

**KORELASI PEMAHAMAN MODIFIKASI PERMAINAN PADA
PELAJARAN PJOK DAN MINAT BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN 04
SUNGAI MELAYU RAYAK, KETAPANG,
KALIMANTAN BARAT**

TESIS



**Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Magister Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar**

Oleh:

**HANIF ASSALAM
NIM 22604251019**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
TAHUN 2025**

LEMBAR PERSETUJUAN

**KORELASI PEMAHAMAN MODIFIKASI PERMAINAN PADA
PELAJARAN PJOK DAN MINAT BELAJAR TERHADAP
HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN 04
SUNGAI MELAYU RAYAK, KETAPANG,
KALIMANTAN BARAT**

TESIS

**HANIF ASSALAM
NIM 22604251019**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 3 Maret 2025

Plt. Program Studi

Dosen Pembimbing



Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or
NIP. 19830127 200604 2 001



Prof. Dr. Hari Yuliarto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

ABSTRAK

HANIF ASSALAM: Korelasi Pemahaman Tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat. **Tesis. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Program Magister, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, 2025.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Korelasi Pemahaman Tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat.

Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif jenis korelasi. Penelitian ini dilakukan di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Kabupaten Ketapang, Kalimantan Barat. Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan teknik sampling purposive. Sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas, yaitu kelas 5 dengan jumlah 26 peserta didik terdiri dari 11 laki-laki dan 15 perempuan di SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Instrumen penelitian yang digunakan ialah tes untuk pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK, kuisioner untuk minat belajar sebelum dimodifikasi dan minat belajar setelah dimodifikasi, dan dokumentasi untuk hasil belajar PJOK. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Uji Korelasi *Pearson Correlation*.

Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat korelasi yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dengan hasil belajar PJOK peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak dengan nilai *pearson correlation* = 0.721 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar $0.001 < 0.05$. Terdapat korelasi signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak dengan nilai *pearson correlation* = 0.718 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar $0.001 < 0.05$. Terdapat korelasi signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak dengan nilai *pearson correlation* = 0.718, 0.721, 1 dan *p-value (sig-2tailed)* sebesar 0.001, $0.001 < 0.05$. Adanya pengaruh signifikan antara Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dan Minat Belajar terhadap Modifikasi Hasil Belajar PJOK Peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Minat Belajar, Modifikasi Permainan, Pemahaman

ABSTRACT

HANIF ASSALAM: Correlation between the Comprehension in the Game Modification in Physical Education Course and Learning Interest towards the Learning Outcomes of Students from SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, West Kalimantan. **Thesis. Yogyakarta: Master Program of Physical Education for Elementary School, Faculty of Sport and Health Sciences, Universitas Negeri Yogyakarta, 2025.**

This research aims to determine the correlation between the comprehension regarding the game modification in Physical Education Course and learning interests on students' learning outcomes at SDN 04 Sungai Melayu Rayak (Sungai Melayu Rayak 4 Elementary School), Ketapang, West Kalimantan.

The research employed a quantitative approach of the correlation type. This research was conducted at SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang Regency, West Kalimantan. The sampling technique used a purposive sampling technique. The research sample was the senior students, they were fifth grade students with a total of 26 students consisting of 11 male students and 15 female students at SDN 04 Sungai Melayu Rayak. The research instruments used a test for the comprehension on the game modifications in Physical Education Course, a questionnaire for learning interests before modification and learning interests after modification, and documentation for Physical Education learning outcomes. The data analysis used the Pearson Correlation Test.

The research findings indicate that there is a significant correlation between the comprehension on the game modifications in Physical Education Course with Physical Education learning outcomes of students at SDN 04 Sungai Melayu Rayak with a Pearson correlation value = 0.721 and a p-value (sig-2tailed) of $0.001 < 0.05$. There is a significant correlation between learning interest and Physical Education learning outcomes of students at SDN 04 Sungai Melayu Rayak with a Pearson correlation value = 0.718 and a p-value (sig-2tailed) of $0.001 < 0.05$. There is a significant correlation between comprehension of game modifications in Physical Education Course and learning interest with Physical Education learning outcomes of students at SDN 04 Sungai Melayu Rayak with a Pearson correlation value = 0.718, 0.721, 1 and a p-value (sig-2tailed) of 0.001, $0.001 < 0.05$. There is a significant effect between the comprehension on the game modification in Physical Education Course and learning interest towards the Physical Education learning outcomes of students at SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Interest, Game Modification, Comprehension*

PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama mahapeserta didik : Hanif Assalam
Nomor mahapeserta didik : 22604251019
Program studi : Magister Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Dengan ini menyatakan bahwa tesis ini merupakan hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk memperoleh gelar magister disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya dalam tesis ini tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Ketapang, 3 Maret 2025

Yang membuat pernyataan,



Hanif Assalam

NIM 22604251019

LEMBAR PENGESAHAN

**KORELASI PEMAHAMAN MODIFIKASI PERMAINAN
PADA PELAJARAN PJOK DAN MINAT BELAJAR
TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK
DI SDN 04 SUNGAI MELAYU RAYAK,
KETAPANG, KALIMANTAN BARAT**

TESIS

**HANIF ASSALAM
NIM 22604251019**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tesis
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 26 Maret 2025

TIM PENGUJI

Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or.
(Ketua/Penguji)



28-4-2025

Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.
(Sekretaris/Penguji)



28-4-2025

Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or.
(Penguji I)



28-4-2025

Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
(Penguji II/Pembimbing)



29-4-2025

Yogyakarta, 30 April 2025
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan mengucap puji syukur, kupersembahkan goresan tinta dalam karyaku ini untuk orang yang kusayangi :

1. Bapak dan Ibu tercinta, Bapak Pandaya dan Ibu Rusmiyati yang selalu memberikan dukungan dan memberikan doa restu serta dengan penuh kesabaran membimbing, mendidik, dan selalu memberikan motivasi, dukungan secara moral maupun material.
2. Keluarga besar saya yang telah memberikan semangat dan doanya.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas karunia dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan Tesis dengan judul “Korelasi Pemahaman Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Peserta Didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat” dapat diselesaikan dengan lancar. Tesis ini disusun untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Magister Pendidikan Program Studi Pendidikan Jasmani program Magister, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulis menyadari bahwa tesis ini tidak mungkin dapat diselesaikan tanpa bimbingan dan bantuan serta dukungan dari semua pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini perkenankanlah penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang sedalam-dalamnya kepada Bapak Prof. Dr. Hari Yulianto, M.Kes., dosen pembimbing yang telah membantu mengarahkan, membimbing, dan memberikan dorongan sampai tesis ini terwujud. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes, AIFO., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis untuk berkuliah di Universitas Negeri Yogyakarta,
2. Bapak Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tesis,
3. Ibu Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or Plt. Koorprodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar program Magister,

4. Teman-teman yang selalu memberikan dukungan, saran dan kritiknya serta semua pihak yang telah terlibat baik secara langsung maupun tidak langsung dalam penelitian ini.

Semoga segala bantuan yang telah berikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Tuhan Yang Maha Esa dan Tesis ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Ketapang, 3 Maret 2025

Yang menyatakan,

Hanif Assalam

DAFTAR ISI

	No Halaman
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
LEMBAR PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori.....	11
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Kerangka Pikir	39
D. Hipotesis Penelitian.....	40
BAB III METODE PENELITIAN	42
A. Jenis Penelitian.....	42
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	43
C. Populasi	43
D. Variabel Penelitian	44
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	45

F. Validitas dan Reliabilitas.....	49
G. Teknik Analisis Data	51
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	53
A. Hasil Penelitian	53
B. Pembahasan.....	62
C. Keterbatasan Penelitian.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	68
A. Simpulan	68
B. Saran.....	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Jumlah Populasi Penelitian.....	43
Tabel 2. Skala Likert	47
Tabel 3. Kisi - kisi Minat Belajar Peserta Didik	47
Tabel 4. Kisi - kisi Instrumen Tes Tertulis	48
Tabel 5. Pengkategorian Uji Validitas Aiken	50
Tabel 6. Kriteria Koefisien Realibilitas Instrumen	51
Tabel 7. Pengkategorian Faktor Pendukung Akademik	52
Tabel 8. Hasil Uji Validator Dengan Indeks Aiken V	53
Tabel 9. Hasil Validasi Instrumen Angket Modifikasi	54
Tabel 10. Hasil Pembuktian Instrumen Angket Minat Belajar	55
Tabel 11. Data Pembuktian Hasil Belajar	56
Tabel 12. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dengan Hasil Belajar.....	59
Tabel 13. Korelasi Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik	60
Tabel 14. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK, Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik	61

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Lapangan Permainan	19
Gambar 2. Kerangka Pikir.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	79
Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi.....	80
Lampiran 3. Hasil Validasi Instrumen.....	82
Lampiran 4. Data Peserta Didik yang Menjadi Responden	86
Lampiran 5. Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas 5	87
Lampiran 6. Data Hasil Belajar Rapot	88
Lampiran 7. Lembar Angket Modifikasi Belajar Peserta Didik	89
Lampiran 8. Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik	95
Lampiran 9. Lembar Instrumen Tes	99
Lampiran 10. Hasil Uji Coba Instrumen Angket Modifikasi Permainan Pada Pelajaran PJOK	116
Lampiran 11. Hasil Uji Coba Instrumen Angket Minat Belajar	117
Lampiran 12. Hasil Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar.....	118
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian.....	119

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan proses membantu orang mengembangkan kapasitas untuk belajar bagaimana menghubungkan kesulitan mereka dengan teka-teki yang berguna untuk membentuk masalah (Harefa *et al.*, 2020). Pendidikan merupakan hal yang terpenting dalam kehidupan manusia, ini berarti bahwa setiap manusia Indonesia berhak mendapatkannya dan diharapkan untuk selalu berkembang didalamnya, Pendidikan tidak akan ada habisnya, Pendidikan secara umum mempunyai arti suatu proses kehidupan dalam mengembangkan diri tiap individu untuk dapat hidup dan melangsungkan kehidupan. Sehingga menjadi seorang yang terdidik itu sangat penting. Manusia di didik menjadi orang yang berguna baik bagi Negara, Nusa dan Bangsa (Yayan *et al.*, 2019).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. PJOK merupakan media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai (sikap-mental-emosional-spiritual-sosial), membantu peserta didik memahami mengapa manusia bergerak (Showab & Djawa, 2019, p. 308).

Dalam kaitan peranannya sebagai perencana, guru berkewajiban mengembangkan tujuan-tujuan pendidikan menjadi rencana-rencana yang operasional. Tujuan-tujuan umum perlu diterjemahkan menjadi tujuan-tujuan spesifik dan operasional. Dalam perencanaan itu murid perlu dilibatkan sehingga menjamin relevansinya dengan perkembangan, kebutuhan dan tingkat pengalaman mereka. Peranan tersebut menuntut agar perencanaan senantiasa direlevansikan dengan kondisi masyarakat, kebiasaan belajar peserta didik, pengalaman dan pengetahuan peserta didik, metode belajar yang serasi dan materi pelajaran yang sesuai dengan minatnya (Daraqthuni, 2024, p. 124). Pembelajaran PJOK merupakan aktivitas yang tidak terlepas dari kegiatan bergerak menggunakan permainan. Permainan ini merupakan kegiatan yang di inovasikan secara khusus untuk menumbuhkan minat peserta didik, semangat peserta didik sehingga pembelajaran PJOK dapat menyenangkan. Permainan ini dapat menyesuaikan dengan keadaan ataupun situasi dimanapun tempat pelaksanaannya.

Modifikasi permainan dalam KBBI merupakan hasil pengubahan dari keadaan semula dengan mengubah permainan yang telah ada atau membuat permainan yang belum ada. Helmi & Zaman (2009) berpendapat pengubahan dalam permainan modifikasi permainan yang dimaksud adalah untuk memberikan dampak bagi peserta didik pada proses pembelajaran agar mudah dan menarik karena permainan merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar dan akan menciptakan suasana santai dan

menyenangkan (dalam Masgumelar *et al.*, 2019). Karsono (2014) menjelaskan macam-macam permainan dalam modifikasi permainan adalah permainan ketepatan (*target games*), permainan serangan (*invasion games*), permainan jaring dan tembok (*net and wall games*), permainan penyerangan dan ketangkasan (*striking and fielding games*) (dalam Masgumelar *et al.*, 2019). Peserta didik (usia peserta didik sekolah dasar) mempunyai kemampuan dalam memproses informasi terhadap stimulasi yang diterima dari lingkungannya.

Modifikasi dalam permainan kasvol tidak hanya berfokus pada perubahan aturan, tetapi juga bisa mencakup variasi dalam teknik permainan, strategi, hingga penggunaan teknologi dalam latihan. Modifikasi ini sering kali dilakukan dengan tujuan untuk membuat permainan lebih inklusif, mengatasi keterbatasan fisik, dan menciptakan suasana kompetisi yang lebih adil. Permainan kasvol ini merupakan inovasi yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi serta menarik minat mereka. Guru PJOK biasanya kerap kesulitan dalam menentukan pendekatan yang dapat mengintegrasikan nilai-nilai bukan hanya pengetahuan namun sikap kedalam permainan. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa diperlukan inovasi dalam bentuk modifikasi permainan yang tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga mampu mendorong interaksi sosial, keterlibatan emosional, dan pengembangan nilai-nilai akademis.

Belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Harefa (2020) mengemukakan bahwa “Belajar adalah proses mental yang terjadi dalam diri seseorang, sehingga menyebabkan munculnya perubahan perilaku”. Sementara Dimiyati dan Mudjiono mengungkapkan bahwa belajar merupakan tindakan dan perilaku peserta didik yang kompleks. Harefa (2020) juga berpendapat bahwa “Belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses dimana suatu organisasi berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman.

Hasil belajar adalah segala sesuatu yang dapat dilakukan atau dikuasai peserta didik sebagai hasil pembelajaran. Faktor yang dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik dapat dibagi menjadi dua kategori yaitu internal dan eksternal. Faktor internal dapat dikelompokkan menjadi dua faktor: faktor psikis dan faktor fisik. Faktor psikis dapat mencakup kognitif, afektif, psikomotor, dan kepribadian. Faktor eksternal, yang juga disebut sebagai faktor sosial, dapat mencakup faktor keadaan keluarga, guru dan cara mengajar, lingkungan, dan kesempatan yang tersedia (Siregar, 2024). Hasil belajar PJOK dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk faktor internal, eksternal, dan pendekatan belajar peserta didik. Hal ini didukung dari hasil penelitian Nasution & Syaleh (2021) yang menunjukkan bahwa faktor internal, seperti motivasi dan keterampilan motorik, memiliki pengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik.

Selain itu, faktor eksternal seperti lingkungan belajar dan dukungan dari guru PJOK juga berperan penting. Dengan memahami faktor-faktor ini, pendidik dapat merancang strategi yang lebih efektif untuk meningkatkan hasil belajar PJOK.

Berdasarkan hasil observasi pada peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak ketika mereka sedang melakukan pembelajaran atau praktik mata pelajaran PJOK hasil data yang menurut pengamatan peneliti peserta didik kelas V di SDN 04 Sungai Melayu Rayak mendapatkan hasil rata-rata 68 kurang dari target yang telah ditentukan yaitu 80. Hal ini dibuktikan dari 26 peserta didik hanya 10 yang mencapai nilai KKM 75. Situasi ini terjadi karena peserta didik kurang memahami konsep-konsep materi PJOK, sehingga bisa menurunkan nilai mereka secara keseluruhan. Selain itu minat belajar yang rendah juga berkontribusi terhadap hasil belajar yang kurang optimal.

Hal lain yang penulis temui yaitu berdasarkan materi pembelajaran yang sudah menggunakan kurikulum Merdeka dimana pada saat proses pembelajaran PJOK dalam materi permainan bola kasti dan bola voli berlangsung guru PJOK memberikan materi kepada peserta didik hanya sebatas mengajarkan teknik dasar dan cara pelaksanaannya saja, tanpa adanya bentuk modifikasi yang diberikan oleh guru penjas untuk menarik keinginan peserta didik dalam belajar. Sehingga pada saat pembelajaran berlangsung banyak peserta didik yang kurang bersemangat, kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dikarenakan adanya kejenuhan

yang di rasakan oleh peserta didik dalam pembelajaran yang diberikan oleh guru dengan metode yang monoton. Kurangnya variasi permainan dalam pembelajaran PJOK yang dimodifikasi di SDN 04 Sungai Melayu Rayak dapat menjadi salah satu faktor yang membuat peserta didik kurang semangat dan kurang berminat untuk berpartisipasi aktif dalam pelajaran tersebut. Modifikasi permainan ini seharusnya menjadi salah satu metode yang efektif untuk meningkatkan minat dan kemampuan peserta didik dalam berolahraga, namun jika modifikasi tersebut tidak sesuai dengan kemampuan dan minat peserta didik, maka tujuan dari pembelajaran tersebut tidak akan tercapai.

Selama melakukan observasi peneliti menemukan permasalahan antara lain, yaitu: (1) terdapat 16 dari 26 peserta didik yang masih kurang memahami dan kurang menguasai tentang materi yang diberikan oleh guru PJOK, (2) terdapat 10 dari 26 peserta didik yang kurang antusias dalam mengikuti jalannya pembelajaran, (3) penyampaian materi yang masih monoton dan kurang bervariasi sehingga membuat peserta didik kurang berminat dalam mengikuti Pelajaran, dan (4) rendahnya minat peserta didik ditandai dengan peserta didik jarang bertanya dan kurang aktif saat materi maupun praktik PJOK. Permasalahan di atas menunjukkan bahwa ada beberapa hal yang perlu segera diperbaiki guna meningkatkan kualitas pembelajaran. Kesulitan peserta didik dalam memahami materi mungkin disebabkan oleh metode pengajaran yang tidak sesuai dengan gaya belajarnya, seperti terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang

menarik dan relevan. Kurangnya minat dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran juga menunjukkan perlunya metode pengajaran inovatif yang lebih menarik perhatian dan mampu mempertahankan fokus mereka. Oleh karena itu, guru perlu terus mengevaluasi dan mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih kreatif, kolaboratif, dan berpusat pada kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti tertarik untuk memberikan solusi yang tepat guna tercapainya pemahaman akan materi dan minat belajar peserta didik, yaitu korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Dengan memberikan pengembangan tersebut diharapkan mampu menjadi solusi yang tepat dalam proses pembelajaran.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas teridentifikasi berbagai masalah diantaranya:

1. Kurangnya pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK.
2. Kurangnya minat belajar pada peserta didik.
3. Rendahnya hasil belajar peserta didik terlihat dari data yaitu hasil rata-rata 68 kurang dari target yang telah ditentukan yaitu 80. Hal ini dibuktikan dari 26 peserta didik hanya 10 yang mencapai nilai KKM 75.

4. Kurangnya pemahaman dan penguasaan materi oleh peserta didik.

C. Pembatasan Masalah

Dari berbagai masalah yang muncul, maka perlu diadakan pembatasan masalah. Batasan masalah pada penelitian ini adalah korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

D. Rumusan Masalah

Mengacu pada pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana tingkat korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dengan hasil belajar peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak?
2. Bagaimana tingkat korelasi minat belajar peserta didik dengan hasil belajar di SDN 04 Sungai Melayu Rayak?
3. Bagaimana tingkat korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak?

E. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dengan hasil belajar peserta didik.
2. Mengetahui korelasi minat belajar dengan hasil belajar peserta didik.

3. Mengetahui korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar peserta didik.

F. Manfaat Penelitian

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada beberapa pihak sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya dan memberikan sumbangan atau referensi ilmiah bagi PJOK, khususnya mengenai pemahaman tentang modifikasi permainan dan minat belajar PJOK terhadap hasil belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil Penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kemampuan penulis dan mendorong peneliti untuk belajar memahami, mengetahui, menganalisis dan memecahkan masalah. Dapat menambah wawasan dan pengalaman langsung tentang cara meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik.

b. Bagi Guru PJOK

Dapat digunakan untuk mengetahui hubungan pemahaman tentang modifikasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar peserta didik. menambah pengetahuan dan sumbangan pemikiran tentang cara

mengembangkan kemampuan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik melalui modifikasi permainan yang dibuat oleh guru PJOK.

c. Bagi Peserta Didik

Peserta didik sebagai subjek penelitian, diharapkan dapat memperoleh pengalaman langsung mengenai modifikasi permainan yang di buat oleh guru PJOK. Dan peserta didik dapat tertarik mengikuti pelajaran PJOK sehingga perkembangan kemampuan olahraga dan minat belajar pada peserta didik dapat meningkat.

d. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui tentang hubungan modifikasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar peserta didik dapat memberikan solusi.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

a. Pengertian

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai perorangan atau anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan dan perkembangan watak serta kepribadian yang harmonis dalam rangka pembentukan manusia Indonesia berkualitas berdasarkan Pancasila. Secara eksplisit istilah PJOK dibedakan dengan olahraga. Dalam arti sempit olahraga diidentikkan sebagai gerak badan (Arifin, 2017, p. 82).

PJOK merupakan mata pelajaran yang kompleks, karena didalam PJOK peserta didik beraktivitas dengan cara menggabungkan pola pikir dan aktivitas fisik sebagai media untuk mencapai Tujuan Pendidikan Nasional. Aktivitas fisik ini dapat berupa kegiatan permainan yang dapat berbentuk pertandingan perlombaan dan pelatihan yang kesemuanya berorientasi untuk mendidik peserta didik agar menjadi manusia seutuhnya (Pratiwi & Asri, 2020, p. 2). Dengan PJOK, maka peserta didik di usia sekolah

dasar sampai sekolah menengah dapat melakukan aktivitas jasmani, mengembangkan potensi fisik, melakukan pola hidup sehat dan mengembangkan karakter. Batasan PJOK yang ditetapkan oleh UNESCO dalam *International Charter of Psychology Education of Sport*, menurut Kemendiknas, dalam Arifin (2017, p. 82-83) bahwa PJOK adalah suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu maupun seseorang anggota masyarakat yang melakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka memperoleh peningkatan kemampuan dan keterampilan jasmani serta kecerdasan kemampuan watak.

b. Tujuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

PJOK itu adalah wahana untuk mendidik peserta didik. Para ahli sepakat, bahwa PJOK merupakan “alat” untuk membina peserta didik muda agar kelak mereka mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat disepanjang hayatnya. Tujuan ini akan dicapai melalui penyediaan pengalaman langsung dan nyata berupa aktivitas jasmani. Taufik (2020, p. 36) menyatakan bahwa PJOK memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk:

- 1) Mengembangkan pengetahuan dan keterampilan yang berkaitan dengan aktivitas jasmani, perkembangan estetika, dan perkembangan sosial.

- 2) Mengembangkan kepercayaan diri dan kemampuan untuk menguasai keterampilan gerak dasar yang akan mendorong partisipasinya dalam aneka aktivitas jasmani.
- 3) Memperoleh dan mempertahankan derajat kebugaran jasmani yang optimal untuk melaksanakan tugas sehari-hari secara efisien dan terkendali.
- 4) Mengembangkan nilai-nilai pribadi melalui partisipasi dalam aktivitas jasmani baik secara kelompok maupun perseorangan.
- 5) Berpartisipasi dalam aktivitas jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan sosial yang memungkinkan peserta didik berfungsi secara efektif dalam hubungan antar orang.
- 6) Menikmati kesenangan kerianan melalui aktivitas jasmani termasuk permainan olahraga.

c. Aspek Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Jika pelajaran lain lebih mementingkan pengembangan intelektual, maka melalui PJOK terbina sekaligus aspek penalaran, sikap dan keterampilan. Ada tiga sumbangan unik dari PJOK, yaitu:

- 1) Meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan peserta didik.
- 2) Meningkatkan terkuasainya keterampilan fisik yang kaya.
- 3) Meningkatkan pengertian peserta didik dalam prinsip-prinsip gerak serta bagaimana menerapkan dalam gerak praktik.

Mustafa dan Dwiyo (2020) menyatakan bahwa “PJOK disekolah merupakan tujuan pengajar untuk membuat peserta didik bugar, dan dapat membantu peserta didik menciptakan gerakan baru yang didapatkan di pembelajaran PJOK”.

Diringkaskan dalam terminologi yang populer, maka tujuan pembelajaran PJOK itu harus mencakup tujuan dalam domain psikomotorik, domain kognitif, dan tak kalah pentingnya dalam domain afektif. Domain kognitif mencakup pengetahuan tentang fakta, konsep, dan lebih penting lagi adalah penalaran dan kemampuan memecahkan masalah. Aspek kognitif dalam PJOK, tidak saja menyangkut penguasaan pengetahuan faktual semata-mata, tetapi meliputi pula pemahaman terhadap gejala gerak dan prinsipnya, termasuk yang berkaitan dengan landasan ilmiah PJOK serta manfaat pengisian waktu luang (Rumawatine, 2024).

d. Manfaat PJOK

Manfaat PJOK pada peserta didik, dapat meningkatkan kesiagaan peserta didik untuk siap menghadapi tugas dan aktivitas dalam bekerja dan pengisian waktu senggang yang bermanfaat (Pratiwi & Asri, 2020, p. 5). Mata Pelajaran PJOK juga memiliki manfaat yaitu menjaga kebugaran dan kesehatan, serta memberikan pengalaman pada peserta didik untuk mempelajari pola hidup sehat (Mustafa, 2021).

2. Modifikasi Permainan

a. Pengertian

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur pokok dari apa yang dimodifikasi (Didik, 2021). Aip & Yoyo (2005) (dalam Nurhasanah *et al.*, 2017, p. 23) berpendapat bahwa modifikasi merupakan usaha dalam terlaksananya proses pembelajaran agar lebih menyenangkan. Modifikasi dibuat dengan semenarik mungkin agar peserta didik lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik menjadi lebih terangsang dan terlatih dengan baik dalam pembelajaran.

Bahagia (2000) (dalam Sabillah, Basuki, dan Ahmad, 2023, p. 66), menegaskan bahwasanya modifikasi merupakan usaha yang dapat dilakukan oleh guru PJOK agar pembelajaran mencerminkan *developmentally appropriate practice*. Modifikasi permainan dalam KBBI merupakan hasil pengubahan dari keadaan semula dengan mengubah permainan yang telah ada atau membuat permainan yang belum ada. Helmi & Zaman (2009) berpendapat pengubahan dalam permainan modifikasi permainan yang dimaksud adalah untuk memberikan dampak bagi peserta didik pada proses pembelajaran

agar mudah dan menarik karena permainan merupakan sebuah metode yang baik digunakan untuk belajar dan akan menciptakan suasana santai dan menyenangkan dalam Masgumelar *et al.*, (2019). Karsono (2014) menjelaskan macam-macam permainan dalam modifikasi permainan adalah permainan ketepatan (*target games*), permainan serangan (*invasion games*), permainan jaring dan tembok (*net and wall games*), permainan penyerangan dan ketangkasan (*striking and fielding games*) dalam Masgumelar *et al.* (2019).

b. Tujuan Modifikasi

Firmana (2017, p. 76) berpendapat bahwa tujuan modifikasi dalam mata pelajaran PJOK yaitu agar peserta didik memperoleh kepuasan dalam mengikuti pelajaran, meningkatkan keberhasilan dalam berpartisipasi dan peserta didik dapat melakukan pola gerak secara benar. Dengan kata lain, untuk memudahkan agar permainan tersebut dapat dikuasai dan dimengerti perlu kiranya dilakukan modifikasi. Manfaat yang diperoleh dari modifikasi adalah untuk memudahkan pelaksanaan sehingga diharapkan peserta didik akan menaruh minat mempelajari permainan ini dengan sungguh-sungguh.

Modifikasi pembelajaran dapat dikaitkan pula dengan tujuan pembelajaran, dari mulai tujuan yang paling rendah sampai dengan tujuan yang paling tinggi. Budi (2021) menjelaskan 3 (tiga) komponen tersebut antara lain: (1) tujuan perluasan maksudnya

adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan bentuk atau wujud keterampilan yang dipelajarinya tanpa memperhatikan aspek efisiensi atau efektifitasnya, (2) tujuan penghalusan maksudnya adalah tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan melakukan gerak secara efisien, (3) tujuan penerapan maksudnya tujuan pembelajaran yang lebih menekankan pada perolehan pengetahuan dan kemampuan tentang efektif tidaknya gerakan yang dilakukan melalui kriteria tertentu sesuai dengan tingkat kemampuan peserta didik.

c. Modifikasi Permainan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

Kiram (1992) dalam Yukaisep, Khairuddin, & Muchlis, (2020) menjelaskan terdapat 4 (empat) unsur yang perlu diperhatikan dalam memodifikasi olahraga, yaitu: (a) modifikasi ukuran lapangan, (b) modifikasi peralatan, (c) modifikasi lamanya permainan, (d) modifikasi peraturan permainan.

Setiap pembelajaran yang di dalamnya memiliki materi pembelajaran, akan selalu berkembang dari waktu ke waktu. Proses perkembangan tersebut akan selalu membutuhkan inovasi dan modifikasi sebagai penunjang kesuksesan proses pembelajaran. Pembelajaran PJOK yang merupakan pembelajaran dengan

menggunakan aktifitas fisik dan praktik langsung di lapangan juga memerlukan adanya modifikasi (Mariana, 2019).

Modifikasi secara umum dapat diartikan sebagai usaha untuk mengubah atau menyesuaikan. Namun secara khusus modifikasi adalah suatu upaya yang dilakukan untuk menciptakan dan menampilkan sesuatu hal yang baru, unik, dan menarik tanpa menghilangkan unsur-unsur pokok dari apa yang dimodifikasi (Didik, 2021).

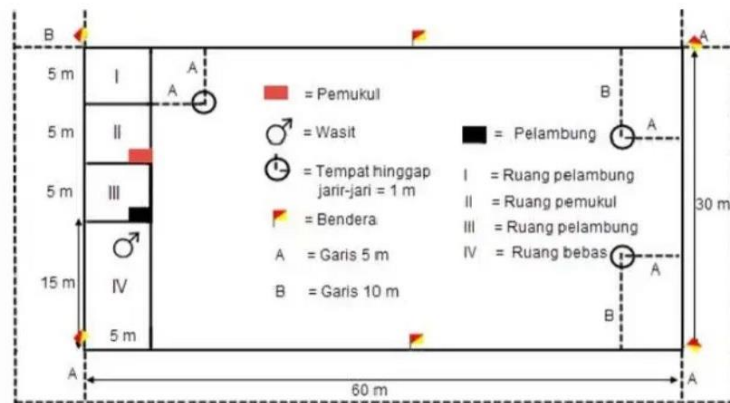
Bahagia & Suherman (2000) dalam Budi (2021) menjelaskan bahwa modifikasi juga tidak terfokus pada satu arah saja, tetapi ada modifikasi tujuan pembelajaran, modifikasi materi pembelajaran, modifikasi kondisi lingkungan pembelajaran dan modifikasi evaluasi pembelajaran. Oleh karena itu dalam melakukan modifikasi pembelajaran PJOK, guru harus memperhatikan prinsip modifikasi, sehingga proses pembelajaran tetap dapat diikuti peserta didik karena sesuai dengan perkembangan kemampuan motorik peserta didik. Dalam pembelajaran kesegaran kita kenal komponennya (misalnya kekuatan dan fleksibilitas). Dalam pembelajaran *skill* kita kenal klasifikasinya (misalnya *open* dan *close skill*). Dalam pembelajaran konsep gerak kita kenal klasifikasinya (misalnya prinsip dan kualitas gerak).

Salah satu modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK ialah permainan kasti-voli atau yang lebih dikenal dengan kasvol. Modifikasi permainan kasvol bisa mencakup :

a. Sarana dan prasarana

1) Lapangan Permainan : Bentuk lapangan yaitu menggunakan lapangan bola kasti.

Gambar 1. Lapangan Permainan



- 2) Bola yang digunakan dalam permainan ini adalah bola voli.
- 3) Stopwatch.
- 4) Peluit.
- 5) Tiang hinggap.

b. Cara permainan

Modifikasi Permainan Kasvol ini merupakan gabungan dari 2 (dua) permainan olahraga bola kasti dan bola voli. Dalam permainan ini penggunaan pemukul dan bola kasti tidak ada dalam kasvol, karena bola voli atau tangan peserta didik digunakan sebagai gantinya. kasvol lebih kompetitif dan menyenangkan untuk dimainkan dengan menawarkan pemain kesempatan untuk belajar bagaimana melakukan servis dalam lingkungan yang kompetitif.

c. Aturan permainan

Aturan permainan kasvol ini adalah sebagai berikut :

- 1) Dimainkan oleh 2 regu, tiap regu berjumlah 12 orang dimana regu yang main disebut partai pemukul dan yang jaga disebut partai lapangan.
- 2) Seorang pemukul yang benar pukulannya dapat kembali ke ruang bebas atas pukulannya sendiri nilai 2, Kejadian tersebut disebut *RUN*.
- 3) Bola dipegang pelambung dan pelambung berdiri pada tempatnya. Pada pukulan salah atau tidak kena.
- 4) Setelah pukulan benar dan setelah pukulan tidak kena serta partai lapangan memainkan bola.

- 5) Pergantian tidak bebas terjadi apabila regu pemukul terkena bola yang dilempar oleh regu lapangan sehingga akan terjadi pergantian posisi antara jaga dan memukul.
- 6) Sudah menangkap bola sebanyak 3 kali, memukul 3 kali salah, ruang bebas di bakar, seorang pelari keluar dari lapangan, anggota regu pemukul keluar dari ruang bebas dan regu pemukul merugikan lawan.

3. Kurikulum Merdeka dalam Pembelajaran PJOK

Kurikulum Merdeka merupakan kurikulum yang menekankan pada pembelajaran yang fleksibel, berorientasi pada peserta didik, dan memberi ruang lebih besar bagi pengembangan karakter serta kompetensi siswa. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran dirancang agar lebih relevan dengan kebutuhan dan tahap perkembangan peserta didik, termasuk dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Pada tingkat Sekolah Dasar (SD), pembelajaran PJOK bertujuan untuk mengembangkan keterampilan gerak, kebugaran jasmani, dan karakter melalui aktivitas fisik yang menyenangkan. Kurikulum Merdeka memberikan kebebasan bagi guru untuk melakukan penyesuaian terhadap materi, metode, serta bentuk aktivitas yang sesuai dengan konteks sekolah dan karakteristik siswa.

Salah satu prinsip utama dalam Kurikulum Merdeka adalah pembelajaran yang berdiferensiasi. Dalam konteks PJOK, hal ini dapat

diwujudkan melalui modifikasi permainan yang disesuaikan dengan kemampuan dan kebutuhan peserta didik. Permainan kasvol, sebagai bentuk modifikasi dari permainan bola voli, merupakan contoh konkret dari penerapan prinsip ini. Dengan memodifikasi peraturan, ukuran lapangan, jumlah pemain, serta alat yang digunakan, guru dapat menciptakan pengalaman belajar yang inklusif, menyenangkan, dan bermakna bagi seluruh peserta didik. Modifikasi permainan kasvol tidak hanya bertujuan untuk memudahkan siswa mengikuti kegiatan, tetapi juga sebagai sarana untuk mengembangkan pemahaman konsep gerak dan nilai-nilai positif seperti kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab.

Dalam Kurikulum Merdeka, minat belajar merupakan salah satu komponen penting yang harus diperhatikan oleh guru dalam proses pembelajaran. Ketika peserta didik memiliki minat yang tinggi terhadap suatu aktivitas, maka mereka akan lebih aktif terlibat dan termotivasi untuk belajar. Hal ini secara langsung berdampak pada peningkatan hasil belajar, baik dalam ranah kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

4. Minat Belajar Peserta Didik

a. Pengertian Minat Belajar

Hidi dan Renniger (2016) mengatakan bahwa minat mempengaruhi tiga aspek penting dalam pengetahuan seseorang yaitu perhatian, tujuan dan tingkat pembelajaran (dalam Suliantini,

2022, p. 16). Hidi (2006) berpendapat jika motivasi hanya sebagai faktor untuk pendorong pengetahuan, maka minat bukan hanya sebagai faktor pendorong pengetahuan namun juga sebagai faktor pendorong sikap (dalam Nurhasanah & Sobandi, 2016, p. 130). Minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Slameto (2015) menyatakan minat belajar merupakan kecenderungan tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang (dalam Sarah *et al.* 2021, p. 14). Sedangkan Korompot *et al.* (2020) berpendapat bahwa minat belajar, adalah karakteristik kemampuan seseorang, berupa kekuatan khusus yang terdapat didalam diri seseorang, yang kecenderungannya atau keinginannya sangat tinggi atau sangat suka terhadap belajar, yang termanifestasi dalam bentuk kesukaan, pemusatan perhatian, dan keaktifan pada kegiatan belajar. Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa minat belajar merupakan perilaku seseorang yang menunjukkan keantusiasan, ketertarikan serta keaktifan dalam melakukan kegiatan belajar.

Secara bahasa minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu. Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas, tanpa ada yang menyuruh.

Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Minat mengandung unsur kognisi (menenal), emosi (perasaan), dan konasi (kehendak). Oleh sebab itu, minat dianggap sebagai respon yang sadar, sebab jika tidak demikian, minat tidak akan mempunyai arti apa-apa. Unsur kognisi maksudnya adalah minat itu didahului oleh pengetahuan dan informasi mengenai objek yang dituju oleh minat tersebut, ada unsur emosi karena dalam partisipasi atau pengalaman itu disertai oleh perasaan tertentu, seperti rasa senang, sedangkan unsur konasi merupakan kelanjutan dari unsur kognisi. Dari ketiga unsur inilah yang diwujudkan dalam bentuk kemauan dan hasrat untuk melakukan suatu kegiatan.

Minat sangat erat hubungannya dengan belajar, belajar tanpa minat akan terasa menjemukan, dalam kenyataannya tidak semua belajar peserta didik didorong oleh faktor minatnya sendiri, ada yang mengembangkan minatnya terhadap materi pelajaran dikarenakan pengaruh dari gurunya, temannya, orang tuanya. Oleh sebab itu, sudah menjadi kewajiban dan tanggung jawab sekolah untuk menyediakan situasi dan kondisi yang bisa merangsang minat peserta didik terhadap belajar. Minat belajar juga termasuk aspek psikologi seseorang yang muncul dalam diri dengan berbagai gejala seperti: gairah, kemauan, perasaan suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi

mencari pengetahuan dan pengalaman. Oleh karena itu minat dapat dikatakan bergantung kepada faktor internal dari individu (peserta didik) yang ditunjukkan melalui keantusiasan dalam berpartisipasi serta keaktifan dalam belajar.

b. Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat belajar adalah karakteristik kemampuan dan pemusatan perhatian pada suatu masalah atau topik yang dibicarakan (Rusmiati, 2017, p. 23). Dalam proses belajar mengajar guru PJOK melakukan tugasnya tidak hanya menyampaikan materi kepada peserta didik, tetapi ia juga dituntut untuk membantu keberhasilan dalam menyampaikan materi pelajaran yaitu dengan cara mengevaluasi hasil belajar mengajar.

Upaya memberikan evaluasi belajar mengajar yaitu untuk mengetahui hasil belajar matematika peserta didik. Kegiatan evaluasi belajar mengajar berkaitan erat dengan kegiatan pengukuran yang berupa tes hasil belajar. Hasil dari tes tersebut tiada lain adalah berupa nilai. Menurut Sudjana “evaluasi adalah pemberian cara bekerja, pemecahan, metode, materi dll”. Dilihat dari segi tersebut maka dalam evaluasi perlu ada suatu kriteria atau standar tertentu. Dimiyati dan Mudjiono (2009) (dalam Murni, 2018, p. 301) menyatakan berdasarkan pengertian evaluasi hasil belajar tujuan utamanya adalah untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang diperoleh oleh peserta didik setelah mengikuti suatu kegiatan

pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan evaluasi hasil belajar tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau simbol atau angka.

Minat itu tidak muncul dengan sendirinya akan tetapi banyak faktor yang dapat mempengaruhi munculnya minat belajar. Minat belajar didapatkan tidak hanya dari diri seseorang (faktor internal) akan tetapi terdapat pula dari luar diri peserta didik (faktor eksternal). Hal ini didukung oleh pendapat Fadilah (2016) (dalam Korompot *et al.* 2020, p. 42) yang menyatakan bahwa minat belajar dipengaruhi oleh faktor-faktor yang saling berhubungan erat dan tidak dapat berdiri sendiri. Faktor-faktor yang memengaruhi ialah motivasi, sikap terhadap guru dan pelajaran, keluarga, fasilitas sekolah dan teman pergaulan. Faktor-faktor dari diri peserta didik mencakup kecerdasan, strategi belajar, motivasi, minat belajar dan sebagainya. Motivasi berfungsi sebagai motor penggerak aktivitas.

Sedangkan Fuad dan Zuraini (2016) (dalam Korompot *et al.* 2020, pp. 42) menyampaikan ada beberapa faktor yang mempengaruhi minat belajar, antara lain:

- 1) Faktor dalam diri peserta didik (internal)

Faktor dalam diri peserta didik (internal) merupakan faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik yang berasal dari peserta didik sendiri. Faktor tersebut terdiri dari: (1) aspek jasmaniah yaitu kondisi fisik atau kesehatan jasmani dari

individu yang prima sehingga dapat mendukung keberhasilan proses pembelajaran dan dapat mempengaruhi semangat peserta didik. Namun jika kesehatan fisik menurun terutama indera penglihatan dan pendengaran dapat menyebabkan berkurangnya minat belajar pada dirinya, (2) aspek psikologis (kejiwaan) meliputi perhatian, pengamatan, tanggapan, fantasi, ingatan, berfikir, bakat dan motif.

2) Faktor dari luar diri peserta didik (eksternal)

Faktor dari luar diri peserta didik meliputi: (1) keluarga, peran keluarga sangat besar dalam menciptakan minat belajar peserta didik. Cara orang tua mengajar dapat mempengaruhi minat belajar peserta didik. Orang tua harus siap sedia jika peserta didik kesulitan dalam memahami materi karena keluarga merupakan lembaga pendidikan yang pertama bagi peserta didik, (2) sekolah, faktor dari sekolah meliputi metode mengajar, kurikulum, sarana, prasarana belajar, sumber belajar, media pembelajaran, hubungan peserta didik dengan temannya, kegiatan ekstrakurikuler, serta guru dan staf sekolah. Pendidik harus memberikan proses pembelajaran yang baik dengan memperhatikan karakter dari peserta didik sehingga dapat tercipta proses pembelajaran yang menyenangkan, (3) lingkungan masyarakat, meliputi hubungan dengan teman bergaul, kegiatan masyarakat, dan lingkungan tempat tinggal.

Banyak kegiatan masyarakat yang dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik seperti karang taruna, peserta didik dapat belajar berorganisasi.

5. Hasil Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK)

a. Pengertian

Gagne & Driscoll (1988) (dalam Andriani, 2016) berpendapat bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki peserta didik sebagai akibat berbuat belajar dan dapat diamati melalui penampilan peserta didik. Sedangkan Harefa (2020, p. 6) mengatakan “hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh peserta didik setelah dilaksanakannya penilaian atau evaluasi”.

Hasil belajar adalah hasil pembelajaran dari suatu individu tersebut berinteraksi secara aktif dan positif dengan lingkungannya. Gagne dan Briggs (1991) (dalam Nurrita, 2018. p. 175) menyampaikan hasil belajar adalah kemampuan seseorang setelah mengikuti proses pembelajaran tertentu. Berdasarkan teori *Taksonomi Bloom*, hasil belajar dicapai melalui tiga kategori ranah yaitu ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Ranah kognitif terdiri dari enam aspek yaitu ranah ingatan (C1), ranah pemahaman (C2), ranah penerapan (C3), ranah analisis (C4), sintesis (C5) dan ranah penilaian (C6).

Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah melewati proses pembelajaran dilihat dari nilai yang diperoleh.

b. Tipe-Tipe Hasil Belajar

Krathwol *et al.* (2016) (dalam Rivai 2021, p. 697) mengategorikan tiga aspek dalam taksonomi pembelajaran yaitu hasil belajar aspek kognitif, aspek afektif, dan aspek psikomotorik. Berikut penjabarannya:

1) Aspek Kognitif

Aspek kognitif ialah kemampuan yang berkaitan dengan berpikir, mengetahui, dan memecahkan masalah seperti area yang membahas tujuan pembelajaran berkenaan dengan proses mental dari tingkat pengetahuan rendah ke tingkat yang lebih tinggi. Dengan kata lain ranah kognitif menekankan pada kemampuan intelektual seperti pengetahuan dan keterampilan berpikir peserta didik.

2) Aspek Afektif

Aspek afektif ialah kemampuan yang berhubungan dengan sikap, nilai, minat, dan apresiasi. Ranah afektif ini terdiri dari tujuan pembelajaran yang menjelaskan perubahan sikap, minat, nilai-nilai dan pengembangan apresiasi serta penyesuaian.

3) Aspek Psikomotorik

Aspek psikomotorik merupakan cangkupan tujuan yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) yang bersifat manual atau motorik. Ranah psikomotorik juga mencakup perubahan perilaku peserta didik yang ditunjukkan setelah mempelajari keterampilan fisik tertentu.

C. Hal yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Belajar yang merupakan proses kegiatan untuk mengubah tingkah laku peserta didik, banyak faktor yang mempengaruhinya. Diantaranya adalah faktor motivasi yang berfungsi sebagai usaha dalam pencapaian prestasi. Adanya motivasi yang baik dalam proses belajar akan mendapatkan hasil yang baik pula. Dengan kata lain, jika ada usaha yang tekun serta dilandasi motivasi yang kuat, maka seseorang yang belajar akan mendapatkan prestasi yang baik. Artinya intensitas motivasi peserta didik akan sangat menentukan pencapaian prestasinya dalam belajar (Sunarti, 2021).

Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik yaitu motivasi. Motivasi adalah dorongan dasar yang menggerakkan seseorang bertingkah laku. Dorongan ini berada pada diri seseorang yang menggerakkan untuk melakukan sesuatu yang sesuai dengan dorongan dalam dirinya. Oleh karena itu, perbuatan seseorang yang didasarkan atas motivasi tertentu mengandung tema sesuai dengan motivasi yang mendasarinya. Motivasi ini sangat menarik untuk

dipelajari dan diterapkan dalam proses belajar mengajar khususnya dalam PJOK.

Slameto (2013) (dalam Sari *et al.*, 2024) menyatakan ada dua faktor mempengaruhi keberhasilan seseorang dalam belajar, yaitu faktor internal (dari dalam diri peserta didik) meliputi: faktor jasmaniah (seperti: kesehatan dan cacat tubuh), faktor psikologis (seperti: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan), dan keaktifan peserta didik dalam bermasyarakat, serta faktor ektern yang meliputi: faktor keluarga (meliputi: cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah tangga, keadaan ekonomi keluarga, pengertian orang tua, dan latar belakang kebudayaan), faktor sekolah (meliputi: metode mengajar, kurikulum, hubungan guru dengan peserta didik, peserta didik dengan peserta didik dan disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, standar pelajaran di atas ukuran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah), faktor masyarakat (meliputi: kegiatan peserta didik dalam masyarakat, media massa, teman bergaul, dan bentuk kehidupan masyarakat).

6. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK memiliki korelasi yang sangat penting terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini berkaitan dengan bagaimana modifikasi permainan dapat mempengaruhi pemahaman, keterampilan, dan perkembangan fisik

peserta didik dalam berbagai aspek. Terkait hal itu, Lestari (2015) menyatakan modifikasi permainan adalah upaya untuk menyampaikan materi dengan cara yang lebih sederhana dengan alat dan peraturan yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Tujuannya adalah untuk mempermudah proses belajar mengajar, menyampaikan materi secara kreatif dan inovatif, dan membuat peserta didik lebih antusias dan senang saat belajar. Pendapat tersebut didukung oleh hasil penelitian yang dilakukan Mahfud *et al.* (2024) yaitu melalui modifikasi permainan kasvol dapat meningkatkan hasil pembelajaran servis bawah bola voli pada peserta didik sebesar 21,87%. Berdasarkan pernyataan tersebut dapat disimpulkan bahwa pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

7. Korelasi Minat Belajar pada Pelajaran PJOK Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik

Minat belajar memiliki korelasi yang sangat kuat terhadap hasil belajar peserta didik, termasuk dalam pelajaran PJOK. Minat belajar adalah apa yang menarik peserta didik dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Semakin tinggi minat peserta didik terhadap pelajaran, semakin besar kemungkinan mereka akan berhasil. Firmansyah (2015) menyatakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah melewati proses belajar. Oleh karena itu, jika seorang guru ingin mencapai hasil yang

baik dalam kegiatan pembelajarannya, mereka harus dapat menumbuhkan minat peserta didik untuk mengikutinya. Jika peserta didik sudah berminat, mereka akan dengan mudah memahami dan memahami apa yang disampaikan oleh guru sehingga hasil belajar peserta didiknya bisa meningkat.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Penelitian yang dilakukan oleh Fajar Fahrerozi (2021) yang berjudul “Hubungan Persepsi, Motivasi, Minat terhadap Hasil Belajar pada Permainan Bola Voli di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara persepsi, motivasi dan minat terhadap hasil belajar pada permainan bola voli. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara persepsi, motivasi, minat terhadap hasil belajar peserta didik. Relevansi penelitian ini adalah minat belajar sebagai variabel indenpenden.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Cundra Bahar, Edo Yuliandri Pratama dan Dhyki Marselino (2022) yang berjudul “Hubungan Minat Olahraga terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII di SMPN 23 Kerinci pada Mata Pelajaran Penjaskes”. Pada penelitian Cundra Bahar, Edo Yuliandri Pratama dan Dhyki Marselino bertujuan untuk mengetahui (1) minat olahraga siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Kerinci, (2) hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran Penjas, (3) membuktikan ada tidaknya hubungan minat olahraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII

di SMP Negeri 23 Kerinci pada mata pelajaran Penjaskes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian dari analisis data ditemukan hubungan antara minat olahraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Kerinci pada mata pelajaran Penjaskes, terlihat dari data yang menunjukkan r_{hitung} (0,574 lebih besar dari pada r_{tabel} 0,444) pada taraf signifikan 5%, atau dapat diformulasikan $0,574 > 0,444$. Jika dilihat dari tabel interpretasi “ r ” *product moment* r -hitung (0,574) terletak pada titik 0,40-0,60, maka dapat dikatakan mempunyai hubungan yang cukup kuat. Relevansi penelitian ini adalah minat olahraga sebagai variabel indenpenden.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Veramya Maria Marta Flora Babang, Maria Dolorasa Fernandez dan Oswaldus Arto (2023) yang berjudul “Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Naikoten 2 Kupang Tahun Pelajaran 2022”. Pada Penelitian Veramya Maria Marta Flora Babang, Maria Dolorasa Fernandez dan Oswaldus Arto bertujuan untuk mengetahui hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran PJOK di SDN Naikoten 2 Kupang tahun ajaran 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Relevansi penelitian ini adalah minat belajar sebagai variabel indenpenden.

4. Penelitian yang dilakukan oleh Veramyta Maria Marta Flora Babang, Maria Dolorasa Fernandez dan Oswaldus Arto (2023) yang berjudul “Hubungan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Naikoten 2 Kupang Tahun Pelajaran 2022”. Pada Penelitian Veramyta Maria Marta Flora Babang, Maria Dolorasa Fernandez dan Oswaldus Arto bertujuan untuk mengetahui hubungan minat belajar siswa dengan hasil belajar mata pelajaran PJOK di SDN Naikoten 2 Kupang tahun ajaran 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah korelasi *product moment*. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Relevansi penelitian ini adalah minat belajar sebagai variabel indenpenden.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Fajrizal, Zikrur Rahmat, dan Didi Yudha Pranata (2020) yang berjudul “Hubungan minat dengan hasil teknik dasar permainan sepak bola pada peserta didik kelas V SD Negeri Leungah Kabupaten Aceh Besar”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan minat belajar dengan hasil teknik dasar permainan sepak bola pada peserta didik kelas V SDN Leungah Kabupaten Aceh Besar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif korelasional. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil teknik dasar permainan sepak bola pada peserta didik kelas V SDN Leungah

Kabupaten Aceh Besar. Relevansi penelitian ini adalah minat belajar sebagai variabel indenpenden.

6. Penelitian yang dilakukan oleh Rico Armansyah Cipto Nugroho (2022) yang berjudul “Hubungan minat belajar terhadap hasil belajar siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di Madrasah Tsanawiyah Al-Hamidiyah Kabupaten Malang”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk menelusuri ada tidaknya hubungan minat belajar terhadap hasil belajar di Madrasah Tsanawiyah Al-Hamidiyah Kabupaten Malang. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu ada hubungan yang signifikan antara minat belajar siswa terhadap hasil belajar siswa. Dari output tersebut diperoleh koefiensi determinasi (r^2) sejumlah 0.700 yang mengandung pengertian bahwa pengaruh variabel bebas (minat) terhadap variabel terikat (hasil belajar) ialah sejumlah 70%. Kesimpulan secara keseluruhan minat belajar terhadap hasil belajar sangat baik atau signifikan akan tetapi perlu adanya perhatian dari pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas sarana dan prasana supaya murid tetap berminat mengikuti pembelajaran penjas. Relevansi penelitian ini adalah minat belajar sebagai variabel indenpenden.
7. Penelitian yang dilakukan oleh Sahrul Mami, Suhardianto, Kurnia Rusli, dan Aminuddin (2022) yang berjudul “Hubungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMP Negeri 5 Satap Biringbulu Kab. Gowa”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk

mengetahui hubungan minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar PJOK Peserta didik SMP Negeri 5 Satap Biringbulu. Pendekatan penelitian ini merupakan pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu Terdapat hubungan minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK, ada Hubungan terhadap hasil belajar PJOK Siswa SMPN 5 Satap Biringbulu Kabupaten Gowa. Relevansi penelitian ini adalah minat belajar sebagai variabel indenpenden.

8. Penelitian yang dilakukan oleh Santa Lesman (2023) yang berjudul “Hubungan Media Modifikasi dengan Motivasi Belajar Penjas”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk untuk mengetahui hubungan antara media modifikasi dengan motivasi belajar penjas. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan korelasional. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara media modifikasi dengan motivasi belajar penjas pada siswa di SMAN 1 Bojongmangu. Relevansi penelitian ini adalah Media Modifikasi sebagai variabel indenpenden.
9. Penelitian yang dilakukan oleh Fadhilah Wirda Lathifa, Fatin Yuliana, Riki Wahyu Saputro, Wanda Dwi Nastiti, Ftriyah Amaliyah (2023) yang berjudul “Hubungan Minat Bakat Olahraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Gemiring Kidul pada Mata Pelajaran PJOK”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk hubungan minat bakat olahraga terhadap hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Gemiring Kidul pada mata pelajaran PJOK. Metode yang digunakan dalam penelitian ini

adalah pendekatan kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu terdapat hubungan antara minat bakat olahraga dengan hasil belajar siswa kelas V SDN 01 Gemiring Kidul pada mata pelajaran PJOK. Relevansi penelitian ini adalah minat bakat olahraga sebagai variabel indenpenden

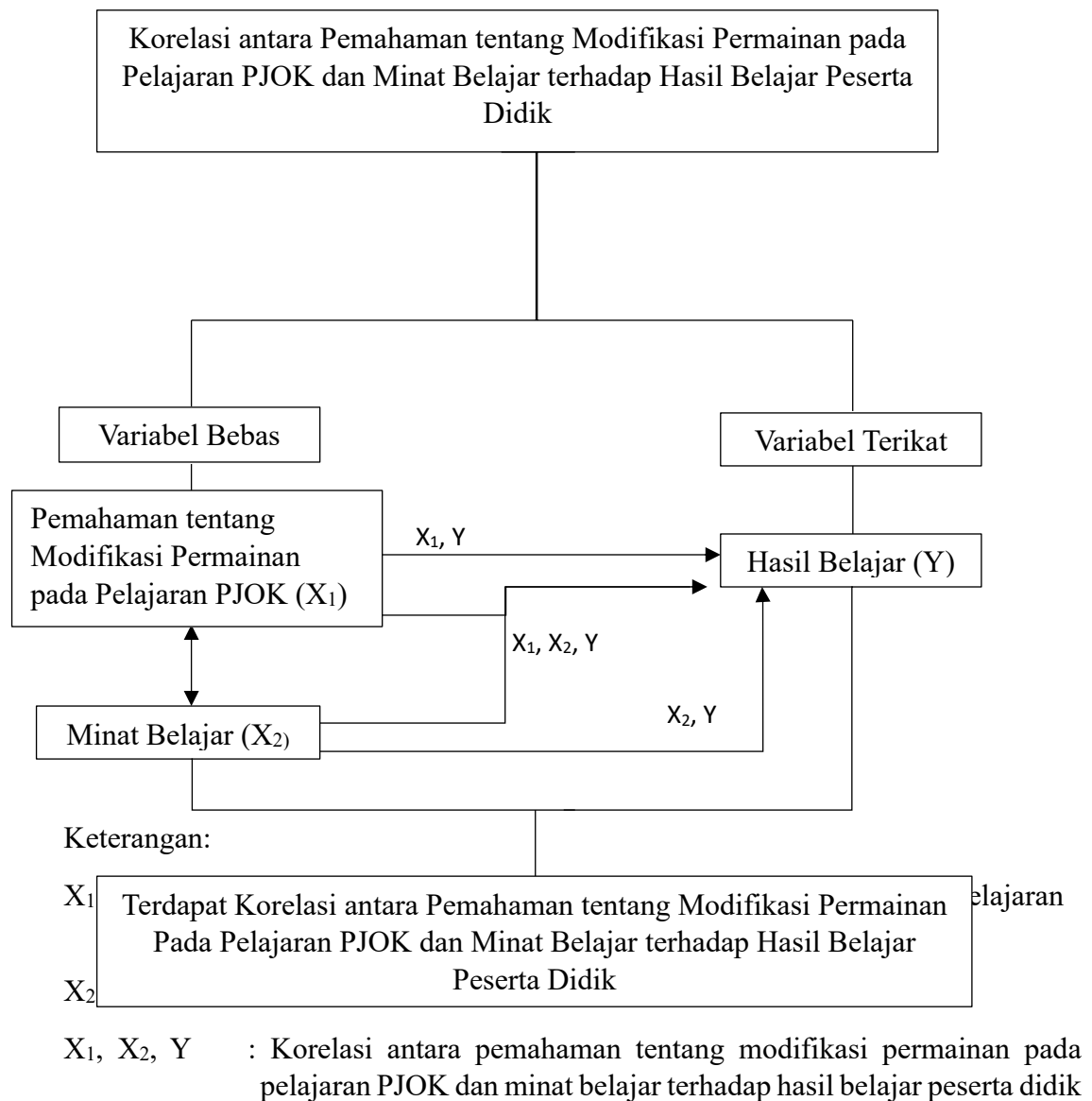
10. Penelitian yang dilakukan oleh Cundra Bahar, Edo Yuliandra Pratama, dan Dhyki Marselino (2022) yang berjudul “Hubungan Minat Olahraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 23 Kerinci Pada Mata Pelajaran Penjaskes”. Pada Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) minat olahraga siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Kerinci, (2) hasil belajar siswa kelas VII pada mata pelajaran penjas, (3) membuktikan ada tidaknya hubungan minat olahraga terhadap hasil belajar siswa kelas VII di SMP Negeri 23 Kerinci pada mata pelajaran penjaskes. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Hasil penelitian ini yaitu analisis data ditemukan bahwa (1) minat olahraga siswa kelas VII kategori rendah 45% berjumlah 9 siswa, kategori sedang 30% berjumlah 6 siswa, dan kategori tinggi 25% berjumlah 5 siswa. (2) hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjaskes sebanyak 40% yang berjumlah 8 siswa dikategorikan rendah, 35% yang berjumlah 7 siswa dikategorikan sedang, dan 25% dikategorikan tinggi yang berjumlah 5 siswa. (3) ada hubungan yang cukup kuat antara minat olahraga terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Penjaskes. Relevansi penelitian ini adalah minat Olahraga sebagai variabel indenpenden

C. Kerangka Pikir

Kerangka berpikir atau kerangka pemikiran adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan kajian kepustakaan. Oleh karena itu, kerangka berpikir memuat teori, dalil atau konsep-konsep yang akan dijadikan dasar dalam penelitian. Di dalam kerangka pemikiran variabel-variabel penelitian dijelaskan secara mendalam dan relevan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga dapat dijadikan dasar untuk menjawab permasalahan penelitian. Kerangka berpikir merupakan perlengkapan peneliti untuk menganalisa perencanaan dan berargumentasi kecenderungan asumsi kemana akan dilabuhkan, penelitian kuantitatif kecenderungan akhirnya adalah diterima atau ditolak hipotesis penelitian tersebut, sedangkan penelitian yang berbentuk pernyataan atau narasi-narasi peneliti bertolak dari data dan memanfaatkan teori yang digunakan sebagai bahan penjelasan dan berakhir dengan pembaharuan suatu pernyataan atau hipotesa (Zahra *et al.*, 2023).

Adapun gambaran dari kerangka berpikir itu sebagai berikut:

Gambar 2. Kerangka Pikir



D. Hipotesis Penelitian

- H_0 : Tidak ada korelasi antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

H_a : Ada korelasi antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

- Ho: Tidak ada korelasi antara minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Ha: Ada korelasi antara minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

- Ho: Tidak ada korelasi antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Ha: Ada korelasi antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian yang menggunakan metode kuantitatif, di mana penelitian ini akan menggunakan data berupa angka yang diolah untuk menganalisis penelitian tersebut. Syahroni (2022) berpendapat bahwa penelitian kuantitatif adalah salah satu jenis penelitian yang spesifikasinya adalah sistematis, terencana, dan terstruktur dengan jelas sejak awal hingga pembuatan desain penelitiannya. Variabel-variabel ini, pada gilirannya, dapat diukur, biasanya pada instrumen, sehingga data bernomor dapat dianalisis menggunakan prosedur statistik. Menurut pendapat lain metode kuantitatif sering juga disebut metode tradisional, positivistik, ilmiah/*scientific* dan metode *discovery*. Metode kuantitatif dikatakan sebagai tradisional karena penggunaan yang sudah cukup lama dan menjadi tradisi sebagai metode untuk penelitian. Metode ini disebut sebagai metode *positivistik* karena berlandaskan pada filsafat positivisme (Hardani *et al.*, 2020).

Penulisan penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian korelasional. “penelitian korelasi adalah penelitian yang bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apa bila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidak hubungan itu”. Sehingga penelitian ini berguna untuk mengetahui hubungan kemampuan pemecahan

masalah dengan kemampuan komunikasi penelitian, tanpa melakukan perlakuan terlebih dahulu.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 04 Sungai Melayu Rayak, Jalan R. A. Kartini, Nomor 252, RT/04 RW/01, Desa Sungai Melayu Baru, Kecamatan Sungai Melayu Rayak, Kabupaten Ketapang, Provinsi Kalimantan Barat. Letak SD ini sejauh 70 km dari Kota Ketapang.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 13 - 20 Desember 2024 di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Kabupaten Ketapang, Provinsi Kalimantan Barat.

C. Populasi

Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik sample purposive. Teknik sample purposive dimana suatu teknik pengambilan sumber data dengan penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu. purposive sampling termasuk pada teknik non random sampling (Sugiyono, 2022). Populasi pada penelitian ini yaitu seluruh peserta didik kelas V di SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Penelitian ini menggunakan populasi dikarenakan semua subjek dijadikan populasi.

Tabel 1. Jumlah Populasi Penelitian

No	Kelas	Jenis Kelamin	Jumlah
1	Kelas V	Laki-laki	11
2	Kelas V	Perempuan	15
Jumlah			26

D. Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas (*independent*) dan satu variabel terikat (*dependent*) dengan rincian yaitu:

1. Variabel bebas (*independent*)

a. Modifikasi Permainan Bola Voli dan Kasti

Penelitian ini memiliki variabel bebas yaitu pemahaman tentang modifikasi permainan bola voli dan bola kasti. Pemahaman tentang modifikasi permainan bola voli dan kasti yang dimaksud adalah peneliti melakukan modifikasi permainan menjadi satu dengan peraturan yang dibuat menggabungkan antara permainan bola voli dan bola kasti.

b. Minat Belajar

Minat yang dimaksud dalam penelitian ini adalah rasa suka dan ketertarikan peserta didik pada pembelajaran modifikasi permainan bola voli dan kasti yang diukur dengan angket minat belajar.

2. Variabel terikat (*dependent*)

Penelitian ini memiliki variabel terikat yaitu hasil belajar peserta didik. Hasil belajar adalah capaian yang didapatkan oleh peserta didik setelah mengikuti rangkaian pembelajaran. Hasil belajar dalam penelitian yaitu ranah kognitif, kemudian diukur dengan penilaian formatif untuk memperoleh nilai kognitif.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data, tanpa mengetahui teknik pengumpulan data, maka peneliti tidak akan mendapatkan data yang memenuhi standar data yang ditetapkan. Untuk mendapatkan data di lapangan yang terkait dengan objek penelitian ini, maka digunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

a. Lembar tes

Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, pemahaman, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok.

b. Kuisiner (Angket)

Kuesioner (angket) merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket yang peneliti gunakan adalah angket tertutup, yaitu angket yang disusun dengan menyediakan alternatif jawaban sehingga memudahkan responden dalam memberi jawaban dan memudahkan peneliti dalam menganalisis data.

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan suatu teknik pengumpulan data dengan menghimpun dan menganalisis dokumen-dokumen, baik dokumen tertulis, gambar maupun elektronik. Dokumentasi ini digunakan untuk memperoleh data tentang hasil belajar pembelajaran PJOK yaitu dokumen hasil. Hasil Belajar PJOK yang dilaksanakan berdasarkan pengetahuan.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa tes tertulis dan kuesioner atau angket.

a. Angket

Angket merupakan daftar pertanyaan yang diberikan kepada orang lain dengan maksud agar orang yang diberi tersebut bersedia memberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Orang yang diharapkan memberikan respon ini disebut responden. Responden memberikan lima alternatif jawaban dari masing-masing pilihan jawaban antara 1 sampai 5. Berikut tabel skala likert menurut Riduwan (2015, p. 39).

Tabel 2. Skala Likert

Pernyataan	Nilai
Sangat Setuju (SS)	5
Setuju (S)	4
Ragu-ragu (R)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

Dalam pembuatan angket perlu memperhatikan langkah-langkah penyusunan seperti pembuatan kisi-kisi instrumen. Berikut ini kisi-kisi minat belajar peserta didik:

Tabel 3. Kisi - kisi Minat Belajar Peserta Didik

Variabel	Faktor	No. Item	Jumlah
Minat Belajar	Perasaan senang terhadap pembelajaran PJOK dan antusiasme	1, 2, 3, 4, 5	5
	Ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran PJOK	6, 7, 8, 9, 10	5
	Perhatian peserta didik	11, 12, 13, 14, 15	5
	Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	16, 17, 18, 19, 20	5

b. Tes Tertulis

Kisi-kisi Instrumen tertulis Modifikasi Bola Voli dan Kasti

Tabel 4. Kisi - kisi Instrumen Tes Tertulis

No	Materi	Indikator	Level Kognitif	Jumlah soal	Nomor soal
BOLA VOLI					
1	Sarana dan prasarana	Menunjukkan sarana dan prasarana dalam permainan bola voli	C1 (Pengetahuan)	1	12
2	Pengertian servis pada bola voli	Menjelaskan pengertian servis pada permainan bola voli	C2 (Pengetahuan)	1	1
3	Teknik dasar bola voli	Mengidentifikasi teknik dalam permainan bola voli	C2 (Pemahaman)	8	2,3,4,6, 9,11,14, 15
4	Aturan dasar dalam bola voli	Menganalisis aturan dalam permainan bola voli	C4 (Menganalisis)	3	7,10,13
5	Taktik dan strategi dalam permainan bola voli	Menganalisis strategi bertahan dan menyerang dalam permainan bola voli	C4 (Menganalisis)	2	5,8
BOLA KASTI					
6	Penjelasan terkait permainan bola kasti	Menjelaskan materi terkait permainan bola kasti	C2 (Memahami)	3	16,20,30
7	Sarana dan prasarana	Menentukan sarana dan prasarana pada permainan bola kasti	C3 (Menerapkan)	5	17,19,22, 24,25
8	Teknik dasar bola kasti	Mengidentifikasi teknik dalam permainan bola kasti	C2 (Memahami)	2	23,28
9	Aturan dasar dalam bola kasti	Menelaah aturan dalam permainan bola kasti	C4 (Menganalisis)	4	18,21,26, 27
10	Taktik dan strategi dalam permainan bola kasti	Menganalisis strategi bertahan dan menyerang dalam permainan bola kasti	C4 (Menganalisis)	1	29
Jumlah total				30	30

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Pembuktian validitas dalam penelitian ini adalah menggunakan validitas isi dan validitas konstruk. Lawrence (1994) (dalam Utami *et al.*, 2024, p. 60) menyatakan bahwa validitas isi adalah representasi pertanyaan terhadap kemampuan spesifik yang diukur. Sedangkan Iskandar (2017) menyatakan validitas konstruk adalah validitas yang mengacu pada sejauh mana suatu instrumen tes maupun non tes yang dapat mengukur yang hendak diukur berdasarkan konstruksi teori yang dapat dijadikan sebagai dasar dalam penyusunan instrumen.

Validitas dapat diartikan sebagai upaya untuk mengecek sejauh mana suatu alat atau item dapat mengukur hal yang memang ingin diukur, sesuai dengan konsep yang sudah ditentukan sebelumnya. Retnawati (2017) menyatakan validitas isi menunjukkan sejauh mana item-item dalam instrument tersebut mewakili komponen-komponen dalam keseluruhan wilayah isi objek yang diukur dan mencerminkan karakteristik perilaku yang diukur. Penilaian validitas isi menggunakan indeks penilaian menurut Aiken dengan rumus:

$$V = \frac{\sum s}{n(c - 1)}$$

(Retnawati, 2017)

Keterangan:

V = Indeks Aiken

S = R-Lo (Skor yang diberikan oleh penilai dikurangi dengan skor terendah)

R = skor yang diberikan oleh penilai
 Lo = angka penilaian terendah (misalnya 1)
 c = Hasil penelitian validitas maksimum (5)
 n = jumlah penilai

Nilai validitas saat pengumpulan data menentukan tingkat validitas angket tersebut. Kategori koefisien korelasi pembuktian validitas angket dapat dilihat pada Tabel berikut ini.

Tabel 5. Pengkategorian Uji Validitas Aiken

Skor	Kategori
0,00-0,11	Tidak layak digunakan
0,12-0,20	Layak digunakan dengan pertimbangan tertentu
0,21-0,35	Layak digunakan
0,36-1,00	Sangat layak digunakan

Sumber: Djatmiko (2018, p. 91)

2. Reliabilitas

Sugiyono (2017) menyatakan reliabilitas menunjukkan sejauh mana hasil pengukuran dengan alat tersebut dapat dipercaya. Hasil pengukuran harus reliabel dalam artian harus memiliki tingkat konsistensi dan kemantapan. Sehingga pembuktian reliabilitas dapat digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat ukur tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Biasanya sebelum dilakukan pembuktian reliabilitas data, dilakukan pembuktian validitas data terlebih dahulu. Hal ini dikarenakan data yang akan diukur harus valid, dan baru dilanjutkan dengan pembuktian reliabilitas data.

Tingkat korelasi reliabilitas dalam penelitian ini akan digunakan cara tes konsistensi internal (*Internal consistency*). Dan tes konsistensi internal yang paling tepat dipakai ialah *Alpha Cronbach* atau disebut juga dengan *Alpha Coeficient*. Rentangan nilai koefisien alpha berkisar

antara 0 (tanpa reliabilitas) sampai dengan 1 (reliabilitas sempurna).

Dalam menguji reliabilitas digunakan uji konsistensi internal dengan

menggunakan rumus *Alpha Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{k-1} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{V_t^2} \right]$$

Sumber. (Retnawati, 2016)

Keterangan : α = Reliabilitas yang dicari

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians nilai-nilai tiap butir soal

σ_t^2 = Varians total

k = Jumlah butir atau pertanyaan soal

Sebagai tolak ukur tinggi rendahnya koefisien reliabilitas digunakan interpretasi yang dikemukakan oleh Arikunto (2018) sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Koefisien Realibilitas Instrumen

Skor	Kategori
0,800-1,00	Sangat tinggi
0,600-0,800	Tinggi
0,400-0,600	Cukup
0,200-0,400	Rendah
0,00-0,200	Sangat rendah

Sumber: Arikunto (2018)

G. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan teknik analisis data statistik deskriptif. Statistik ini ditujukan untuk mengumpulkan data, menyajikan Statistik deskriptif adalah bagian dari statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi (Sugiyono, 2022).

Untuk menghitung presentasi yang termasuk dalam kategori disetiap aspek digunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase

f : Frekuensi Jawaban Responden

n : Frekuensi Jawaban yang diharapkan

Kemudian analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif melalui bentuk persentase dengan 5 kategori, yaitu kategori sangat tinggi, tinggi, rendah dan kategori sangat rendah. Mengemukakan bahwa secara statistik kategori 5 dapat dituliskan rumus sebagai berikut:

Tabel 7. Pengkategorian Faktor Pendukung Akademik

No.	Rentang	Kategori
1	$X > M + 1,5 \text{ SD}$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 \text{ SD} < X < M + 1,5 \text{ SD}$	Tinggi
3	$M - 1,5 \text{ SD} < X < M + 0,5 \text{ SD}$	Sedang
4	$M - 1,5 \text{ SD} < X < M - 0,5 \text{ SD}$	Rendah
5	$X < M - 1,5 \text{ SD}$	Sangat Rendah

Keterangan :

M : Rerata

SD: Standar Deviasi

Sumber: Syarifudin (2002, p. 112).

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar 04 Sungai Melayu Rayak dengan populasi penelitian sebanyak 26 peserta didik dari kelas V. Hasil penelitian diperoleh dari hasil angket minat belajar peserta didik, angket pemahaman tentang modifikasi, dan hasil tes.

2. Hasil Pembuktian Validitas dan Reliabilitas

a. Hasil Pembuktian Validitas

1) Validitas Instrumen Penelitian Oleh Ahli dengan Indeks

Aiken V

Tabel 8. Hasil Uji Validator Dengan Indeks Aiken V

Validator	1		2		3		4		5		6	
	Skor	s	Skor	s	Skor	s	Skor	s	Skor	s	Skor	s
Validator 1	5	4	5	4	5	4	5	4	5	4	3	2
Validator 2	5	4	4	3	5	4	5	4	5	4	4	3
Σs	8		7		8		8		8		5	
V	0,6666 66667		0,583333 333		0,6666 66667		0,6666 66667		0,6666 66667		0,41666 6667	
V per Aspek	0,61111111											
Keterangan	Valid											

2) Validitas Instrumen Minat Belajar, Pemahaman tentang Modifikasi, dan Hasil Belajar

Instrumen minat belajar, pemahaman tentang modifikasi permainan, dan hasil belajar ini di pembuktian validitas yang diisi oleh 26 responden peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Berikut analisis validitas instrumen penelitian.

a) Validitas instrumen angket modifikasi permainan

Pembuktian validitas instrument dilakukan untuk menunjukkan keabsahan dari instrumen yang akan dipakai pada penelitian (Sugiono, 2020). Sugiyono (2012, pp. 455), butir pernyataan yang sah atau valid apabila $\text{sig} < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 9. Hasil Validasi Instrumen Angket Modifikasi

Pertanyaan	Rtabel	Rhitung	Keterangan
X1	0,388	0,53317	Valid
X2	0,388	0,41417	Valid
X3	0,388	0,45893	Valid
X4	0,388	0,80585	Valid
X5	0,388	0,44735	Valid
X6	0,388	0,68088	Valid
X7	0,388	0,42695	Valid
X8	0,388	0,68088	Valid
X9	0,388	0,57702	Valid
X10	0,388	0,80585	Valid
X11	0,388	0,79479	Valid
X12	0,388	0,80585	Valid
X13	0,388	0,73987	Valid
X14	0,388	0,8074	Valid
X15	0,388	0,68088	Valid
X16	0,388	0,78834	Valid
X17	0,388	0,81861	Valid
X18	0,388	0,80585	Valid
X19	0,388	0,49759	Valid
X20	0,388	0,68088	Valid

Instrumen angket pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK pada penelitian ini memiliki 20 pertanyaan, setelah dilakukan uji validitas hasil uji menyatakan bahwa 20 pertanyaan dinyatakan valid.

b) Validitas instrumen angket minat belajar

Pembuktian validitas instrument dilakukan untuk menunjukkan keabsahan dari instrument yang akan dipakai pada penelitian (Sugiono, 2020). Sugiyono (2012, pp. 455), butir pernyataan yang sah atau valid apabila $\text{sig} < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 10. Hasil Pembuktian Instrumen Angket Minat Belajar

Pertanyaan	Rtabel	Rhitung	Keterangan
X1	0,388	0,5331	Valid
X2	0,388	0,4141	Valid
X3	0,388	0,4589	Valid
X4	0,388	0,8058	Valid
X5	0,388	0,4473	Valid
X6	0,388	0,6808	Valid
X7	0,388	0,4269	Valid
X8	0,388	0,6808	Valid
X9	0,388	0,5770	Valid
X10	0,388	0,8058	Valid
X11	0,388	0,7947	Valid
X12	0,388	0,8058	Valid
X13	0,388	0,7398	Valid
X14	0,388	0,8073	Valid
X15	0,388	0,6808	Valid
X16	0,388	0,7883	Valid
X17	0,388	0,8186	Valid
X18	0,388	0,8058	Valid
X19	0,388	0,4975	Valid
X20	0,388	0,6808	Valid

Instrumen angket minat belajar pada penelitian ini memiliki 20 pertanyaan, setelah dilakukan uji validitas hasil pembuktian menyatakan bahwa terdapat 20 pertanyaan yang dinyatakan valid.

c) Validitas instrumen Hasil belajar

Pembuktian validitas instrumen dilakukan untuk menunjukkan keabsahan dari instrumen yang akan dipakai pada penelitian (Sugiono, 2020). Menurut Sugiyono (2012, pp. 455), butir pernyataan yang sah atau valid apabila $\text{sig} < 0,05$ dengan taraf signifikansi 5%.

Tabel 11. Data Pembuktian Hasil Belajar

Pertanyaan	Rtabel	Rhitung	Keterangan
X1	0,388	0,4687	Valid
X2	0,388	0,4434	Valid
X3	0,388	0,4534	Valid
X4	0,388	0,5933	Valid
X5	0,388	0,5814	Valid
X6	0,388	0,5215	Valid
X7	0,388	0,4558	Valid
X8	0,388	0,5439	Valid
X9	0,388	0,4235	Valid
X10	0,388	0,4235	Valid
X11	0,388	0,4010	Valid
X12	0,388	0,5783	Valid
X13	0,388	0,3987	Valid
X14	0,388	0,4828	Valid
X15	0,388	0,4028	Valid
X16	0,388	0,6266	Valid
X17	0,388	0,3935	Valid
X18	0,388	0,5933	Valid
X19	0,388	0,6266	Valid
X20	0,388	0,6041	Valid
X21	0,388	0,4287	Valid
X22	0,388	0,6041	Valid
X23	0,388	0,4883	Valid
X24	0,388	0,5369	Valid
X25	0,388	0,5099	Valid
X26	0,388	0,4301	Valid
X27	0,388	0,5138	Valid
X28	0,388	0,5235	Valid
X29	0,388	0,3954	Valid
X30	0,388	0,4461	Valid

Instrumen hasil belajar pada penelitian ini adalah hasil belajar kognitif dengan instrume tes berupa pilihan ganda sebanyak 30 soal, setelah dilakukan pembuktian validitas hasil pembuktian menyatakan bahwa terdapat 30 soal pilihan ganda tersebut dinyatakan valid.

b. Hasil Reliabilitas

1) Hasil Reliabilitas Instrumen Angket Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.931	20

Hasil pembuktian reliabilitas juga menggunakan bantuan program SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach*. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel, jika alpha lebih dari 0,60 (Sugiono, 2020). Hasil analisis reliabilitas instrumen sebesar 0,931, instrumen ini memiliki reliabilitas tinggi dan instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel karena koefisien alpha yang lebih besar dari 0,6 sehingga instrumen telah memenuhi persyaratan.

2) Hasil Reliabilitas Instrumen Angket Minat Belajar

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.928	20

Hasil pembuktian reliabilitas juga menggunakan bantuan program SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach*. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel, jika alpha lebih dari 0,60 (Sugiono, 2020). Hasil analisis reliabilitas instrumen sebesar 0,928, instrumen ini memiliki reliabilitas tinggi dan instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel karena koefisien alpha yang lebih besar dari 0,6 sehingga instrumen telah memenuhi persyaratan.

3) Hasil Reliabilitas Instrumen Hasil Belajar Peserta Didik

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.889	30

Hasil pembuktian reliabilitas juga menggunakan bantuan program SPSS dengan rumus *Alpha Cronbach*. Suatu instrumen penelitian dapat dikatakan reliabel, jika alpha lebih dari 0,60 (Sugiono, 2020). Hasil analisis reliabilitas instrumen sebesar 0,889, instrumen ini memiliki reliabilitas tinggi dan instrumen penelitian ini dapat dinyatakan reliabel karena koefisien alpha yang lebih besar dari 0,6 sehingga instrumen telah memenuhi persyaratan.

c. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran

PJOK dengan Hasil Belajar

Tabel 12. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dengan Hasil Belajar

Correlations		Modifikasi Permainan	Hasil Belajar
Modifikasi Permainan	Pearson Correlation	1	.721**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	26	26
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.721**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	26	26

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan hasil pembuktian korelasi antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak, diperoleh koefisien Pearson sebesar 0.721. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dengan hasil belajar peserta didik kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dengan hasil belajar peserta didik Kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Dalam konteks ini, hasil pembuktian korelasi menunjukkan bahwa faktor pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK memiliki hubungan positif yang kuat dengan hasil belajar peserta didik. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK, semakin baik pula hasil belajar PJOK peserta didik. Hasil ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk mendorong peserta didik untuk memahami modifikasi permainan pelajaran PJOK dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

d. Korelasi Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik

Tabel 13. Korelasi Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik

Correlations			
		Minat Belajar	Hasil Belajar
Minat Belajar	Pearson Correlation	1	.718**
	Sig. (2-tailed)		<,001
	N	26	26
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.718**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	
	N	26	26

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan hasil uji korelasi antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak, diperoleh koefisien Pearson sebesar 0.718. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat minat belajar terhadap hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar <0,001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan

yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik Kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa faktor minat belajar memiliki hubungan positif yang kuat dengan hasil belajar PJOK. Dengan kata lain, semakin tinggi tingkat minat belajar, semakin baik pula hasil belajar peserta didik. Hasil ini dapat memberikan dasar yang kuat untuk mendorong minat belajar peserta didik dalam upaya meningkatkan hasil belajar peserta didik.

e. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK, Minat belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik.

Tabel 14. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK, Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik

		Correlations		
		Minat Belajar	Modifikasi Permainan	Hasil Belajar
Minat Belajar	Pearson Correlation	1	.905**	.718**
	Sig. (2-tailed)		<,001	<,001
	N	26	26	26
Modifikasi Permainan	Pearson Correlation	.905**	1	.721**
	Sig. (2-tailed)	<,001		<,001
	N	26	26	26
Hasil Belajar	Pearson Correlation	.718**	.721**	1
	Sig. (2-tailed)	<,001	<,001	
	N	26	26	26

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed)

Berdasarkan hasil uji korelasi antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak, diperoleh koefisien Pearson sebesar 0.718, 0.721, 1 . Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang kuat antara pemahaman

tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar $<0,001$, <0.001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik kelas V SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

B. Pembahasan

1. Korelasi Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK dengan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi Permainan dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak, diperoleh nilai koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.721. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang sedang antara pemahaman tentang modifikasi Permainan dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar <0.001

menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi Permainan dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Penerapan modifikasi pada proses pembelajaran dianggap sebagai salah satu hal yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar agar proses pembelajaran dapat mencerminkan DAP (*developmentally appropriate practice*) yang berarti tugas ajar yang disampaikan harus memerhatikan perubahan kemampuan dan kondisi peserta didik (Sodikin & Yono, 2020). Hal ini diperkuat dengan pernyataan Budi (2021) bahwa modifikasi bertujuan untuk mempermudah peserta didik belajar menguasai keterampilan gerak, membuat peserta didik merasa senang selama mengikuti pembelajaran dan membantu mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan oleh guru. Melalui modifikasi dalam proses pembelajaran diperlukan, termasuk dalam mata pelajaran PJOK, karena bertujuan agar peserta didik memperoleh kepuasan dalam mengikuti Pelajaran serta meningkatkan keberhasilan dalam berpartisipasi melakukan pola gerak dengan benar (Effendy *et al.*, 2020). Oleh karena itu peserta didik menjadi lebih menikmati pembelajaran ketika pembelajaran diubah menjadi permainan

disederhanakan dan menyenangkan, sehingga berdampak pada peningkatan minat belajar mereka.

2. Korelasi Minat Belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik

Hasil penelitian menunjukkan bahwa yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak, diperoleh nilai koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.718. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang sedang antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Selain itu, nilai *p-value* (Sig. 2-tailed) sebesar <0.001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya, $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Hasil penelitian yang dilakukan oleh Nugroho *et al.*, (2020) bahwa minat belajar berpengaruh terhadap hasil belajar akan tetapi tidak secara langsung. Oleh karena itu untuk meningkatkan dan mengoptimalkan hasil belajar peserta didik, salah satunya adalah dengan meningkatkan minat belajar peserta didik. Sejalan dengan itu menurut pendapat Slameto (2010) mengatakan bahwa minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh (dalam Aprijal *et al.*, 2020). Pratama *et al.*, (2012) minat

dibentuk dan didukung oleh perasaan senang karena dianggap bermanfaat, peserta didik yang memiliki minat cenderung memiliki kesadaran tinggi akan kebutuhan belajar, sehingga peserta didik yang merasa tidak butuh dalam belajar tidak dapat dikatakan sebagai peserta didik yang memiliki minat (dalam Rudi *et al.*, 2022). Menurut Rahmat & Suryani (2023) menunjukkan bahwa peserta didik menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam pembelajaran PJOK ketika dalam pembelajaran aturan permainan dimodifikasi sesuai dengan kemampuan mereka.

3. Korelasi Pemahaman tentang Modifikasi Permainan pada Pelajaran PJOK, Minat belajar dengan Hasil Belajar Peserta Didik.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak, diperoleh nilai koefisien Pearson sebesar 0.718, 0.721, 1. Koefisien korelasi yang signifikan menunjukkan adanya hubungan positif yang sedang antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak.

Selain itu, nilai *p-value* (*Sig. 2-tailed*) sebesar <0.001 , <0.001 menunjukkan bahwa nilai tersebut lebih kecil dari tingkat signifikansi yang umumnya digunakan (misalnya $\alpha = 0.05$ atau 95% kepercayaan). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat cukup bukti statistik yang mendukung adanya hubungan yang signifikan antara pemahaman

tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Dalam konteks ini, hasil uji korelasi menunjukkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK, minat belajar dengan hasil belajar peserta didik SDN 04 Sungai Melayu Rayak. Hal ini didukung oleh pendapat Prasetyo (2019) yang menemukan bahwa penggunaan permainan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa hingga 80% lebih tinggi dibandingkan metode konvensional. Penelitian lain juga menyebutkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara peserta didik sebelum diberikan perlakuan modifikasi dengan setelah diberikan modifikasi terhadap kemampuan hasil belajar dan minatnya (Wingkawaty *et al.*, 2021).

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam proses penelitian ini, ada beberapa keterbatasan yang mungkin mempengaruhi hasilnya, yaitu:

1. Adanya keterbatasan waktu penelitian, tenaga dan kemampuan peneliti. Penelitian yang hanya dilakukan dalam periode waktu tertentu mungkin tidak memperhitungkan perubahan dalam minat belajar atau pemahaman peserta didik terhadap modifikasi permainan dari waktu ke waktu, yang bisa mempengaruhi hubungan korelasional yang teramati.

2. Penelitian korelasional hanya mengidentifikasi hubungan antara dua variabel atau lebih, namun tidak dapat membuktikan hubungan sebab-akibat. Dengan demikian, meskipun ada korelasi antara pemahaman modifikasi permainan, minat belajar, dan hasil belajar, tidak dapat dipastikan mana yang menjadi penyebab utama.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat, sehingga hasil penelitian ini hanya mencerminkan kondisi di sekolah tersebut dan tidak dapat digeneralisasikan untuk seluruh sekolah di daerah lain.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan analisis data deskripsi, pengujian hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada korelasi yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dengan hasil belajar peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat dengan nilai koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.721 dan *p-value (Sig.2-tailed)* sebesar $0,001 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi tingkat pemahaman materi permainan bola besar, semakin baik pula hasil belajar peserta didik.
2. Ada korelasi yang signifikan antara minat belajar dengan hasil belajar peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat dengan nilai koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.718 dan *p-value (Sig.2-tailed)* sebesar $0.001 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi minat belajar, semakin baik pula hasil belajar peserta didik.
3. Ada korelasi yang signifikan antara pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat dengan nilai koefisien korelasi *pearson* sebesar 0.718, 0.721, 1 dan *p-value (Sig.2-tailed)* sebesar 0.001, $0.001 < 0.05$. Artinya, semakin tinggi tingkat pemahaman tentang modifikasi

permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar semakin baik pula hasil belajar peserta didik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran penelitian yang dapat dilakukan untuk lebih mendalami korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat. Beberapa saran penelitian yang dapat diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Penelitian selanjutnya dapat melibatkan lebih dari satu sekolah untuk memperoleh data yang lebih representatif. Hasil penelitian ini dapat memberikan wawasan yang lebih jelas mengenai pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik
2. Penelitian selanjutnya dapat dilakukan untuk menggali lebih dalam korelasi pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan minat belajar dengan hasil belajar PJOK peserta didik di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat untuk meneliti pemahaman tentang modifikasi permainan pada Pelajaran PJOK dan peningkatan minat belajar sehingga semakin baik hasil belajar PJOK peserta didik.

3. Dengan hasil yang telah diketahui, maka disarankan kepada guru PJOK untuk memberikan variasi dalam pembelajaran agar peserta didik tidak bosan dan bisa meningkatkan semangat dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Alpian, Y., Anggraeni. S. W., Wiharti, U., & Soleha, N. M. (2019). Pentingnya Pendidikan Bagi Manusia. *Jurnal Buana Pengabdian*, 1(1). Retrieved from <https://journal.ubpkarawang.ac.id/index.php/JurnalBuanaPengabdian/article/view/581>.
- Andrini, V. S. (2016). The Effectiveness of Inquiry Learning Method to Enhance Students' Learning Outcome: A Theoretical and Empirical Review. *Journal of Education and Practice*, 7(3), 38–42. Retrieved from https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrPpa8b0cZn.QEAgJTLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1742292508/RO=10/RU=https%3a%2f%2ffiles.eric.ed.gov%2ffulltext%2fEJ1089825.pdf/RK=2/RS=bgrlGCaU9BOQpE.PTVgzg.2iUYo-.
- 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. Retrieved from <https://ejournal.stai-tbh.ac.id/mitra-pgmi/article/view/125>.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani dalam Pembelajaran Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Jurnal Multilateral*, 16(1). Retrieved from <https://ppjp.ulm.ac.id/journal/index.php/multilateralpjk/article/view/3666/3335>.
- Arikunto, A. (2018). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 3*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Azmi, C. P., Rasyid, W., Ihsan, N., & Novitasari, D. (2025). Hubungan Modifikasi Permainan Kecil dengan Motivasi Siswa Materi Bola Basket di SMA Negeri 1 Basa Ampek Balai Tapan Kabupaten Pesisir Selatan. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*, 8(7). Retrieved from <https://doi.org/10.24036/JPDO.8.6.2025.163>.
- Babang, V. M. M. F., Fernandez, M. D., & Arto, O. (2023). Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV Pada Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri Naikoten 2 Kupang Tahun Pelajaran 2022. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 2(1). Retrieved from <https://conference.undana.ac.id/index.php/snor/article/download/460/546>.
- Bahar, C., Pratama, E. Y., & Marselino, D. (2022). Hubungan Minat Olahraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VII Di SMPN 23 Kerinci Pada Mata Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Pendidik Indonesia*, 5(2). Retrieved from <https://intancendekia.org/jurnal/index.php/JPI/article/view/406/296>.
- Budi, D. R. (2021). Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. OSF Preprint. Retrieved from <https://osf.io/preprints/osf/2ke9y>.
- Daraqthuni. (2024). Implementasi Kurikulum Merdeka Pada pembelajaran Rumpun Pendidikan Agama Islam di MAN 1 Mukomuko Provinsi

- Bengkulu. [Tesis, Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno, 2024]. Universitas Islam Negeri Fatmawati Sukarno. Retrieved from <http://repository.uinfasbengkulu.ac.id/3786/>.
- Effendy, F., Kharisma, Y., & Ramadhan, R. (2020). Penggunaan Modifikasi Permainan Bolavoli Untuk Meningkatkan Kemampuan Passing Bawah. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 1–14. Retrieved from <https://doi.org/10.31571/jpo.v9i1.1333>.
- Fahrirozi, F. (2021). Hubungan Persepsi, Motivasi, Minat Terhadap Hasil Belajar pada Permainan Bola Voli di MI Nurul Hidayah Kutorejo Mojokerto. [Skripsi, Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia, 2021]. Universitas Nusantara Persatuan Guru Republik Indonesia. Retrieved from <https://repository.unpkediri.ac.id/id/eprint/3162>.
- Fajrizal., Rahmat, Z., & Pranata, D. Y. (2020). Hubungan Minat dengan Hasil Teknik Dasar Permainan Sepak Bola pada Peserta didik Kelas V SD Negeri Leungah Kabupaten Aceh Besar. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan*, 1(1). Retrieved from <https://jim.bbg.ac.id/pendidikan/article/view/25>.
- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1). Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/judika/article/view/199>.
- Firmana, I. (2017). Pengaruh Modifikasi Media Pembelajaran terhadap Hasil Pembelajaran Shooting dalam Permainan Sepakbola. *Jurnal Olahraga*, 2(2). Retrieved from <https://jurnal.upmk.ac.id/index.php/juara/article/view/36/23>.
- Hardani., Auliya, N. H., Andriani, H., Fardani, R. A., Ustiawaty, J., Utami, E. F., Sukmana, D. J., & Istiqomah, R. R. (2020). *Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. Yogyakarta: CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Harefa, D. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Dengan Pembelajaran Kooperatif *Make A Match* pada Aplikasi Jarak dan Perpindahan. *Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 8(1). Retrieved from <https://journal.ummat.ac.id/index.php/geography/article/view/2253>.
- Harefa. D., Ndruru, K., Gee, E., Ndruru, M., Ndraha, L. D. M., & Sarumaha, M. (2020). Peningkatan Hasil Belajar Melalui Model Problem Based Learning Terintegrasi Brainstorming Berbasis Modul Matematika SMP. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2). Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/348950685_Peningkatan_Hasil_Belajar_Melalui_Model_Problem_Based_Learning_Terintegrasi_Brainstorming_Berbasis_Modul_Matematika_Smp.
- Irawan, B., Muhyi, M., & Wiyarno, Y. (2021). Pengembangan Permainan Kasvol Terhadap Minat Siswa Untuk Bermain BolaVoli di Kelas VI MI Baiturrahman Kedurus Surabaya. *Jurnal Jendela Olahraga*, 6(1). Retrieved

from

<https://scholar.archive.org/work/uqwl33lennhenkzglmulj654cq/access/wayback/http://journal.upgris.ac.id/index.php/jendelaolahraga/article/download/6766/pdf>.

Iskandar, A. (2017). Teknik Analisis Validitas Konstruk dan Reliabilitas Instrument Test dan Non Test dengan Software LISREL. Retrieved from <https://doi.org/10.31227/osf.io/nbhxq>.

Korompot, S., Rahim, M., & Pakaya, R. (2020). Persepsi Siswa Tentang Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar. *Jambura Guidance and Counseling Journal*, 1(1). Retrieved from <https://ejournal-fip-ung.ac.id/ojs/index.php/jgcj/article/view/136/77>.

Lathifa, F. W., Yuliana, F., Saputro, R. W., Nastiti, W. D., & Amaliyah, F. (2023). Hubungan Minat Bakat Olahraga Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 01 Gemiring Kidul Pada Mata Pelajaran PJOK. *Prosiding Conference of elementary studies (ces)*, Universitas Muria Kudus. Retrieved from https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrKGkLHmPhnogIAFn3LQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1745554888/RO=10/RU=https%3a%2f%2fjournal.um-surabaya.ac.id%2fPro%2farticle%2fview%2f19742/RK=2/RS=Br3K0v5wdNLpiu8EJ5ASqrbkebA-.

Lesmana, S. (2023). Hubungan Media Modifikasi dengan Motivasi Belajar Penjas. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 4(2). Retrieved from https://r.search.yahoo.com/_ylt=Awr1SalJjvhnCwIA.oDLQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzMEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1745552201/RO=10/RU=https%3a%2f%2fjempo.stkipasundan.ac.id%2findex.php%2fjempo%2farticle%2fdownload%2f95%2f54/RK=2/RS=7ApHCV7yswEud8_Jcx7ukEs.6J8-.

Lestari, S. D. A. (2015). Penerapan Modifikasi Permainan Terhadap Hasil Belajar passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 4 Pasuruan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(1), 88–95. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/13491>.

Mahfud, M., & Sriyono, S. (2024). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Menggunakan Modifikasi Permainan Kasti-Voli (KASVOL) Pada Siswa Kelas VII C SMP Negeri 38 Semarang. *Prosiding Webinar Penguatan Calon Guru Profesional*, 866-876. Retrieved from <https://proceeding.unnes.ac.id/wpcgp/article/view/3444>.

Mami, S., Suhardianto., Rusli, K., & Aminuddin. (2022). HUBungan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil belajar Pendidikan Jasmani Siswa SMP Negeri 5 Satap Biringbulu Kab. Gowa. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 2(1). Retrieved from <https://doi.org/10.59734/ijpa.v2i1.34>.

- Masgumelar, N. K., Dwiyoogo, W. D., & Nurrochmah, S. (2019). Modifikasi Permainan Menggunakan Blended Learning Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan*, 4 (7). Retrieved from <https://pdfs.semanticscholar.org/2fe3/95f002e494dd0f50cfb96d26ea8693aa83db.pdf>.
- Murni, H. (2018). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar PKN Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share. *Wahana Didaktika: Jurnal Ilmu Kependidikan*, 16(3). Retrieved from <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/didaktika/article/view/2105>.
- Mustafa, P. S. (2021). Implementation of behaviorism Thepry-based Training Learning Model in Physical Education in Class VII Junior High School Football Game Materials. *COMPETITOR: Jurnal Pendidikan Kepelatihan Olahraga*, 13(1). Retrieved from <https://doi.org/https://doi.org/10.26858/cjpko.v13i1.18131>.
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2). Retrieved from <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268> 3(2), 422–438.
- Nasution, M. C., & Syaleh, M. (2021). Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Pjok Pada Siswa Kelas V Sd Negeri 104259 Citaman Jernih Kecamatan Perbaungan Kabupaten Serdang Bedagai Tahun Ajaran 2020/2021. *Journal of Sport Science and Physical Education*, 2(2). Retrieved from <https://journal.stkippamanetalino.ac.id/index.php/JOSEPHA/article/view/156>.
- 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). Retrieved from <https://journal.unpak.ac.id/index.php/JPPGuseda/article/view/2014/0>.
- Nugroho, R. A. C. (2022). Hubungan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan di Madrasah Tsanawiyah Al-Hamidiyah Kabupaten Malang. [Tesis, Universitas Negeri Malang]. Universitas Negeri Malang. Retrieved from <http://repository.um.ac.id/id/eprint/280553>.
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 1 (1). Retrieved from <https://www.academia.edu/download/114616167/2338.pdf>.
- Nurhasanah, S., Rukmana, A., & Lengkana, A. S. (2017). Meningkatkan Gerak Dasar Shooting Bagian Punggung Kaki Dalam Menggunakan Team Game Tournament (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kecamatan Ganeas

- Kabupatem Sumedang). *SpoRTIVE*, 2(1). Retrieved from <https://ejournal.upi.edu/index.php/SpoRTIVE/article/view/7792>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Misykat*, 3 (1). Retrieved from <https://www.neliti.com/id/publications/271164/pengembangan-media-pembelajaran-untuk-meningkatkan-hasil-belajar-siswa>.
- Pratiwi, E., & Asri, N. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar. Palembang: Bening Media Publishing. Retrieved from <https://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5%20DASAR%20PENDIDIKAN%20JASMANI%20GURU%20SD-1.pdf>.
- Retnawati, H. (2017). *Validitas dan Reliabilitas Karakteristik Butir (2nd ed.)*. Parama Publishing.
- Rudi., Hala, Y., & Junda, M. (2022). Pengaruh Motivasi dan Minat terhadap Hasil Belajar Siswa SMA Negeri Se-Kecamatan Tinggimoncong Kabupaten Gowa. *Prosiding Seminar Nasional Biologi FMIPA UNM Menjadi Peneliti dan Pendidik Penggerak Bidang Biologi di Era Merdeka Belajar*. Retrieved from https://r.search.yahoo.com/_ylt=AwrX.Tks6MZnWQIAEX3LQwx.;_ylu=Y29sbwNzZzMEcG9zAzIEdnRpZAMEc2VjA3Ny/RV=2/RE=1742298412/RO=10/RU=https%3a%2f%2fojs.unm.ac.id%2fsemnasbio%2farticle%2fview%2f40937/RK=2/RS=G5SQbC5qWZp0DSGckrD9.mxwDCg-.
- Rumawatine, S. (2024). *Buku Ajar Konsep Dasar PJOK*. Jawa Barat: CV. Mega Press Nusantara. Retrieved from https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=fQQKEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PP1&dq=Aspek+kognitif+dalam+PJOK,+tidak+saja+menyangkut+penguasaan+pengetahuan+faktual+semata-mata,+tetapi+meliputi+pula+pemahaman+terhadap+gejala+gerak+dan+prinsipnya,+termasuk+yang+berkaitan+dengan+landasan+ilmiah+PJOK+serta+manfaat+pengisian+waktu+uang&ots=twLm71zlq1&sig=Y2qhtLfUDFS0e4YX38aMWu-JtVk&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false.
- Sabillah, A. S. P., Basuki, & Ahmad, N. (2023). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Hasil Belajar Gerak Dasar Passing dan Shooting. *Sport-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 4(2). Retrieved from <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/sportmu/article/view/22327/4769>.
- Sarah, C., Karma, I. N., & Rosyidah, A. N. K. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Di Gugus III Cakranegara. *Jurnal Progres Pendidikan*, 2(1). Retrieved from <https://prospek.unram.ac.id/index.php/PROSPEK/article/view/60/62>.

- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., Ramos, M., & Padli. (2024). Pentingnya Pendidikan Jasmani Olahraga Terhadap Peserta didik Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2). Retrieved from <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/pgsd/article/download/1657/1007/11106>.
- Showab, A. & Djawa, B. (2019). Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli Terhadap Kegembiraan Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(3). Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/30270>.
- Siregar, H. T. (2024). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar dalam pembelajaran PAI. *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (JITK)*, 2(2). Retrieved from <https://ejournal.edutechjaya.com/index.php/jitk/article/view/791>.
- Sodikin, F. A., & Yono, T. (2020). Modifikasi Bola Plastik sebagai Media Pembelajaran Bola Voli. *Sport, Pedagogik, Recreation and Technology: Jurnal Ilmu Pendidikan Jasmani Olahraga, Kesehatan Dan Rekreasi*, 2(2). Retrieved from <https://sparta.unmuhbabel.ac.id/index.php/SPARTA/article/view/170>.
- Sugiono., Noerdjanah., & Wahyu, A. (2020). Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation. *Jurnal Keterampilan Fisik*, 5(1). Retrieved from <https://jurnalketerampilanfisik.com/index.php/jpt/article/view/167/124>.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2022). *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.
- Suliantini, D. A. (2022). Penerapan metode simulasi CFin Untuk meningkatkan Minat Belajar Mata Pelajaran Informatika Siswa Kelas X SMAN 4 Sidoarjo. *Jurnal Oase Nusantara*, 1(1). Retrieved from <https://ejurnal.kptk.or.id/oase/article/download/3/4>.
- Syahputri, A. Z., Fallenia, F. D., & Syafitr, R. (2023). Kerangka Berfikir Penelitian Kuantitatif. *Tarbiyah: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(1). Retrieved from <https://jurnal.diklinko.id/index.php/tarbiyah/article/view/25>.
- Taufik, M. S., Rahadian, A., Sungkawa, M. G. G., Iskandar, T., & Ridlo, A. F. (2020). *Manajemen Penjas*. Adab: Jawa Barat. Retrieved from <http://repository.unismabekasi.ac.id/322/1/Buku%20Manajemen%20Penjas.pdf>.

- Telaumbanua, M., Harefa, D. (2020). *Teori Etika Bisnis dan Profesi Kajian bagi Mahasiswa & Guru*. Banten: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM).
- Trisliatanto, D. A. (2020). *Metedologi Penelitian (Panduan lengkap penelitian dengan mudah)*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Utami, L., Festiyed., Ilahi, D.P., Ratih, A., Lazulva., & Yenti, E. (2024). *Journal of Research and Education Chemistry (JREC)*, 6(1). Retrieved from <https://journal.uir.ac.id/index.php/jrec/article/view/17430/6659>.
- Wingkawaty U, D., Weny J A, M., & Lukman A R, L. (2021). Pengaruh Modifikasi Tahapan Penggunaan Media Kwartet Dan Motivasi Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV. *Jurnal Normalitas*, 9(3), 519–529. Retrieved from

LAMPIRAN

Lampiran 1.Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-590826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/124/UN34.16/PT.01.04/2024

13 Desember 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. SDN 04 Sungai Melayu Rayak

Kepala Sekolah

Jalan R.A. Kartini, Desa Sungai Melayu Baru, Kecamatan Sungai Melayu Rayak, Kabupaten
Ketapang, Kalimantan Barat, 78822

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Hanif Assalam

NIM : 22604251019

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S2

Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tesis

Judul Tugas Akhir : KORELASI MODIFIKASI PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN
PJOK DAN MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA
DIDIK DI SDN 04 SUNGAI MELAYU RAYAK, KETAPANG,
KALIMANTAN BARAT

Waktu Penelitian : 13 - 20 Desember 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Tbu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

Tembusan :

1. Kepala Layanan Administrasi Fakultas Ilmu Keolahragaan dan
Kesehatan;

2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd., M.Or.

NIP 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Permohonan Validasi



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax. (0274) 513092
Laman: fkk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor : 0235/UN34.16/Val /2024

3 Desember 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:
Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Hanif Assalam

NIM : 22604251019

Prodi : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR - S2

Pembimbing 1 : Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

Pembimbing 2 :

Judul :

KORELASI MODIFIKASI PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN PJOK DAN
MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN 04
SUNGAI MELAYU RAYAK, KETAPANG, KALIMANTAN BARAT

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr.Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 513092, 586168 Fax: (0274) 513092
Laman: fikk.uny.ac.id Email: humas_fikk@uny.ac.id

Nomor: 0235/UN34.16/Val/2024

3 Desember 2024

Lamp. : -

Hal : Permohonan Validasi

Yth. Bapak/Tbu/Sdr:
Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.
di tempat

Dengan hormat, kami mohon Bapak/Tbu/Sdr bersedia menjadi Validator bagi mahasiswa:

Nama : Hanif Assalam

NIM : 22604251019

Prodi : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR - S2

Pembimbing 1 : Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

Pembimbing 2 :

Judul :

**KORELASI MODIFIKASI PERMAINAN PADA MATA PELAJARAN PJOK DAN
MINAT BELAJAR TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI SDN 04
SUNGAI MELAYU RAYAK, KETAPANG, KALIMANTAN BARAT**

Kami sangat mengharapkan Bapak/Tbu/Sdr dapat mengembalikan hasil validasi paling lambat
2 (dua) minggu. Atas perkenan dan kerja samanya kami ucapkan terimakasih.



Dekan

Dr. Hedi Ardiyanto H., SPd., M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 3. Hasil Validasi Instrumen

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Korelasi Modifikasi Permainan Pada Mata Pelajaran PJOK Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat

Nama Validator : Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK Universitas Negeri Yogyakarta

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar PJOK. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan ceklist (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
4= Baik 1= Tidak Baik
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Komentar/ Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Petunjuk angket dapat dipahami dengan jelas.					√	
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami.				√		
3.	Kalimat pernyataan tidak bermakna ganda.					√	
4.	Pernyataan sudah sesuai dengan indikator minat belajar.					√	
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan minat belajar yang dimiliki peserta didik					√	
6.	Kategori yang terdapat dalam angket sudah mencakup semua aspek minat belajar siswa dalam pembelajaran modifikasi permainan bola Volli (Volly-Kasti)				√		

D. KOMENTAR

.....
.....
.....
.....
.....

E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, angket penelitian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan penelitian

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Tbu

Yogyakarta,2024
Validator



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.

NIP. 19820522 200912 1 006

INSTRUMEN VALIDASI ANGKET

Lembar Validasi Angket Korelasi Modifikasi Permainan Pada Mata Pelajaran PJOK Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Di SDN 04 Sungai Melayu Rayak, Ketapang, Kalimantan Barat

Nama Validator : Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.
Jabatan/Pekerjaan : Dosen
Instansi Asal : FIKK Universitas Negeri Yogyakarta

A. PENGANTAR

Lembar validasi ini digunakan untuk memperoleh penilaian Bapak/Ibu terhadap angket minat belajar peserta didik terhadap hasil belajar PJOK. Saya ucapkan terima kasih atas kesediaan Bapak/Ibu menjadi validator dan mengisi validasi ini.

B. PETUNJUK

1. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan skor pada setiap butir pernyataan dengan ceklist (√) pada kolom dengan skala penilaian sebagai berikut:
5= Sangat Baik 2= Kurang Baik
4= Baik 1= Tidak Baik
3= Cukup Baik
2. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan kritik dan saran perbaikan pada baris yang telah disediakan.

C. PENILAIAN

No	Indikator Penilaian	Skala Penilaian					Komentar/ Saran
		1	2	3	4	5	
1.	Petunjuk angket dapat dipahami dengan jelas.					√	
2.	Kalimat pernyataan mudah dipahami.					√	
3.	Kalimat pernyataan tidak bermakna ganda.					√	
4.	Pernyataan sudah sesuai dengan indikator minat belajar.					√	
5.	Pernyataan yang diajukan dapat mengungkapkan minat belajar yang dimiliki peserta didik					√	
6.	Kategori yang terdapat dalam angket sudah mencakup semua aspek minat belajar siswa dalam pembelajaran modifikasi permainan bola Volli (Volly-Kasti)			√			

D. KOMENTAR

Perbaiki tata penulisan dari butir soal sesuai dengan catatan. Pada petunjuk pengisian bisa ditambahkan uraian kalimat mengenai pengantar bahwa lembar soal merupakan modifikasi permainan bola Volli, karena masih terlihat bahwa terpisah antara voli dengan kasti.

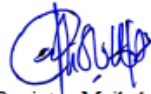
E. KESIMPULAN

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, angket penelitian ini dinyatakan:

1. Layak digunakan untuk penelitian tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk penelitian setelah revisi
3. Tidak layak untuk digunakan penelitian

Mohon dilingkari pada nomor yang sesuai dengan Kesimpulan Bapak/Ibu

Yogyakarta,2024
Validator



Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd.

NIP. 19920516 201903 2 027

Lampiran 4. Data Peserta Didik yang Menjadi Responden

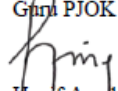
No	Nama Peserta didik	Jenis Kelamin	Keterangan
1.	Ade Putra Pebriansyah	L	Responden 1
2.	Aditya Firman Saputra	L	Responden 2
3.	Ahmad Alif Kurniawan Kusnaedi	L	Responden 3
4.	Ahmad Zaky Pratama	L	Responden 4
5.	Alivia Rafa Nur Afifah	P	Responden 5
6.	Bilqis Fani Azzahra	P	Responden 6
7.	Esa Dewi	P	Responden 7
8.	Fadhilul Akmal Ramadhan	L	Responden 8
9.	Fadil Nurhasan	L	Responden 9
10.	Farrel Arian Gulo	L	Responden 10
11.	Hatmi Suhartini	P	Responden 11
12.	Indri Meizesa Cholit	P	Responden 12
13.	Jefri	L	Responden 13
14.	Jesen	L	Responden 14
15.	Meidyna Azzahwa	P	Responden 15
16.	Muhammad Nizam	L	Responden 16
17.	Nabila Anastasya Bilqis	P	Responden 17
18.	Nabila Zahratul Shyta	P	Responden 18
19.	Rafa Alif Fatahilah	L	Responden 19
20.	Revani Butar-Butar	P	Responden 20
21.	Safira Figri Lusiyaniti	P	Responden 21
22.	Sifa Sania	P	Responden 22
23.	Vivi Anggraini	P	Responden 23
24.	Yuliya	P	Responden 24
25.	Zafira Alya Araina	P	Responden 25
26.	Zahra Indah Wulandari	P	Responden 26

Lampiran 5. Data Hasil Belajar Peserta didik Kelas 5

HASIL BELAJAR PJOK PESERTA DIDIK KELAS 5 PRA PENELITIAN PENILAIAN SUMATIF PJOK LINGKUP MATERI Kelas 5 semester 2 Tahun 2025

NO	Nama Siswa	NILAI SUMATIF LINGKUP MATERI		NILAI RATA-RATA	KRITERIA KETUNTASAN KKM 75	RANK
		Pemilihan Bola Besar	Pemilihan Bola Kecil			
1	Ade Putra Pebriansyah	78	80	79	TUNTAS	4
2	Aditya Firman Saputra	80	85	82.5	TUNTAS	2
3	Ahmad Alif Kurniawan Kusnaedi	50	50	50	TIDAK TUNTAS	26
4	Ahmad Zaky Pratama	57	50	53.5	TIDAK TUNTAS	25
5	Alivia Rafa Nur Afrifah	70	64	67	TIDAK TUNTAS	14
6	Bilqis Fani Azzahra	62	60	61	TIDAK TUNTAS	19
7	Esa Dewi	74	70	72	TIDAK TUNTAS	11
8	Fadhilul Akmal Ramadhan	76	75	75.5	TUNTAS	9
9	Fadil Nurhasan	64	86	75	TUNTAS	10
10	Farrel Arjan Gulo	80	86	83	TUNTAS	1
11	Hatmi Suhartini	73	70	71.5	TIDAK TUNTAS	12
12	Indri Meizesa Cholit	72	80	76	TUNTAS	7
13	Irfan	69	62	65.5	TIDAK TUNTAS	15
14	Iesen	60	50	55	TIDAK TUNTAS	23
15	Meidyana Azzahwa	65	60	62.5	TIDAK TUNTAS	18
16	Muhammad Nizam	70	65	67.5	TIDAK TUNTAS	13
17	Nabila Anastasya Bilqis	66	60	63	TIDAK TUNTAS	17
18	Nabila Zahratul Shyfa	68	60	64	TIDAK TUNTAS	16
19	Rafa Alif Fatahilah	78	80	79	TUNTAS	4
20	Reyani Butar-Butar	79	82	80.5	TUNTAS	3
21	Sahra Fitri Lusivanti	77	80	78.5	TUNTAS	6
22	Sifa Samia	58	56	57	TIDAK TUNTAS	22
23	Vivi Anggerani	67	85	76	TUNTAS	7
24	Yuliva	55	55	55	TIDAK TUNTAS	23
25	Zahra Alva Arama	60	58	59	TIDAK TUNTAS	21
26	Zahra Indah Wulandari	60	59	59.5	TIDAK TUNTAS	20
Nilai Terendah		50.00	50.00	50.00		
Nilai Tertinggi		80.00	86.00	83.00		
Nilai Rata-Rata		68.00	68.00	68.00		
Standar Deviasi		8.51	12.39	10.45		

TP 1	memahami kombinasi gerak dalam permainan bola besar
TP 2	memahami kombinasi gerak dalam permainan bola kecil

Ketapang,
Guru PJOK

Hanif Assalam, S.Pd
NIP 20000408 202421 1 003

Lampiran 6. Data Hasil Belajar Rapot

Daftar Nilai Raport PJOK Kelas 5 semester 1 Tahun 2024

NO	Nama Siswa	SUMATIF TUJUAN PEMBELAJARAN					RATA-RATA NILAI TP	SUMATIF LINGKUP MATERI					RATA-RATA NILAI LINGKUP MATERI	SUMATIF AKHIR SEMESTER		RATA-RATA NILAI LINGKUP MATERI	NILAI RAPORT	RANK
		TP.1	TP.2	TP.3	TP.4	TP.5		Permainan Bola Besar	Permainan Bola Kecil	Kontak Gerak	Gerak Dasar Basis	Latihan Daya Tahan		NON TES	TES			
1	Ade Putra Pebriansyah	75	72	75	77	80	75.8	83	65	74	75	75	74.4	79	80	79.5	76.57	5
2	Aditya Firman Saputra	85	72	75	80	80	78.4	85	70	75	75	80	77	80	85	82.5	79.30	2
3	Ahmad Alif Kurniawan Kusnaedi	55	55	55	55	55	55	55	35	50	45	55	48	37	15	26	43.00	26
4	Ahmad Zaky Pratama	55	60	60	60	65	60	62	35	50	51	60	51.6	69	55	62	57.87	23
5	Alivia Rafa Nur Afifah	75	68	72	75	75	73	75	49	69	69	71	66.6	83	75	79	72.87	11
6	Bilqis Fani Azzahra	62	64	65	70	70	66.2	67	45	60	60	65	59.4	79	62	70.5	65.37	18
7	Esa Dewi	78	71	75	76	78	75.6	80	55	71	73	75	70.8	83	78	80.5	75.63	8
8	Fadhilul Akmal Ramadhan	78	70	75	77	78	75.6	81	55	72	73	75	71.2	85	78	81.5	76.10	7
9	Fadil Nurhasan	68	65	65	71	71	68	69	45	61	61	67	60.6	79	68	73.5	67.37	17
10	Farrel Arian Gulo	85	73	75	81	83	79.4	85	71	77	80	80	78.6	80	85	82.5	80.17	1
11	Hatmi Suhartini	78	70	75	76	77	75.2	78	62	71	72	75	71.6	80	78	79	75.27	9
12	Indri Meizesa Cholit	78	70	74	76	77	75	77	65	73	75	74	72.8	77	78	77.5	75.10	10
13	Jefri	75	67	71	75	75	72.6	74	47	67	69	70	65.4	78	75	76.5	71.50	13
14	Jesen	58	61	62	62	67	62	64	42	53	55	62	55.2	71	58	64.5	60.57	21
15	Meidyna Azzahwa	72	65	67	72	73	69.8	70	45	63	63	67	61.6	74	72	73	68.13	16
16	Muhammad Nizam	78	69	73	75	75	74	75	50	70	70	73	67.6	76	78	77	72.87	11
17	Nabila Anastasya Bilqis	75	65	69	73	73	71	71	45	64	65	67	62.4	69	75	72	68.47	15
18	Nabila Zahratul Shyta	75	65	70	74	74	71.6	73	45	65	65	69	63.4	72	75	73.5	69.50	14
19	Rafa Alif Fatahilah	82	72	75	78	80	77.4	83	65	75	75	77	75	79	80	79.5	77.30	4
20	Revani Butar-Butar	85	72	75	79	80	78.2	84	67	75	77	77	76	76	85	80.5	78.23	3
21	Safira Fiqri Lusiyanti	82	72	75	77	79	77	82	65	73	75	75	74	73	82	77.5	76.17	6
22	Sifa Sania	55	60	61	62	65	60.6	63	41	51	55	61	54.2	75	55	65	59.93	22
23	Vivi Anggraini	42	55	55	60	60	54.4	55	40	45	55	55	50	74	22	48	50.80	25
24	Yuliya	48	55	60	60	60	56.6	60	40	45	60	60	53	69	48	58.5	56.03	24
25	Zafira Alva Araina	58	62	63	65	69	63.4	65	43	55	55	64	56.4	76	58	67	62.27	20
26	Zahra Indah Wulandari	62	63	64	67	70	65.2	65	44	57	57	65	57.6	68	62	65	62.60	19
Nilai Tertinggi		42	55	55	55	55	54.4	55	35	45	45	55	48	37	15	26	43	
Nilai Terendah		85.00	73.00	75.00	81.00	83.00	79.40	85.00	71.00	77.00	80.00	80.00	78.60	85.00	85.00	82.50	80.17	
Nilai Rata-Rata		69.96	65.88	68.50	71.27	72.65	69.65	72.35	51.19	63.88	65.58	69.00	64.40	74.65	67.77	71.21	68.42	
Standar Deviasi		12.29	5.69	6.74	7.41	7.18	7.74	9.28	11.32	10.17	9.43	7.30	9.27	8.97	17.88	12.52	9.48	
TP 1 memahami kombinasi gerak dalam permainan bola besar		Mengetahui,																
TP 2 memahami kombinasi gerak dalam permainan bola kecil		Kepala Sekolah																
TP 3 memahami kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar																		
TP 4 menerapkan variasi gerak dasar seni beladiri																		
TP 5 memahami aktivitas latihan daya tahan jantung																		

Ketapang, 10 Desember 2024
Guru PJOK
Hanif Assalam, S.Pd
NIP 20000408 202421 1 003

Lampiran 7. Lembar Angket Modifikasi Belajar Peserta Didik

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH MODIFIKASI PERMAINAN PADA PELAJARAN PJOK TERHADAP HASIL BELAJAR

Nama : AHMAD ZAKY PRATAMA

Kelas :

No. Absen : 4

A. Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang telah tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Jika sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika setuju dengan pernyataan tersebut.

R : Jika ragu dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Jika sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

B. Pernyataan

No	Pernyataan	PILIHAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pelajaran PJOK disekolah	✓				
2	Saya tidak malu bertanya kepada guru PJOK ketika saya kurang paham saat guru PJOK menjelaskan dilapangan			✓		
3	Saya aktif selama proses pembelajaran PJOK dilapangan			✓		
4	PJOK adalah pelajaran yang menyenangkan		✓			
5	Saya sering mmelihat tayangan tentang olahraga ditelevisi				✓	
6	Saya sering memperhatikan ketika guru PJOK sedang menjelaskan	✓				
7	Selain disekolah, saya juga sering berolahraga diluar.	✓				
8	Saya selalu bolos ketika ada pelajaran PJOK.					✓

9	Saya tidak peduli meskipun cuaca panas saat berolahraga.			✓		
10	Saya berolahraga ketika disekolah saja.				✓	
11	Untuk menambah pengetahuan tentang PJOK, saya harus lebih rajin belajar.	✓				
12	Saya sering diam dikelas ketika teman-teman sedang berolahraga dilapangan.				✓	
13	Perhatian saya lebih tertuju pada guru PJOK yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi.	✓				
14	Olahraga dapat menyehatkan tubuh, oleh karena itu saya sering berolahraga.	✓				
15	Saya tidak bercanda ketika guru PJOK sedang mendemonstrasikan gerakan berolahraga.	✓				
16	Saya selalu mengikuti pembelajaran PJOK dilapangan.			✓		
17	Saya selalu mengikuti pemanasan sebelum berolahraga disekolah.		✓			
18	Pelajaran PJOK terasa membosankan.				✓	
19	Saya senang belajar PJOK jika ada permainannya.	✓				
20	Saya lebih senang jika belajar PJOK dibebaskan.					✓

**LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH MODIFIKASI
PERMAINAN PADA PELAJARAN PJOK TERHADAP HASIL BELAJAR**

Nama : *Vivi Anggraini*

Kelas :

No. Absen : *23*

A. Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang telah tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Jika sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika setuju dengan pernyataan tersebut.

R : Jika ragu dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Jika sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

B. Pernyataan

No	Pernyataan	PILIHAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pelajaran PJOK disekolah	✓				
2	Saya tidak malu bertanya kepada guru PJOK ketika saya kurang paham saat guru PJOK menjelaskan dilapangan			✓		
3	Saya aktif selama proses pembelajaran PJOK dilapangan		✓			
4	PJOK adalah pelajaran yang menyenangkan	✓				
5	Saya sering mmelihat tayangan tentang olahraga ditelevisi	✓				
6	Saya sering memperhatikan ketika guru PJOK sedang menjelaskan	✓				
7	Selain disekolah, saya juga sering berolahraga diluar.			✓		
8	Saya selalu bolos ketika ada pelajaran PJOK.					✓

9	Saya tidak peduli meskipun cuaca panas saat berolahraga.			✓		
10	Saya berolahraga ketika disekolah saja.					✓
11	Untuk menambah pengetahuan tentang PJOK, saya harus lebih rajin belajar.	✓				
12	Saya sering diam dikelas ketika teman-teman sedang berolahraga dilapangan.					✓
13	Perhatian saya lebih tertuju pada guru PJOK yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi.		✓			
14	Olahraga dapat menyehatkan tubuh, oleh karena itu saya sering berolahraga.		✓			
15	Saya tidak bercanda ketika guru PJOK sedang mendemonstrasikan gerakan berolahraga.	✓				
16	Saya selalu mengikuti pembelajaran PJOK dilapangan.	✓				
17	Saya selalu mengikuti pemanasan sebelum berolahraga disekolah.	✓				
18	Pelajaran PJOK terasa membosankan.					✓
19	Saya senang belajar PJOK jika ada permainannya.			✓		
20	Saya lebih senang jika belajar PJOK dibebaskan.					✓

**LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SETELAH MODIFIKASI
PERMAINAN PADA PELAJARAN PJOK TERHADAP HASIL BELAJAR**

Nama : *Revani Butar-Butar*

Kelas :

No. Absen : *20*

A. Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang telah tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Jika sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika setuju dengan pernyataan tersebut.

R : Jika ragu dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Jika sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

B. Pernyataan

No	Pernyataan	PILIHAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pelajaran PJOK disekolah			✓		
2	Saya tidak malu bertanya kepada guru PJOK ketika saya kurang paham saat guru PJOK menjelaskan dilapangan		✓			
3	Saya aktif selama proses pembelajaran PJOK dilapangan		✓			
4	PJOK adalah pelajaran yang menyenangkan	✓				
5	Saya sering mmelihat tayangan tentang olahraga ditelevisi	✓				
6	Saya sering memperhatikan ketika guru PJOK sedang menjelaskan		✓			
7	Selain disekolah, saya juga sering berolahraga diluar.	✓				
8	Saya selalu bolos ketika ada pelajaran PJOK.				✓	

9	Saya tidak peduli meskipun cuaca panas saat berolahraga.					✓
10	Saya berolahraga ketika disekolah saja.					✓
11	Untuk menambah pengetahuan tentang PJOK, saya harus lebih rajin belajar.	✓				
12	Saya sering diam dikelas ketika teman-teman sedang berolahraga dilapangan.					✓
13	Perhatian saya lebih tertuju pada guru PJOK yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi.	✓				
14	Olahraga dapat menyehatkan tubuh, oleh karena itu saya sering berolahraga.	✓				
15	Saya tidak bercanda ketika guru PJOK sedang mendemonstrasikan gerakan berolahraga.		✓			
16	Saya selalu mengikuti pembelajaran PJOK dilapangan.	✓				
17	Saya selalu mengikuti pemanasan sebelum berolahraga disekolah.	✓				
18	Pelajaran PJOK terasa membosankan.					✓
19	Saya senang belajar PJOK jika ada permainannya.		✓			
20	Saya lebih senang jika belajar PJOK dibebaskan.				✓	

Lampiran 8. Lembar Angket Minat Belajar Peserta Didik

LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM MODIFIKASI PERMAINAN PADA PELAJARAN PJOK TERHADAP HASIL BELAJAR

Nama : AHMAD ZAKY PRATAMA

Kelas :

No. Absen : 4

A. Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang telah tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Jika sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika setuju dengan pernyataan tersebut.

R : Jika ragu dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Jika sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

B. Pernyataan

No	Pernyataan	PILIHAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pelajaran PJOK disekolah			✓		
2	Saya tidak malu bertanya kepada guru PJOK ketika saya kurang paham saat guru PJOK menjelaskan dilapangan			✓		
3	Saya aktif selama proses pembelajaran PJOK dilapangan	✓				
4	PJOK adalah pelajaran yang menyenangkan		✓			
5	Saya sering mmelihat tayangan tentang olahraga ditelevisi				✓	
6	Saya sering memperhatikan ketika guru PJOK sedang menjelaskan	✓				
7	Selain disekolah, saya juga sering berolahraga diluar.	✓				
8	Saya selalu bolos ketika ada pelajaran PJOK.		✓			

9	Saya tidak peduli meskipun cuaca panas saat berolahraga.			✓			
10	Saya berolahraga ketika disekolah saja.		✓				
11	Untuk menambah pengetahuan tentang PJOK, saya harus lebih rajin belajar.	✓					
12	Saya sering diam dikelas ketika teman-teman sedang berolahraga dilapangan.		✓				
13	Perhatian saya lebih tertuju pada guru PJOK yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi.	✓					
14	Olahraga dapat menyehatkan tubuh, oleh karena itu saya sering berolahraga.	✓					
15	Saya tidak bercanda ketika guru PJOK sedang mendemonstrasikan gerakan berolahraga.	✓					
16	Saya selalu mengikuti pembelajaran PJOK dilapangan.			✓			
17	Saya selalu mengikuti pemanasan sebelum berolahraga disekolah.		✓				
18	Pelajaran PJOK terasa membosankan.		✓				
19	Saya senang belajar PJOK jika ada permainannya.	✓					
20	Saya lebih senang jika belajar PJOK dibebaskan.						✓

**LEMBAR ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK SEBELUM MODIFIKASI
PERMAINAN PADA PELAJARAN PJOK TERHADAP HASIL BELAJAR**

Nama : ViVi Anggraini

Kelas :

No. Absen : 23

A. Petunjuk Pengisian:

Jawablah pertanyaan dibawah ini dengan memberikan tanda (v) pada kolom yang telah tersedia dengan pilihan jawaban sebagai berikut:

SS : Jika sangat setuju dengan pernyataan tersebut.

S : Jika setuju dengan pernyataan tersebut.

R : Jika ragu dengan pernyataan tersebut.

TS : Jika tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

STS : Jika sangat tidak setuju dengan pernyataan tersebut.

B. Pernyataan

No	Pernyataan	PILIHAN				
		SS	S	R	TS	STS
1	Saya senang mengikuti pelajaran PJOK disekolah	✓				
2	Saya tidak malu bertanya kepada guru PJOK ketika saya kurang paham saat guru PJOK menjelaskan dilapangan			✓		
3	Saya aktif selama proses pembelajaran PJOK dilapangan		✓			
4	PJOK adalah pelajaran yang menyenangkan	✓				
5	Saya sering mmelihat tayangan tentang olahraga ditelevisi			✓		
6	Saya sering memperhatikan ketika guru PJOK sedang menjelaskan	✓				
7	Selain disekolah, saya juga sering berolahraga diluar.	✓				
8	Saya selalu bolos ketika ada pelajaran PJOK.			✓		

9	Saya tidak peduli meskipun cuaca panas saat berolahraga.			✓		
10	Saya berolahraga ketika disekolah saja.			✓		
11	Untuk menambah pengetahuan tentang PJOK, saya harus lebih rajin belajar.	✓				
12	Saya sering diam dikelas ketika teman-teman sedang berolahraga dilapangan.			✓		
13	Perhatian saya lebih tertuju pada guru PJOK yang menggunakan metode pembelajaran demonstrasi.		✓			
14	Olahraga dapat menyehatkan tubuh, oleh karena itu saya sering berolahraga.		✓			
15	Saya tidak bercanda ketika guru PJOK sedang mendemonstrasikan gerakan berolahraga.	✓				
16	Saya selalu mengikuti pembelajaran PJOK dilapangan.	✓				
17	Saya selalu mengikuti pemanasan sebelum berolahraga disekolah.	✓				
18	Pelajaran PJOK terasa membosankan.			✓		
19	Saya semangat belajar PJOK jika ada perlombaan.			✓		
20	Saya lebih semangat jika belajar PJOK di buhutan.					✓

Lampiran 9. Lembar Instrumen Tes

LEMBAR SOAL PEMAHAMAN PEMAHAMAN TENTANG

MODIFIKASI PERMAINAN

Nama Peserta Didik : *Meldyna azzahwa*
Sekolah : *SDN 09*
Kelas :
No. Absen : *15*

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoa terlebih dahulu.
2. Tulis identitasmu pada kolom identitas.
3. Isilah lembar soal berikut untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
4. Pilihlah jawaban pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda centang (x) pada kolom yang dianggap paling benar.
5. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

Pertanyaan

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, di depan jawaban yang benar!

1. Apa yang dimaksud dengan servis dalam bola voli?
☒ a. Pukulan awal untuk memulai permainan
☐ b. Gerakan pertahanan
☐ c. Tembakan bola ke lawan
☐ d. Pukulan akhir permainan
2. Dibawah ini yang bukan merupakan tehnik dasar bermain volly yaitu....
☐ a. Passing
☐ b. Servis
☐ c. Smash
☒ d. Rebound
3. Mengapa teknik passing bawah digunakan dalam permainan bola voli...
☒ a. Untuk mengontrol bola dengan akurat
☐ b. Untuk memulai permainan
☐ c. Untuk mengakhiri permainan
☐ d. Untuk melakukan smash
4. Teknik dasar yang berguna untuk mengoperkan bola kepada teman bermain disebut...?
☒ a. Passing
☐ b. Smash

- c. Servis
- d. Bendungan

5. Bagaimana cara menganalisis kelemahan pertahanan lawan dalam permainan bola voli?

- a. Mengamati area kosong yang tidak terjaga oleh lawan
- ☒ b. Terus melakukan smash tanpa memikirkan strategi
- c. Mengandalkan satu pemain untuk mencetak poin
- d. Menghindari serangan ke arah blok

6. Amati gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan gerakan...?

- a. Passing atas
 - ☒ b. Passing bawah
 - c. Smash
 - d. Servis bawah
7. Berapa ukuran lapangan bola voli secara keseluruhan?
- ☒ a. 9 x 18 meter
 - b. 10 x 20 meter
 - c. 12 x 24 meter
 - d. 15 x 30 meter
8. Teknik bertahan untuk menahan serangan lawan disebut...?
- a. Passing
 - b. Bendungan/block
 - c. Servis
 - ☒ d. Smash

9. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar diatas menunjukan gerakan....

- a. smash
 - b. Servis atas
 - ☒ Servis bawah
 - d. Pasing bawah
10. Bagaimana posisi awal pemain saat melakukan servis?
- ☒ Di belakang garis servis
 - b. Di depan net
 - c. Di tengah lapangan
 - d. Di samping lapangan
11. Memukul bola dengan keras, arah menukik dan mematikan dalam permainan bola voli disebut...
- ☒ Smash
 - b. Passing
 - c. Blocking
 - d. Servis
12. Bola termasuk salah satu perlengkapan dalam bermain bola voli. Perlengkapan lainnya yang digunakan dalam bermain bola volley yaitu ...
- ☒ Net
 - b. Kostum
 - c. Sepatu
 - d. Papan skor
13. Dalam permainan bola volley, jika bola servis tidak melewati dinyatakan...
- ☒ Bola gagal
 - b. Servis diulang
 - c. Poin untuk lawan
 - d. Bola sah

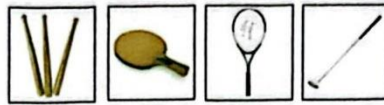
14. Teknik dasar yang perlu dikuasai dalam permainan bola voli adalah ...
- ☒ a. Passing, servis, smash, dan block
 - b. Taktik penyerangan
 - c. Strategi
 - d. Cara membentuk tim yang Tangguh
15. Tujuan dari teknik block dalam bola voli adalah ...
- a. Mengarahkan bola ke pemain lawan
 - ☒ b. Menghalangi bola masuk ke area kita
 - c. Memulai serangan
 - d. Mengumpan bola ke teman satu tim
16. Bola kasti adalah jenis permainan dengan menggunakan
- a. Bola besar
 - ☒ b. Bola kecil
 - c. Bola sepak
 - d. Cakram
17. Permainan bola kasti menggunakan alat pemukul yang terbuat dari...
- ☒ a. Kayu
 - b. Besi
 - c. Karet
 - d. Bambu
18. Pemain mendapatkan poin ketika ...
- ☒ a. Memukul bola dan berlari ke pos
 - b. Berlari tanpa memukul bola
 - c. Berdiri di pos tanpa bergerak
 - d. Melempar bola kepada pemukul
19. Alat yang digunakan untuk memukul bola dalam kasti disebut ...
- a. Bola
 - ☒ b. Tongkat pemukul
 - c. Raket
 - d. Sarung tangan
20. Permainan tradisional beregu yang dilakukan dengan cara memukul dan menangkap bola adalah....
- ☒ a. Bola kasti
 - b. Bola basket

- c. Bola voly
- d. Bola tangan

21. Jumlah pemain bola kasti masing-masing tim adalah....

- a. 11
- ☒ b. 12
- c. 13
- d. 14

22. Perhatikan gambar berikut ini!



(1) (2) (3) (4)

Alat yang digunakan untuk memukul bola pada permainan bola kasti adalah....

- a. (4)
- b. (3)
- c. (2)
- ☒ d. (1)

23. Berikut ini yang termasuk teknik dasar permainan bola kasti adalah....

- a. Menangkap, menendang, dan memukul
- ☒ b. Melempar, menangkap, dan memukul
- c. Menendang, shooting, dan passing
- d. Menempar, passing dan menendang

24. Berikut ini adalah peralatan yang tidak digunakan dalam permainan kasti, yaitu....

- a. Bola
- b. Net
- ☒ c. Pemukul kayu
- d. Bendera kecil

25. Bentuk lapangan kasti adalah....

- a. Persegi
- b. Segitiga
- ☒ c. Persegi panjang
- d. Layang-layang

26. Kesempatan memukul untuk setiap pemukul adalah satu kali, kecuali pemukul terakhir sebanyak... kali

- a. 2
- ☒ b. 3
- c. 4
- d. 5

27. Regu dikatakan menjadi pemenang jika dalam permainan kasti...

- ☒ a. Point yang didapatkan lebih besar dari lawan
- b. Point yang didapatkan lebih rendah dari lawan
- c. Point yang didapatkan lebih rendah dari lawan
- d. Kedua regu tidak mendapatkan point

28. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar di atas menunjukkan gerakan pada permainan bola kasti

- ☒ a. Melempar bola
- b. Memukul bola
- c. Menangkap bola
- d. Berlari

29. Apa yang harus dilakukan pemain setelah memukul bola kasti dengan sukses?

- a. Berdiri di tempat dan menunggu bola
- ☒ b. Berlari ke base yang sesuai untuk mencetak angka
- c. Mengganti posisi dengan pemain bertahan
- d. Mengatur posisi tongkat kembali

30. Apa tujuan utama dari permainan bola kasti?

- a. Mencetak gol ke gawang lawan
- b. Membawa bola ke tempat lawan
- ☒ c. Memukul bola dan berlari mengelilingi pos untuk mencetak poin
- d. Melempar bola secepat mungkin ke arah lawan

LEMBAR SOAL PEMAHAMAN PEMAHAMAN TENTANG

MODIFIKASI PERMAINAN

Nama Peserta Didik : Vivi Anggraini
Sekolah : SDN 04
Kelas :
No. Absen : 23

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoa terlebih dahulu.
2. Tulis identitasmu pada kolom identitas.
3. Isilah lembar soal berikut untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
4. Pilihlah jawaban pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda centang (x) pada kolom yang dianggap paling benar.
5. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

Pertanyaan

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, di depan jawaban yang benar!

1. Apa yang dimaksud dengan servis dalam bola voli?
 - a. Pukulan awal untuk memulai permainan
 - b. Gerakan pertahanan
 - ☒ c. Tembakan bola ke lawan
 - d. Pukulan akhir permainan
2. Dibawah ini yang bukan merupakan tehnik dasar bermain volly yaitu....
 - a. Passing
 - b. Servis
 - c. Smash
 - ☒ d. Rebound
3. Mengapa teknik passing bawah digunakan dalam permainan bola voli...
 - a. Untuk mengontrol bola dengan akurat
 - b. Untuk memulai permainan
 - c. Untuk mengakhiri permainan
 - ☒ d. Untuk melakukan smash
4. Teknik dasar yang berguna untuk mengoperkan bola kepada teman bermain disebut...?
 - ☒ a. Passing
 - b. Smash

- c. Servis
 - d. Bendungan
5. Bagaimana cara menganalisis kelemahan pertahanan lawan dalam permainan bola voli?
- a. Mengamati area kosong yang tidak terjaga oleh lawan
 - b. Terus melakukan smash tanpa memikirkan strategi
 - c. Mengandalkan satu pemain untuk mencetak poin
 - ☒ Menghindari serangan ke arah blok
6. Amati gambar berikut ini!
- 
- Gambar tersebut menunjukkan gerakan...?
- a. Passing atas
 - b. Passing bawah
 - c. Smash
 - ☒ Servis bawah
7. Berapa ukuran lapangan bola voli secara keseluruhan?
- a. 9 x 18 meter
 - ☒ 10 x 20 meter
 - c. 12 x 24 meter
 - d. 15 x 30 meter
8. Teknik bertahan untuk menahan serangan lawan disebut...?
- a. Passing
 - b. Bendungan/block
 - c. Servis
 - ☒ Smash

9. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar diatas menunjukan gerakan....

- a. smash
 - b. Servis atas
 - ☒ c. Servis bawah
 - d. Pasing bawah
10. Bagaimana posisi awal pemain saat melakukan servis?
- ☒ a. Di belakang garis servis
 - b. Di depan net
 - c. Di tengah lapangan
 - d. Di samping lapangan
11. Memukul bola dengan keras, arah menukik dan mematikan dalam permainan bola voli disebut...
- a. Smash
 - b. Passing
 - ☒ c. Blocking
 - d. Servis
12. Bola termasuk salah satu perlengkapan dalam bermain bola voli. Perlengkapan lainnya yang digunakan dalam bermain bola volly yaitu ...
- a. Net
 - b. Kostum
 - ☒ c. Sepatu
 - d. Papan skor
13. Dalam permainan bola volly, jika bola servis tidak melewati dinyatakan...
- a. Bola gagal
 - b. Servis diulang
 - ☒ c. Poin untuk lawan
 - d. Bola sah

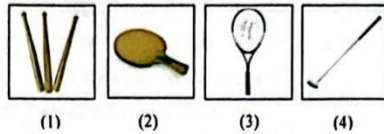
14. Teknik dasar yang perlu dikuasai dalam permainan bola voli adalah ...
- ☒ a. Passing, servis, smash, dan block
 - b. Taktik penyerangan
 - c. Strategi
 - d. Cara membentuk tim yang Tangguh
15. Tujuan dari teknik block dalam bola voli adalah ...
- ☒ a. Mengarahkan bola ke pemain lawan
 - b. Menghalangi bola masuk ke area kita
 - c. Memulai serangan
 - d. Mengumpan bola ke teman satu tim
16. Bola kasti adalah jenis permainan dengan menggunakan
- ☒ a. Bola besar
 - b. Bola kecil
 - c. Bola sepak
 - d. Cakram
17. Permainan bola kasti menggunakan alat pemukul yang terbuat dari...
- a. Kayu
 - ☒ b. Besi
 - c. Karet
 - d. Bambu
18. Pemain mendapatkan poin ketika ...
- a. Memukul bola dan berlari ke pos
 - b. Berlari tanpa memukul bola
 - ☒ c. Berdiri di pos tanpa bergerak
 - d. Melempar bola kepada pemukul
19. Alat yang digunakan untuk memukul bola dalam kasti disebut ...
- ☒ a. Bola
 - b. Tongkat pemukul
 - c. Raket
 - d. Sarung tangan
20. Permainan tradisional beregu yang dilakukan dengan cara memukul dan menangkap bola adalah....
- a. Bola kasti
 - b. Bola basket

- ☒ Bola voly
- d. Bola tangan

21. Jumlah pemain bola kasti masing-masing tim adalah....

- ☒ 11
- b. 12
- c. 13
- d. 14

22. Perhatikan gambar berikut ini!



Alat yang digunakan untuk memukul bola pada permainan bola kasti adalah....

- a. (4)
- ☒ (3)
- c. (2)
- d. (1)

23. Berikut ini yang termasuk teknik dasar permainan bola kasti adalah....

- a. Menangkap, menendang, dan memukul
- ☒ Melempar, menangkap, dan memukul
- c. Menendang, shooting, dan passing
- d. Menempar, passing dan menendang

24. Berikut ini adalah peralatan yang tidak digunakan dalam permainan kasti, yaitu....

- a. Bola
- b. Net
- ☒ Pemukul kayu
- d. Bendera kecil

25. Bentuk lapangan kasti adalah....

- a. Persegi
- b. Segitiga
- ☒ Persegi panjang
- d. Layang-layang

26. Kesempatan memukul untuk setiap pemukul adalah satu kali, kecuali pemukul terakhir sebanyak... kali

- a. 2
- b. 3
- c. 4
- ☒ d. 5

27. Regu dikatakan menjadi pemenang jika dalam permainan kasti...

- ☒ a. Point yang didapatkan lebih besar dari lawan
- b. Point yang didapatkan lebih rendah dari lawan
- c. Point yang didapatkan lebih rendah dari lawan
- d. Kedua regu tidak mendapatkan point

28. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar di atas menunjukkan gerakan pada permainan bola kasti

- ☒ a. Melempar bola
- b. Memukul bola
- c. Menangkap bola
- d. Berlari

29. Apa yang harus dilakukan pemain setelah memukul bola kasti dengan sukses?

- a. Berdiri di tempat dan menunggu bola
- ☒ b. Berlari ke base yang sesuai untuk mencetak angka
- c. Mengganti posisi dengan pemain bertahan
- d. Mengatur posisi tongkat kembali

30. Apa tujuan utama dari permainan bola kasti?

- a. Mencetak gol ke gawang lawan
- b. Membawa bola ke tempat lawan
- c. Memukul bola dan berlari mengelilingi pos untuk mencetak poin
- ☒ d. Melempar bola secepat mungkin ke arah lawan

**LEMBAR SOAL PEMAHAMAN PEMAHAMAN TENTANG
MODIFIKASI PERMAINAN**

Nama Peserta Didik : AHMAD ZAKY PRHTAMA
Sekolah : SDN 04
Kelas :
No. Absen : 4

Petunjuk Pengisian:

1. Berdoa terlebih dahulu.
2. Tulis identitasmu pada kolom identitas.
3. Isilah lembar soal berikut untuk menjawab pertanyaan yang telah disediakan.
4. Pilihlah jawaban pernyataan dibawah ini dengan memberi tanda centang (x) pada kolom yang dianggap paling benar.
5. Kerjakan soal yang kamu anggap mudah terlebih dahulu.

Pertanyaan

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, di depan jawaban yang benar!

1. Apa yang dimaksud dengan servis dalam bola voli?
 - a. Pukulan awal untuk memulai permainan
 - b. Gerakan pertahanan
 - c. Tembakan bola ke lawan
 - ☒ d. Pukulan akhir permainan
2. Dibawah ini yang bukan merupakan tehnik dasar bermain volly yaitu....
 - a. Passing
 - b. Servis
 - c. Smash
 - ☒ d. Rebound
3. Mengapa teknik passing bawah digunakan dalam permainan bola voli...
 - a. Untuk mengontrol bola dengan akurat
 - b. Untuk memulai permainan
 - c. Untuk mengakhiri permainan
 - ☒ d. Untuk melakukan smash
4. Teknik dasar yang berguna untuk mengoperkan bola kepada teman bermain disebut...?
 - a. Passing
 - b. Smash

c. Servis

☒ Bendungan

5. Bagaimana cara menganalisis kelemahan pertahanan lawan dalam permainan bola voli?

☒ Mengamati area kosong yang tidak terjaga oleh lawan

b. Terus melakukan smash tanpa memikirkan strategi

c. Mengandalkan satu pemain untuk mencetak poin

d. Menghindari serangan ke arah blok

6. Amati gambar berikut ini!



Gambar tersebut menunjukkan gerakan...?

a. Passing atas

b. Passing bawah

c. Smash

☒ Servis bawah

7. Berapa ukuran lapangan bola voli secara keseluruhan?

☒ 9 x 18 meter

b. 10 x 20 meter

c. 12 x 24 meter

d. 15 x 30 meter

8. Teknik bertahan untuk menahan serangan lawan disebut...?

a. Passing

☒ Bendungan/block

c. Servis

d. Smash

9. Perhatikan gambar berikut ini!



Gambar diatas menunjukan gerakan....

- a. smash
 - b. Servis atas
 - ☒ c. Servis bawah
 - d. Pasing bawah
10. Bagaimana posisi awal pemain saat melakukan servis?
- ☒ a. Di belakang garis servis
 - b. Di depan net
 - c. Di tengah lapangan
 - d. Di samping lapangan
11. Memukul bola dengan keras, arah menukik dan mematikan dalam permainan bola voli disebut...
- ☒ a. Smash
 - b. Passing
 - c. Blocking
 - d. Servis
12. Bola termasuk salah satu perlengkapan dalam bermain bola voli. Perlengkapan lainnya yang digunakan dalam bermain bola volley yaitu ...
- ☒ a. Net
 - b. Kostum
 - c. Sepatu
 - d. Papan skor
13. Dalam permainan bola volley, jika bola servis tidak melewati dinyatakan...
- a. Bola gagal
 - ☒ b. Servis diulang
 - c. Poin untuk lawan
 - d. Bola sah

14. Teknik dasar yang perlu dikuasai dalam permainan bola voli adalah ...

- ☒ a. Passing, servis, smash, dan block
- b. Taktik penyerangan
- c. Strategi
- d. Cara membentuk tim yang Tangguh

15. Tujuan dari teknik block dalam bola voli adalah ...

- ☒ a. Mengarahkan bola ke pemain lawan
- b. Menghalangi bola masuk ke area kita
- c. Memulai serangan
- d. Mengumpan bola ke teman satu tim

16. Bola kasti adalah jenis permainan dengan menggunakan

- a. Bola besar
- ☒ b. Bola kecil
- c. Bola sepak
- d. Cakram

17. Permainan bola kasti menggunakan alat pemukul yang terbuat dari...

- ☒ a. Kayu
- b. Besi
- c. Karet
- d. Bambu

18. Pemain mendapatkan poin ketika ...

- ☒ a. Memukul bola dan berlari ke pos
- b. Berlari tanpa memukul bola
- c. Berdiri di pos tanpa bergerak
- d. Melempar bola kepada pemukul

19. Alat yang digunakan untuk memukul bola dalam kasti disebut ...

- a. Bola
- ☒ b. Tongkat pemukul
- c. Raket
- d. Sarung tangan

20. Permainan tradisional beregu yang dilakukan dengan cara memukul dan menangkap bola adalah....

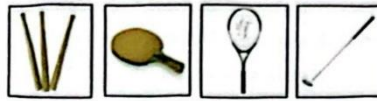
- ☒ a. Bola kasti
- b. Bola basket

- c. Bola voly
- d. Bola tangan

21. Jumlah pemain bola kasti masing-masing tim adalah....

- a. 11
- ☒ b. 12
- c. 13
- d. 14

22. Perhatikan gambar berikut ini!



Alat yang digunakan untuk memukul bola pada permainan bola kasti adalah....

- a. (4)
- b. (3)
- c. (2)
- ☒ d. (1)

23. Berikut ini yang termasuk teknik dasar permainan bola kasti adalah....

- a. Menangkap, menendang, dan memukul
- ☒ b. Melempar, menangkap, dan memukul
- c. Menendang, shooting, dan passing
- d. Menempar, passing dan menendang

24. Berikut ini adalah peralatan yang tidak digunakan dalam permainan kasti, yaitu....

- a. Bola
- b. Net
- ☒ c. Pemukul kayu
- d. Bendera kecil

25. Bentuk lapangan kasti adalah....

- a. Persegi
- b. Segitiga
- ☒ c. Persegi panjang
- d. Layang-layang

Lampiran 10. Hasil Uji Coba Instrumen Angket Modifikasi Permainan Pada Pelajaran PJOK

RESPONDEN	ANGKET MODIFIKASI																				Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
R1	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	96
R2	5	5	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	96
R3	3	3	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	1	2	3	2	2	3	2	3	52
R4	5	3	3	4	2	5	5	5	3	4	5	4	5	5	5	3	4	4	5	5	84
R5	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	98
R6	5	2	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	94
R7	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	98
R8	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	100
R9	4	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	3	5	94
R10	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	99
R11	4	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	95
R12	5	4	4	5	5	4	3	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	5	4	92
R13	5	4	4	5	3	5	3	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	93
R14	4	4	4	5	4	3	4	3	5	5	5	5	5	5	3	5	4	5	5	3	86
R15	5	5	4	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	89
R16	4	5	4	4	5	5	3	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	4	5	91
R17	5	5	5	4	4	3	4	3	4	4	5	4	5	5	3	5	4	4	5	3	84
R18	4	5	5	4	3	4	3	4	5	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	87
R19	5	4	4	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	96
R20	3	4	4	5	5	4	5	4	5	5	5	5	5	5	4	5	5	5	4	4	91
R21	4	4	5	4	5	4	4	4	5	4	4	4	5	5	4	5	5	4	5	4	88
R22	5	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5	4	90
R23	5	3	4	5	5	5	3	5	3	5	5	5	4	4	5	5	5	5	3	5	89
R24	4	3	5	4	4	4	4	4	3	4	5	4	5	4	4	5	5	4	5	4	84
R25	5	3	5	5	5	4	5	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	4	4	91
R26	5	4	5	4	4	3	5	3	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	3	83
R TABEL	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	
R Hitung	0,53317	0,41417	0,45893	0,80585	0,44735	0,68088	0,42695	0,68088	0,57702	0,80585	0,79479	0,80585	0,73987	0,8074	0,68088	0,78834	0,81861	0,80585	0,49759	0,68088	
KET	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran 11. Hasil Uji Coba Instrumen Angket Minat Belajar

RESPONDEN	ANGKET																				Jumlah
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	
R1	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	91
R2	5	4	4	5	4	5	5	4	4	4	5	4	4	5	5	5	5	4	5	5	91
R3	2	3	1	3	2	3	2	2	2	2	2	2	1	2	3	2	2	2	2	3	43
R4	3	3	5	4	2	5	5	2	3	2	5	2	5	5	5	3	4	2	5	5	75
R5	4	4	4	5	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	87
R6	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	3	84
R7	5	5	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	89
R8	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	95
R9	5	4	5	4	3	3	5	3	4	3	5	3	5	4	3	5	4	3	5	3	79
R10	5	5	5	5	4	5	5	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	95
R11	4	4	5	5	4	5	4	4	5	4	5	4	5	5	5	5	5	4	5	5	92
R12	5	4	5	5	3	4	5	3	5	3	5	3	5	5	4	5	5	3	5	4	86
R13	5	4	5	5	3	5	5	3	4	3	5	3	5	5	5	5	5	3	5	5	88
R14	4	4	5	5	4	3	4	4	5	4	5	4	5	5	3	5	4	4	5	3	85
R15	5	5	5	4	4	4	5	4	4	4	5	4	5	5	4	5	5	4	5	4	90
R16	4	5	5	4	3	5	4	3	5	3	5	3	5	5	5	5	5	3	4	5	86
R17	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	3	84
R18	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	3	84
R19	5	4	5	5	3	5	5	3	5	3	5	3	5	5	5	5	4	3	5	5	88
R20	3	4	5	5	2	4	3	2	5	2	5	2	5	5	4	5	5	2	4	4	76
R21	4	4	5	4	3	4	4	3	5	3	4	3	5	5	4	5	5	3	5	4	82
R22	5	4	5	4	4	3	5	4	4	4	5	4	5	4	3	5	4	4	5	3	84
R23	5	3	4	5	3	5	5	3	3	3	5	3	4	4	5	5	5	3	3	5	81
R24	4	3	5	4	3	4	4	3	3	3	5	3	5	4	4	5	5	3	5	4	79
R25	5	3	5	5	2	4	5	2	4	2	5	2	5	5	4	5	4	2	4	4	77
R26	5	4	5	4	1	3	5	1	4	1	5	1	5	4	3	5	4	1	5	3	69
R TABEL	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	
R Hitung	0,659228	0,613619	0,660799	0,652252	0,688126	0,501073	0,648688	0,688126	0,67378	0,688126	0,768385	0,688126	0,687317	0,777817	0,501073	0,762743	0,779349	0,688126	0,670169	0,501073	
KET	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	

Lampiran 12. Hasil Uji Coba Instrumen Tes Hasil Belajar

Responden	Hasil Tes																														JUMLAH		
	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20	P21	P22	P23	P24	P25	P26	P27	P28	P29	P30			
R1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
R2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
R3	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	9	
R4	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	21	
R5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
R6	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
R7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R9	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
R10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
R11	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R13	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
R14	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	22	
R15	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26	
R16	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
R17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
R18	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
R19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	29	
R20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
R21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	29	
R22	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	21	
R23	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	11	
R24	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	19
R25	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	
R26	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	23
RTABEL	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388	0,388		
Rhitung	0,4687182	0,443423	0,4534749	0,5934	0,5814104	0,521532	0,4558229	0,5439	0,42358239	0,4235824	0,401014	0,578389	0,3987062	0,4828808	0,4028	0,626694	0,333524	0,59336	0,6266936	0,6041257	0,428785	0,6041257	0,4884	0,5363968	0,509939	0,4301	0,513854	0,523505	0,39544335	0,4462			
Status	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid	Valid		

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian



Gambar 1. Guru Menjelaskan Aturan kepada Peserta didik mengenai Permainan



Gambar 2. Peserta didik melakukan Permainan Kasvol yang telah di modifikasi



Gambar 3. Peserta didik melakukan percobaan menerima bola menggunakan passing bawah.



Gambar 4. Peserta didik mengisi angket Minat Belajar



Gambar 5. Peserta didik mengisi tes tertulis setelah melaksanakan kegiatan modifikasi permainan Kasvol untuk melihat pemahaman mereka.