempatan untuk memberikan perlakuan atau *treatment*. Penelitian eksperimen terbagi menjadi 3 jenis yaitu eksperimen murni, eksperimen semu, dan praeksperimen. Eksperimen murni merupakan eksperimen yang mempunyai ciri adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi dan ukuran keberhasilan. Eksperimen semu merupakan eksperimen yang tidak ada pemilihan subjek secara acak dikarenakan subjek merupakan kelompok utuh yang tidak dapat dipisah dan dipindah. Sedangkan praeksperimen adalah tidak adanya kontrol yang dilakukan dan bisa menjadi ancaman terhadap validitas internal dan validitas eksternal tampak nyata yang dapat berujung pada kredibilitas penelitian (Maksum, 2018:77-80). Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal yaitu adanya perlakuan, randomisasi, mekanisme kontrol dan ukuran keberhasilan. Jika memenuhi 4 hal tersebut maka disebut eksperimen murni (*true experiment*), sedangkan jika tidak memenuhi keempat hal tersebut terutama pada randomisasi dan mekanisme kontrol maka disebut eksperimen semu (*quasi-experiment*). Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen yaitu eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian ini hanya mencakup 2 hal yaitu perlakuan dan ukuran keberhasilan. Tujuan penelitian ini untuk mencari pengaruh jika peserta didik diberikan sebuah perlakuan (*treatment*).

Menurut Maksum (2018: 232) pendekatan dalam penelitian ini adalah kuantitatif dengan jenis eksperimen semu menggunakan *One Grup Pretest-Posttest Design*. Dimana untuk melihat hasil dapat menggunakan *t-test* (*paired t-test* untuk menguji perbedaan antara *Pre-test* dan *Post-test*). Tujuan pada penelitian ini untuk mencari pengaruh jika peserta didik diberikan perlakuan dan mengetahui perbedaan hasil dari *pre-test* dan *posttest* dengan menggunakan perlakuan atau *treatment*. Desain *One Group Pretest-Posttest Design*, yang dapat digambarkan sebagai berikut,



Keterangan:

T₁ = *Pre-test*
T₂ = *Post-test*
X = *Treatment*

(Maksum, 2018: 232)

Subjek pada penelitian ini hanya ada satu kelompok yaitu kelompok eksperimen atau kelompok perlakuan. Penentuan subjek ke dalam kelompok dilakukan secara random. Dengan adanya *pre-test* dan *post-test* untuk mengetahui data awal peserta didik dan data akhir hasil setelah diberikan perlakuan atau *treatment*. Penelitian ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 27 Juli 2023 yaitu menggunakan *cluster random sampling* atau pengundian

pada kelas IX di UPT SMP Negeri 2 Gresik, 1 kelas akan dipilih untuk menjadi sampel pada penelitian dihari Kamis tanggal 26 Oktober 2023, 2 November 2023 dan 9 November 2023 dilaksanakannya pengambilan data *pre-test*, *treatmeat 1*, *treatmeant 2* dan *post-test*. Tempat penelitian ini dilaksanakan di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang berlokasi di Jalan K.H. Kholil nomor 16, Pekelingan, Kecamatan Gresik, Kabupaten Gresik, Jawa Timur.

Populasi adalah jumlah keseluruhan individu atau objek yang akan diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Generalisasi adalah salah satu cara pengambilan kesimpulan terhadap kelompok individu atau objek yang lebih luas dari berdasarkan data yang diperoleh dari sekelompok individu atau objek yang lebih sedikit. (Maksum, 2018). Penelitian ini menggunakan jenis penelitian populasi yang mengambil peserta didik kelas IX yang ada di UPT SMP Negeri 2 Gresik mulai dari kelas A sampai dengan kelas H yang berjumlah 251 peserta didik. Sampel adalah sebagian kecil dari individu atau objek yang akan dijadikan sebagai wakil dalam penelitian. Sampel yang baik dan bagus harus menggambarkan populasi (*representativeness*) dimana ciri dan sifat anggota sampel dapat mencerminkan ciri dan sifat populasi. Sampling dibagi menjadi 2 yaitu *probability sampling* dan *non- probability sampling* (Maksum, 2018). Pada penelitian ini menggunakan jenis sampling *probability sampling* yaitu *cluster random sampling*. Menggunakan *cluster random sampling* karena yang dipilih bukan individu melainkan kelompok dalam bentuk kelas. Dalam penelitian ini populasi penelitian yaitu peserta didik kelas IX UPT SMP Negeri 2 Gresik yang memiliki 8 kelas paralel A sampai dengan H, jumlah seluruh kelas IX adalah 251. Dalam penentuan *cluster random sampling* yang dipilih bukan individu melainkan kelompok dalam bentuk kelas secara acak. Di UPT SMP Negeri 2 Gresik yang terdapat 8 kelas paralel yang dimulai dari kelas A sampai dengan Kelas H, untuk menentukan mana kelas yang akan dijadikan subjek penelitian ini dengan cara undian. Dimana perwakilan tiap kelas atau ketua kelas akan dipanggil dan dikumpulkan menjadi satu tempat, kemudian akan mengambil kertas yang sudah disiapkan oleh penulis. Di dalam salah satu kertas dari delapan kertas tersebut terdapat satu kode sampel, dimana kelas yang mendapatkan kertas yang terdapat kode sampel maka kelas tersebut yang menjadi sampel pada penelitian ini dan akan diberikan *treatment* atau perlakuan. Dalam penelitian ini menggunakan 1 kelas sebagai subjek dalam penelitian yang akan diberikan sebuah perlakuan atau *treatment* dalam proses pembelajaran PJOK.

Maksum, (2018:130-131) mengatakan bahwa pengumpulan data adalah proses pengadaan data baik primer maupun sekunder untuk kepentingan penelitian. Pada penelitian ini teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan angket akan memudahkan dalam memperoleh data dari responden yaitu peserta didik dan untuk mengetahui hasil dari *pre-test* dan *post-test* subjek pada penelitian. Angket motivasi berisi tentang pernyataan pada responden dan akan dikembalikan lagi kepada peneliti apabila responden sudah selesai mengisinya. Angket motivasi akan diberikan kepada siswa kelas IX UPT SMP Negeri 2 Gresik. Dengan menggunakan jenis angket tertutup yang mana telah disediakan jawaban pada pernyataannya, sehingga responden dapat memilih jawaban yang telah disediakan pada lembar angket. Pedoman pengisian kuisisioner pada penelitian ini menggunakan skala

likert untuk mengetahui hasil dari responden pada objek dakam proses pengumpulan dan analisis data oleh peneliti.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data

Deskripsi data merupakan sebuah perhitungan dari jumlah nilai awal hingga jumlah nilai akhir. Dimana setelah dihitung akan menemukan jumlah hasil dari perhitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir seperti jumlah nilai-nilai dibawah berikut ini:

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test* Angket Motivasi Belajar.

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	120,34	123,21
Standar Deviasi	10,63	11,12
Varian	113,07	123,72
Nilai Minimum	100,00	100,00
Nilai Maksimum	139,00	146,00

Hasil dari penjabaran tabel 4.1 hasil setelah melakukan perhitungan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa pada siswa kelas IX yang belum diberikan pembelajaran (*pre-test*) adalah skor rata-rata atau *Mean* 120,34, dengan Varian sebesar 113,07, Standar Deviasi sebesar 10,63, serta nilai rendahnya sebesar 100,00 dan nilai besarnya sebesar 139,00. Hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa kelas IX sesudah diberikan pembelajaran *treatment* (*post-test*) adalah nilai rata-rata atau *Mean* 123,21 dengan Varian berjumlah 123,72, Standar Deviasi 11,12, serta nilai terendah berjumlah 100,00, dan nilai terbesar berjumlah 146,00. Uji Normalitas merupakan uji yang menghitung apakah hasil dari perhitunngan dari jumlah keseluruhan bersifat normal, seperti contoh berikut jika *P-Value* >0,05 maka dinyatakan normal dan jika *P-Value* <0,05 maka dinyatakan tidak normal.

Tabel 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* dan *Post-test* Angket Motivasi Belajar.

Variabel	<i>Test</i>	<i>Sig</i>	Kesimpulan
Motivasi Belajar Siswa	<i>Pre-test</i>	0,200	Normal
	<i>Post-test</i>	0,102	Normal

Dari tabel 4.2 penghitungan uji kelayakan atau normalitas pada penelitian ini dengan *One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test* yang mana dihasilkan dari perhitungan keluar hasil nilai yang signifikan dikarenakan nilai yang dihasilkan lebih dari nilai acuan yaitu dengan nilai berjumlah 0,05 atau dengan kata lain yaitu angket motivasi belajar *Pre-test* sig > a (0,200>0,05), dan angket *Post-test* sig > a (0,102>0,05). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hasil dari penghitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai akhir dinyatakan normal karena hasil dari penghitungan lebih besar dari nilai acuan yaitu 0,05.

T-test (Paired samples T-test)

Paired T-test merupakan perhitungan untuk membedakan antara dua sampel yang dijadikan subjek pada pelaksanaan penelitian, dimana sebagai berikut hasil perhitungan dari uji *Paired t-test*.

Tabel 4.3 Hasil Uji Paired Samples T-test

Variabel	N	Mean	SD	t	Df	P-Value
<i>Pre-test</i>	32	120,34	10,63	-1454	31	0,156
<i>Post-test</i>	32	123,21	11,12			

Penjabaran hasil penghitungan dari tabel 4.3 berkaitan dengan hasil uji *T-test* menggunakan *paired samples t-test* menghasilkan jumlah nilai *sig* > α (0,05) yaitu (0,156) > 0,05), maka dapat disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, dan data tidak signifikan dikarenakan nilai dari *P-Value* lebih besar dari nilai *sig* < α (0,05).

Pembahasan

Pada sub bab ini peneliti akan melakukan pembahasan tentang penelitian yang sudah dilaksanakan mengenai pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, yang telah dilaksanakan pada tanggal 26 Oktober 2023 sampai dengan 6 November 2023, peneliti menggunakan modifikasi permainan *softball* sebagai bentuk perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada kelas yang sudah terpilih menjadi sampel subjek dalam penelitian ini.

Pada saat pelaksanaan penelitian peneliti menemukan berbagai kejadian yang terjadi, dimulai dari pertemuan pertama. Pertemuan pertama memberikan *treatment* praktek dalam permainan *softball*, seperti praktek teknik memukul dan lempar tangkap secara berpasangan. Pada saat guru PJOK dan tim peneliti mencontohkan praktek teknik permainan *softball* peserta didik terlihat antusias dan tertarik dalam melihat gerakan-gerakan permainan *softball*. Karena sebelumnya peserta didik belum pernah melihat gerakan dan alat-alat pada permainan *softball*, kemudian guru PJOK juga memperkenalkan alat-alat modifikasi permainan *softball* yang akan digunakan seperti sarung tangan pengganti *glove*, paralon pengganti *bat* dan bola plastik yang diberi selotip hitam sebagai pengganti bola asli *softball*. Peserta didik diberikan kesempatan oleh guru PJOK untuk mempraktekkan teknik yang ada dalam permainan *softball* yang sudah dicontohkan sebelumnya. Pada saat mempraktekkan peserta didik terlihat antusias memegang alat-alat modifikasi karena baru pertama melihat dan merasakan.

Pada pertemuan kedua guru PJOK memberikan *treatment* lari *base to base* dan juga permainan atau *game* yaitu modifikasi permainan *softball*. Peserta didik terlihat antusias saat melihat guru PJOK mencontohkan lari *base to base*, dikarenakan baru pertama melihat bentuk lapangan *softball* yang sudah dimodifikasi, setelah itu peserta didik mempraktekkan beberapa kali. Kemudian guru PJOK membagi peserta didik yang ada di kelas IX-H menjadi 3 tim dari 32 peserta didik untuk melakukan permainan *softball*. Sebelumnya diketahui bahwa tempat pelaksanaan penelitian yang diluar sekolah dan dilaksanakan di alun-alun Kota Gresik yang jaraknya 600 meter, peserta didik harus berjalan

kaki ke tempat penelitian dan waktu pelaksanaan penelitian pada jam pembelajaran ke 5 dan 6 dimulai dari jam 10.20 sampai 11.30. Dari kendala tersebut mengakibatkan waktu yang terkuras banyak dan banyak peserta didik yang sudah kelelahan sebelum diberikan *treatment*, tetapi setelah melihat peserta didik memainkan permainan *softball* dari awal hingga akhir dengan penuh semangat karena ingin tim yang dibawa menang dari tim yang lain, sampai ingin ditambah lagi waktu pembelajarannya.

Dari hasil di atas peneliti menganalisis data *Pre-test* dan *Post-test* dengan menggunakan angket motivasi, dengan hasil sebagai berikut data *Pre-test* di pertemuan pertama rata-rata nilai pada *Pre-test* berjumlah 120,34. Setelah mendapatkan nilai hasil *Pre-test* akan diberikan perlakuan atau *treatment* berupa modifikasi permainan *softball*. Setelah mendapatkan perlakuan atau *treatment* akan dilakukan pengambilan data nilai *Post-test* dan didapatkan nilai pada angket motivasi dengan jumlah 123,21, sehingga peningkatan nilai rata-ratanya hanya sebesar 2,87. Yang artinya hasil nilai angket motivasi pada *Pre-test* dan *Post-test* mengalami peningkatan berjumlah 3,58%. Dari data di atas peneliti menganalisis hasil dari uji t antara nilai *Pre-test* dan *Post-test* dan mengasihkan data *P-Value* sebesar 0,156 dengan kesimpulan nilai $\alpha > (0,05)$ yaitu $(0,156 > 0,05)$. Dengan demikian dari hasil di atas H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari penjelasan di atas bahwa tidak terdapat perbedaan dikarenakan tidak adanya peningkatan atau pengaruh pada subjek penelitian yang diberi perlakuan atau *treatment* berupa modifikasi permainan *softball*. Dan dari kesimpulan di atas terdapat beberapa faktor yang menjadi salah satu alasan tidak adanya pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa yaitu siswa yang belum memahami secara baik tentang permainan *softball* serta dari beberapa alat yang sudah dimodifikasi, seperti ukuran bola *softball* yang ukurannya menjadi lebih kecil atau tidak sesuai dengan ukuran bola *softball* yang asli yang bisa membuat siswa sedikit kesulitan dalam memukul bola yang dilempar, faktor itulah yang menjadi siswa kurang maksimal dalam melakukan permainan *softball*. Dari faktor tersebut dapat menjelaskan bahwa pada penggunaan sarana dan prasarana yang kurang mendukung dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Kemudian faktor lainnya yaitu pada saat waktu penelitian siang hari dan jarak antara sekolah dengan lapangan yang digunakan lumayan jauh membuat siswa sudah kelelahan sebelum diberikannya perlakuan atau *treatment*. Dari peneliti terdahulu Rizqi (2016) mengatakan bahwa pada saat pengenalan dan pemberian permainan *softball* yang tidak dimodifikasi siswa terlihat antusias dalam proses pembelajaran PJOK dibandingkan pada saat diberikan permainan *softball* yang telah dimodifikasi. Hal itu dikarenakan mereka lebih menyukai sarana dan prasarana permainan *softball* yang standard seperti *bat*, *glove* dan bola *softball*, sehingga memungkinkan tidak adanya pengaruh pada penerapan modifikasi permainan *softball*. Pada penelitian milik Rizqi (2016) yaitu waktu pembelajaran yang membuat siswa kurang dengan permainan yang disampaikan dan lapangan yang digunakan kurang layak karena banyak batu-batu kecil, saat permainan berlangsung ada beberapa yang tidak mau karena malu belum bisa bermain atau malas karena panasnya matahari. Sedangkan yang menjadi pembeda pada penelitian ini sesuai dengan hasil angket *pre-test* dan *post-test* yaitu pada faktor pengetahuan dan faktor lingkungan, faktor pengetahuan dimana saat guru menjelaskan materi beberapa siswa

kurang memperhatikan dan siswa kurang aktif dalam bertanya kepada guru tentang materi yang disampaikan, faktor lingkungan dimana siswa mengikuti pembelajaran PJOK bukan untuk memperluas pergaulan disekolah melainkan untuk fokus pada pembelajaran. Hal ini yang bisa menjadi acuan untuk penelitian berikutnya bahwa permainan *softball* bisa menjadi media pembelajaran yang menarik bagi siswa pada saat pembelajaran PJOK berlangsung.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik sesuai dengan hasil uji t (*paired samples t-test*) antara hasil angket *Pre-test* dan *Post-test* menunjukkan hasil yang tidak signifikan dikarenakan pada menghasilkan sebesar $T_{hitung} > T_{tabel}$ yaitu $0,156 > -1454$ dan nilai $\alpha > (0,05)$. Hasil menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak sehingga tidak ada pengaruh penerapan modifikasi permainan *softball* terhadap motivasi belajar siswa kelas IX-H dalam pembelajaran PJOK di UPT SMP Negeri 2 Gresik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alhamid, T., & Anufia, B. (2019). Resume: Instrumen Pengumpulan Data. *Sekolah Tinggi Agama Islam Negeri (STAIN) Sorong*, 1–20.
- Anggraini, R. (2012). Perbedaan Motivasi Belajar Dan Motivasi Berprestasi Pada Terhadap Prestasi Belajar. *Jurnal Kesehatan Abdurahman Palembang*. Vol . 1 No . 2 Agustus 2012 *R i r i n A n g g r a i n i | 18 Jurnal Kesehatan Abdurahman Palembang*. 1(2), 17–26., 1(2), 17–26.
- Ariyanti. (2009). *Hubungan Antara Perilaku Hidup Sehat dan Motivasi Belajar Dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Kelas IX SMA Negeri 1 Bayat, Klaten*. Yogyakarta: Skripsi FIK UNY.
- Asrori, 2020 Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidispliner. Jawa Tengah: CV.Pena Persada. (n.d.). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*.
- Cook, D. A. dan Artino, A. R. 2016. *Motivation to learn: an overview of contemporary theories*. *Medical Education*, 50(10), 997–1014. <https://doi.org/10.1111/medu.13074>
- Effendy, F., Kharisma, Y., & Ramadhan, R. 2020. Penggunaan Modifikasi Permainan Bolavoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 1. <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1333>
- Ghifari, M. R. A. 2019. Pengaruh Penerapan Modifikasi Permainan *Softball* Terhadap Motivasi Belajar Siswa Inklusi. Skripsi. Surabaya: FIO UNESA.
- Hanafy, M. S. (2014). Konsep Belajar Dan Pembelajaran. *Lentera Pendidikan : Jurnal Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan*, 17(1), 66–79. <https://doi.org/10.24252/lp.2014v17n1a5>
- Hartati, Sasminta C. Y dan Kristiyandaru, Advendi. 2020. *Petunjuk Praktis Bermain Softball*. Malang: Wineka Media.
- Hartati, Sasminta C. Y. & Priambodo, Anung & Kristiyandaru, Advendi. 2013. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.

- Indriono, Tri. 2014. Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Tingkat Kesehatan Jasmani Siswa Kelas VII Di SMP Negeri 4 Depok Kab. Sleman. Universitas Negeri Yogyakarta.;
- Kaylene, & Caroline C. Williams. (2011). Five key ingredients for improving student motivation. *Res High Educ J*, 12, 1–23. https://scholarsarchive.library.albany.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=math_fac_scholar
- Kurniawati A, Z. Arifin, Engkus Wandu, I. H. (2022). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli Terhadap Minat Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Holistic Journal of Sport Education (HJSE)*, 1(2), 60-69.
- Lear, A., & Patel, N. (2016). *Softball Pitching and Injury*. 15(5), 336–341.
- Lestari, S. D. A (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar passing Bawa Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Padang*, 03(1), 88-95.
- Maksum, Ali. 2018. *Metodologi penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2018. *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Muhammad, M. 2016. Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran Maryam sta MTs Negeri Tungkok Darussalam Kabupaten Aceh Besar. 4(2).
- Monika, M., & Adman, A. (2017). Peran Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Menengah Kejuruan. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 2(2), 109. <https://doi.org/10.17509/jpm.v2i2.8111>
- Noor, R. F. (2018). Motivasi Siswa Kelas V Sd Negeri Tegalpanggung Kota Yogyakarta Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Tahun 2018.
- Noor, T. 2018. Rumusan Tujuan Pendidikan Nasional Pasal 3 Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2013 Melalui Pendekatan Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Ayat 30 Surah Ar-Ruum dan Ayat 172 Surah Al-'Araaf. *Universitas Singaperbangsa Karawang*, 20, 123–144.
- Pane, A. & Darwis, Dasopang. M. 2017. Belajar Dan Pembelajaran. *FITRAH:Jurnal Kajian Ilmu-Ilmu Keislaman*, 3(2), 333. <https://doi.org/10.24952/fitrah.v3i2.945>.
- Prihartanta, W. (2015). Teori-Teori Motivasi Prestasi. *Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*, 1(83), 1–11.
- Ridse, O. (2014). peningkatan hasil belajar dribble sepak bola melalui pendekatan modifikasi permainan sepakbola. 155–158.
- Rizqi, Rofiur. 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). Skripsi. Surabaya:FIO UNESA.
- Saputra, I. 2015. Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal*, 17(2), 28–35.
- Sardiman, (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.

- Shi, Y. R. dan Shih, J. L. 2015. Game Factors and Game-Based Learning Design Model. *International Journal of Computer Games Technology*, 2015. <https://doi.org/10.1155/2015/549684>
- Strajhar, P, dkk. 2016. PERMENDIKBUD NO.64 TAHUN 2013, (PERMENDIKBUD) NO. 21 TAHUN 2016
- Ulfa, R. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik, Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Batu Bara (STIT BB)*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>