

Pengaruh Modifikasi Permainan Basdor terhadap Motivasi dan Minat Belajar *Dribbling* Bola Basket Siswa MAN 8 Jombang

Novita Nur Synthiawati ^{1✉}, Kahan Tony Hendrawan¹

¹Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas PGRI Jombang Jawa Timur, Indonesia

Corresponding author*

Email: Novitanurs.stkipjb@gmail.com

Info Artikel

Kata Kunci:

Modifikasi Permainan; Basdor;
Dribble Bola Basket

Keywords:

Game Modification; Basdor;
Basketball Dribbling

Abstrak

Basdor adalah variasi permainan bola basket yang terinspirasi dari gobak sodor, dengan penyesuaian pada ukuran lapangan, jumlah pemain, aturan bermain, durasi permainan, dan jenis bola yang digunakan. Rumusan permasalahan dalam riset ini adalah apakah variasi permainan Basdor memiliki efek terhadap semangat dan ketertarikan siswa kelas X MAN 8 Jombang dalam belajar teknik dribble bola basket. Sementara itu, sasaran penelitian ini adalah untuk menyelidiki dampak permainan Basdor pada motivasi serta minat siswa kelas X MAN 8 Jombang untuk mempelajari dribble bola basket. Teknik penelitian yang diterapkan di sini adalah rancangan pre-eksperimental. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini one group pretest-posttest design yang berarti bahwa kegiatan penelitian yang memberikan tes awal (pretest) sebelum diberikan perlakuan, setelah diberikan perlakuan barulah diberikan tes akhir (posttest). Rancangan one group pretest-posttest design desain ini terdiri atas satu kelompok yang telah ditentukan dan tidak ada kelompok kontrol. Berdasarkan hasil perhitungan dengan menggunakan uji prasyarat yaitu uji deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, uji hipotesis. Pada hasil uji hipotesis t hitung sebesar 5,850 didapat nilai t tabel sebesar 1,711. Sehingga t hitung 5,850 > t tabel 1,711. Jadi ada pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap motivasi dan minat belajar pada siswa kelas X Man 8 Jombang.

Abstract

Basdor is a modification of the basketball game combined with gobak sodor, which modifies the field, number of players, gameplay, playing time, and uses a ball. The research problem in this study is whether there is an influence of the modified basdor game on the motivation and interest in learning basketball dribbling among 10th-grade students of MAN 8 Jombang. The objective of this research is to determine the influence of the basdor game on the motivation and interest in learning basketball dribbling among 10th-grade students of MAN 8 Jombang. The method used in this study is pre-experimental design. The research design employed is a one-group pretest-posttest design, which means that the research activity involves an initial test (pretest) before treatment, and after the treatment is administered, a final test (posttest) is conducted. The one-group pretest-posttest design consists of one predetermined group with no control group. Based on the results of calculations using prerequisite tests, namely descriptive tests, normality tests, homogeneity tests, and hypothesis testing, the hypothesis test results show a t-value of 5.850 and a t-table value of 1.711. Thus, the t-value of 5.850 is greater than the t-table value of 1.711. Therefore, there is an

✉ Alamat korespondensi:

Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas
PGRI Jombang Jawa Timur, Indonesia

PENDAHULUAN

Olahraga dalam bidang pendidikan didefinisikan sebagai alat untuk membina siswa melalui aktivitas fisik. Berdasarkan Hanansyah dkk. (2019:91), peraturan perundang-undangan nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah upaya yang disengaja dan sistematis untuk menciptakan lingkungan pembelajaran dan proses belajar-mengajar sehingga siswa dapat secara aktif mengasah kemampuan mereka, termasuk intelektual, spiritual, emosional, serta kemampuan yang memiliki peran penting bagi pengembangan diri, masyarakat, dan negara. Dengan mata pelajaran pendidikan jasmani, siswa diperkenalkan pada kegiatan fisik, seperti kemahiran dalam berolahraga.

Hal ini sesuai dengan pendapat (Cholik & Lutan, 2001) bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan yang ditujukan untuk mencapai tujuan pendidikan melalui gerakan fisik. Di dalam pendidikan jasmani, terdapat berbagai jenis permainan, namun terdapat dua kategori utama yang melibatkan penggunaan bola, yakni permainan dengan bola kecil dan permainan dengan bola besar.

Salah satu jenis olahraga bola besar adalah permainan basket. Menurut panduan Federasi Bola Basket Internasional (FIBA, 2020), setiap tim berupaya untuk menyorangkan poin ke dalam ring atau keranjang lawan sekaligus menghambat tim rival agar tidak berhasil mencetak skor. Siswa dituntut untuk menguasai teknik dasar seperti passing, shooting, dribble dan pivot. Pada pembelajaran bola basket di MAN 8 Jombang ditemukan permasalahan yaitu kurang Dalam proses pembelajaran bola basket, perlu adanya inovasi dan modifikasi permainan karena siswa sering merasa cepat bosan. Banyak siswa lebih tertarik pada aktivitas pendidikan jasmani lain seperti bermain sepak bola atau sekadar berjalan-jalan. Ketika mempelajari materi menggiring bola (dribble), sebagian besar siswa masih melakukan gerakan dribble secara asal tanpa memperhatikan teknik dasar yang benar. Keterbatasan penguasaan teknik dasar menyebabkan rendahnya capaian belajar siswa dalam pembelajaran bola basket, terutama pada kemampuan menggiring bola (dribble).

Hal diatas sesuai dengan pendapat (Mahendra, D. E., & Prasetyo, 2016) bahwa Sering kali para peserta didik hanya menginginkan olahraga yang langsung ke permainan tanpa ingin tahu teknik dasar yang harus dipelajari untuk memainkan cabang olahraga tersebut. Para peserta didik lebih menginginkan hasil daripada proses yang harus dialami, karena mereka merasa proses itu menjenuhkan, tidak menarik, dan tidak ada manfaatnya. Hal ini bisa terucap dari mulut mereka karena kurang adanya pemahaman dari para peserta didik dan juga kurangnya pengertian yang disampaikan oleh pendidik.

modifikasi permainan khusus seperti Basdor masih jarang dikaji, terutama yang mengukur motivasi dan minat belajar dribbling secara bersamaan. Sebagian besar studi fokus pada latihan teknik konvensional atau permainan umum, bukan model Basdor sehingga belum tersedia bukti empiris mengenai seberapa besar pengaruh modifikasi permainan Basdor terhadap motivasi dan minat belajar dribbling bolabasket siswa di lingkungan tersebut. Oleh karena itu, terdapat Urgensi penelitian berupa belum terujinya efektivitas permainan Basdor pada konteks MAN 8 Jombang dengan fokus pada variabel motivasi dan minat belajar dribbling, yang menjadi dasar perlunya penelitian ini dilakukan. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini akan menerapkan modifikasi permainan gobak sodor dengan harapan dapat membantu siswa lebih memahami dan menguasai keterampilan dribble bola basket dengan cara yang menyenangkan.

Modifikasi pembelajaran merujuk pada strategi pengajaran yang dirancang untuk membangun suasana belajar yang menyenangkan, memaksimalkan potensi keberhasilan siswa, serta memastikan penguasaan gerakan secara tepat. Pendekatan ini, khususnya pada pembelajaran anak usia sekolah, harus disesuaikan dengan karakteristik usia dan tahapan perkembangan domain kognitif, afektif, serta psikomotorik guna mengoptimalkan pencapaian hasil belajar. Modifikasi pembelajaran olahraga diperlukan untuk menciptakan kepuasan siswa selama proses belajar, meningkatkan pencapaian hasil olahraga, serta menyajikan aktivitas yang menyenangkan dan inovatif.

Pendekatan ini memastikan siswa merasa terlibat secara aktif, sehingga motivasi belajar meningkat melalui variasi permainan yang disesuaikan dengan kemampuan mereka. Penerapan modifikasi seperti ini telah terbukti efektif dalam penelitian pendidikan jasmani, di mana suasana kegembiraan berkontribusi pada perkembangan keterampilan motorik dan hasil belajar yang lebih baik.

Modifikasi permainan merupakan salah satu strategi penyajian materi dengan cara menyederhanakan perlengkapan dan aturan main sehingga selaras dengan karakteristik peserta didik. Firmansyah (2023) menjelaskan bahwa permainan basdor merupakan bentuk modifikasi dari permainan gobak sodor yang dipadukan dengan bola basket, dengan aturan yang dibuat sederhana dan menarik sesuai kemampuan serta kondisi siswa. Dengan dasar tersebut, peneliti mengharapkan bahwa hasil pengembangan permainan basdor ini dapat dimanfaatkan sebagai model pembelajaran pendidikan jasmani bagi siswa kelas X MAN 8 Jombang.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyediakan rekomendasi bagi MAN 8 Jombang mengenai penerapan modifikasi permainan basdor, sekaligus menjadi kontribusi untuk pengembangan desain pembelajaran pendidikan jasmani dan penyusunan materi kurikulum.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Pre-Experimental Design (Desain Pra-Eksperimen).

Metode dan Desain

Desain penelitian yang dipakai adalah desain one group pretest-posttest desig. Metode ini melibatkan pelaksanaan tes awal (pretest) untuk mengukur kondisi subjek penelitian sebelum perlakuan diberikan, dan kemudian dilanjutkan dengan pemberian tes akhir (posttest) untuk menilai perubahan yang terjadi setelah perlakuan tersebut selesai. (Maksum, 2012)

Partisipan

Penelitian ini dilaksanakan di MAN 8 Jombang, yang beralamatkan di Jl. H. Ismail No. 25 Parimono, Plandi, Kec Jombang, Kab Jombang.

Instrumen

Instrumen ini menggunakan angket (kuesioner) motivasi belajar dan minat belajar yang diadaptasi, digunakan untuk mengukur variabel non-fisik siswa sebelum dan setelah

perlakuan. Bentuk instrumen nya berupa kuesioner tertulis dengan kategori skala likert. Variabel yang diukur dari motivasi belajar adalah semangat, ketekunan, dan keinginan untuk berprestasi dalam belajar dribble bola basket, sedangkan minat belajarnya dari aspek perhatian, ketertarikan, dan rasa senang terhadap kegiatan pembelajaran dribble.

Prosedur

Penelitian ini dilaksanakan selama, dimulai pada 2 Mei 2023 – 13 Juni 2023. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi dan tes perbuatan yaitu dengan menggiring bola melalui enam rintangan dengan rute zigzag sebanyak mungkin dengan waktu 30 detik.

Analisis Data

Dalam tahap analisis data menggunakan bantuan SPSS versi 25. Dengan uji prasyarat seperti Uji prasyarat analisis Uji Deskriptif, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis.

HASIL

Hasil penelitian memperlihatkan adanya peningkatan kemampuan menggiring bola pada siswa setelah diterapkan model pembelajaran yang dimodifikasi melalui permainan basdor. Sebelum perlakuan (pretest), rata-rata hasil belajar siswa adalah 11,2, yang mengindikasikan tingkat kemampuan dribble siswa berada pada kategori sedang. Nilai minimum yang diperoleh siswa adalah 7, sedangkan nilai maksimum mencapai 16, menunjukkan adanya variasi kemampuan di antara siswa. Setelah diberikan perlakuan (posttest), nilai rata-rata hasil belajar siswa meningkat menjadi 12,24, yang mencerminkan adanya pengaruh positif dari pembelajaran modifikasi permainan basdor terhadap kemampuan siswa. Nilai minimum juga meningkat menjadi 8, dan nilai maksimum bertambah menjadi 17, yang menunjukkan peningkatan terjadi di seluruh tingkat kemampuan siswa. Selain itu, standar deviasi pretest tercatat sebesar 2,29 dan posttest sebesar 2,58. Penyebaran nilai yang cukup luas ini mencerminkan perbedaan kemampuan individu siswa yang signifikan baik sebelum maupun sesudah perlakuan.

Temuan ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan basdor tidak hanya berdampak positif pada peningkatan kemampuan dribble secara rata-rata, tetapi juga dapat memengaruhi motivasi dan minat belajar siswa untuk berlatih lebih baik. Untuk memperkuat kesimpulan ini, penelitian lanjutan

dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen kuesioner atau wawancara untuk mengevaluasi lebih dalam aspek motivasi dan minat belajar siswa. Hasil ini menunjukkan adanya peningkatan rata-rata dan batas nilai minimum serta maksimum setelah dilakukan modifikasi permainan basdor. Temuan ini memperkuat dugaan bahwa penerapan permainan basdor yang dimodifikasi mampu memberikan dampak positif terhadap motivasi serta minat belajar siswa dalam melakukan dribble bola basket

Tabel 1. Deskripsi Data

| N | Valid | 25 | 25 |
|----------------|---------|---------|---------|
| | Missing | 0 | 0 |
| Mean | | 11,2000 | 12,2400 |
| Std. Deviation | | 2,29129 | 2,58650 |
| Minimum | | 7,00 | 8,00 |
| Maximum | | 16,00 | 17,00 |

Tabel 2. Tests of Normality

| Shapiro-Wilk | | |
|--------------|----|------|
| Statistic | df | Sig. |
| .951 | 25 | .258 |
| .938 | 25 | .135 |

Lalu diuji dengan menggunakan *SPSS* versi 25 dengan hasil uji Normalitas data *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,258 dan 0,135. Berdasarkan hasil uji normalitas yang dilakukan, pengujian menggunakan metode Shapiro-Wilk menunjukkan hasil yang berbeda.

Namun, pada uji Shapiro-Wilk, data *pretest* memiliki nilai signifikansi sebesar 0,258, dan data *posttest* sebesar 0,135, yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, data

dinyatakan berdistribusi normal menurut hasil uji Shapiro-Wilk.

Berdasarkan pertimbangan ini, penelitian menyimpulkan bahwa asumsi normalitas terpenuhi karena hasil uji Shapiro-Wilk menggambarkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal. Oleh karena itu, analisis statistik parametrik dapat digunakan dalam penelitian ini.

Tabel 3. Test of Homogeneity of Variance

| Levene Statistic | | df1 | df2 | Sig. | |
|------------------|--------------------------------------|------|-----|--------|------|
| NILAI | Based on Mean | .774 | 1 | 48 | .383 |
| | Based on Median | .851 | 1 | 48 | .361 |
| | Based on Median and with adjusted df | .851 | 1 | 47.998 | .361 |
| | Based on trimmed mean | .790 | 1 | 48 | .379 |

Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest* mempunyai nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu 0,379. Karena semua nilai Sig. lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima. Hal ini berarti variansi data *pretest* dan *posttest* untuk motivasi dan minat dribble bola basket siswa kelas X MAN 8 Jombang adalah homogen.

Data *pretest* dan *posttest* memenuhi asumsi homogenitas variansi, sehingga dapat dilanjutkan ke analisis statistik parametrik seperti uji t untuk melihat pengaruh modifikasi permainan *Basdor* terhadap motivasi dan minat belajar siswa.

Tabel 4. Paired Samples Test

| Paired Differences | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | t | df | Sig. (2-tailed) |
|--------------------|--------------------|--------|----------------|-----------------|---|---------|--------|----|-----------------|
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Pair 1 | Pretest - Posttest | -1,040 | ,88882 | ,17776 | -1,40689 | -,67311 | -5,850 | 24 | ,000 |

Dengan uji hipotesis diketahui nilai t hitung $> t$ tabel ($5,850 > 1,711$), maka H_0 ditolak artinya ada pengaruh yang signifikan antara (sebelum-sesudah) pemberian treatment model pembelajaran modifikasi permainan basdor terhadap motivasi dan minat belajar dribble bola basket.

Terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi dan minat belajar siswa dalam

melakukan dribble bola basket setelah diberikan perlakuan modifikasi permainan basdor. Hal ini berarti bahwa modifikasi permainan basdor berdampak baik dalam mendorong motivasi serta ketertarikan siswa untuk mempelajari keterampilan menggiring bola (dribble) dalam permainan bola basket.

PEMBAHASAN

Melalui modifikasi permainan menunjukkan bahwa motivasi dan minat belajar *dribble* bola basket pelajar kelas X MAN 8 Jombang mendapatkan pengaruh cukup besar. Sehingga tujuan dalam penelitian ini telah tercapai yaitu untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap motivasi dan minat belajar *dribble* bola basket pada pelajar kelas X MAN 8 Jombang. Berdasarkan pada rumusan masalah, peneliti memilih modifikasi permainan basdor karena modifikasi permainan tersebut dapat mempermudah proses belajar siswa. Menurut (Bahagia, 2010)

Modifikasi pembelajaran menjadi strategi utama bagi guru pendidikan jasmani untuk menerapkan prinsip *Developmentally Appropriate Practice* (DAP), yang menekankan kesesuaian aktivitas dengan tahap perkembangan siswa.

Inti dari modifikasi ini terletak pada analisis dan pengembangan materi pelajaran menjadi aktivitas belajar yang efektif, sehingga memperlancar proses penguasaan keterampilan oleh siswa.

Aktivitas olahraga memiliki peran krusial dalam meningkatkan kesehatan fisik dan prestasi individu, sebagaimana dikemukakan Pangestu et al. (2021).

Guru pendidikan jasmani menerapkan modifikasi pembelajaran dengan tujuan spesifik, terutama pada mata pelajaran olahraga permainan, yaitu mengoptimalkan alokasi waktu, mengatasi keterbatasan sarana prasarana, serta memudahkan siswa dalam menguasai gerakan yang diajarkan (Budi, 2021).

Strategi ini memastikan proses belajar lebih efisien dan inklusif, di mana variasi alat dan aturan menyesuaikan kebutuhan siswa sehingga partisipasi meningkat secara maksimal.

Pendekatan modifikasi terbukti efektif dalam mengurangi kejenuhan dan meningkatkan pemahaman keterampilan motorik pada pembelajaran permainan olahraga.

Basdor adalah bentuk permainan hasil penggabungan bola basket dengan permainan tradisional gobak sodor. Untuk dimodifikasi pada peraturan, lapangan, waktu, jumlah pemain dan menggunakan bola basket. Menurut penelitian Hidayat (2015), salah satu keuntungan bermain basdor meliputi peningkatan solidaritas kelompok, penyediaan hiburan pribadi, pengembangan kreativitas, serta pembentukan karakter individu. Karena permainan ini dilakukan secara bersama-sama, hal ini mendorong terbentuknya hubungan sosial di antara para pemain.

Minat belajar adalah salah satu faktor penting yang memengaruhi keberhasilan siswa dalam menguasai keterampilan olahraga, termasuk *dribble* bola basket. Minat merupakan kecenderungan individu untuk terlibat dalam suatu aktivitas karena adanya rasa ketertarikan atau kesenangan.

Minat belajar yang tinggi mendorong motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam proses pembelajaran, sehingga berpotensi meningkatkan keterampilan dan mencapai prestasi optimal (Synthiawati & Hendrawan, 2024).

Dalam konteks olahraga, minat memainkan peran krusial karena menentukan tingkat perhatian individu terhadap aktivitas fisik yang dilakukan.

Menurut Hendrawijaya (2022), faktor ini secara langsung memengaruhi partisipasi dan hasil belajar pada mata pelajaran pendidikan jasmani.

Menurut (Sardiman., 2011), minat adalah kecenderungan untuk memperhatikan dan melakukan sesuatu dengan rasa senang. Dalam konteks bola basket, siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih bersemangat dalam berlatih, mencoba teknik-teknik baru, dan memperbaiki kesalahan dalam *dribble*.

Dribble bola basket adalah keterampilan dasar yang menuntut koordinasi motorik, konsentrasi, dan penguasaan teknik. Ketertarikan siswa terhadap permainan bola basket dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti suasana pembelajaran yang menyenangkan, alat bantu yang menarik, dan keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Modifikasi permainan, seperti Basdor (kombinasi basket dan permainan tradisional), dapat meningkatkan minat siswa karena menambah unsur kebaruan, tantangan, dan interaksi sosial selama pembelajaran. Syafruddin (2015) dalam penelitiannya membuktikan bahwa strategi pembelajaran olahraga yang kreatif dan menyenangkan efektif dalam meningkatkan ketertarikan siswa terhadap aktivitas fisik.

Pendekatan ini menciptakan pengalaman belajar yang interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk berpartisipasi aktif dalam mata pelajaran pendidikan jasmani.

Motivasi belajar merujuk pada dorongan dari dalam diri (internal) maupun luar (eksternal) yang memengaruhi individu untuk meraih target pembelajaran tertentu.

Keberhasilan dalam pembelajaran bisa tergantung pada tingkat motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki faktor pendukung yang berbeda-

beda sehingga diperlukan fasilitator-fasilitator agar siswa dapat termotivasi untuk mengikuti pembelajaran (Purnama, 2017).

Hal itu selaras dengan pendapat Uno (2016: 9) motivasi sebagai proses untuk mencoba mempengaruhi seseorang atau orang-orang yang dipimpinnya agar melakukan pekerjaan yang diinginkan, sesuai dengan tujuan tertentu yang ditetapkan lebih dahulu.

Aspek motivasi adalah salah satu peran penting dalam kejiwaan seseorang, karena motivasi merupakan faktor yang mendasar untuk mendorong individu bertingkah laku (Herawati et al., 2021).

Faktor internal muncul dari minat pribadi dan rasa ingin tahu, sementara faktor eksternal berasal dari lingkungan seperti dukungan guru atau imbalan. Kombinasi keduanya mendorong partisipasi aktif dan pencapaian hasil belajar optimal dalam proses pendidikan.

Dalam pembelajaran dribble bola basket, motivasi memainkan peran penting karena keterampilan ini memerlukan latihan yang berulang-ulang, fokus, dan kesabaran. Menurut teori motivasi dari (McClelland, 1985), Dorongan belajar berasal dari faktor internal (seperti minat pribadi dan rasa penasaran) serta eksternal (seperti dukungan lingkungan atau penghargaan) yang menggerakkan seseorang mencapai sasaran pendidikan.

Dorongan internal timbul dari keinginan sendiri, sedangkan eksternal dipicu oleh stimulus luar seperti bimbingan pendidik atau reward. Integrasi kedua jenis dorongan ini merangsang keterlibatan siswa yang lebih tinggi dan hasil pendidikan yang superior.

Dalam konteks pembelajaran dribble bola basket, kebutuhan untuk berprestasi terlihat ketika siswa ingin menguasai teknik dribble agar dapat tampil baik dalam permainan. Kebutuhan akan afiliasi terlihat ketika siswa merasa termotivasi oleh dukungan dari teman sekelas atau pelatih. Adapun kebutuhan untuk berkuasa muncul ketika siswa ingin menjadi pemimpin atau pemain kunci dalam tim Menurut (Faruq, 2009).

Modifikasi permainan seperti Basdor dapat meningkatkan motivasi belajar karena memberikan variasi dalam proses pembelajaran. Menurut (Candra et al., 2024), variasi dalam latihan dapat menghilangkan rasa bosan dan menumbuhkan semangat baru. Selain itu, permainan yang melibatkan kompetisi sehat juga mendorong siswa untuk berusaha lebih keras. Contohnya, dalam permainan Basdor, siswa perlu mempertahankan kontrol bola sambil bekerja sama dengan tim, yang secara

tidak langsung melatih keterampilan dribble sekaligus membangun motivasi intrinsik.

Minat dan motivasi saling berkaitan dalam mendukung pembelajaran. Ketika siswa memiliki minat yang tinggi terhadap bola basket, motivasi belajar mereka juga cenderung meningkat. Hal ini sesuai dengan pendapat (Pintrich et al., 2014) bahwa minat dapat menjadi pendorong motivasi intrinsik, yang pada akhirnya meningkatkan usaha dan ketekunan siswa dalam belajar. Sebaliknya, motivasi yang tinggi dapat memupuk minat siswa untuk lebih mendalami keterampilan tertentu, seperti dribble bola basket.

Penggunaan metode pembelajaran inovatif seperti modifikasi permainan Basdor dapat mengintegrasikan unsur minat dan motivasi. Dengan menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif, kompetitif, dan relevan, siswa tidak hanya merasa tertarik untuk berpartisipasi, tetapi juga terdorong untuk terus berlatih hingga menguasai keterampilan dribble dengan baik. Strategi ini penting untuk diterapkan dalam pembelajaran olahraga di sekolah agar siswa dapat mencapai hasil belajar yang optimal.

KESIMPULAN

Dari hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh modifikasi permainan basdor terhadap motivasi dan minat belajar *dribble* bola basket pada siswa kelas X MAN 8 Jombang dengan menggunakan *pretest* dan *posttest dribble* pada permainan bola basket.

Dengan demikian saran yang diharapkan ada kesinambungan usaha yang dilakukan oleh peneliti dan guru PJOK yang lainnya, untuk selalu bekerja sama meningkatkan kemampuannya dalam pembelajaran pada siswa khususnya dengan menggunakan modifikasi permainan basdor agar siswa tidak merasa bosan dan siswa lebih antusias disetiap pembelajaran PJOK.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dr. Basuki, S.Or., M.Pd., selaku Ketua Program Studi di Universitas PGRI Jombang, atas bimbingan dan dukungannya sehingga artikel penelitian ini dapat terselesaikan.

REFERENSI

- A.M. Sardiman. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT Rajagrafindo: Jakarta
- Bahagia, Yoyo. (2010). *Permainan Invasi*. Bandung: FPOK UPI.
- Candra, Oki, Prasetyo, Tri, Rahmadani, Ahmad

- & Parulian, Toktong (2024). *Pembentukan Kondisi Fisik*. Jawa Tengah: Eureka Media Aksara.
- Cholik, T., & Lutan, R. (2001). Pendidikan jasmani dan Kesehatan. *Bandung: CV Maulana*.
- Dale, H, Schunk, et al. 2014. *Motivasi dalam Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Aplikasi*. Terjemahan Ellys Tjo. Jakarta: PT Indeks.
- Faruq, M. M. (2009). *Meningkatkan Kebugaran Jasmani Melalui Permainan dan Olahraga Bola Basket*. Jakarta: Grasindo (Gramedia Widia Sarana Indonesia).
- FIBA. (2020). *FIBA 2020 Official Basketball Rules*. Jakarta: Perbasi.
- Firmansyah, D. (2023). Pengaruh Modifikasi Permainan Basdor Terhadap Hasil Belajar Dribble Bola Basket Pada Siswa Kelas X Man 8 Jombang. *Artikel Jasmani*.
- Hidayat, Arif. (2015). *Model Permainan Basdor (Basket Gobak Sodor) Untuk Pembelajaran Bolabasket Dalam Penjasorkes Pada Siswa Kelas IV Sd Negeri Purwoyoso 01 Kota Semarang*. Skripsi. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hendrawijaya, A. T. (2022). Effects of Mediation of Learning Interest in Improving Student Learning Achievement. *International Journal of Instruction*, 15(1), 857–872. <https://doi.org/10.29333/iji.2022.15149>
- Hermawati, A., Abduloh, & Resita, C. (2020). Motivasi Belajar Siswa Dalam Meningkatkan Pembelajaran Bola Voli Passing Bawah Di Kelas VIII SMPN 1 Pondoksalam Purwakarta. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(1), 2020, 1-9
- Maksum, Ali. (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Ketintang.
- Mahendra, D. E., & Prasetyo, H. J. (2016). Penggunaan modifikasi bola untuk meningkatkan hasil belajar dribble bola basket pada siswa kelas VII SMP Tarakanita Solo Baru tahun ajaran 2015/2016. *Smart Sport*, 2(2), 1-10. <https://jurnal.uns.ac.id/smartsport/article/view/36136> **
- McClelland, D. C. (1985). How motives, skills, and values determine what people do. *American psychologist*, 40(7), 812.
- Pangestu, B., Parwata, I Gusti, L, A., & Wijaya, M, A. (2021). Minat dan Motivasi Berprestasi Siswa dalam Mengikuti Kegiatan Ekstrakurikuler Bolavoli. *Indonesia Journal Of Sport & Tourism*, 3(2), 48–55.
- <https://doi.org/10.23887/jpp.v53i1.24127>
- Purnama, S. (2017). Pengaruh manajemen fasilitas olahraga dan layanan guru terhadap efektivitas pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Studi pada sekolah menengah pertama negeri di Kota Pekanbaru). *Journal of Sport Area*. <https://journal.uir.ac.id/index.php/JSP/article/view/704>
- Rilasto, Didik, Budi. (2021). *Modifikasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Purwokerto: Fikes Universitas Jendral Sudirman.
- Syafruddin. (2015). *Ilmu Kepelatihan Olahraga*. Padang: UNP.
- Synthiawati, N Novita & Hendrawan, T, Kahan (2024). Survey Minat Siswa Terhadap pembelajaran Sepak Takraw pada siswa kelas VII Di SMP Negeri Diwek: Jurnal Sprinter, Vol 5 No 3 <https://doi.org/10.46838/spr.v5i3.631>
- Uno, H. B. (2016). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.