



## Penerapan Modifikasi Permainan Kasvol Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Srandol Wetan 04

Nur Rizal Amanullah<sup>1</sup>, Roas Irsyada<sup>2</sup>, Agung Wahyudi<sup>3</sup>, Dwi Tiga Putri<sup>4</sup>

<sup>1,2</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

<sup>3,4</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Article History

Received : 22 April 2024

Accepted : Mei 2024

Published : Juni 2024

### Keywords

Kasvol, Motivation, Student, Learning

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menerapkan modifikasi permainan Kasvol sebagai strategi inovatif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V di SD Srandol Wetan 04. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan melibatkan 30 siswa sebagai subjek penelitian. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner untuk mengukur tingkat motivasi belajar sebelum dan setelah penerapan modifikasi permainan Kasvol. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan modifikasi permainan Kasvol efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Ditemukan peningkatan yang signifikan dalam partisipasi siswa, keterlibatan aktif dalam pembelajaran, dan semangat belajar. Modifikasi permainan ini menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan interaktif, sehingga siswa lebih termotivasi untuk mengembangkan keterampilan dan pengetahuan mereka. Penelitian ini memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan strategi pembelajaran yang dapat diadopsi oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Implikasi dari penelitian ini dapat digunakan sebagai dasar untuk pengembangan program pembelajaran yang lebih inovatif dan menarik di tingkat pendidikan dasar, dengan memanfaatkan permainan sebagai alat pembelajaran yang efektif.

### Abstract

*This research aims to explore and apply modifications to the Kasvol game as an innovative strategy in increasing the learning motivation of class V students at SD Srandol Wetan 04. The research method used is classroom action research involving 30 students as research subjects. Data was collected through observation, interviews and questionnaires to measure the level of learning motivation before and after implementing the Kasvol game modification. The research results show that the application of the Kasvol game modification is effective in increasing students' learning motivation. A significant increase in student participation, active involvement in learning, and enthusiasm for learning was found. This game modification creates a fun and interactive learning environment, so that students are more motivated to develop their skills and knowledge. This research makes a positive contribution to the development of learning strategies that can be adopted by teachers to increase student learning motivation. The implications of this research can be used as a basis for developing more innovative and interesting learning programs at the basic education level, by utilizing games as an effective learning tool*

### How To Cite:

Amanullah, N, R., Irsyada, R., Wahyudi, A., & Putri, D, T., (2024). Penerapan Modifikasi Permainan Kasvol Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di SD Srandol Wetan 04. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 5 (1), 275-286

✉ Corresponding author :

E-mail: [rizalamanullah@students.unnes.ac.id](mailto:rizalamanullah@students.unnes.ac.id)

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses yang menekankan pada olahraga dan aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani digunakan untuk kalangan pendidikan sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan (Dwiyogo, 2010). Hasil dari pendidikan jasmani yaitu mengajarkan kepada siswa bagaimana meningkatkan kesehatan mereka sendiri, keselamatan, kesejahteraan dan partisipasi aktivitas fisik dalam konteks yang bervariasi dan berdasarkan perubahan (Lynch, 2016). Pendidikan jasmani di sekolah penting dilakukan karena dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpartisipasi langsung dalam berbagai kegiatan pembelajaran jasmani, olah raga, dan kesehatan. Selain itu melalui pendidikan jasmani dapat mendorong seseorang untuk bertumbuh kembang dengan maksimal menyangkut aspek fisik, keterampilan gerak, pengetahuan, dan sikap sosial mencapai tujuan pendidikan (Siedentop, D., Hastie, P. A., & Mars, 2011). Unsur pengetahuan dalam pendidikan jasmani mencakup pengetahuan tentang keseluruhan proses pembelajaran, bukan sekedar keterampilan yang mendalam. Indikasi keberhasilan pembelajaran PJOK adalah keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Pemahaman dan kinerja siswa merupakan ukuran keberhasilan mereka. Tingkat keberhasilan pemahaman dan penguasaan materi berkorelasi positif dengan tingkat keberhasilan. Pendidikan jasmani sebagai salah satu pelajaran yang memiliki berbagai kelebihan hendaknya memiliki status yang sama pentingnya dengan mata pelajaran lain dalam perspektif orangtua,

siswa, sekolah, dinas, dan pemerintah pusat (Lengkana & Sofa, 2017).

Bila di amati di lapangan, guru sudah menunjukkan kinerja maksimal di dalam menjalankan tugas dan fungsinya sebagai pendidik, pengajar dan pelatih. Akan tetapi barangkali masih ada sebagian guru yang belum menunjukkan kinerja baik, tentunya hal ini akan berpengaruh terhadap kinerja guru secara makro. Ukuran kinerja guru terlihat dari rasa tanggungjawabnya menjalankan amanah, profesi yang diembannya, rasa tanggungjawab moral dipundaknya. Semua itu akan terlihat kepada kepatuhan dan loyalitasnya di dalam menjalankan tugas keguruannya di dalam kelas dan tugas kependidikannya di luar kelas. Sikap ini akan dibarengi pula dengan rasa tanggungjawabnya mempersiapkan segala perlengkapan pengajaran sebelum melaksanakan proses pembelajaran. Selain itu, guru juga sudah mempertimbangkan akan metodologi yang akan digunakan, termasuk alat media pendidikan yang akan dipakai, serta alat penilaian apa yang digunakan di dalam pelaksanaan evaluasi (Pramono, 2012).

Permainan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sangat penting bagi siswa Sekolah Dasar. Misalnya pembelajaran lempar lembing dengan menggunakan permainan lempar sasaran, pembelajaran lari dengan menggunakan permainan memindahkan bola, lompat dengan menggunakan permainan lompat jauh gaya jongkok menggunakan media ban bekas dan lain sebagainya. Melalui permainan dalam membelajarkan materi pendidikan jasmani, maka siswa akan memperoleh suasana atau hal baru (Suripto, 2014). Terdapat salah satu contoh pengembangan modifikasi

permainan bola voli yang dapat meningkatkan minat pembelajaran peserta didik yaitu BAVOS. Penggunaan produk permainan BAVOS dapat meningkatkan minat pesertadidik dalam proses pembelajaran permainan bola besar dengan prosentase minat sebesar 78,33% dari total subjek penelitian (Sudarmono *et al.*, 2013). Namun tidak hanya permainan tersebut, terdapat banyak pengembangan permainan lain yang dapat meningkatkan minat peserta didik dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan peneliti di SD Negeri Srandol Wetan 04 metode yang digunakan guru dalam menyampaikan materi khususnya pembelajaran kombinasi gerak dasar dalam permainan bola besar (bola voli) adalah pengajaran. Peneliti menemukan bahwa guru di SD Negeri Srandol Wetan 04 menggunakan pendekatan konvensional untuk mengajar materi, khususnya tentang pembelajaran kombinasi gerak dasar dalam permainan bola besar, atau bola voli. Sebagian siswa melakukan pelajaran bola voli sesuai instruksi guru, dan yang lain menunggu giliran mereka. Sekolah memiliki jumlah dan kualitas sarana dan prasarana pembelajaran yang terbatas, yang menyebabkan proses pembelajaran PJOK kurang berkembang. Karena tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi guru PJOK selaku pelaksana kurang, masalah tersebut semakin mendalam dan berdampak besar pada pembelajaran PJOK. Ini terutama berlaku saat menerapkan model pembelajaran. Diketahui bahwa guru PJOK biasanya menggunakan pendekatan konvensional untuk melaksanakan proses pembelajaran, yang seringkali bosan, tidak menarik, dan membosankan. Akibatnya, peserta didik Peneliti menemukan bahwa guru di SD Negeri Srandol Wetan 04 menggunakan

pendekatan konvensional untuk mengajar materi, khususnya tentang pembelajaran kombinasi gerak dasar dalam permainan bola besar, atau bola voli. Sebagian siswa melakukan pelajaran bola voli sesuai instruksi guru, dan yang lain menunggu giliran mereka. Sekolah memiliki jumlah dan kualitas sarana dan prasarana pembelajaran yang terbatas, yang menyebabkan proses pembelajaran PJOK kurang berkembang. Karena tingkat kemampuan, kreativitas, dan inovasi guru PJOK selaku pelaksana kurang, masalah tersebut semakin mendalam dan berdampak besar pada pembelajaran PJOK. Ini terutama berlaku saat menerapkan model pembelajaran. Diketahui bahwa guru PJOK biasanya menggunakan pendekatan konvensional untuk melaksanakan proses pembelajaran, yang seringkali bosan, tidak menarik, dan membosankan. Sudah seharusnya PJOK menjadi hal yang menarik untuk di ikuti. Karena salah satu mata pelajaran favorit siswa sekolah dasar adalah PJOK, dimana mereka bisa menghilangkan rasa jenuh, belajar melalui permainan yang seru dan menyenangkan (Kurniawan *et al.*, 2023).

Untuk memenuhi keinginan siswa dalam pembelajaran PJOK yang berbeda, guru harus mampu memberikan perhatian khusus kepada setiap siswa, menumbuhkan semangat untuk belajar, dan membimbing siswa dengan cara yang tepat untuk mengikuti proses pembelajaran. Salah satu prinsip belajar dan pembelaran adalah perhatian dan motivasi. Perhatian dan motivasi dua kegiatan yang mempunyai keterhubungan yang sangat erat. Motivasi sangat dibutuhkan untuk menanamkan dan menumbuhkan perhatian pada peserta didik. Sejumlah hasil penelitian, prestasi dan hasil

belajar peserta didik yang meningkat, ditunjukkan oleh adanya motivasi (Aunurrahman, 2012). Oleh karena itu, motivasi adalah proses yang menanamkan semangat, arah, dan ketekunan dalam perilaku seseorang. Menurut (Santrock, 2004), perilaku yang termotivasi bertahan lama, dinamis, dan terarah. Beberapa hal dapat mendorong siswa untuk berpartisipasi dalam pembelajaran PJOK, seperti minat mereka sendiri atau alasan kesehatan. Ada juga siswa yang ingin menghilangkan kejenuhan di lapangan dengan bermain dengan teman sebayanya. Kesungguhan siswa dalam melakukan tugas-tugas yang diberikan oleh guru adalah salah satu cara untuk mengetahui motivasi mereka. Jika seorang siswa melakukan gerakan dengan senang hati dan bersungguh-sungguh, maka dapat diduga bahwa Siswa sangat termotivasi untuk melakukan gerakan atau aktivitas yang diberikan guru. Namun, jika guru tampak malas, acuh, atau tidak sungguh-sungguh, maka siswa tersebut tidak memiliki motivasi untuk melakukan aktivitas yang diberikan. Oleh karena itu, ketika seseorang menumbuhkan rasa cinta terhadap pelajaran atau materi, siswa akan berusaha sebaik mungkin untuk mencapai hasil untuk mendapatkan perhatian orang lain atau hanya untuk membuktikan bahwa mereka lebih baik dari teman-temannya. Untuk menyelesaikan masalah yang terjadi, guru harus memberikan motivasi untuk mendorong siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Namun, hal ini sulit karena ada banyak tuntutan untuk memberikan materi dengan cara yang sesuai dengan karakter siswa yang berbeda agar pembelajaran dapat dimaksimalkan

Keadaan seperti ini dapat diantisipasi dengan menggunakan kreativitas guru PJOK untuk membuat siswa tertarik dengan

pembelajaran dengan mengubah permainan. Fokus penelitian ini adalah modifikasi permainan kasti voli (KASVOL), yang merupakan kombinasi permainan kasti dan bola voli. Tujuan modifikasi ini adalah untuk membuat jenis permainan ini lebih variatif dan menarik. Pembelajaran permainan bola voli dalam pendidikan jasmani dengan modifikasi sangatlah tepat dilakukan karena, selain variasi dalam metode mengajar, penyesuaian terhadap kemampuan anak membuat mereka termotivasi, tidak bosan, dan ingin bergerak. Keberhasilan pendidikan jasmani di sekolah dasar tergantung pada kreatifitas guru dan penerapan pendekatan pembelajaran yang sesuai dengan materi yang diajarkan. Penerapan pendekatan pembelajaran yang kurang tepat sangat berpengaruh pada hasil pembelajaran (Ma'mun A. et al dalam Nurul & Ipang, 2020).

Berdasarkan uraian di atas peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Modifikasi Permainan KASVOL Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V di SD Sronol Wetan 04.”

## **METODE**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kualitatif. Tujuan dari penelitian kualitatif ini adalah untuk memahami kondisi suatu konteks dengan mengarahkan pada pendeskripsian secara rinci dan mendalam mengenai potret kondisi dalam suatu konteks yang alami (natural setting), tentang apa yang sebenarnya terjadi menurut apa adanya di lapangan studi (Nugrahani, 2014).

Metode penelitian kualitatif pada penelitian ini adalah metode penelitian untuk berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (Abdussamad,

2022). Artinya penelitian ini akan meneliti suatu obyek penelitian secara alamiah dengan kondisi seadanya tanpa dibuat-buat. Maka dari itu penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif karena peneliti ingin mendapatkan gambaran Penerapan Modifikasi Permainan Kasvol Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sd Sronдол Wetan 04.

Penelitian ini berfokus pada sebuah Sd Sronдол Wetan 04 yang mengelola berbagai macam permainan olahraga. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan sanggar tersebut secara terperinci. Fokus penelitian untuk mendeskripsikan bagaimana Penerapan Modifikasi Permainan Kasvol Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sd Sronдол Wetan 04.

Sumber data yang didapat dibagi menjadi dua yaitu sumber data primer dan sekunder. Data primer merupakan data utama yang ditujukan sebagai penyelesaian masalah yang dikaji serta dibuat dan diambil secara langsung oleh peneliti dari sumber pertama atau langsung di tempat penelitian. Sumber data primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah guru Sd Sronдол Wetan 04 dan Murid Sd Sronдол Wetan 04

Data primer adalah data yang dibuat dan diperoleh peneliti dari sumber primer atau langsung dari tempat atau objek penelitian, dan dilakukan dengan tujuan untuk memecahkan masalah yang dipikirkan peneliti. Data sekunder adalah data yang dibuat dan diperoleh peneliti dari berbagai sumber lain yang hanya berfungsi sebagai sumber informasi atau bukti pendukung dari sumber data primer. Sedangkan data sekunder adalah data yang dimaksudkan untuk melengkapi data primer dan juga dapat digunakan untuk menyempurnakan data yang diteliti. Untuk

memperoleh data sekunder dapat digunakan berbagai sumber lain yang berkaitan dengan sumber penelitian primer.

Teknik pengumpulan data adalah langkah selanjutnya untuk melakukan penelitian. Dalam penelitian ini, teknik yang digunakan peneliti dalam pengambilan data adalah triangulasi atau penggabungan dari ketiga cara yaitu observasi, wawancara, dan dokumentasi. Menurut (Rahman *et al.*, 2017) cara atau teknik pengumpulan data dapat dilakukan dengan wawancara, dokumentasi, observasi, dan gabungan dari ketiganya. Ketiga teknik tersebut dikemas dalam sebuah instrumen yaitu instrumen penelitian.

Dalam melakukan sebuah penelitian pastinya harus dipertanggungjawabkan terkait dengan data yang digunakan. Maka dari itu data harus dicek melalui tahapan pemeriksaan keabsahan data. Tahapan tersebut disebut dengan teknik keabsahan data yang dilakukan dengan empat tahapan yaitu uji kredibilitas (kepercayaan), transferabilitas (pengujian), dependabilitas (kebergantungan), dan konfirmabilitas (kepastian) (Mekarisce, 2020).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil survei tentang minat siswa dalam pendidikan jasmani di kelas V SD NEGERI SRONDOL WETAN 04 Studi dilakukan dari 25 Juli hingga 15 Agustus. Daftar wawancara adalah alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini. Untuk memastikan bahwa data sampel penelitian sesuai dengan keadaan aktual dan sesuai dengan keinginan peneliti, peneliti menggunakan pendekatan, metode, dan penjelasan tentang penelitian. Penelitian ini melibatkan empat sumber yang diwawancarai oleh peneliti mengenai penerapan modifikasi permainan KASVOL

terhadap keinginan belajar siswa Kelas V Sd Negeri Sron dol Wetan 04. yang akan dianalisis dalam penelitian ini. Tahap pertama dari proses penelitian adalah wawancara dengan guru PJOK dan siswa kelas V di sekolah dasar tersebut untuk mengetahui kondisi pembelajaran PJOK secara langsung. Tahap berikutnya adalah pembuatan instrumen data yang terdiri dari Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan pengamatan pembelajaran materi permainan modifikasi

Model pembelajaran praktek dilakukan di kedua kelas yaitu kelas VA dan VB. Tujuan pembelajaran untuk mengetahui kemampuan siswa terhadap permainan modifikasi (KASVOL) Pembelajaran praktek dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan atau selama satu bulan.

1) Pertemuan Pertama observasi Pada pertemuan Pertama, peneliti observasi pembelajaran permainan modifikasi (KASVOL) dan observasi lapangan terhadap olahraga kasvol yang dilakukan di SDN Sron dol Wetan 04

2) Pertemuan Kedua Wawancara. Pertemuan kedua, peneliti melakukan wawancara terhadap guru dan siswa kelas V untuk mengetahui permainan modifikasi (KASVOL) kemudian dilanjut wawancara guru dan siswa kelas V. Pada awal wawancara peneliti mendapatkan waktu untuk melakukan wawancara terhadap narasumber. setelah wawancara narasumber mampu mendapatkan data primer untuk mengolaan pembahasan, wawancara kali ini dengan dua guru olahraga dan 2 siswa. Pertama Sdr. Arizka Dwi Kustiono S.Or, dan Sdr Sri Lestari S.Pd. lalu siswa kelas VA dengan Sdr Askana Shidqia Pristana dan Siswa Kelas VB dengan Sdr Muhammad Finza Elang Pratama SDN Sron dol Wetan 04

3) Pertemuan Ketiga Pengamatan pembelajaran

Kasvol. guru memberikan pembukaan pembelajaran berupa jargon semangat kemudian dilanjutkan berdoa, selanjutnya dilakukan pemanasan agar melemaskan otot-otot yang kaku dan agar siswa semakin bersemangat sebelum melaksanakan materi permainan modifikasi (kasvol) selanjutnya, guru melakukan apersepsi dan pengetahuan awal terhadap siswa tentang materi permainan modifikasi (kasvol) tata cara melakukan dan peraturan permainan sesuai yang tertera di Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Kemudian dilanjut melakukan passing atas dan passing bawah menggunakan bola yang dimodifikasi (bola plastik) setelah semua siswa melakukan, dilanjutkan ke materi inti permainan modifikasi (kasvol) dibagi menjadi 2 regu yaitu regu penjaga dan penyerang. Para siswa diharap memperhatikan contoh yang diberikan oleh gurunya sebelum melakukan permainan. Pada saat praktek permainan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan terhadap siswa yang sangat bersemangat dan antusias melakukan permainan modifikasi kasvol dapat dilihat dari tingkah laku dan perilaku siswa tersebut. Saat permainan modifikasi sudah selesai, guru melakukan pendinginan agar otot-otot siswa tidak menegang, lalu dilanjutkan ke doa dan penutup. Setelah itu siswa kembali ke kelas masing-masing dan mengerjakan angket yang telah dibagi oleh peneliti untuk mengetahui motivasi belajar siswa terhadap permainan modifikasi (kasvol) yang telah dilakukan

Berdasarkan temuan deskripsi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru adalah efektif dalam mengelola model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru selama proses pembelajaran, di mana mereka telah melakukan langkah-langkah pembelajaran

dengan baik dan sesuai dengan perangkat pembelajaran (RPP, silabus, buku penilaian, media pembelajaran, dan lain-lain). Namun, ada beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seperti penguasaan kelas, yang menyebabkan beberapa siswa tetap tidak puas.. Dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mulai berkembang dengan sangat baik. Ini terbukti dengan kemampuan mereka untuk memotivasi siswa untuk melaksanakan tujuan pembelajaran, menyampaikan metode penilaian yang efektif, dan meminta siswa mengemukakan ide kelompok mereka tentang cara menyelesaikan masalah pembelajaran praktek.

Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara dengan informan pada tanggal 2023 dengan Sdr Arizka Dwi Kustiono S.Or , 37 tahun yang bekerja sebagai Guru PJOK dengan Narasumber mengemukakan bahwa “Dalam perencanaan pembelajaran kontekstual saya melihat banyak siswa yang merasa bosan dengan permainan baku pada umumnya. Jadi saya berupaya membuat pembelajaran terlihat menarik lagi bagi mereka. Saya merencanakan permainan modifikasi berupa kasvol, Kembali lagi karena siswa mudah merasa bosan, sehingga menggunakan permainan yang dimodifikasi, Metode yang digunakan adalah metode kooperatif yaitu guru mengajari siswa lalu mempraktekannya secara bergantian. Alasannya karena permainan modifikasi lain kurang menarik bagi siswa” “Permainan kasvol terdiri dari dua permainan yang digabungkan yaitu permainan kasti yang di ganti sarana dan prasarannya menggunakan bola voli. Untuk siswa sendiri banyak yang termotivasi karena menggunakan bola yang lunak dan menggunakan tangan, tidak menggunakan pemukul sebagai alatnya. Dan

permainan ini sangat menguji kekompakan dan kerja sama tim disitulah keseruan siswa dalam melakukan permainan ini sehingga merasa termotivasi, Sesuai kurikulum yang ada , permainan bola besar khususnya bola voli lebih mengutamakan gerak dasar passing atas dan passing bawah. Maka dari itu, siswa terlebih dulu melakukan gerak dasar kedua passing tersebut sebelum melakukan permainan”

Dalam perencanaan pembelajaran kontekstual, pengajar mengamati kebosanan siswa terhadap permainan baku dan berupaya membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan permainan modifikasi, yaitu kasvol. Kasvol merupakan gabungan antara permainan kasti dan bola voli, di mana sarana dan prasarannya diadaptasi menggunakan bola voli. Metode yang digunakan adalah metode kooperatif, di mana guru mengajari siswa dan mereka mempraktekkan secara bergantian. Alasan penggunaan permainan modifikasi adalah untuk mengatasi kebosanan siswa, dan kasvol dipilih karena menggunakan bola yang lunak, tanpa pemukul, dan melibatkan tangan. Permainan ini menguji kekompakan dan kerja sama tim, yang meningkatkan motivasi siswa. Sesuai dengan kurikulum, fokus pada gerak dasar passing atas dan passing bawah sebelum memainkan kasvol.

Fasilitas yang digunakan adalah lapangan kasti dengan menggunakan bola voli. Guru memberikan materi, mengajarkan tata cara kasvol, dan mempraktekkan passing atas dan passing bawah. Proses penilaian dilakukan dalam kelompok, di mana tim dengan skor tertinggi mendapatkan nilai plus. Keterampilan individu dievaluasi untuk memastikan cara melakukan passing yang baik. Wawancara dengan guru PJOK

menyatakan bahwa siswa lebih nyaman dengan kasvol daripada kasti biasa, karena menggabungkan unsur kerja sama tim dan kekompakan. Proses pembelajaran kasvol membuat siswa termotivasi dan antusias terhadap olahraga modifikasi lainnya. Faktor utama keberhasilan pembelajaran kasvol adalah fasilitas dan dukungan lingkungan sekolah.

Hasil pembelajaran mencakup siswa yang lebih kompak, mampu melakukan passing dengan baik, dan melatih kerja sama tim. Kesuksesan pembelajaran dinilai dari tercapainya tujuan pembelajaran dan antusiasme siswa terhadap permainan modifikasi

#### **Hasil Observasi Aktifitas Guru Permainan Modifikasi Kasvol**

Berdasarkan temuan deskripsi, dapat disimpulkan bahwa kemampuan guru adalah efektif dalam mengelola model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari kegiatan guru selama proses pembelajaran, di mana mereka telah melakukan langkah-langkah pembelajaran dengan baik dan sesuai dengan perangkat pembelajaran (RPP, silabus, buku penilaian, media pembelajaran, dan lain-lain). Namun, ada beberapa kekurangan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran, seperti penguasaan kelas, yang menyebabkan beberapa siswa tetap tidak puas..

Dibandingkan dengan pembelajaran sebelumnya, aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran mulai berkembang dengan sangat baik. Ini terbukti dengan kemampuan mereka untuk memotivasi siswa untuk melaksanakan tujuan pembelajaran, menyampaikan metode penilaian yang efektif, dan meminta siswa mengemukakan ide kelompok mereka tentang cara menyelesaikan masalah pembelajaran praktek

Dalam perencanaan pembelajaran kontekstual, pengajar mengamati kebosanan siswa terhadap permainan baku dan berupaya membuat pembelajaran lebih menarik dengan menggunakan permainan modifikasi, yaitu kasvol. Kasvol merupakan gabungan antara permainan kasti dan bola voli, di mana sarana dan prasarannya diadaptasi menggunakan bola voli. Metode yang digunakan adalah metode kooperatif, di mana guru mengajari siswa dan mereka mempraktekkan secara bergantian.

Alasan penggunaan permainan modifikasi adalah untuk mengatasi kebosanan siswa, dan kasvol dipilih karena menggunakan bola yang lunak, tanpa pemukul, dan melibatkan tangan. Permainan ini menguji kekompakan dan kerja sama tim, yang meningkatkan motivasi siswa. Sesuai dengan kurikulum, fokus pada gerak dasar passing atas dan passing bawah sebelum memainkan kasvol.

Fasilitas yang digunakan adalah lapangan kasti dengan menggunakan bola voli. Guru memberikan materi, mengajarkan tata cara kasvol, dan mempraktekkan passing atas dan passing bawah. Proses penilaian dilakukan dalam kelompok, di mana tim dengan skor tertinggi mendapatkan nilai plus. Keterampilan individu dievaluasi untuk memastikan cara melakukan passing yang baik.

Wawancara dengan guru PJOK menyatakan bahwa siswa lebih nyaman dengan kasvol daripada kasti biasa, karena menggabungkan unsur kerja sama tim dan kekompakan. Proses pembelajaran kasvol membuat siswa termotivasi dan antusias terhadap olahraga modifikasi lainnya. Faktor utama



keberhasilan pembelajaran kasvol adalah fasilitas dan dukungan lingkungan sekolah.

Hasil pembelajaran mencakup siswa yang lebih kompak, mampu melakukan passing dengan baik, dan melatih kerja sama tim. Kesuksesan pembelajaran dinilai dari tercapainya tujuan pembelajaran dan antusiasme siswa terhadap permainan modifikasi

### **Hasil Observasi Aktifitas Siswa Permainan Modifikasi Kasvol**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran tentang materi modifikasi permainan kasvol dilakukan dengan baik dan menyenangkan, karena siswa semangat, antusias, dan berinteraksi dengan baik selama pembelajaran berlangsung. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa siswa merespon positif terhadap pelajaran dan menjadi termotivasi untuk melanjutkannya

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan terhadap data penelitian yang di peroleh, Hasil penelitian menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada materi permainan modifikasi kasvol dapat dianggap berhasil dan menyenangkan. Selama pelaksanaan, siswa menunjukkan semangat, antusiasme, dan berinteraksi dengan baik, mencerminkan respon positif terhadap metode pembelajaran tersebut. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa termotivasi oleh pembelajaran modifikasi permainan kasvol yang telah dilakukan.

Wawancara dengan informan Sdr Askana Shidqia Pristana, siswi Kelas VA, menunjukkan bahwa permainan modifikasi kasvol memberikan banyak manfaat, antara lain peningkatan gerak badan yang membuat tubuh terasa bugar, latihan

kerja sama tim, pemahaman dasar permainan kasti, dan peningkatan fleksibilitas tangan untuk bermain olahraga lain seperti bola tebak. Informan juga menyatakan bahwa bermain beregu atau berkelompok menambah keseruan dan kegembiraan dalam pembelajaran, karena adanya kompetisi skor yang meningkatkan semangat dan kekompakan tim.

Selain itu, hasil wawancara dengan informan Sdr Muhammad Finza Elang Pratama, siswi Kelas VB, juga mencerminkan manfaat dari pembelajaran modifikasi kasvol. Informan menyebutkan bahwa kegiatan ini dapat meningkatkan kesehatan tubuh, melatih kekompakan tim, serta mengajarkan gerak dasar seperti passing atas dan passing bawah dalam bola voli. Kerjasama dengan teman-teman setim membuat pembelajaran menjadi seru dan menyenangkan, sementara latihan kekompakan dan semangat tim menjadi faktor penting dalam pelaksanaan kasvol.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa metode pembelajaran modifikasi kasvol memberikan pengalaman positif bagi siswa, tidak hanya dalam hal keterampilan fisik tetapi juga dalam pengembangan kerja sama tim dan semangat berkompetisi. Dengan demikian, pembelajaran ini dianggap berhasil dalam mencapai tujuan pembelajaran dan memberikan dampak positif pada partisipasi siswa

### **Hasil Validasi Terhadap Pembelajaran Kasvol**

Materi yang diperjelas mudah dipahami dan diterapkan adalah salah satu aspek penting dalam evaluasi media pembelajaran permainan modifikasi KASVOL. Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana materi pembelajaran dapat disajikan dengan cara yang jelas sehingga mudah

dipahami dan diimplementasikan oleh peserta didik. Hal ini penting karena tingkat kejelasan materi dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa. Dalam konteks ini, evaluasi ini memberikan wawasan tentang sejauh mana materi pembelajaran permainan modifikasi KASVOL dapat disajikan dengan cara yang mudah dipahami dan diimplementasikan. Dengan demikian, hasil evaluasi ini dapat memberikan pandangan yang komprehensif tentang efektivitas materi pembelajaran dalam konteks kemudahan pemahaman dan penerapan oleh peserta didik.

#### **Modifikasi Permainan KASVOL Untuk meningkatkan Motivasi Belajar Siswa**

Tempat penelitian ini adalah SD Negeri Sronдол Wetan 04, yang terletak di Sronдол Wetan Banyumanik Kota Semarang. Dalam penelitian ini, peneliti melakukan tahap analisis data awal dari awal menggunakan nilai. Berdasarkan deskripsi kemampuan guru dalam mengelola model pembelajaran konvensional, dapat disimpulkan bahwa kemampuan mereka terbukti efektif. Guru telah menggunakan alat pembelajaran seperti Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), silabus, buku penilaian, dan media pembelajaran yang baik. Meskipun demikian, ada beberapa masalah yang perlu diperhatikan, seperti kesulitan siswa untuk menguasai kelas dan beberapa siswa yang tidak mendengarkan apa yang dijelaskan guru..

Peningkatan kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran tampak signifikan, terutama dalam aspek-aspek tertentu. Aspek kemampuan memotivasi siswa, menyampaikan teknik penilaian, dan meminta siswa untuk mengemukakan ide kelompoknya telah mengalami peningkatan dari baik menjadi sangat baik. Hasil

wawancara dengan informan, yaitu Sdr Arizka Dwi Kustiono, menunjukkan bahwa guru secara aktif mencari cara agar pembelajaran terlihat menarik bagi siswa, termasuk dengan menggunakan permainan modifikasi seperti kasvol.

Guru menjelaskan bahwa penggunaan permainan modifikasi, seperti kasvol (kasti-voli), bertujuan untuk mengatasi rasa bosan siswa terhadap permainan baku. Modifikasi permainan tersebut melibatkan penggabungan dua permainan, yaitu kasti dan voli, dengan menggunakan bola voli dan menghilangkan pemukul. Hal ini tidak hanya meningkatkan motivasi siswa tetapi juga menguji kekompakan dan kerja sama tim, yang sesuai dengan kurikulum yang menekankan gerak dasar passing atas dan passing bawah dalam permainan bola voli.

Menurut wawancara dengan Sdr Sri Lestari, guru PJOK lainnya, proses penilaian dilakukan secara kelompok, dan tim dengan skor tertinggi akan menerima nilai tambahan. Selain itu, penilaian dilakukan pada tingkat individu untuk mengevaluasi kemampuan masing-masing siswa dalam passing yang baik dan benar. Sebagai permainan modifikasi, permainan kasvol berhasil membuat kelas lebih menyenangkan dan meningkatkan minat siswa. Selain itu, diakui bahwa faktor pendukung, seperti fasilitas yang memadai dan dukungan lingkungan sekolah, berperan besar dalam keberhasilan pembelajaran kasvol. Tujuan pembelajaran tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis siswa, tetapi juga menumbuhkan kekompakan dan kerja sama tim.

Berdasarkan hasil analisis kemampuan guru, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

kooperatif konvensional yang menggunakan model modifikasi seperti face-to-face tergolong dalam termasuk dalam kategori yang sangat baik. Untuk mencapai hasil pembelajaran terbaik, elemen pendukung seperti media pembelajaran, tingkat kemampuan siswa, dan dukungan lingkungan sekolah sangat penting

Motivasi belajar siswa juga diukur menggunakan angket yang dilakukan selama proses belajar mengajar untuk mengetahui motivasi belajar siswa tentang permainan modifikasi kasvol, nilai praktek juga dapat dijadikan acuan seberapa besar antusias siswa saat melaksanakan aktivitas permainan modifikasi kasvol. Model pembelajaran kooperatif membuat siswa menjadi kompak karena pengelompokkan saat berdiskusi dan melakukan gerak dasar voli passing atas dan passing bawah sehingga pada saat melakukan permainan kasvol, siswa memiliki kerja sama tim yang baik. Indikator motivasi belajar siswa terhadap permainan modifikasi kasvol yaitu menyajikan data hasil percobaan dalam bentuk tabel, pembahasan laporan dengan benar, membuat kesimpulan dengan benar, dan membuat saran.

Hasil motivasi belajar siswa terhadap permainan kasvol sangat baik, hal ini dapat dilihat dari semangat saat melakukan permainan, siswa antusias saat karena permainan membutuhkan kerja sama dan kekompakan yang sangat baik. Siswa melakukan permainan dengan penuh percaya diri, sungguh-sungguh dalam melakukan. Model pembelajaran kooperatif dalam materi permainan modifikasi menunjukkan adanya pengaruh dalam pengajaran yaitu dalam strategi pemahaman siswa melalui contoh praktek lapangan maupun teori menggunakan soal

bergambar yang kemudian dikerjakan secara berkelompok. Pemahaman siswa terhadap permainan modifikasi dapat dikembangkan melalui kegiatan yang dilakukan oleh siswa meliputi kemampuan merangkum, menjelaskan, dan mempertanyakan. Penerapan model pembelajaran kooperatif mendorong keterampilan siswa pada indikator menyampaikan pendapat, bertanya, menjawab, ataupun membentuk pemahaman siswa. Model pembelajaran kooperatif mendorong keaktifan siswa sehingga keterampilan siswa terhadap permainan modifikasi dapat dilatih

## SIMPULAN

Hasil penelitian SD Negeri Srandol Wetan 04 menunjukkan bahwa penambahan permainan KASVOL yang dimodifikasi pada pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V. Guru secara aktif mengeksplorasi metode pengajaran baru, terutama dengan menggunakan permainan yang dimodifikasi, khususnya KASVOL yang merupakan modifikasi kombinasi permainan baseball dan bola voli, untuk mengatasi kebosanan siswa dengan permainan standar. Peralatan yang sesuai dan lingkungan sekolah yang mendukung berkontribusi terhadap keberhasilan pembelajaran. Selain itu, penelitian menunjukkan bahwa siswa terlibat, terlibat, dan berinteraksi dengan baik saat belajar. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pendekatan pembelajaran ini. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa dengan menerapkan modifikasi permainan KASVOL dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Srandol Wetan 04.V. Guru telah aktif menggunakan

inovasi pembelajaran khususnya penggunaan permainan KASVOL yang ditingkatkan untuk mengatasi kebosanan siswa dengan permainan yang standar.

Permainan yang ditingkatkan ini adalah bola bundar dan bola voli dengan beberapa modifikasi, menciptakan pengalaman belajar yang luar biasa. Sekolah dengan fasilitas yang memadai dan lingkungan yang mendukung juga mempengaruhi hasil belajar. Hasilnya juga menunjukkan siswa berinteraksi dengan baik dan menunjukkan kegembiraan serta semangat dalam belajar. Hal ini menunjukkan respon yang positif terhadap metode pembelajaran. Terdapat bukti bahwa penerapan perubahan permainan KASVOL dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Kelas V SD Negeri Throndre Huetan 04.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Abdussamad, Z. 2022. Buku Metode Penelitian Kualitatif.
- Aunurrahman 2012. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Dwiyogo, W.D. 2010. *Penelitian Keolahragaan*. UM Press.
- Kurniawan, W.R., Hartono, M. & ... 2023. Persepsi Guru Terhadap Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dengan Protokol Kesehatan. ... *Pendidikan*, (c): 62–86. Tersedia di <https://bookchapter.unnes.ac.id/index.php/kp/article/view/131%0Ahttps://bookchapter.unnes.ac.id/index.php/kp/article/download/131/127>.
- Lengkana, A.S. & Sofa, N.S.N. 2017. *Jurnal Olahraga*. 3(1): 11.
- Lynch, T. 2016. *The Future of Health, Wellbeing and Physical Education: Optimising Children's Health through Local and Global Community Partnerships*. Palgrave Macmillan.
- Mekarisce, A.A. 2020. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *JURNAL ILMIAH KESEHATAN MASYARAKAT: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3): 145–151.
- Nugrahani, F. 2014. *dalam Penelitian Pendidikan Bahasa*. Surakarta.
- Nurul, H. & Ipang, S. 2020. Indonesian Journal for. *Journal.Unnes*, 1(1): 188–196.
- Pramono, H. 2012. Pengaruh sistem pembinaan, sarana prasarana dan pendidikan latihan terhadap kompetensi kinerja guru pendidikan jasmani Sekolah Dasar di kota Semarang. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 29(1): 7–16.
- Rahman, F.A., Kristiyanto, A. & Sugiyanto, S. 2017. Motif, motivasi, dan manfaat aktivitaspendakian gunung sebagai olahraga rekreasi masyarakat. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 16(2).
- Santrock 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Siedentop, D., Hastie, P. A., & Mars, H. van der 2011. *Complete Guide to Sport Education*. *Human Kinetics*, (2nd ed.).
- Sudarmono, M., Rahayu, T. & Rahayu, S. 2013. Pengembangan Permainan BAVOS untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Journal Of Physical Education And SportsO* <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/jpes>, 2(1): 123–129. Tersedia di [https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah\\_mengah\\_pertama](https://id.wikipedia.org/wiki/Sekolah_mengah_pertama).
- Suripto, A.W. 2014. *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations BOLA*. 3(9): 1265–1270.