



Pengaruh Modifikasi Permainan Bola Voli terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK

Afirin Dwi Putri^{1✉}, Andhega Wijaya¹

¹Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

E-mail: afirin.19185@mhs.unesa.ac.id

Info Artikel

Kata Kunci:

Kasvol, Modifikasi, Motivasi Belajar, Pembelajaran PJOK, Permainan Bola Voli

Keywords:

Kasvol, Modification, Learning Motivation, Physical Education Learning, Volleyball Game

Abstrak

Modifikasi permainan sangat penting dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK merupakan sebuah inovasi dan kebutuhan untuk menarik siswa dalam melakukan pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien. Modifikasi permainan bola voli yang diadaptasi adalah kasvol, kolaborasi antara kasti dan voli. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk melihat apakah penggunaan permainan bola voli yang dimodifikasi memiliki pengaruh terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, dengan menggunakan desain penelitian eksperimen semu dengan *one group pre-test and post-test*. Penelitian menggunakan 29 siswa kelas sebagai sampel. Hasil dari analisis data yang telah dilakukan peneliti menggunakan angket motivasi mendapatkan hasil rata-rata nilai *pre-test* 111,76 sedangkan hasil rata-rata nilai *post-test* sebesar 129,76. Signifikansi *pre-test-post-test* sebesar 0,00, H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil temuan penelitian ini, modifikasi permainan bola voli dengan kasvol dapat memengaruhi motivasi belajar siswa. Modifikasi permainan bola voli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK dengan peningkatan rata-rata sebesar 18.

Abstract

Game modification is critical in the quest to boost student learning motivation. Game modification in PJOK learning is an innovation and a requirement to engage students in learning so that they are motivated and the learning process is more effective and efficient. Kasvol is a customized volleyball game modification that combines dynasty and volleyball. The goal of this study is to determine if the usage of adapted volleyball games affects student learning motivation in PJOK topics. This study took a quantitative approach, employing a pseudo-experimental research design with a single group pre- and post-test. The study's sample size was 29 students from each class. The results of the data analysis conducted by researchers utilizing a motivation questionnaire yielded an average pre-test score of 111.76 and an average post-test score of 129.76. The pre-test-post-test significance is 0.00, hence H_0 is rejected but H_a is approved. According to the outcomes of this study, modifying volleyball games using kasvol can influence student learning motivation. Modifications to volleyball games can boost student learning motivation in PJOK learning by an average of 18.

✉ Alamat korespondensi:

Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jawa Timur, Indonesia

PENDAHULUAN

Pendidikan harus diberikan sehingga setiap individu siap untuk beradaptasi dengan keadaan dalam kehidupan sehari-hari. Pendidikan bukan hanya alat untuk mendapatkan informasi akademis, tetapi juga merupakan metode untuk meningkatkan kualitas pribadi dan mempengaruhi generasi penerus negaranya. Adanya pendidikan diharapkan dapat mewujudkan tujuan pendidikan yang didasarkan pada UU no.2 tahun 1985 yaitu untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan potensi yang ada pada individu (Hidayat & Abdillah, 2019). Pada dasarnya, mengatur pendidikan yang layak akan menghasilkan lulusan dengan kelebihan dan bakat yang dibutuhkan oleh negaranya. Kehadiran pendidikan manusia memiliki potensi, karena memungkinkan individu untuk mengembangkan potensi mereka melalui proses pembelajaran, yang memungkinkan siswa untuk belajar di lingkungan kelas.

Proses pembelajaran di sekolah membantu siswa mengembangkan potensinya untuk mendapatkan ilmu pengetahuan, mengubah sikap, dan menumbuhkan kecakapan hidup sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan. Selama kegiatan belajar mengajar, siswa memiliki kesempatan dalam meningkatkan potensi yang mungkin tidak mereka miliki sebelumnya. Pendidikan jasmani atau yang saat ini disebut dengan PJOK merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah (Hidayat & Abdillah, 2019).

Pendidikan jasmani adalah suatu proses di mana seseorang beradaptasi dan belajar melalui berbagai aktivitas fisik yang mencakup komponen biologis, neuromuskuler, intelektual, sosial, budaya, emosional, dan estetika (Rohmansyah, 2017). PJOK memerlukan kreativitas pendidik dalam melaksanakan pembelajaran untuk mendorong keberhasilan proses belajar dan mengajar secara interaktif, inovatif, serta memperhatikan karakteristik individu. Pendidik harus menerapkan pembelajaran dalam bentuk aktivitas permainan yang

mudah dimodifikasi namun tetap menarik bagi siswa. Salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang ada pada pelajaran PJOK di kelas VIII Kurikulum 2013 adalah permainan bola besar. Guru memanfaatkan bola besar sebagai alat bantu pengajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah, termasuk perubahan pada permainan bola voli. Pengertian yang lebih mudah dan lebih sederhana diterima oleh siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK, sehingga terjadi perubahan yang membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, khususnya ketika materi permainan bola voli digunakan untuk memenuhi tujuan pendidikan jasmani. Permainan bola voli melibatkan berbagai gerakan, meliputi smash, passing, servis, dan blok. Selain itu, melompat adalah komponen penting dalam bola voli (D'elia et al., 2020; Jariono et al., 2022).

Motivasi belajar merupakan suatu keinginan individu untuk melakukan atau mengerahkan berbagai upaya dalam mendorong pembelajaran untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Asrori, 2020). Motivasi belajar siswa dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya adalah dipengaruhi oleh lingkungan sekolah (Anggraini & Sukartono, 2022). Selain sebagai pengajar, guru berperan penting dalam proses pembelajaran yaitu sebagai motivator untuk mendorong siswanya agar memiliki motivasi belajar (Jainiyah dkk., 2023). Melakukan modifikasi permainan sangat penting dilakukan dalam upaya meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara meningkatkan motivasi belajar siswa yaitu melakukan variasi dan metode pembelajaran yang menarik (Suharni, 2021). Modifikasi permainan, terutama dalam pembelajaran pendidikan jasmani merupakan sebuah inovasi dan kebutuhan untuk menarik siswa dalam melakukan pembelajaran sehingga siswa dapat termotivasi dan proses pembelajaran lebih efektif dan efisien (Batiurat et al., 2023).

Salah satu modifikasi permainan bola voli yang dapat digunakan adalah kasti-voli

atau yang lebih dikenal dengan kasvol. Kasvol merupakan gabungan dari 2 permainan olahraga kasti dan voli. Penggunaan pemukul dan bola kasti tidak ada dalam kasvol, karena bola voli atau tangan siswa digunakan sebagai gantinya. kasvol lebih kompetitif dan menyenangkan untuk dimainkan dengan menawarkan pemain kesempatan untuk belajar bagaimana melakukan servis dalam lingkungan yang kompetitif (Mariana et al., 2019).

Berdasarkan hasil observasi di SMPN 39 Surabaya, ketika berlangsungnya pelaksanaan pembelajaran PJOK pada materi bola voli belum berjalan dengan lancar. Pada saat pembelajaran kurang adanya suatu bentuk permainan dalam suatu pembelajaran yang dapat membangkitkan semangat siswa. Permainan bola voli hanya dimainkan oleh beberapa siswa saja sisanya cenderung pasif dan tidak memiliki ketertarikan permainan bola voli, suasana pembelajaran yang tidak mendorong motivasi belajar siswa untuk berpartisipasi sehingga mengakibatkan siswa tersebut mengalami kejenuhan, bosan dan kurang aktif selama kegiatan pembelajaran olahraga serta mengakibatkan motivasi untuk mengikuti pembelajaran PJOK menurun. Sekolah sudah dilengkapi dengan fasilitas yang memadai dan infrastruktur yang dapat mendukung pelaksanaan proses pembelajaran dengan baik. Oleh karena itu, perlunya diimplementasikan suatu konsep pengajaran melibatkan partisipasi langsung kepada siswa dalam prosesnya dengan modifikasi permainan kasvol untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan bola voli terhadap motivasi belajar siswa.

METODE

Metode dan Desain

Penelitian ini menerapkan penelitian eksperimen semu melalui pendekatan kuantitatif, dengan tujuan untuk mengukur efektivitas perlakuan terhadap siswa (Maksum, 2018). Penelitian ini menetapkan *One Group Pre-test-Post-test Design* sebagai desain dari penelitian.

Variabel pada penelitian ini terdiri atas variabel bebas dan variabel terikat. Motivasi

belajar siswa ditetapkan sebagai variabel bebas, sedangkan modifikasi permainan bola voli ditetapkan sebagai variabel terikat.

Partisipan

Populasi penelitian ini terdiri dari 272 siswa kelas VIII SMPN 39 Surabaya. Pada penelitian ini digunakan *probability sampling*, khususnya *cluster random sampling*, karena subjeknya bukan individu melainkan kelompok dalam bentuk kelas. Dari proses pengundian kelas VII A terpilih sebagai sampel dengan jumlah 29 siswa.

Instrumen

Instrumen yang digunakan untuk penelitian ini meliputi angket motivasi belajar siswa yang diadopsi dari penelitian terdahulu yaitu Ariyanti tahun 2009 dengan judul "Hubungan antara Perilaku Hidup Sehat dan Motivasi Berprestasi dengan Prestasi Belajar Pendidikan Jasmani Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Bayat, Klaten". Angket adalah sebuah rangkaian dari pernyataan yang akan digunakan untuk menangkap informasi baik berupa fakta, pendapat atau pandangan dari subjek (Maksum, 2018). Angket atau instrument untuk mengukur tingkat motivasi ini sudah memiliki validitas dan realibilitas yang sangat tinggi yaitu dengan nilai validitas 0,893 dan realibilitas sebesar 0,920. Angket motivasi belajar siswa memuat 2 faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik dengan indikator antara lain, fisik, pengetahuan, keterampilan, rasa senang, cita-cita, bakat, penghargaan, metode mengajar, sarana dan prasarana, permainan, orang tua, lingkungan, dan lokasi. Angket ini disebarakan sebanyak 2 kali dengan menggunakan skala *likert* sebagai penilaiannya.

Tabel 1. Skala Likert Angket Motivasi

Pernyataan	Skor		
	Positif	Negatif	
Sangat Setuju	SS	5	1
Setuju	S	4	2
Kurang Setuju	KS	3	3
Tidak Setuju	TS	2	4
Sangat Tidak	STS	1	5

Setuju
(Sugiyono, 2019)

Prosedur

Metode yang digunakan pada penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah dengan menyebar kuisisioner angket motivasi belajar siswa, dengan tujuan untuk mempermudah dalam mengumpulkan data yang diperoleh dari responden yaitu siswa. Kenaikan skor yang diperoleh berbanding lurus pula dengan tekad siswa tersebut untuk belajar PJOK di sekolah.

Analisis Data

Hasil dari penelitian ini dianalisis dengan bantuan SPSS dan teknik statistik inferensial untuk menguji hipotesis serta menarik kesimpulan berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan diolah sebelumnya. Statistik yang digunakan adalah uji deskriptif yang menunjukkan mean, median, dan standar deviasi, pengujian hipotesis dengan uji t berpasangan yang harus memenuhi syarat normalitas, dan pengukuran persentase kenaikan. Di bawah ini adalah hipotesis yang diterapkan pada penelitian ini.

Ho: Memodifikasi permainan bola voli tidak berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Ha: Memodifikasi permainan bola voli berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

HASIL

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui apakah modifikasi permainan bola voli dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Analisis data dalam penelitian ini didasarkan pada hasil temuan *pre-test* dan *post-test* pada siswa kelas VIII - A SMPN 39 Surabaya. Berikut ini adalah temuan dari penelitian ini.

Tabel 2. Deskriptif Statistik Angket Motivasi

Variabel	N	Mean	Std. Deviation	Min-Max
<i>Pre-test</i>		111.76	14.716	82-146
<i>Post-test</i>	29	129.76	11.335	108-149

Tabel 2 diatas merupakan hasil perhitungan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa yang belum diberikan pembelajaran (*pre-test*) dari 29 siswa adalah memiliki nilai rata-rata 111.76, simpangan 14.716 dengan *range* nilai antara 82 sampai 146. Hasil perhitungan angket motivasi belajar siswa kelas VIII sesudah diberikan pembelajaran *treatment* (*post-test*) adalah memiliki nilai rata-rata 129.76, simpangan 11.335 dengan *range* nilai antara 108 sampai 149. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat peningkatan rata-rata setelah diimplementasikan modifikasi permainan yaitu sebesar 18.

Uji normalitas dilaksanakan untuk menguji apakah data yang didapatkan tersebut terdistribusi normal sebelum dilakukan uji-t berpasangan dengan uji normalitas *Kolmogorov-smirnov* yang digunakan pada penelitian ini. Berikut tabel data hasil uji normalitas angket motivasi.

Tabel 3. Uji Normalitas Angket Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Sig.
<i>Pre-test</i>	0,200
<i>Post-test</i>	0,200

Tabel 3 mendapatkan nilai signifikansi pada *pretest* maupun *posttest* sebesar 0,200. Sehingga, dapat diketahui bahwa data yang diperoleh berdistribusi normal karena nilai signifikansi yang didapatkan >0,05 (Wahab et al., 2021).

Karena telah memenuhi syarat normalitas, maka tahap selanjutnya adalah uji hipotesis melalui uji-t sampel berpasangan yang berfungsi untuk membandingkan skor *pre-test* dan *post-test* setelah siswa mendapatkan *treatment*.

Tabel 4. Hasil Uji t-sample Berpasangan Motivasi Belajar Siswa

Variabel	Mean	N	Std. Deviation	Sig.
<i>Pre-test</i>	111.76	29	14.716	0,000
<i>Post-test</i>	129.76	29	11.335	0,000

Data pada tabel 4 menunjukkan bahwa rata-rata yang didapatkan adalah 18 dengan simpangan 7,324 sehingga tingkat signifikansi *pre-test-post-test* sebesar 0,00, oleh karena itu H_0 ditolak sedangkan H_a diterima karena signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ (Wahab et al., 2021). Hal ini menyiratkan bahwa penggunaan permainan bola voli yang diadaptasi memiliki dampak yang cukup besar terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK kelas VIII di SMPN 39 Surabaya. Pada penelitian Hayati & Hidayat (2023) menemukan modifikasi permainan bola voli yang diadaptasi dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi 0,00. Gupita & Wibowo (2021) melakukan penelitian yang serupa di SDN 01 Buay Ranjung dengan modifikasi permainan lempar lembing menggunakan media lempar roket dapat mempengaruhi motivasi belajar yang signifikan. Dinarta (2021) melakukan penelitian serupa di SMKN 1 Jember dengan menggunakan uji hipotesis, menemukan bahwa modifikasi permainan pada pembelajaran PJOK berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Persentase peningkatan digunakan untuk menghitung seberapa besar peningkatan setelah siswa diberikan *treatment* terkait modifikasi permainan bola voli menggunakan permainan Kasvol, berikut rumus yang digunakan.

$$\% \text{Peningkatan} = \frac{M_D}{M_{\text{pre}}} \times 100\%$$

Keterangan:

M_D = mean beda setiap pasangan skor

M_{pre} = mean jumlah dari *pretest*

(Maksum, 2018)

Tabel 2 menunjukkan bahwa ujian deskriptif menghasilkan peningkatan sebesar 16,10% dalam keinginan belajar siswa. Hal ini dapat disimpulkan bahwa memodifikasi permainan bola voli dengan kasvol (kastil voli) dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan modifikasi permainan yang disesuaikan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa memiliki dampak sebesar 6,7% (Dinarta, 2021).

Pada penelitian ini digunakan modifikasi permainan bola voli melalui permainan kasti voli (kasvol) sebagai bentuk perlakuan atau *treatment* yang diberikan kepada kelas yang sudah terpilih menjadi sampel. Modifikasi adalah salahsatu strategi yang dapat digunakan oleh instruktur untuk mengatasi keterbatasan sekolah atau permintaan siswa selama proses belajar mengajar (Sodikin & Yono, 2020). Permainan ini mirip dengan permainan kasti, menggunakan aturan permainan kasti hanya saja siswa menggunakan bola voli dan tangan sebagai pemukul. (Kamaluddin, 2019).

Modifikasi yang dilakukan dalam penelitian ini didasarkan pada konsep dasar *passing* dan servis permainan bola voli, yang dimaksudkan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Modifikasi yang dilakukan adalah variasi permainan bola voli melalui atas net, yaitu bola dioperkan lebih rendah dan kemudian dilarikan ke lapangan lawan, khususnya di barisan belakang, secara terus menerus dengan bergantian, bola dilarang menyentuh net maupun jatuh. Poin didapatkan ketika pemain dapat mempertahankan bola dan memodifikasi permainan bola voli melalui permainan kasvol, dimainkan oleh enam orang di setiap timnya dengan satu regu sebagai tim penjaga dan tim pemain, kemudian tim pemain melakukan teknik dasar *passing* atau servis bola voli, tim yang melakukan pukulan berlari menuju base yang telah disediakan, dan penjaga bertugas mematikan pemain dengan cara menyentuh bola voli ke tubuh pemain. Permainan kasvol ini memiliki tujuan agar pembelajaran teknik dasar bola voli menjadi lebih menyenangkan karena melibatkan permainan yang kompetitif dengan gerakan dasar bola voli tetap tercapai, dengan begitu siswa menjadi lebih leluasa untuk melakukan teknik dasar bola voli tanpa tertekan dengan adanya tuntutan yang harus melewati net ataupun harus masuk ke dalam lapangan, seperti pada umumnya permainan bola voli.

Penelitian ini dilaksanakan dengan 3 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, setelah menetapkan sampel, siswa diminta

untuk mengisi angket motivasi belajar. Sebelum memainkan kasvol, dilakukan pembelajaran mengenai gerak dasar permainan bola voli agar saat pelaksanaan modifikasi permainan dapat berjalan dengan mudah. Pada pertemuan ini dilaksanakan pembelajaran dengan 3 tugas, yaitu passing bawah berhadapan, passing atas pola segitiga, dan modifikasi permainan bola voli melewati net. Selanjutnya pada pertemuan kedua, dilaksanakan 2 tugas yaitu servis (bawah dan atas) dan mempraktikkan permainan kasvol. Pada pertemuan terakhir, siswa melakukan permainan kasvol, kemudian siswa mengisi angket motivasi belajar sebagai bentuk *posttest* setelah pelaksanaan permainan kasvol. Saat melakukan penelitian, peneliti memberikan contoh kepada siswa sebagai *treatment* pada saat melakukan pembelajaran menggunakan modifikasi permainan yang telah dipilih. Siswa akan mendapatkan perlakuan, yaitu metode *passing* dan servis yang mendasar. Dalam pelaksanaannya, siswa dalam satu kelas akan dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari enam orang yaitu tim pemain dan tim jaga. Tim pemain bertanggung jawab untuk mencetak poin dengan memukul bola kemudian berlari sprint ke pos 1, 2, dan 3, atau langsung ke area memukul. Sementara itu, tim penjaga bertanggung jawab untuk mematikan pemain dengan menyentuh bola voli ke tubuh lawan; jika tim pemain mati, tim akan berganti posisi.

Pada saat penelitian berlangsung, dengan adanya pengenalan dan modifikasi permainan bola voli dalam bentuk permainan kasvol, siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran PJOK, aktif dalam memperagakan teknik dasar bola voli, dan siswa lebih percaya diri untuk melakukan teknik-teknik dasar tersebut. Hal ini disebabkan karena permainan ini sangat sederhana dalam hal instruksi dan pemahamannya. Selain itu, guru PJOK sebelumnya tidak pernah memberikan materi modifikasi permainan pada permainan bola voli. Sehingga siswa tertarik untuk melakukan permainan tersebut. Beberapa unsur yang tertera di atas terjadi selama

penelitian berlangsung, dengan demikian dapat dibayangkan bahwa implementasi penyesuaian permainan bola voli berdampak terhadap motivasi belajar siswa kelas VIII PJOK di SMPN 39 Surabaya.

Menurut Tuan (2012) dalam publikasinya "*Five Key Ingredients For Improving Student Motivation*" motivasi merupakan aspek penting yang dapat ditargetkan oleh para pendidik atau staf pengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Motivasi diklasifikasikan menjadi dua jenis: motivasi internal dan eksternal. Menurut Suharni (2021) motivasi internal adalah komponen yang berasal dari dalam individu yang memberikan dorongan untuk mencapai sesuatu. Sedangkan motivasi eksternal berasal dari luar individu yang mempengaruhi kemauan untuk belajar. Permainan bola voli yang disesuaikan menjadikan pembelajaran PJOK menjadi lebih mudah dan menyenangkan bagi siswa, sehingga memotivasi siswa dalam belajar. (Hayati & Hidayat, 2023). Tujuan pembelajaran dapat dicapai melalui penggunaan media permainan, sehingga pembelajaran berjalan efektif dan efisien. Hal itu disebabkan pembelajaran melalui media yang dikemas dengan cara yang menarik dapat meningkatkan motivasi belajar pada diri siswa untuk menerima pembelajaran yang diikuti dengan rasa senang, sehingga menghasilkan tingkat konsentrasi siswa yang tinggi pada saat menerima materi (Rizqulloh & Syaekani, 2023).

KESIMPULAN

Berdasarkan data, analisis, serta pembahasan yang telah dijabarkan, maka kesimpulan yang diperoleh dari penelitian ini adalah modifikasi permainan bola voli dengan menggunakan kasvol dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa. Modifikasi permainan bola voli dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK dengan peningkatan rata-rata sebesar 18. Saran dari peneliti untuk penelitian selanjutnya dapat menerapkan modifikasi permainan bola voli dengan

menggabungkan permainan olahraga yang lain.

UCAPAN TERIMAKASIH

Diucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang berwenang dan para dosen di Universitas Negeri Surabaya atas bantuan dan dukungannya dalam penulisan penelitian ini, kepala sekolah, guru PJOK, dan siswa kelas VIII SMPN 39 Surabaya yang telah membantu serta ikut serta berpartisipasi pada penelitian ini.

REFERENSI

- Anggraini, S., & Sukartono. (2022). Upaya Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5287–5294.
<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i3.3071> Copyright
- Asrori. (2020). *Psikologi Pendidikan Pendekatan Multidisipliner*. CV. Pena Persada. Adhiatma & Chrishtianto.
- Batiurat, W., Wandik, Y., & Putra, M. F. P. (2023). Modifikasi Permainan Bolavoli dalam Pendidikan Jasmani. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 22(4), 272–276.
<https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16470>
- D'elia, F., Francesco, S., & D'isanto, T. (2020). The Educational Value of the Rules in Volleyball. *Journal of Human Sport and Exercise*, 15(Proc3), S628–S633.
<https://doi.org/10.14198/jhse.2020.15.Proc3.15>
- Dinarta, B. M. (2021). Penggunaan Modifikasi Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 10 Pada Mata Pelajaran PJOK Di SMK Negeri 1 Jember. *Jurnal Buana Pedagogi Olahraga*, 1(1), 33–43.
<https://doi.org/10.36456/jbpo.v1i1.5195>
- Gupita, E. C., & Wibowo, A. T. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Siswa Belajar Olahraga Lempar Lembing Dengan Media Lempar Rocket di Sekolah Dasar Negeri 01 Buay Runjung. *Jurnal Olympia*, 3(1), 9–17.
<https://doi.org/10.33557/jurnalolympia.v3i1.1400>
- Hayati, S. N., & Hidayat, T. (2023). *Pengaruh Modifikasi Bola Plastik Dalam Pembelajaran Bolavoli Terhadap Motivasi Belajar Siswa Di SMP Negeri 2 Torjun*. 4, 43–47.
- Hidayat, R., & Abdillah. (2019). *Ilmu Pendidikan Konsep, Teori, dan Aplikasinya*. Lembaga Peduli Pengembangan Pendidikan Indonesia (LPPPI).
- Jainiyah, Fahrudin, F., Ismiasih, & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *JMI: Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309.
- Jariono, G., Nurhidayat, N., Nugroho, H., Nugroho, D., Amirzan, A., Budiman, I. A., Fachrezzy, F., Sudarmanto, E., & Nyatara, S. D. (2022). Strategies to improve jump service skills at volleyball student activity unit of Muhammadiyah University of Surakarta. *Linguistics and Culture Review*, 6(S3), 37–48.
<https://doi.org/10.21744/lingcure.v6n3.1906>
- Kamaluddin. (2019). Penerapan Modifikasi Permainan Lari “Kasvol (Kasti Voli)” Dalam Meningkatkan Kebugaran Jasmani Di Kelas X SMKN 1 Sakra. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 1(3), 201–211.
- Maksum, A. (2018). *Statistik dalam Olahraga*. Unesa University Press.
- Mariana, Anggorowati, K. D., & Suyatmin. (2019). Penerapan Permainan Kasvo Untuk Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Bola Voli Pada Siswa Kelas IV SDN 18 Tanjung Sari. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi (Penjaskesrek)*, 6(1), 49–57.
<https://doi.org/https://doi.org/10.46368/jpkr.v6i1.262>
- Rizqulloh, M. A., & Syaukani, A. A. (2023). Meningkatkan Hasil Belajar Servis Bawah Bola Voli Menggunakan Media

- Permainan Kasti-Voli (Kasvol) Pada Siswa Kelas VII A SMP Negeri 2 Jambu Kabupaten Semarang. In *Universitas Muhammadiyah Surakarta*. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Rohmansyah, N. A. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Problem Based Learning Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Pendidikan Jasmani Pada Pembelajaran Tematik Terintegrasi Siswa Kelas IV. *Jurnal Pejakora Fakultas Olahraga Dan Kesehatan*, 4(2), 28–35.
- Sodikin, F. A., & Yono, T. (2020). *Sport , Pedagogik , Recreation and Technology Modifikasi Bola Plastik sebagai Media Pembelajaran Bola Voli*. 2(2), 26–31.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Alfabeta.
- Suharni, S. (2021). Upaya Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *G-Couns: Jurnal Bimbingan Dan Konseling*, 6(1), 172–184. <https://doi.org/10.31316/g.couns.v6i1.2198>
- Tuan, L. T. (2012). An Empirical Research Into EFL Learners' Motivation. *Theory and Practice in Language Studies*, 2(3), 430–439. <https://doi.org/https://doi.org/10.4304/tpls.2.3.430-439>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, M. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>