

Pengaruh Modifikasi Permainan Bolabasket Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Di SMP Pembangunan Laboratorium UNP

Agnes Monika Tri Afiana¹, Hendri Neldi², Nurul Ihsan³, Frizki Amra⁴

Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Padang, Indonesia

Agnesmonika309@gmail.com¹, hendrineldi@fik.unp.ac.id², nurulihsan@fik.unp.ac.id³,

frizkiamra@fik.unp.ac.id⁴

Doi: <https://doi.org/10.240336/JPDO.9.2026.0172>

Kata Kunci : Modifikasi permainan, motivasi siswa, bolabasket

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan bolabasket terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one-group pretest-posttest*. Populasi dalam penelitian ini mencakup seluruh siswa kelas VIII di SMP Pembangunan Laboratorium UNP yang secara keseluruhan berjumlah 92 siswa. Dari jumlah tersebut, sampel ditarik menggunakan teknik *purposive sampling* sebanyak satu kelas khusus untuk eksperimen. Instrumen penelitian berupa angket motivasi belajar yang telah divalidasi. Data dianalisis menggunakan uji-t (*paired sample t-test*) pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi permainan bolabasket terhadap motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan nilai thitung (30,07) > ttabel (2,048) dan nilai signifikansi (0,000) < 0,05. Rata-rata motivasi siswa meningkat dari 56,17 pada pretest menjadi 89,93 pada posttest. Dengan demikian, modifikasi permainan bolabasket efektif dalam meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Oleh karena itu Penerapan modifikasi permainan sebagai alternatif strategi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi belajar siswa.

Keywords : *Game modification, student motivation, basketball*

Abstract : This study aims to determine the effect of basketball game modifications on student motivation in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning at SMP Pembangunan Laboratorium UNP. The method used is an experiment with a one-group pretest-posttest design. The population in this study included all eighth-grade students at SMP Pembangunan Laboratorium UNP, totaling 92 students. From this number, samples were drawn using a purposive sampling technique for one class specifically for the experiment. The research instrument was a validated learning motivation questionnaire. Data were analyzed using a t-test (paired sample t-test) at a significance level of $\alpha = 0.05$. The results showed that there was a significant effect of basketball game modifications on student learning motivation. This is evidenced by the t-value (30.07) > t-table (2.048) and the significance value (0.000) < 0.05. The average student motivation increased from 56.17 in the pretest to 89.93 in the posttest. Thus, modified basketball games are effective in increasing student motivation in physical education (PJOK) learning. Therefore, implementing modified games as an alternative learning strategy can increase student motivation and learning participation.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mengembangkan kebugaran jasmani, keterampilan gerak, penalaran, stabilitas emosional, serta pola hidup sehat peserta didik melalui aktivitas fisik (Kemendikbudristek, 2022).

Dalam konteks pendidikan, Mengajar sering diistilahkan dengan pembelajaran dalam konteks standart proses pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya sekedar menyampaikan materi pelajaran, tetapi juga dimaknai sebagai proses mengatur lingkungan supaya siswa belajar (Asnaldi, 2018).

Lebih lanjut, Asnaldi (2019) menegaskan bahwa pembelajaran PJOK harus dirancang secara sistematis dan menyenangkan agar mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa. Selain itu, Asnaldi (2020) juga menyatakan bahwa keberhasilan pembelajaran PJOK sangat ditentukan oleh kreativitas guru dalam memilih metode dan pendekatan yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Keberhasilan pembelajaran PJOK tidak terlepas dari berbagai faktor, salah satunya adalah motivasi siswa. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah aktif pada saat-saat tertentu untuk mencapai tujuan yang dikehendaki.

Siswa yang memiliki motivasi tinggi cenderung menunjukkan partisipasi aktif, antusiasme, dan ketekunan dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK, khususnya pada permainan bola basket, masih rendah.

Hal ini sejalan dengan pendapat Ihsan et al (2021). yang menyatakan bahwa tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK

sangat memengaruhi persepsi dan motivasi belajar mereka.

Selain itu, Ihsan et al (2022) menegaskan bahwa rendahnya motivasi siswa sering disebabkan oleh kurangnya variasi pembelajaran dan pendekatan yang kurang sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

Selanjutnya, Ihsan (2023) juga mengungkapkan bahwa pembelajaran yang tidak menarik dan terlalu berorientasi pada teknik dapat menurunkan minat siswa dalam mengikuti aktivitas PJOK.

Menurut Yunus dan Rezki (2021), bolabasket adalah permainan kolektif yang menuntut kombinasi keterampilan individu dan kerja sama tim, dimana keberhasilan tim ditentukan oleh kemampuan teknik, fisik, taktik, dan mental pemain.

Saputra dan Gusmardi (2021) menjelaskan bahwa bolabasket memiliki beberapa teknik dasar yang harus dikuasai oleh pemain, antara lain; *Dribbling*, *Passing*, *Shooting*, dan *Pivot*.

Berdasarkan wawancara dengan guru PJOK di SMP PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP, rendahnya motivasi tersebut disebabkan beberapa faktor, antara lain kompleksitas keterampilan dan peraturan permainan bolabasket standar yang sulit dikuasai siswa, jumlah bola yang terbatas, ukuran bola yang tidak sesuai, dan tinggi ring yang standar.

Hal ini diperkuat oleh pendapat Hendrineldi (2020) yang menyatakan bahwa keterbatasan sarana dan prasarana merupakan salah satu hambatan utama dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di sekolah. Selain itu, Hendrineldi (2021) juga menambahkan bahwa ketidaksesuaian fasilitas dengan karakteristik siswa dapat menurunkan efektivitas pembelajaran.

Lebih lanjut, Hendrineldi (2022)

menegaskan bahwa diperlukan inovasi pembelajaran yang adaptif terhadap kondisi sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK.

Padahal motivasi merupakan faktor krusial yang memengaruhi partisipasi aktif, ketekunan, dan hasil belajar siswa. Menanggapi permasalahan tersebut, diperlukan inovasi pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada materi bolabasket.

Tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK berpengaruh terhadap persepsi dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani (Ihsan et al., 2021).

Salah satu pendekatan yang dapat diterapkan adalah melalui media modifikasi permainan khususnya pada permainan bolabasket. Modifikasi permainan merupakan suatu usaha perubahan yang dilakukan berupa penyesuaian-penyesuaian, baik dalam bentuk fasilitas dan perlengkapan atau dalam metode, gaya, pendekatan aturan serta penilaian (Hanafi, I., 2015).

Menurut Syahputra dan Gusril (2020), modifikasi dalam pendidikan jasmani adalah suatu bentuk penyesuaian pembelajaran yang dirancang dengan mempertimbangkan kemampuan dan kebutuhan peserta didik, kondisi sarana dan prasarana, serta tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Larasati dan Padli (2021) mengemukakan beberapa aspek yang dapat dimodifikasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, di antaranya :

1. Modifikasi ukuran lapangan
2. Modifikasi peralatan dan perlengkapan
3. Modifikasi waktu permainan
4. Modifikasi peraturan permainan
5. Modifikasi jumlah pemain

6. Modifikasi bentuk penyajian permainan
7. Modifikasi pendekatan pembelajaran

Sejalan dengan itu, Frizki Amra (2020) menyatakan bahwa modifikasi permainan dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dalam pembelajaran. Selanjutnya, Frizki Amra (2021) menambahkan bahwa pembelajaran yang dimodifikasi mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan tidak monoton.

Selain itu, Frizki Amra (2022) juga menegaskan bahwa modifikasi permainan efektif dalam meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam PJOK. Berbagai penelitian telah menunjukkan bahwa modifikasi permainan dapat meningkatkan hasil belajar PJOK (Gupita & Wibowo, 2021).

Selain itu, modifikasi permainan bolabasket juga dapat menjadi solusi terhadap keterbatasan sarana dan prasarana di sekolah sehingga tujuan pembelajaran PJOK tetap tercapai secara optimal (Azmi, et al., 2025).

Namun, masih terdapat research gap karena sebagian besar penelitian tersebut dilakukan pada jenjang sekolah dasar atau dengan konteks keterbatasan sarana yang berbeda. Penelitian yang secara spesifik mengkaji pengaruh modifikasi permainan bola basket terhadap motivasi siswa di tingkat SMP masih terbatas.

Selain itu, belum banyak penelitian yang mengintegrasikan pendekatan *Developmentally Appropriate Practice* (DAP) melalui modifikasi permainan kecil bola basket secara simultan untuk menjawab masalah rasio siswa dan fasilitas yang tidak seimbang.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh modifikasi permainan bola basket terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SMP PEMBANGUNAN LABORATORIUM UNP.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada penerapan modifikasi permainan kecil bola basket yang dirancang khusus dengan penyesuaian aturan, ukuran bola, tinggi ring, serta jumlah pemain untuk mengatasi keterbatasan sarana dan kompleksitas teknis di tingkat SMP.

Pendekatan ini tidak hanya berfokus pada peningkatan motivasi, tetapi juga adaptif terhadap kondisi riil sekolah, sehingga diharapkan menjadi solusi inovatif yang kontekstual dan dapat direplikasi pada setting serupa.

METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen jenis *pre-experimental design* berbentuk *one-group pretest-posttest*. Desain ini dipilih untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan bola basket terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SMP Pembangunan Laboratorium UNP.

Dengan membandingkan kondisi sebelum dan sesudah pemberian perlakuan sehingga hasilnya dapat diketahui secara lebih akurat (Sugiyono, 2019).

Tabel 1. Desain Penelitian

Pretest	Perlakuan	Posttest
O ₁	X	O ₂

Keterangan :

- O₁ = Nilai pretest (sebelum diberikan perlakuan)
- X = Perlakuan (treatment) berupa modifikasi permainan bolabasket
- O₂ = Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Pembangunan Laboratorium UNP, Padang, Sumatera Barat. Populasinya adalah seluruh siswa kelas VII tahun ajaran 2025/2026 yang berjumlah 168 siswa dari kelas VII-A hingga VII-F.

Sampel diambil dengan teknik *purposive sampling* berdasarkan pertimbangan kelas yang memiliki jadwal PJOK dengan materi bola basket/bola besar, sehingga terpilih kelas VII-A yang berjumlah 29 siswa sebagai sampel penelitian.

Instrumen penelitian ini berupa angket langsung dengan skala bertingkat menggunakan modifikasi skala Likert empat pilihan jawaban (Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, Sangat Tidak Setuju).

Sebagai intervensi, peneliti menerapkan modifikasi permainan bola basket yang berfokus pada teknik *passing*, *shooting*, dan *dribbling*, disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan kondisi peserta didik. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan teknik analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase.

Data penelitian dikategorikan ke dalam lima tingkatan: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Sebelum pengujian hipotesis, dilakukan uji prasyarat analisis berupa uji normalitas.

Selanjutnya, untuk menguji hipotesis digunakan uji t berpasangan (*paired sample t-test*) dengan bantuan program Microsoft Excel.

Uji t berpasangan ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan rata-rata antara dua sampel yang berpasangan, yaitu hasil *pretest* dan *posttest* (Sugiyono, 2019).

HASIL

1. Pre test Motivasi

Penelitian ini dilaksanakan melalui tiga tahap utama, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir. Pada tahap persiapan, peneliti memulai dengan melakukan observasi awal di SMP Pembangunan Laboratorium UNP untuk memahami kondisi lapangan.

Sebelum memulai program modifikasi permainan bola basket, peneliti melakukan pretest dengan menyebarkan angket motivasi kepada siswa untuk mengukur tingkat motivasi awal mereka terhadap pembelajaran permainan bola basket.



Gambar 1. Pemberian angket Pretest
 Sumber: Dokumen Penelitian

Peningkatan motivasi siswa melalui modifikasi permainan bolabasket, dari hasil *pre-test* motivasi diperoleh nilai terendah 41, nilai tertinggi 72, rata-ratanya (*mean*) adalah 56.17 dan standar deviasinya adalah 9.78, median 59, Modus 61,

Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini.

Tabel 2. Deskriptif Statistik Pre-Test Motivasi

Statistik	
N	29
Mean	56.17
Std. Deviation	9.78
Minimum	41
Maximum	72
Median	59
Modus	61

Sumber: Data Hasil Penelitian

Hasil analisis data kemudin disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Pre-Test Motivasi

No	Nama	Kategori	Fa	Fr (%)
1	$X > 70,83$	Sangat tinggi	2	7%
2	$61,06 < X \leq 70,83$	Tinggi	6	21%
3	$51,3 < X \leq 61,06$	Sedang	12	41%
4	$41,50 < X \leq 51,3$	Rendah	9	31%
5	$X \leq 41,50$	Sangat Rendah	0	0%

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 3, maka diperoleh informasi bahwa 2 orang responden (7%) berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya 6 orang responden (21%) berada pada kategori tinggi dan 12 orang responden (31%).

2. Pelaksanaan Tes (Perlakuan Modifikasi)

Selanjutnya, peneliti memberikan perlakuan berupa modifikasi permainan bola basket sesuai dengan program yang telah disusun sebelumnya, yang dilaksanakan selama 4 minggu dengan total 4 kali pertemuan (satu kali pertemuan setiap minggu).

a. Teknik Permainan Dribbling (Permainan Benteng)

Pemain dibagi dua kelompok, masing-masing menjaga benteng sendiri. Pemain yang keluar benteng berperan sebagai pemain muda dan harus menggiring bola saat menyerang.

Pemain lawan yang mengejar berperan sebagai pemain tua dan juga menggiring bola. Jika pemain muda tersentuh, ia menjadi tawanan



Gambar 2. Perlakuan Modifikasi Pertama permainan bolabasket

Sumber: Dokumen Penelitian

Jika pemain muda tersentuh, ia menjadi tawanan. Pemain bisa kembali menjadi tua jika menyentuh benteng sendiri. Tawanan dapat dibebaskan dengan cara disentuh oleh teman.

b. Teknik Permainan Dribbling (Dribble Sodor)

Siswa dibagi menjadi kelompok penyerang (menggiring bola melewati garis) dan penjaga (menghalangi di sepanjang garis). Penyerang yang tersentuh atau bolanya direbut dinyatakan gugur.

Penyerang berhasil jika mencapai garis akhir dan kembali tanpa pelanggaran. Kelompok bertukar peran setelah satu babak; pemenang adalah kelompok dengan keberhasilan terbanyak.



Gambar 3. Perlakuan Modifikasi Kedua permainan bolabasket

Sumber: Dokumen Penelitian

c. Teknik Permainan Passing

1) Estafet rintangan:

Kelompok kecil melewati rintangan sambil melakukan chest pass, bounce pass, dan overhead pass secara estafet. Kelompok tercepat dengan teknik benar menjadi pemenang.



Gambar 4. Perlakuan Modifikasi Ketiga permainan bolabasket

Sumber: Dokumen Penelitian

2) Menjatuhkan benteng:

Dua kelompok berusaha menguasai bola dan melakukan passing (chest pass & bounce pass) untuk menjatuhkan benteng lawan. Bawa bola dilarang, pegangan bola maksimal 3 detik. Poin didapat jika benteng lawan jatuh akibat passing sah.



Gambar 5. Perlakuan Modifikasi Keempat permainan bolabasket

Sumber: Dokumen Penelitian

d. Teknik Permainan Shooting (Lay-up estafet)

Kelompok kecil (4-5 orang) bergantian melakukan lay-up shoot dalam waktu tertentu (misal 5 menit). Setiap bola masuk mendapat poin. Kelompok dengan poin terbanyak menjadi pemenang.



Gambar 6. Perlakuan Modifikasi Kelima permainan bolabasket

Sumber: Dokumen Penelitian

3. Post Test Motivasi

Selama pemberian perlakuan, peneliti melakukan pengamatan dan dokumentasi. Pelaksanaan diakhiri dengan *posttest* untuk mengukur motivasi siswa setelah diberikan perlakuan.



Gambar 7. Pembagian Angket Posttest Minggu 4

Sumber: Dokumen Penelitian

Peningkatan motivasi siswa melalui modifikasi permainan bolabasket, dari hasil

post-test motivasi diperoleh nilai terendah 78, nilai tertinggi 97, rata-ratanya (*mean*) adalah 89.93 dan standar deviasinya adalah 4.15, median 90, Modus 92 Untuk lebih jelas dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini.

Tabel 4. Deskriptif Statistik *Post-Test* Motivasi

Statistik	
N	29
Mean	89.93
Std. Deviation	4.15
Minimum	78
Maximum	97
Median	90
Modus	92

Sumber: Data Hasil Penelitian

Hasil analisis data kemudin disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi *Post-Test*

No	Nama	Kategori	Fa	Fr (%)
1	$X > 96$	Sangat tinggi	1	3%
2	$92 < X \leq 96$	Tinggi	6	21%
3	$88 < X \leq 92$	Sedang	11	38%
4	$84 < X \leq 88$	Rendah	8	28%
5	$X \leq 84$	Sangat Rendah	3	10%

Sumber: Data Hasil Penelitian

Berdasarkan tabel 5 maka diperoleh informasi bahwa 1 orang responden (3%) berada pada kategori sangat tinggi. Selanjutnya 6 orang responden (21%) berada pada kategori tinggi, 11 orang responden (38%) dan 8 orang responden berada pada kategori Rendah. Dapat disimpulkan pada *post test* motivasi siswa berada pada kategori sedang.

4. Uji Normalitas

Hipotesis penelitian ini di uji dengan melakukan analisis *t-test*, sebelum melakukan *t-test*, terlebih dahulu dilakukan uji normalitas untuk mengetahui apakah data berasal dari yang berdistribusi normal atau tidak dengan

menggunakan uji *lilliefors* dengan taraf signifikan = 0,05.

Tabel 6. Rangkuman Hasil Uji Normalitas

Kelompok	L _{hitung}	L _{tabel}	Keterangan
Pre test	0,1013	0,161	Normal
Post test	0,0922		

Sumber: Data Hasil Penelitian

Pada tabel di atas dapat dilihat bahwa hasil L_{hitung} lebih kecil dari L_{tabel} maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal

5. Pengujian Hipotesis

Hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji statistik yang digunakan adalah *t-test* dengan taraf signifikan = 0,05.

Tabel 7. Hasil Uji Hipotesis (Uji -t)

t-Test: Paired Two Sample for Means		
	Pre test	Post test
Mean	56.172	89.931
Variance	95.576	17.209
Observations	29	29
Pearson Correlation	0.940	
Hypothesized Mean Difference	0	
df	28	
t Stat	-30.072	
P(T<=t) one-tail	0.000	
t Critical one-tail	1.701	
P(T<=t) two-tail	0.000	
t Critical two-tail	2.048	

Sumber: Data Hasil Penelitian

Nilai p untuk uji t menggunakan hasil dua sisi. Untuk hasil menggunakan $P(T \leq t)$ dua sisi, yaitu nilai p untuk bentuk uji t dua sisi. Karena nilai p (0,000) kurang dari tingkat signifikansi standar 0,05, maka dapat menolak hipotesis nol. Secara spesifik, rata-rata *Posttest* lebih besar dari pada rata-rata *Pretest*. Hasil output menunjukkan bahwa nilai rata-rata

untuk *Pretest* adalah 56.172 dan untuk *Posttest* adalah 89.931. Jika nilai p kurang dari tingkat signifikansi, perbedaan antara rata-rata tersebut signifikan secara statistik.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh gambaran bahwa terdapat peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) setelah diterapkannya modifikasi permainan bolabasket. Hal ini terlihat dari perbandingan hasil pre-test dan post-test yang menunjukkan adanya peningkatan yang cukup signifikan.

Pada hasil *pre-test*, nilai rata-rata motivasi siswa sebesar 56,17 dengan kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran bolabasket masih belum optimal. Sebagian siswa masih menunjukkan kurangnya minat, keterlibatan, serta ketekunan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran. Kondisi ini sesuai dengan permasalahan yang ditemukan di lapangan, yaitu pembelajaran bolabasket yang cenderung sulit, kurang variatif, serta keterbatasan sarana dan prasarana yang menyebabkan siswa kurang aktif.

Setelah diberikan perlakuan berupa modifikasi permainan bolabasket, hasil *post-test* menunjukkan peningkatan rata-rata menjadi 89,93 dengan kategori tinggi. Peningkatan ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu, variasi permainan yang diberikan juga membuat suasana pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

Secara statistik, hasil uji hipotesis

menunjukkan bahwa nilai thitung (30,07) lebih besar dari ttabel (2,048) dan nilai p (0,000) kurang dari taraf signifikan 0,05. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari modifikasi permainan bolabasket terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK. Dengan demikian, hipotesis penelitian yang menyatakan adanya pengaruh diterima.

Peningkatan motivasi siswa ini dapat dijelaskan melalui beberapa faktor. Pertama, modifikasi permainan membuat tingkat kesulitan menjadi lebih sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga siswa merasa lebih mampu (kompeten) dalam mengikuti pembelajaran. Kedua, variasi permainan yang diberikan mampu meningkatkan rasa senang dan ketertarikan siswa, sehingga motivasi intrinsik mereka meningkat. Ketiga, pembelajaran yang melibatkan kerja sama tim juga meningkatkan interaksi sosial antar siswa, sehingga menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa motivasi belajar dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal, termasuk metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Modifikasi permainan sebagai salah satu strategi pembelajaran terbukti mampu meningkatkan motivasi karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan bermakna.

Selain itu, hasil penelitian ini juga didukung oleh penelitian sebelumnya yang menyatakan bahwa modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan partisipasi aktif dan motivasi belajar siswa. Dengan adanya modifikasi, siswa tidak hanya belajar teknik dasar bolabasket, tetapi juga merasakan kesenangan dalam bermain, sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa modifikasi permainan bolabasket berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMP Pembangunan Laboratorium UNP. Motivasi siswa meningkat dari rata-rata 56,17 (kategori sedang) sebelum perlakuan menjadi 89,93 (kategori tinggi) setelah diberikan modifikasi permainan. Hasil uji hipotesis menunjukkan thitung (30,07) > ttabel (2,048) dengan nilai p (0,000) < 0,05, yang membuktikan pengaruh signifikan tersebut. Dengan demikian, modifikasi permainan bolabasket efektif digunakan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. langkah selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Asnaldi. (2018). Konsep pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Padang: UNP Press.
- Asnaldi. (2019). Strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif. Padang: UNP Press.
- Asnaldi. (2020). Kreativitas guru dalam pembelajaran PJOK. Padang: UNP Press.
- Azmi, C. P., Bakhtiar, S., & Dewi, R. (2025). Hubungan modifikasi permainan kecil bolabasket dengan motivasi belajar siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 21(1), 15–25.
- Frizki Amra. (2020). Penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 8(1), 45–53.
- Frizki Amra. (2021). Pengaruh variasi pembelajaran terhadap motivasi siswa dalam PJOK. *Jurnal Keolahragaan*, 9(2), 88–96.

- Frizki Amra. (2022). Efektivitas modifikasi permainan terhadap hasil belajar PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 10(1), 22–30.
- Gupita, R., & Wibowo, S. (2021). Pengaruh penggunaan media modifikasi terhadap hasil belajar PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 6(1), 55–63.
- Hanafi, I. (2015). Penerapan modifikasi permainan terhadap hasil belajar shooting pada permainan futsal. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(1), 1–8.
- Hendrineldi. (2020). Sarana dan prasarana dalam pembelajaran PJOK. Padang: UNP Press.
- Hendrineldi. (2021). Efektivitas pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. Padang: UNP Press.
- Hendrineldi. (2022). Inovasi pembelajaran pendidikan jasmani. Padang: UNP Press.
- Ihsan, N., et al. (2021). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 7(2), 100–108.
- Ihsan, N. (2022). Motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Keolahragaan*, 10(1), 50–58.
- Ihsan, N. (2023). Faktor-faktor yang mempengaruhi minat siswa dalam PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 77–85.
- Jamilah, S., Yulifri, Sujana, A., Wahyuri, & Putra, A. N. (2024). Motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di SMP Adabiah Padang. *Jurnal JPDO*, 7(4), 120–130.
- Kemendikbudristek. (2022). *Capaian pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
- Larasati, D., & Padli. (2021). Implementasi modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Rekreasi*, 4(2), 33–41.
- Saputra, R., & Gusmardi. (2021). Pembelajaran bolabasket berbasis permainan kecil. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 10(2), 110–118.
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Syahputra, E., & Gusril. (2020). Modifikasi pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 5(1), 20–29.
- Yunus, M., & Rezki, A. (2021). Analisis keterampilan dasar bolabasket siswa SMP. *Jurnal Keolahragaan*, 9(1), 12–20.