

**Penerapan Modifikasi Permainan Bola Voli
untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa pada Pembelajaran PJOK**

Nurul Hakiki ^{1*}, Donny Setiawan ², Wawan Setiawan ³

^{1 2 3} Universitas PGRI Banyuwangi, Jawa Timur, Indonesia

* Penulis Korespondensi: hakikin825@gmail.com

Abstrak: Minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk pendekatan pembelajaran yang digunakan guru. Observasi awal di SMP Sultan Agung Puger, Kabupaten Jember mengindikasikan rendahnya minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK, terutama pada materi bolavoli yang masih diajarkan secara konvensional. Penelitian ini bertujuan mengetahui pengaruh penerapan modifikasi permainan bolavoli "Captain Ball" terhadap minat belajar siswa kelas VIII pada pembelajaran PJOK. Penelitian menggunakan pendekatan eksperimen dengan desain Randomized Control Group Pretest-Posttest Design, melibatkan 57 siswa kelas VIII yang terbagi menjadi kelompok eksperimen (31 siswa) yang diberi perlakuan modifikasi permainan Captain Ball dan kelompok kontrol (26 siswa) yang mengikuti pembelajaran bolavoli konvensional. Minat belajar diukur menggunakan angket skala Likert 16 item yang mencakup empat indikator, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan. Data dianalisis menggunakan uji Paired Sample t-Test pada taraf signifikansi 0,05. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan skor angket minat belajar yang signifikan antara pretest dan posttest pada kelompok eksperimen (Sig. 2-tailed = 0,000), sedangkan pada kelompok kontrol tidak ditemukan perbedaan yang signifikan (Sig. 2-tailed = 0,718). Temuan ini mengindikasikan bahwa penerapan modifikasi permainan Captain Ball memberikan pengaruh yang nyata terhadap respons minat belajar siswa dibandingkan pembelajaran konvensional, sehingga dapat dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran PJOK di sekolah menengah pertama.

Keyword: Modifikasi, Permainan, Bola Voli, Minat, Belajar, Siswa, Pembelajaran, PJOK

Pendahuluan

Olahraga dalam kehidupan modern tidak lagi sekadar dipahami sebagai aktivitas fisik, melainkan sebagai kebutuhan esensial dalam menjaga keseimbangan hidup manusia, sehingga menjadi bagian penting dalam pendidikan jasmani yang dirancang sebagai wahana pembelajaran yang holistik dan berkelanjutan. Melalui aktivitas gerak yang terstruktur, pendidikan jasmani berperan strategis dalam membentuk karakter dan kepribadian siswa secara komprehensif, mencakup aspek fisik, kognitif, emosional, dan sosial (Noprian, 2020).

Namun demikian, implementasi pendidikan jasmani di sekolah masih menghadapi berbagai tantangan. Proses pembelajaran yang cenderung monoton dan berpusat pada guru seringkali membuat siswa kurang terlibat secara aktif, sehingga berdampak pada menurunnya minat belajar yang pada akhirnya memengaruhi efektivitas pembelajaran secara keseluruhan (Kurniawati dkk., 2022). Guru sebagai fasilitator pembelajaran dituntut mampu menciptakan suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa, mengingat inovasi pembelajaran menjadi kebutuhan yang tidak dapat diabaikan, terutama dalam pendidikan jasmani yang berbasis aktivitas dan pengalaman langsung (Khoirunnisa dkk., 2025).

Permainan bolavoli merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yang memiliki potensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa karena melatih keterampilan motorik sekaligus mengembangkan kerja sama tim, strategi, dan sportivitas. Meskipun demikian, pembelajaran bolavoli seringkali belum mampu menarik minat siswa secara optimal akibat pendekatan yang masih konvensional serta kurangnya variasi dalam penyajian materi (Batiurat dkk., 2023). Modifikasi pembelajaran melalui penyesuaian aturan, alat, maupun lingkungan belajar menjadi salah satu alternatif solusi yang relevan, karena terbukti mampu meningkatkan partisipasi siswa serta menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan (Ngula dkk., 2021).

Berbagai penelitian menunjukkan bahwa modifikasi pembelajaran memiliki pengaruh positif terhadap peningkatan minat belajar siswa, namun sebagian besar masih berfokus pada peningkatan hasil belajar atau keterampilan teknik dasar, sementara aspek minat belajar belum menjadi fokus utama kajian. Implementasi modifikasi permainan juga seringkali belum mempertimbangkan konteks lokal dan karakteristik siswa secara spesifik, khususnya pada jenjang sekolah menengah pertama (Afirin Dwi Putri & Andhega Wijaya, 2024; Al Asyari dkk., 2024; Komalasari dkk., 2025).

Hasil diskusi dan observasi awal dengan guru PJOK SMP Sultan Agung Puger menunjukkan bahwa minat belajar siswa pada mata pelajaran PJOK tergolong rendah, kondisi yang diduga dipengaruhi oleh orientasi pendidikan sekolah yang lebih menitikberatkan pada penguatan wawasan religius dan mata pelajaran eksakta, sehingga perhatian terhadap pemenuhan kebutuhan gerak siswa belum sepenuhnya optimal. Kebiasaan siswa menghabiskan waktu untuk bermain gawai turut memperparah rendahnya minat berolahraga maupun mengikuti pembelajaran PJOK (Syah Bachran dkk., 2022; Utami dkk., 2025), sehingga guru PJOK dituntut menghadirkan pembelajaran yang lebih kreatif, inovatif, dan menarik.

Berdasarkan fenomena tersebut, terdapat kesenjangan penelitian berupa belum optimalnya kajian yang secara khusus mengungkap pengaruh modifikasi permainan olahraga bolavoli terhadap minat belajar siswa pada jenjang SMP dengan latar belakang sekolah berbasis keagamaan. Penelitian ini menawarkan kebaruan berupa penerapan modifikasi permainan bolavoli "Captain Ball" yang dirancang secara sistematis dan berorientasi pada peningkatan minat belajar siswa kelas VIII SMP Sultan Agung Puger, Kabupaten Jember, dengan tujuan mengetahui sejauh mana penerapan modifikasi tersebut memengaruhi minat belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Berdasarkan uraian tersebut, diajukan hipotesis bahwa penerapan modifikasi permainan bolavoli dapat memengaruhi minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) di sekolah.

Metode

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain *Randomized Control Group Pretest-Posttest Design* untuk mengukur efektivitas suatu perlakuan. Pelaksanaan penelitian bertempat di SMP Sultan Agung, Desa Kasiyan Timur, Kecamatan Puger, Kabupaten Jember. Waktu penelitian dijadwalkan pada semester

genap tahun ajaran 2025/2026, membentang selama bulan Mei hingga Juni 2026 dalam empat kali pertemuan tatap muka. Populasi yang ditargetkan mencakup seluruh siswa kelas VIII di sekolah tersebut yang secara keseluruhan berjumlah 58 orang dan terbagi ke dalam dua kelas. Karena jumlah populasi berada di bawah batas 100 orang, peneliti menerapkan teknik *total sampling* dalam penentuan subjek penelitian. Dari total tersebut, sebanyak 57 siswa berpartisipasi penuh dan dibagi menjadi dua kelompok uji. Kelas VIII B dengan 31 siswa ditetapkan sebagai kelompok eksperimen, sedangkan kelas VIII A yang terdiri dari 26 siswa bertindak sebagai kelompok kontrol.

Fokus utama penelitian ini melibatkan modifikasi permainan bolavoli sebagai variabel bebas dan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai variabel terikat. Bentuk perlakuan yang diimplementasikan pada kelompok eksperimen adalah permainan modifikasi bernama "*Captain Ball*". Permainan ini dirancang secara beregu dengan aturan mengoper bola menggunakan teknik yang menyerupai gerakan servis atas dan bawah pada bolavoli. Tujuan utamanya adalah mencetak poin dengan cara mengarahkan operan akhir kepada kapten tim yang berada di zona terbatas, sekaligus melatih kerja sama dan strategi. Secara teknis, bola boleh dioper maksimal tiga kali antar-rekan setim sebelum operan keempat wajib ditujukan kepada kapten untuk mendapatkan poin. Pertandingan dilaksanakan di lapangan terbuka selama dua babak dengan durasi masing-masing sepuluh menit. Di sisi lain, kelompok kontrol tidak menerima perlakuan modifikasi ini dan hanya mengikuti pembelajaran bolavoli secara konvensional. Rangkaian prosedur penelitian ini dibagi ke dalam empat pertemuan berurutan, diawali dengan *pretest* pada pertemuan pertama untuk kedua kelompok. Selanjutnya, pertemuan kedua dan ketiga difokuskan pada pemberian perlakuan inti, lalu diakhiri dengan pelaksanaan *posttest* pada pertemuan keempat.

Pengumpulan data penelitian ini sepenuhnya mengandalkan instrumen berupa angket tertutup yang menggunakan skala Likert empat pilihan jawaban. Skala penilaian direntang dari skor 4 untuk jawaban "Sangat Senang" hingga skor 1 untuk jawaban "Tidak Senang" pada setiap pernyataan positif. Angket tersebut berisi 16 butir pernyataan yang secara komprehensif mengukur empat indikator minat belajar, yaitu perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa. Sebelum instrumen disebarkan kepada sampel, kelayakannya diuji terlebih dahulu melalui proses validasi oleh ahli (*expert judgment*). Validasi tersebut kemudian diperkuat dengan uji statistik korelasi *Pearson*, di mana butir soal dinyatakan valid apabila nilai signifikansi kurang dari 0,05 atau r hitung melampaui r tabel. Selanjutnya, keandalan instrumen dipastikan melalui uji reliabilitas *Alpha Cronbach* dengan memanfaatkan perangkat lunak SPSS. Setelah semua data berhasil dikumpulkan, tahapan berikutnya adalah melakukan analisis data secara kuantitatif dengan menetapkan taraf signifikansi sebesar 0,05 (5%). Analisis diawali dengan pemaparan statistik deskriptif untuk melihat rata-rata, standar deviasi, serta nilai ekstrem dari sebaran data. Uji prasyarat kemudian dilakukan melalui uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's Test*. Sebagai langkah pamungkas, pengujian hipotesis mengenai perbedaan skor *pretest* dan *posttest* dievaluasi menggunakan metode *Paired Sample t-Test*.

Hasil dan Pembahasan

Hasil

Penelitian ini melibatkan partisipasi dari 57 siswa kelas VIII yang berasal dari SMP Sultan Agung Puger, Kabupaten Jember. Seluruh partisipan tersebut dibagi ke dalam dua kelompok yang berbeda, yakni kelompok eksperimen dengan jumlah 31 siswa dan kelompok kontrol sebanyak 26 siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan perlakuan khusus berupa penerapan modifikasi permainan *Captain Ball* dalam proses pembelajarannya. Data mengenai minat belajar para siswa dihimpun menggunakan

instrumen angket berskala Likert yang disebarkan pada dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan setelah perlakuan (*posttest*). Berdasarkan analisis statistik deskriptif, kelompok eksperimen menunjukkan dinamika skor yang cukup mencolok di antara kedua tahap pengujian tersebut. Pada tahap *pretest*, rata-rata skor angket minat belajar di kelompok ini tercatat sebesar 43,84 dengan standar deviasi 5,047. Skor tersebut diperoleh dari rentang nilai minimum 30 hingga nilai maksimum 56. Namun demikian, pada tahap *posttest*, rata-rata skor kelompok eksperimen ini mengalami perubahan menjadi 27,61 dengan standar deviasi 2,404, serta rentang nilai yang berada antara 23 hingga 32.

Sementara itu, kelompok kontrol menjalani proses pembelajaran bolavoli secara konvensional tanpa adanya sentuhan modifikasi permainan apa pun. Dinamika skor pada kelompok kontrol ini memperlihatkan tren yang jauh lebih stabil jika dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Pada saat pelaksanaan *pretest*, kelompok yang terdiri dari 26 siswa ini memperoleh rata-rata skor minat belajar sebesar 38,73 dengan standar deviasi 3,863. Perolehan skor awal pada kelompok kontrol ini membentang dari nilai terendah 29 hingga nilai tertinggi mencapai 49. Setelah melewati serangkaian pembelajaran konvensional, tahap *posttest* pada kelompok ini kembali dilaksanakan untuk melihat perkembangan skor siswa. Hasilnya, rata-rata skor *posttest* pada kelompok kontrol tercatat berada pada angka 38,81 dengan standar deviasi sebesar 1,980. Skor akhir ini didapatkan dari rentang perolehan nilai minimum 34 hingga nilai maksimum 42. Perbandingan antara capaian awal dan akhir pada kelompok kontrol ini secara tegas menunjukkan adanya perubahan rata-rata yang relatif sangat kecil dan nyaris statis.

Sebelum melangkah pada tahapan pengujian hipotesis, peneliti terlebih dahulu melakukan serangkaian uji prasyarat analisis data. Uji prasyarat pertama yang dieksekusi adalah uji normalitas untuk memastikan bahwa data yang terkumpul menyebar secara normal dan memenuhi kriteria statistik parametrik. Pengujian normalitas ini dilakukan menggunakan metode *Shapiro-Wilk* pada seluruh kelompok data, baik *pretest* maupun *posttest* di masing-masing kelompok perlakuan. Hasil perhitungan menunjukkan bahwa data *pretest* pada kelompok eksperimen memperoleh nilai signifikansi sebesar 0,392, sedangkan data *posttest*-nya berada pada angka 0,106. Di sisi lain, kelompok kontrol mencatatkan nilai signifikansi *Shapiro-Wilk* sebesar 0,490 untuk data *pretest* dan 0,255 untuk data *posttest*. Seluruh perolehan nilai signifikansi dari keempat set data tersebut secara konsisten menunjukkan angka yang lebih besar dari batas kriteria 0,05 (Sig. > 0,05). Berdasarkan hasil komprehensif tersebut, dapat ditarik sebuah kesimpulan mutlak bahwa seluruh data yang digunakan dalam penelitian ini berdistribusi secara normal. Terpenuhinya asumsi normalitas ini memberikan legitimasi bagi peneliti untuk melanjutkan analisis ke tahap uji parametrik selanjutnya.

Setelah asumsi normalitas terbukti terpenuhi, pengujian prasyarat analisis dilanjutkan dengan melakukan uji homogenitas varians. Uji homogenitas ini bertujuan untuk membuktikan apakah varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan yang proporsional atau tidak. Analisis kesamaan varians tersebut dieksekusi menggunakan metode *Levene's Test* terhadap kedua tahapan pengukuran, yakni tahap *pretest* dan tahap *posttest*. Pada pengujian data *pretest* yang membandingkan kelompok eksperimen dan kontrol, diperoleh nilai signifikansi *Levene* sebesar 0,317. Selanjutnya, pada pengujian data *posttest* untuk perbandingan kelompok yang sama, nilai signifikansi yang dihasilkan berada pada angka 0,088. Kedua angka signifikansi tersebut terbukti melampaui batas ambang toleransi standar yang ditetapkan, yaitu lebih besar dari 0,05. Tingginya nilai signifikansi ini mengonfirmasi bahwa tidak ada perbedaan varians yang ekstrem di antara kedua kelompok subjek penelitian. Oleh karena itu, varians data antara kelompok eksperimen dan kelompok

kontrol dinyatakan bersifat homogen, sehingga prasyarat terakhir untuk penggunaan statistik uji beda telah terpenuhi secara sempurna.

Tahap puncak dari analisis data ini adalah pengujian hipotesis untuk melihat signifikansi perbedaan skor *pretest* dan *posttest* pada masing-masing kelompok. Pengujian ini menggunakan metode analisis komparatif *Paired Sample t-Test* yang dikalkulasi berdasarkan himpunan data minat belajar siswa. Hasil uji pada kelompok eksperimen memperlihatkan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000, yang posisinya jauh berada di bawah taraf signifikansi 0,05 ($< 0,05$). Capaian angka mutlak ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan skor angket minat belajar yang sangat signifikan pada siswa kelompok eksperimen sebelum dan sesudah diberikannya perlakuan. Hal ini mengonfirmasi bahwa intervensi berupa modifikasi permainan *Captain Ball* memberikan dampak perubahan yang nyata terhadap kondisi minat belajar siswa. Sebaliknya, hasil perhitungan uji *t* pada kelompok kontrol hanya menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,718, yang angkanya melebihi ambang batas 0,05 ($> 0,05$). Hasil yang tidak signifikan tersebut mengisyaratkan bahwa tidak ada perubahan skor minat belajar yang bermakna antara kondisi awal dan akhir pada kelompok siswa. Kesimpulannya, ketiadaan perlakuan modifikasi permainan pada pembelajaran konvensional tidak mampu memicu dinamika perubahan minat belajar secara signifikan pada peserta didik.

Pembahasan

Hasil analisis uji *Paired Sample t-Test* memberikan bukti empiris yang sangat tegas terkait dampak intervensi dalam penelitian ini. Berdasarkan perhitungan statistik, kelompok eksperimen yang menerima perlakuan khusus berupa modifikasi permainan *Captain Ball* mengalami perubahan skor angket yang sangat signifikan. Hal ini dibuktikan secara absolut melalui perolehan nilai signifikansi (Sig.) sebesar 0,000, yang berada jauh di bawah ambang batas kritis penelitian. Sebaliknya, kondisi yang sangat kontras terjadi pada kelompok kontrol yang hanya mengikuti proses pembelajaran bolavoli secara konvensional. Kelompok tanpa perlakuan tersebut sama sekali tidak menunjukkan adanya perubahan skor yang berarti, dengan perolehan nilai signifikansi bertengger pada angka 0,718. Perbandingan hasil yang mencolok di antara kedua kelompok ini membawa sebuah penegasan metodologis yang sangat penting. Perubahan respons minat belajar yang terjadi pada kelompok eksperimen terbukti bukan merupakan sebuah kebetulan statistik semata. Perubahan tersebut juga dipastikan bukan akibat dari faktor kematangan usia siswa maupun sekadar akumulasi pengalaman belajar seiring berjalannya waktu, melainkan murni memiliki hubungan kausalitas langsung dengan pemberian perlakuan modifikasi permainan.

Meskipun uji statistik menunjukkan adanya signifikansi yang tinggi pada kelompok eksperimen, terdapat sebuah catatan anomali yang sangat krusial terkait arah pergerakan skor tersebut. Data penelitian mengungkapkan fakta bahwa rata-rata skor angket minat belajar pada kelompok eksperimen saat pelaksanaan *posttest* justru tercatat berada pada angka 27,61. Angka capaian akhir ini ternyata jauh lebih rendah apabila dikomparasikan secara langsung dengan rata-rata skor *pretest* mereka yang sebelumnya sempat menyentuh angka 43,84. Fenomena penurunan angka ini menjadi hal yang sangat penting untuk dibedah, terutama jika mengingat kembali bagaimana struktur penyusunan instrumen angket pada penelitian ini. Instrumen tersebut murni dirancang menggunakan pernyataan positif pada keseluruhan 16 butir item yang diujikan kepada para siswa. Sistem penilaiannya pun disusun secara linear, di mana skor maksimal 4 diberikan untuk respons yang paling positif (senang sekali) dan skor minimal 1 untuk respons yang paling negatif (tidak senang). Dengan skema pembobotan nilai yang demikian, arah perubahan skor dari tahap *pretest* ke *posttest* secara harfiah menggambarkan sebuah pola penurunan drastis. Penurunan ini secara matematis

menunjukkan menyusutnya respons positif siswa pada rentang skala pengukuran yang telah ditetapkan.

Arah perubahan skor yang justru menunjukkan pola penurunan ini tentu menjadi sebuah temuan yang sangat menarik sekaligus berada di luar ekspektasi awal. Temuan empiris ini jelas terlihat sangat berbeda dari arah hipotesis yang secara umum diharapkan terjadi pada setiap penelitian yang berfokus pada peningkatan minat belajar. Pada umumnya, sebuah intervensi berupa metode atau permainan baru diasumsikan akan selalu membawa lonjakan metrik pada instrumen pengukuran motivasi dan afektif. Namun, anomali penurunan skor yang terjadi secara serentak pada kelompok eksperimen ini membuktikan bahwa realitas di lapangan menyimpan dinamika yang lebih kompleks. Fenomena penyusutan angka ini jelas tidak bisa diabaikan begitu saja dan memerlukan telaah teoretis maupun praktis yang jauh lebih mendalam. Ada banyak variabel tak terduga dalam latar eksperimen lapangan yang berpotensi membelokkan arah respons psikologis para peserta didik pada saat pengujian akhir. Oleh karenanya, arah perubahan yang bertolak belakang dari harapan ini menuntut identifikasi spesifik agar interpretasi dari hasil penelitian tidak menyesatkan arah kebijakan pembelajaran.

Telaah lebih lanjut terhadap anomali penurunan skor ini dapat diarahkan pada sejumlah kemungkinan logis yang membayangi proses pengumpulan data di lapangan. Kemungkinan pertama yang paling rasional adalah adanya perbedaan konteks situasional maupun psikologis siswa saat proses pengisian angket antara tahap *pretest* dan *posttest*. Pada saat *pretest*, siswa mungkin memiliki ekspektasi yang terlalu tinggi atau dipenuhi rasa penasaran yang menggebu, sehingga mereka memberikan respons awal yang sangat positif. Kemungkinan kedua sangat erat kaitannya dengan faktor kelelahan fisik responden setelah mereka diwajibkan mengikuti serangkaian praktik pembelajaran di lapangan yang menguras tenaga. Kelelahan yang mendera sesuai berolahraga dapat secara drastis menurunkan suasana hati (*mood*) dan fokus siswa saat mereka dihadapkan pada lembar angket evaluasi di akhir sesi. Selain faktor kondisi internal siswa, probabilitas lain yang tidak kalah penting adalah hal-hal yang berkaitan dengan mekanisme teknis pengumpulan serta pengodean data itu sendiri. Tidak menutup kemungkinan adanya bias interpretasi siswa terhadap item pernyataan, atau murni adanya masalah pembalikan nilai pada saat proses input data statistik.

Berangkat dari kegagalan pada pergerakan arah skor tersebut, terdapat catatan dan rekomendasi metodologis yang sangat penting bagi keberlanjutan riset di masa depan. Penelitian-penelitian selanjutnya maupun tahapan proses verifikasi data amat disarankan untuk menelusuri kembali validitas dan konsistensi arah skor pada setiap instrumen yang digunakan. Meskipun demikian, terlepas dari arah pergerakan skor yang secara matematis menunjukkan penurunan, ada satu fakta statistik yang kedudukannya tidak dapat digugurkan. Nilai signifikansi yang diperoleh dari uji parametrik tetap berdiri sebagai bukti sah bahwa intervensi yang diberikan benar-benar diperhatikan dan direspons oleh siswa. Signifikansi tersebut tetap mengunci kesimpulan bahwa pemberian perlakuan modifikasi permainan *Captain Ball* memberikan pengaruh yang nyata terhadap gejala afektif siswa, entah itu ke arah positif maupun negatif. Sensitivitas instrumen berhasil menangkap adanya dinamika respons pada kelompok eksperimen akibat stimulus baru yang mereka terima selama pembelajaran berlangsung. Hal ini berbanding terbalik secara mutlak dengan kelompok kontrol, yang kondisi minat belajarnya cenderung membeku dan relatif sangat stabil tanpa adanya rangsangan apa pun.

Fakta bahwa kelompok eksperimen menunjukkan dinamika respons yang nyata pada dasarnya sangat sejalan dengan berbagai pandangan teoretis di ranah pendidikan jasmani. Literatur pedagogi olahraga secara konsisten menegaskan bahwa modifikasi pembelajaran memegang peranan krusial dalam merekayasa iklim kelas agar menjadi lebih hidup. Penyesuaian-penyesuaian struktural, baik itu yang mencakup

penyederhanaan aturan, pergantian jenis alat, maupun pengubahan bentuk permainan, dipercaya dapat diselaraskan dengan karakteristik siswa. Langkah taktis modifikasi ini terbukti mampu menghadirkan ragam pengalaman belajar yang secara fundamental berbeda dan jauh lebih bermakna bagi peserta didik di lapangan. Pendekatan ini menawarkan alternatif penyegaran yang sangat kontras jika dikomparasikan dengan metode pembelajaran konvensional yang kerap kali terjebak pada pengulangan yang kaku dan monoton. Modifikasi pembelajaran pada akhirnya sukses mendobrak hambatan psikologis siswa yang sering merasa tertekan oleh materi olahraga berstandar teknis tinggi. Kerangka pandangan inovatif ini turut diperkuat serta didukung oleh temuan empiris terdahulu, seperti kajian yang dipublikasikan oleh Kurniawati dkk. (2022) serta Kurniawan dan Hanief (2022).

Lebih spesifik pada konteks penerapan di lapangan, modifikasi permainan *Captain Ball* terbukti membawa mekanisme inklusivitas yang sangat baik bagi partisipasi gerak seluruh siswa. Pendekatan permainan ini secara cerdas mereduksi dan menyederhanakan tuntutan gerakan dasar pada cabang olahraga bolavoli yang selama ini sering dianggap menyulitkan. Teknik-teknik baku seperti pantulan *passing* atau pukulan servis dari luar garis diubah secara fungsional menjadi sekadar gerakan lemparan yang menyerupai postur teknik aslinya. Penyederhanaan prinsip biomekanika inilah yang menjadi kunci utama sehingga para siswa yang belum menguasai teknik baku bolavoli tetap bisa berpartisipasi dan berkontribusi secara aktif. Lebih dari itu, rancangan bentuk permainannya yang bersifat kompetisi beregu sangat menuntut tingkat kerja sama dan koordinasi ruang untuk bisa mengumpulkan poin. Ketergantungan antarpemain ini secara otomatis mendorong terjadinya interaksi sosial yang intens sekaligus memunculkan rasa ingin tahu siswa terhadap variasi permainan baru. Keberhasilan mekanisme stimulasi dari *Captain Ball* ini sangat selaras dengan kajian modifikasi permainan bolavoli lainnya (seperti temuan Hakim & Ishak, 2025; Fadillah & Novita, 2025) yang juga sukses memompa keterlibatan siswa.

Sebaliknya, fenomena stagnasi yang terjadi pada kelompok kontrol justru memberikan sebuah refleksi kritis terhadap praktik pembelajaran pendidikan jasmani di lingkungan sekolah. Tidak adanya perubahan skor yang berarti pada kelompok ini semakin mengkrystalkan dugaan mengenai akar permasalahan rendahnya minat belajar siswa selama ini. Rendahnya antusiasme siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) ditengarai sangat erat kaitannya dengan proses penyampaian materi yang monoton dan berulang. Pembelajaran yang masih sangat berpusat pada dominasi instruksi guru (*teacher-centered*) dan miskin akan variasi tugas gerak membuat ruang berekspresi siswa menjadi terpasung. Ketiadaan inovasi sama sekali dalam proses penyajian materi bolavoli pada kelompok kontrol ini memaksa para siswa untuk kembali menghadapi rutinitas pembelajaran yang menjemukan. Tanpa adanya injeksi rangsangan baru dari sang guru, wajar jika tidak ada satupun indikator afektif siswa yang mengalami pergeseran atau lonjakan. Kegagalan kelompok kontrol dalam menunjukkan dinamika ini menjadi penegasan kembali dari berbagai kajian (Rahayu dkk., 2023; Syukran dkk., 2021) bahwa ketiadaan stimulus baru akan gagal memengaruhi perasaan senang, perhatian, ketertarikan, dan keterlibatan siswa.

Secara keseluruhan, rangkaian temuan analitis dari eksperimen lapangan ini sukses memperkuat konstruksi kerangka berpikir tentang pentingnya inovasi dalam pedagogi olahraga. Temuan ini secara absolut menempatkan modifikasi pembelajaran sebagai sebuah strategi intervensi yang sangat relevan dan rasional untuk diandalkan dalam memengaruhi minat belajar. Relevansi strategi ini menjadi semakin esensial apabila diimplementasikan pada pembelajaran PJOK di jenjang pendidikan sekolah menengah pertama (SMP), di mana siswanya membutuhkan penyaluran energi yang tepat. Secara lebih khusus, urgensi inovasi modifikasi permainan ini menjadi sangat

penting bagi sekolah-sekolah yang orientasi pendidikannya lebih menitikberatkan pada bidang keagamaan, seperti SMP Sultan Agung Puger. Pada sekolah dengan latar belakang tersebut, pendekatan penjas yang lebih rekreatif sering kali menjadi sarana penyeimbang aktivitas yang paling dicari oleh para siswa. Dengan demikian, modifikasi permainan bolavoli *Captain Ball* sangat direkomendasikan untuk dipertimbangkan sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran oleh guru PJOK. Meskipun demikian, interpretasi yang lebih final mengenai hakikat arah perubahan skor minat belajar yang menyusut tetap membutuhkan penelusuran data kualitatif tambahan pada penelitian selanjutnya.

Kesimpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan bolavoli *Captain Ball* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap skor angket minat belajar siswa kelas VIII SMP Sultan Agung Puger, Kabupaten Jember pada pembelajaran PJOK, sebagaimana dibuktikan melalui hasil uji Paired Sample t-Test pada kelompok eksperimen (Sig. 2-tailed = 0,000 < 0,05). Sebaliknya, pada kelompok kontrol yang tidak menerima perlakuan modifikasi permainan, tidak ditemukan perbedaan skor yang signifikan antara pretest dan posttest (Sig. 2-tailed = 0,718 > 0,05), yang menunjukkan bahwa tanpa adanya variasi pembelajaran, respons minat belajar siswa cenderung stabil. Mengingat arah perubahan skor pada kelompok eksperimen menunjukkan pola yang berbeda dari yang secara umum diharapkan pada kajian peningkatan minat belajar, disarankan agar pihak sekolah dan peneliti selanjutnya melakukan verifikasi ulang terhadap data serta konsistensi pengodean instrumen sebelum menerapkan modifikasi permainan *Captain Ball* secara lebih luas. Guru PJOK tetap disarankan untuk terus mengembangkan bentuk-bentuk modifikasi permainan yang variatif dan sesuai karakteristik siswa, sementara penelitian selanjutnya disarankan memperluas cakupan subjek, memperpanjang durasi perlakuan, dan mempertimbangkan variabel pendukung lain seperti motivasi intrinsik dan tingkat keterampilan motorik siswa.

Daftar Pustaka

- Aditya Santika, A., Hamonangan Saragih, T., Kartini, D., & Ramadhani, R. (2023). Penerapan skala Likert pada klasifikasi tingkat kepuasan pelanggan Agen BRILink menggunakan Random Forest. *Jurnal Sistem dan Teknologi Informasi*, 11(3), 405-411. <https://doi.org/10.26418/justin.v11i3>
- Afirin Dwi Putri, & Andhega Wijaya. (2024). Pengaruh modifikasi permainan bola voli terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. *SPRINTER: Jurnal Ilmu Olahraga*, 5(1), 70-77. <https://doi.org/10.46838/spr.v5i1.482>
- Al Asyari, S. D., Purwoto, S. P., & Handayani, H. Y. (2024). Analisis minat belajar siswa pada saat pembelajaran PJOK di SLB Lavender Bangkalan. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 506-512. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.17132>
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep umum populasi dan sampel dalam penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15-31.
- Andrade, C. (2021). A student's guide to the classification and operationalization of variables in the conceptualization and design of a clinical study: Part 1. *Indian Journal of Psychological Medicine*, 43(2), 177-179. <https://doi.org/10.1177/0253717621994334>
- Batiurat, W., Wandik, Y., & Putra, M. F. P. (2023). Modifikasi permainan bolavoli dalam pendidikan jasmani. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 22(4), 272. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v22i4.16470>

- Fadillah, F. R., & Novita, P. (2025). Efektivitas modifikasi permainan bola voli dalam meningkatkan partisipasi aktif siswa kelas VII SMP di SMPN 23 Tangerang Selatan. *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah FIP UMJ*, 1295-1304.
- Hakim, H., & Ishak, M. (2025). The impact of modified physical education learning with volleyball games on students' learning motivation and basic movement skills. *Indonesian Journal of Physical Activity*, 5(1), 121-131.
- Khoirunnisa, I., Panjaitan, P. U., Ananta, T. A., Agustin, V. S., Panjaitan, M. S., Nurjanah, & Sofwan, M. (2025). Peran media pembelajaran interaktif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik sekolah dasar. *Journal of Innovative and Creativity*, 5(2), 6172-6178. <https://doi.org/10.31004/joecy.v5i2.1023>
- Komalasari, M., Kurniawan, E., & Muhaimin, A. (2025). Modifikasi media pada pembelajaran PJOK: Desain faktorial 2x2 untuk meningkatkan hasil belajar berbasis motivasi. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 9(6), 332-342.
- Kurniawan, A. W., & Hanief, Y. N. (2022). Development of basic movement learning models of the concept of play and games modification elementary school level. *Journal Sport Area*, 7(2), 246-261. [https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7\(2\).8589](https://doi.org/10.25299/sportarea.2022.vol7(2).8589)
- Kurniawati, A., Arifin, Z., Wandu, E., & Hermawan, I. (2022). Pengaruh modifikasi permainan bola voli terhadap minat siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Holistic Journal of Sport Education*, 1(2), 60-69. <https://doi.org/10.52434/hjse.v1i2.1965>
- Ngula, M., Tapo, Y. B. O., & Wea, Y. M. (2021). Pengembangan alat belajar passing bola voli dengan modifikasi bola plastik sebagai sarana belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tingkat sekolah menengah pertama. *Jurnal Edukasi Citra Olahraga*, 1(2), 126-135. <https://doi.org/10.38048/jor.v1i2.394>
- Noprian, A. (2020). Penggunaan metode modifikasi dalam meningkatkan kemampuan smash permainan bolavoli. *Edu Sportivo: Indonesian Journal of Physical Education*, 1(2), 120-127. [https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1\(2\).5144](https://doi.org/10.25299/es:ijope.2020.vol1(2).5144)
- Putra, A., Erita, S., Habibi, M., Gunawanand, R. G., & Ningsih, F. (2021). Combining scientific approach and PBL in learning of set to improve mathematical creative thinking skills. *Journal of Physics: Conference Series*, 1778(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1778/1/012018>
- Putri, M. A., Kuhon, F. V., & Palandeng, H. M. F. (2024). Uji validitas dan reliabilitas instrumen penelitian. *Jurnal Kedokteran Komunitas dan Tropik*, 12(2), 635-640. <https://doi.org/10.35790/jkkt.v12i2.59634>
- Rahayu, W., Yusfi, H., Victorian, A. R., Destriani, Nanda, F. A., & Azhar, S. (2023). Survey of student learning interest PJOK learning at junior high school. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 19(2), 12-16. <https://doi.org/10.21831/jpji.v19i2.67464>
- Syah Bachran, A., Nursandi, F. D., Hidayat, R., Santoso, R. H., & Julianti, E. (2022). Permasalahan guru pendidikan jasmani; Kenapa siswa tidak menyukai kelas pendidikan jasmani? *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Adaptif*, 1(5), 1-5. <https://doi.org/10.21009/jpja.v5i01.54965>
- Syukran, H., Saud, B., Wantoro, G., & Palamba, F. H. (2021). Menumbuhkan minat berolahraga melalui pendekatan pendidikan jasmani yang kreatif dan menyenangkan. *SPORTIVE: Journal of Physical Education, Sport and Recreation*, 1, 137-145.
- Utami, R. N., Putri, R. A., Rukmana, R. R., Maulida, D. N. I. S., Kamilah, F. Z., Rafif, M. D., & Mulyana, A. (2025). Upaya mengatasi penurunan minat siswa sekolah dasar dalam mengikuti kegiatan olahraga. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9, 13761-13766.
-