

## PENGARUH MODIFIKASI PERMAINAN BULUTANGKIS TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X SMA KATHOLIK UNTUNG SUROPATI SIDOARJO

Evananda Nur Syaifullah<sup>1</sup>, Sri Wicahyani<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya,  
Surabaya, Indonesia

Email: [evananda.22112@mhs.unesa.ac.id](mailto:evananda.22112@mhs.unesa.ac.id)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pengaruh dalam permainan bulutangkis terhadap hasil belajar dan hasil belajar siswa saat proses pembelajaran PJOK di SMA Katholik Untung Suropati Sidoarjo. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen, yaitu pre-test dan post-test pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Sampel penelitian berjumlah 64 siswa kelas X yang dipilih menggunakan simple random sampling. Kelompok eksperimen belajar bulutangkis dengan modifikasi permainan, sedangkan kelompok kontrol mengikuti metode belajar biasa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah kuesioner untuk mengukur motivasi belajar dan tes hasil belajar servis pendek bulutangkis. Analisis data menggunakan uji deskriptif, normalitas, homogenitas, paired samples test, dan independent samples t-test. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan nilai signifikansi T1.4–T1.6 sebesar 0,019 dan T2.4–T2.6 sebesar 0,011 ( $<0,05$ ). Selain itu, hasil uji independent samples t-test menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,016 ( $<0,05$ ), yang berarti modifikasi permainan berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Implikasi penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran PJOK yang lebih aktif, menarik, dan efektif untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa.

**Keywords:** *Bulutangkis, Modifikasi Permainan, Motivasi Belajar, Hasil Belajar, PJOK.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses pembelajaran sepanjang hayat yang dapat berlangsung kapan saja dan di mana saja, baik di sekolah, keluarga, maupun masyarakat. Dalam proses tersebut, orang dewasa berperan sebagai teladan dalam membentuk etika, akhlak, serta membantu mengembangkan pengetahuan dan pemahaman individu (Pendidikan 2022). Pendidikan merupakan proses untuk mewariskan budaya dan nilai kehidupan dari generasi satu ke generasi selanjutnya. Pendidikan memiliki hubungan erat dengan ilmu pendidikan yang membahas teori dan pemikiran ilmiah tentang proses pembelajaran. Keduanya saling berkaitan dalam membentuk perkembangan manusia, baik secara teori maupun praktik dalam kehidupan sehari-hari (Pendidikan and Makassar 2022). Pendidikan membantu kita memahami nilai-nilai dalam hidup dan pengalaman yang bisa menjadi acuan dalam menjalani kehidupan. Selain itu, pendidikan juga mendukung perkembangan cara berpikir dan perilaku setiap orang

Pembelajaran PJOK membantu siswa mengembangkan kemampuan motorik, kognitif, serta aspek mental dan emosional melalui aktivitas fisik. PJOK juga menanamkan pola hidup sehat agar perkembangan fisik dan kemampuan berpikir siswa berjalan seimbang. Keberhasilan pembelajaran PJOK dipengaruhi oleh kreativitas pembelajaran, dukungan sarana prasarana, serta minat siswa dalam mengikuti materi pembelajaran (Modifikasi et al. 2022). Pembelajaran PJOK dilakukan melalui kegiatan praktik yang terdiri dari tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Pemanasan menjadi bagian penting untuk mempersiapkan kondisi fisik siswa sebelum aktivitas dimulai. Aktivitas gerak dan permainan dapat meningkatkan keaktifan siswa

serta membantu mengurangi risiko cedera sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan bermakna (Tanpa et al. 2022). Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah pelajaran yang penting karena membantu membentuk karakter siswa melalui kegiatan fisik dan olahraga. PJOK membantu siswa mengembangkan sikap disiplin, tanggung jawab, kerja sama, dan sportivitas. Selain meningkatkan kemampuan gerak dan kebugaran, PJOK juga menanamkan nilai-nilai positif yang berguna dalam kehidupan (Murjani 2025). Pembelajaran PJOK bisa membantu siswa untuk lebih aktif, disiplin, dan menjaga kesehatan tubuh melalui aktivitas olahraga. Kegiatan ini mendukung perkembangan keterampilan dan sikap positif dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi merupakan dorongan di dalam diri seseorang agar bisa mencapai tujuan yang diinginkan. Dalam proses belajar, motivasi berperan penting karena dapat meningkatkan semangat, ketekunan, dan fokus siswa sehingga hasil belajar yang didapat menjadi lebih baik. Semakin tinggi semangat belajar siswa, semakin besar kemungkinan mereka dapat mencapai keberhasilan dalam pembelajaran (Dasar n.d.). Motivasi belajar sangat penting dalam menentukan apakah proses belajar seseorang berhasil atau tidak. Siswa yang bermotivasi tinggi biasanya lebih bersemangat, lebih aktif, dan lebih penasaran dalam belajar, sehingga prestasi belajarnya bisa meningkat. Motivasi belajar bisa datang dari dalam diri sendiri, seperti keinginan untuk belajar karena berminat atau ingin tahu, atau dari luar, seperti tekanan dari orang tua, guru, atau lingkungan sekitar (Gogik 2023). Motivasi belajar sangat penting dalam proses belajar karena dapat membuat siswa lebih antusias dan termotivasi dalam mengikuti pelajaran lebih bersemangat dan lebih tertarik saat belajar. Motivasi bisa datang dari dalam diri siswa sendiri atau dari lingkungan sekitarnya yang memberi dorongan mereka untuk terus belajar dan mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya motivasi, siswa menjadi lebih antusias, tekun, dan terarah dalam mengikuti kegiatan belajar (Belajar 2022). Keinginan untuk belajar bisa membuat siswa menjadi lebih percaya diri, lebih aktif dalam mengikuti pelajaran, dan mendorong mereka untuk terus meningkatkan kemampuan yang sudah dimiliki.

Hasil belajar merupakan bentuk Penilaian digunakan untuk mengetahui sejauh mana kemajuan belajar siswa setelah mereka mengikuti kegiatan belajar mengajar. Hasil belajar menunjukkan seberapa jauh siswa memahami, menerima, dan mampu menguasai materi yang diajarkan oleh guru (Fernando et al. 2024). Hasil belajar menunjukkan seberapa baik siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan melalui proses belajar yang mereka lakukan (Harefa, Raya, and Belajar 2023). Menurut Purwanto, Hasil belajar adalah perubahan dalam cara seseorang berpikir dan bertindak setelah melalui proses belajar. Perubahan tersebut muncul dari pengalaman dan interaksi individu dengan lingkungan selama kegiatan belajar berlangsung. (Rina, Endayani, and Agustina 2020). Kemampuan yang didapatkan siswa selama proses belajar bisa menunjukkan seberapa baik mereka memahami materi yang diajarkan serta perkembangan pengetahuan dan keterampilan mereka.

Modifikasi permainan merupakan bentuk pengembangan permainan dengan melakukan perubahan pada aturan, jumlah pemain, atau sarana yang digunakan agar sesuai dengan kemampuan, kebutuhan, dan kondisi peserta didik sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif dan menarik (Batiurat et al. 2023). Modifikasi permainan kecil dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan sesuai dengan kemampuan siswa. Melalui permainan yang telah dimodifikasi, siswa dapat lebih aktif berpartisipasi, bekerja sama, serta meningkatkan keterampilan motorik dan strategi bermain dengan cara yang menyenangkan (Siregar, Astuti, and Zalindro 2025). Permainan modifikasi merupakan bentuk penyesuaian permainan dengan aturan yang lebih sederhana dan mudah dipahami agar sesuai dengan kemampuan siswa serta mendukung tercapainya tujuan pembelajaran (Dinarta 2021). Adanya perubahan dalam permainan bisa membantu siswa lebih mudah ikut dalam belajar, lebih aktif saat bermain, dan lebih tertarik untuk memahami materi yang diajarkan.

Bulu tangkis adalah salah satu materi dalam pembelajaran PJOK yang dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan gerak, kebugaran jasmani, serta aspek berpikir, emosional,

sosial, dan disiplin. Melalui permainan bulu tangkis, siswa tidak hanya belajar keterampilan olahraga, tetapi juga meningkatkan kemampuan kognitif dan psikomotor secara seimbang (Smk and Tomohon 2020). Bulutangkis adalah permainan Olahraga yang memakai raket dan kok bisa dimainkan sendirian atau berdua. Permainan ini dimainkan dengan memukul kok melewati net sehingga jatuh di wilayah lawan, sekaligus mencegah lawan memukul kok ke wilayah kita (Saito, Kristina, and Riyoko 2025). Dalam permainan bulutangkis, pemain perlu menguasai berbagai teknik dasar seperti servis, lob, smash, dropshot, netting, dan drive yang didukung oleh pegangan raket serta footwork yang benar. Salah satu teknik penting adalah pukulan lob, yaitu pukulan yang mengarahkan shuttlecock naik ke udara dan jatuh di belakang lapangan lawan sehingga memaksa lawan bergerak ke belakang untuk menangkis mengendalikan permainan dan menyulitkan lawan mengembalikan bola (Rahmadi et al. 2024). Dengan belajar bulutangkis, siswa bisa belajar mengatur gerakan tubuh, meningkatkan ketepatan saat bermain, serta melatih kemampuan untuk bekerja sama dan fokus saat melakukan aktivitas olahraga.

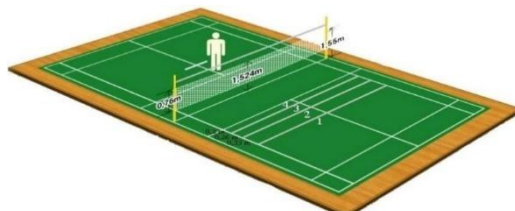
Servis merupakan pukulan awal permainan bulutangkis yang dilakukan dengan mengarahkan shuttlecock sedekat mungkin ke area net agar lawan sulit melakukan serangan. Servis pendek sering digunakan karena dapat membuat lawan berada dalam posisi bertahan dan mengurangi peluang melakukan pukulan menyerang (Kadir et al. 2021). Servis merupakan pukulan awal dalam permainan bulutangkis yang membutuhkan rasa percaya diri agar dapat dilakukan dengan baik. Ketepatan arah, penempatan shuttlecock, dan target pukulan sangat memengaruhi keberhasilan pemain dalam mengendalikan permainan dan memperoleh poin (Sadzali 2023). Servis merupakan teknik dasar penting dalam permainan bulutangkis yang terdiri dari servis panjang dan servis pendek dengan pukulan forehand maupun backhand. Penguasaan servis sangat diperlukan karena dapat membantu pemain mengatur permainan dan memperoleh poin dalam pertandingan (Juni et al. 2025). Teknik servis yang baik bisa membantu pemain mengatur permainan dan membuat lawan kesulitan untuk menyerang dari awal pertandingan.

Penelitian ini perlu dilakukan karena pembelajaran PJOK, terutama materi bulutangkis, masih banyak menggunakan cara mengajar yang kurang menarik, sehingga semangat dan hasil belajar siswa belum mencapai tingkat yang maksimal. Dengan menerapkan modifikasi dalam permainan, para siswa diharapkan bisa lebih bersemangat, lebih aktif berpartisipasi, dan lebih mudah memahami teknik-teknik dasar bermain bulutangkis. Selain itu, penelitian ini juga bermanfaat untuk menawarkan metode pembelajaran yang lebih kreatif, menyenangkan, dan sesuai dengan kemampuan siswa, sehingga dapat memotivasi semangat belajar dan meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran PJOK.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kedua kelompok diberikan pre-test untuk mengetahui kondisi awal motivasi dan hasil belajar siswa. Kelompok eksperimen mendapatkan pembelajaran bulutangkis menggunakan modifikasi permainan, sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran biasa. Setelah pembelajaran selesai, kedua kelompok diberikan post-test untuk melihat perbedaan hasil belajar siswa. Penelitian dilakukan di SMA Katholik Untung Suropati Sidoarjo pada semester genap tahun ajaran 2025/2026 selama 4 kali pertemuan. Penelitian menggunakan 64 siswa kelas X yang dibagi menjadi dua kelompok dengan teknik simple random sampling.

Alat penelitian adalah benda yang digunakan oleh peneliti untuk mengukur atau menghitung besarnya nilai dari variabel-variabel yang sedang diteliti. Dalam penelitian ini, alat yang digunakan adalah tes service pendek pada bulutangkis. Berikut ini adalah petunjuk instrumen penelitian tes servis pendek.



Gambar 1. (Hardwis, Williyanto, and Kunci 2023).

Gambar di atas menunjukkan lapangan yang sudah diubah agar bisa digunakan untuk mengukur servis backhand. Lapangan yang ukurannya standar memiliki garis pada bagian backhand servis. Jarak antara garis pertama dengan garis batas servis adalah 20 cm, Kemudian, buatlah garis sepanjang 26 cm untuk garis berikutnya, dan 33 cm untuk garis yang terakhir (Hardwis et al. 2023).

Penilaian dilakukan dengan mengkombinasikan nilai dari seberapa jauh bola jatuh dan nilai teknik yang diterapkan oleh siswa. Dalam situasi ini, tidak ada nilai yang diberikan untuk pukulan yang tidak berhasil melewati net. Shuttlecock yang mengenai target akan dinilai berdasarkan nilai yang telah ditentukan sebelumnya. Jika shuttlecock mendarat tepat di garis, maka skor yang dihitung adalah skor tertinggi. Jika shuttlecock jatuh di luar garis, maka tidak akan ada poin yang didapat (Juni et al. 2025).

Model permainan bulutangkis dalam penelitian ini menggunakan pembelajaran aktif melalui praktik langsung dan latihan teknik dasar untuk meningkatkan keterampilan motorik serta koordinasi siswa. Permainan dilakukan dengan format 3 lawan 3 di lapangan bulutangkis standar. Siswa bermain secara bergantian memukul shuttlecock melewati net sehingga pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, serta melatih kerja sama, kelincahan, dan keterampilan bermain bulutangkis dengan ukuran lapangan sesuai standart lapangan bulutangkis pada umumnya (Said, Pakaya, and Gorontalo 2026).

Angket motivasi belajar digunakan karena motivasi memiliki peran penting terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa. Penggunaan angket dinilai efektif untuk mengetahui tingkat motivasi siswa berdasarkan indikator penelitian sehingga memudahkan proses pengumpulan dan analisis data (Angket, Penelitian, and Responden n.d.). Instrumen hasil belajar digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan dan kemampuan siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Instrumen ini dipilih karena dapat memberikan data yang jelas dan mudah dianalisis untuk melihat perubahan kemampuan siswa sebelum dan sesudah pembelajaran (Hardwis et al. 2023).

## HASIL

**Tabel 1. Descriptive Statistics**

Variabel	Mean	SD	Min	Max
BB. 4	54.46	10.17	40.00	54.46
BB. 6	53.43	9.63	40.00	53.43
TB.4	162.37	7.82	150.00	179.00
TB.6	163.06	7.84	148.00	178.00
IMT.4	20.63	3.47	15.62	27.23
IMT.6	20.07	3.24	15.57	29.35
T1.4	100.46	8.10	77.00	114.00

T1.6	105.28	8.09	91.00	122.00
T2.4	113.62	9.70	92.00	129.00
T2.6	118.96	5.40	106.00	129.00
HB.4	76.87	14.12	50.00	100.00
HB.6	79.53	13.93	50.00	100.00

Dari hasil analisis yang dilakukan, Data telah diperoleh tentang Berat badan, tinggi badan, indeks massa tubuh (IMT), semangat belajar, dan hasil belajar siswa Dibagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Berat badan rata-rata di kelompok kontrol adalah 54,46 kg, dengan standar deviasi sebesar 10,17. Sementara itu, kelompok eksperimen memiliki berat badan rata-rata 53,43 kg dengan deviasi standar 9,63. Tinggi badan rata-rata untuk kelompok kontrol 162,3 cm, sedangkan untuk kelompok eksperimen adalah 163,0 cm. Selain itu, rata-rata Indeks Massa Tubuh (IMT) untuk kelompok kontrol adalah 20,63, sementara untuk kelompok eksperimen adalah 20,07. Ini menunjukkan bahwa mayoritas siswa termasuk dalam kategori normal.

Pada variabel motivasi belajar, nilai rata-rata sebelum tes untuk kelompok kontrol adalah 100,4 dan mengalami peningkatan menjadi 113,6 pada post-test. Sementara itu, kelompok eksperimen menunjukkan kenaikan dari 105,2 menjadi 118,9. Hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata yang baik yaitu 76,87 untuk kelompok control dan 79,53 untuk kelompok eksperimen. Hasil ini menunjukkan bahwa semangat dan pencapaian belajar siswa semakin baik setelahnya mereka mendapatkan pelajaran bulutangkis dengan cara yang dimodifikasi.

### Tabel 2. Tests of Normality

Hasil pengujian normalitas dengan metode Shapiro-Wilk Menunjukkan bahwa semua data dalam penelitian ini memiliki tingkat signifikansi yang lebih besar dari 0,05. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa data tersebut memiliki distribusi yang normal. Pada variabel T1.4, nilai signifikansinya adalah 0,112, untuk T1.6 nilainya 0,828, T2.4 memiliki nilai 0,035, T2.6 sebesar 0,272, HB.4 nilainya 0,011, dan HB.6 sebesar 0,111.

Hasil ini menunjukkan bahwa data dari penelitian tersebut sudah memenuhi syarat untuk dilakukan analisis statistik parametrik. Data yang berdistribusi normal menunjukkan bahwa penyebaran data dalam penelitian cukup baik dan tidak ada ketidaksesuaian yang terjadi pada hasil penelitian.

### Tabel 3. Frequencies

Variabel	Kategori	Frekuensi	Persentase
Jenis Kelamin.4	Laki-laki	17	53.1
	Perempuan	15	46.9
Jenis Kelamin .6	Laki-laki	16	25.0
	Perempuan	16	25.0
IMT.4	Kurus	122	149
	Normal	828	200
T1.6	Gemuk	35	039
	Normal	272	200
T2.6	Kurus	272	200
	Normal	12	010
HB.4	Normal	12	010
	Gemuk	66	014
Kelompok	Eksperimen	32	100.0
	Kontrol	32	100.0

Hasil uji frekuensi menunjukkan bahwa dalam kelompok kontrol, terdapat 17 siswa laki-laki yang merupakan 53,1% dari total, sedangkan siswa perempuan berjumlah 15 orang atau 46,9%. Di kelompok eksperimen, Ada 16 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan, dengan masing-masing memiliki persentase 25,0%.

Dalam kelompok kontrol kategori IMT, terdapat 10 siswa yang masuk dalam kategori kurus (31,3%), 16 siswa yang termasuk kategori normal (50,0%), dan 6 siswa yang berada dalam kategori gemuk (18,8%). Di kelompok eksperimen, terdapat 11 siswa yang termasuk dalam kategori kurus (34,4%), 19 siswa dalam kategori normal (59,4%), dan 2 siswa dalam kategori gemuk (6,3%). Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada dalam kategori IMT yang normal, sehingga kondisi fisik mereka cukup baik untuk mengikuti pelajaran PJOK.

**Tabel 4. Test Of Homogeneity**

Variabel	Lavene Statistic	Sig.	Keterangan
Pre-test	0,311	0,579	Homogen
Post-test	0,083	0,773	Homogen
Hasil Belajar	0,095	0,759	Homogen

Hasil uji homogenitas dengan menggunakan Statistik Levene menunjukkan bahwa data dari penelitian ini adalah homogen. Ini terlihat dari nilai penting pre-test mendapatkan nilai 0,579, post-test mendapatkan nilai 0,773, dan hasil belajar mencapai 0,759. Semua nilai tersebut lebih besar dari 0,05.

Dari hasil tersebut, kita bisa menyimpulkan bahwa data dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan perbedaan yang sama atau homogen. Dengan begitu, data dari penelitian ini sudah memenuhi syarat untuk dianalisis lebih lanjut. Hasil homogenitas ini menunjukkan bahwa perbedaan hasil penelitian lebih dipengaruhi oleh cara belajar yang diterapkan daripada perbedaan kemampuan awal antara kelompok siswa.

Secara umum, penggunaan modifikasi dalam permainan bulutangkis membawa dampak baik bagi motivasi dan prestasi belajar siswa. Belajar yang dilakukan melalui permainan membuat siswa lebih terlibat, bersemangat, dan lebih mudah mengerti materi yang diajarkan. Selain itu, berbagai jenis permainan yang berbeda dapat meningkatkan kerja sama, keaktifan, dan keterampilan siswa selama proses belajar PJOK.

**Tabel 5. Paired Samples Test**

Variabel	Mean Difference	Std. Deviation	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
T1.4 – T1.6	-4,813	11,038	-2,466	0,019	Signifikan
T2.4 – T2.6	-5,344	11,152	-2,711	0,011	Signifikan

Hasil dari uji paired samples test yang ditampilkan di Tabel 5 Menunjukkan adanya perbedaan antara nilai sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pada variable motivasi belajar siswa. Pada variabel T1.4–T1.6, didapatkan selisih rata-rata sebesar -4,813, dengan nilai t mencapai -2,466 dan tingkat signifikansi sebesar 0,019. Karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 ( $0,019 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar siswa meningkat setelah mereka mengikuti pembelajaran bulutangkis dengan cara mengubah permainan.

Selain itu, untuk variabel T2.4 sampai T2.6, diperoleh nilai selisih rata-rata sebesar -5,344. Dengan nilai t sebesar -2,711 dan tingkat signifikansi 0,011. Penelitian menunjukkan ada perbedaan signifikan antara nilai sebelum perlakuan diberikan dan nilai setelah perlakuan

diberikan. Dengan begitu, perubahan dalam permainan bulutangkis memberikan dampak baik terhadap peningkatan semangat belajar siswa.

Peningkatan motivasi belajar ini terjadi karena cara Pembelajaran yang diubah bisa membuat suasana belajar lebih seru, lebih hidup, dan lebih menyenangkan. Siswa jadi lebih semangat dalam belajar karena permainan yang diberikan cocok dengan kemampuan mereka. Mengubah aturan permainan, jumlah pemain, dan jenis aktivitas membuat siswa lebih mudah mengerti materi dan lebih aktif ikut serta selama proses belajar. Penemuan Ini sesuai dengan penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa mengubah cara bermain bisa meningkatkan minat dan semangat belajar siswa dalam pelajaran PJOK.

**Tabel 6. Independent Samples T-Test**

Variabel	Kelompok	Mean	t	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Hasil belajar	Eksperimen	77.96	2.481	.016	Signifikan
	Kontrol	71.56	2.481	.016	Signifikan

Dari hasil uji independent samples test yang ada di Tabel 6, Dapat dilihat bahwa ada perbedaan dalam hasil belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen mencapai rata-rata nilai 77,96, sementara kelompok kontrol mendapatkan rata-rata nilai 71,56. Hasil dari uji Statistik menunjukkan Nilai t adalah 2,481 dan nilai signifikansinya adalah 0,016. Karena nilai signifikansinya lebih kecil dari 0,05 ( $0,016 < 0,05$ ), maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan dari perubahan dalam permainan bulutangkis terhadap hasil belajar siswa.

Hasil Ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan bermain peran bisa memperoleh hasil yang lebih baik dibandingkan dengan cara lain siswa lain yang belajar dengan cara yang berbeda cara biasa. Belajar dengan mengubah permainan membuat siswa lebih banyak bergerak, lebih mudah memahami teknik dasar bulutangkis, dan lebih termotivasi untuk mengikuti proses belajar. Kegiatan bermain yang disajikan dengan cara yang menarik juga membantu siswa untuk meningkatkan fokus, kerja sama, dan keterampilan motorik mereka selama proses belajar.

Selain meningkatkan hasil belajar, Perubahan dalam permainan juga membuat suasana belajar jadi lebih seru dan menyenangkan. Hal ini membuat siswa merasa lebih yakin saat melakukan gerakan dan teknik dasar bulutangkis. Dengan cara ini, penggunaan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK terbukti berhasil Untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas X di SMA Katholik Untung Suropati Sidoarjo.

## **PEMBAHASAN**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perubahan dalam permainan bulutangkis memiliki efek positif pada Motivasi dan hasil belajar siswa kelas X di SMAS Katholik Untung Suropati Sidoarjo. Analisis data menunjukkan bahwa semangat belajar siswa semakin tinggi. setelah mereka mengikuti pembelajaran yang menggunakan modifikasi permainan. Hasil dari Uji paired samples test menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk variabel T1.4 hingga T1.6 adalah 0,019, sementara untuk variabel T2.4 hingga T2.6 adalah 0,011. Nilai-nilai ini lebih kecil dari 0,05. Jadi, bisa disimpulkan bahwa ada perbedaan yang jelas dalam kondisi tersebut sebelum dan sesudah belajar dengan mengubah cara bermain bulutangkis.

Peningkatan semangat belajar siswa terjadi karena cara belajar yang menggunakan permainan yang dimodifikasi bisa membuat suasana belajar menjadi lebih menarik, aktif, dan menyenangkan. Dalam belajar PJOK, siswa biasanya lebih suka melakukan aktivitas yang melibatkan permainan daripada belajar yang membosankan dan hanya fokus pada guru.

Perubahan dalam permainan yang dilakukan dengan mengubah aturan, jumlah pemain, dan jenis aktivitas memberi peluang kepada siswa untuk lebih aktif bergerak dan berpartisipasi dalam proses belajar. Keadaan tersebut membuat siswa lebih antusias dan tidak cepat merasa jenuh saat belajar bulutangkis.

Hasil penelitian ini sesuai dengan teori motivasi belajar yang menyatakan bahwa motivasi adalah hal yang sangat penting dalam mempengaruhi proses belajar seseorang mendorong seseorang dari dalam dirinya sendiri maupun dari lingkungan sekitar untuk mencapai tujuan tertentu. Semangat yang besar untuk belajar akan membuat siswa lebih tertarik, lebih fokus, dan lebih aktif dalam proses belajar. Sardiman menjelaskan bahwa motivasi belajar berfungsi sebagai pendorong yang membuat siswa berpartisipasi dalam kegiatan belajar. dan menjaga semangat belajarnya. Dalam penelitian ini, pembelajaran yang disajikan dalam bentuk permainan terbukti dapat meningkatkan minat belajar siswa, sehingga motivasi belajar mereka juga meningkat.

Selain itu, Hasil penelitian ini juga sesuai dengan pendapat Siregar dan teman-temannya yang menyatakan bahwa perubahan dalam permainan kecil dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar PJOK. Bermain yang seru membuat siswa lebih bersemangat saat belajar, sehingga proses belajar jadi lebih efektif. Siswa menjadi lebih aktif bergerakbekerja bersama teman-teman, dan merasa lebih percaya diri saat ikut dalam kegiatan belajar. Keadaan ini menunjukkan bahwa mengubah Cara bermain bisa memberikan pengalaman belajar yang lebih berharga bagi para siswa

Perubahan dalam permainan bulutangkis tidak hanya membuat semangat belajar siswa meningkat, tetapi juga berpengaruh besar terhadap hasil belajar mereka. Hasil dari Uji sampel yang dilakukan secara independen menunjukkan Nilai signifikansi adalah 0,016, yang lebih kecil dari 0,05. Hasil ini menunjukkan ada perbedaan nyata dalam prestasi belajar antara kelompok yang tidak mendapat perlakuan dan kelompok yang menerima perlakuan. Kelompok yang melakukan eksperimen mendapat skor rata-rata 77,96, sedangkan kelompok yang tidak ikut eksperimen mendapat skor rata-rata 71,56. Ini menunjukkan bahwa siswa yang belajar dengan memainkan permainan mendapatkan hasil yang lebih baik dibandingkan siswa yang belajar dengan cara biasa.

Hasil pembelajaran siswa bisa lebih baik jika cara belajar dilakukan dengan lebih aktif dan menyenangkan. Dalam belajar dengan cara mengubah permainan, Siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan dari guru, tetapi mereka juga ikut berpartisipasi dalam pembelajaran ikut berpartisipasi dalam diskusi turut berpartisipasi bermain secara langsung. Kegiatan ini membantu siswa untuk lebih mudah memahami teknik dasar bulutangkis, seperti servis pendek, kerjasama tim, dan penguasaan gerakan dasar dalam permainan. Semakin sering siswa berlatih secara langsung, maka kemampuan motorik dan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran akan semakin baik.

Hasil penelitian ini mendukung teori tentang Hasil belajar adalah perubahan pada kemampuan siswa setelah mereka menyelesaikan proses pembelajaran. Perubahan ini mencakup tiga hal, yaitu pengetahuan, kemampuan, dan sikap. Dalam penelitian ini peningkatan hasil belajar terlihat dari keterampilan siswa dalam melakukan teknik dasar bulutangkis setelah mereka mendapatkan perlakuan yang berupa perubahan dalam permainan. Belajar yang menyenangkan membantu siswa lebih mudah mengerti pelajaran, sehingga tujuan belajar bisa tercapai dengan baik.

Penelitian ini juga sesuai dengan temuan Dinarta (2021), yang menyatakan bahwa penerapan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan semangat belajar dan prestasi siswa. Mengubah cara bermain memberi kesempatan bagi Siswa belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing, sehingga proses belajarnya lebih efektif dan tidak membosankan. Selain itu, penelitian oleh Batiurat dan rekan-rekan (2023) juga mengungkapkan bahwa mengubah permainan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran karena permainan tersebut disesuaikan dengan keadaan dan kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, penerapan modifikasi permainan terbukti dapat meningkatkan keaktifan siswa selama mengikuti proses belajar. Siswa jadi lebih berani untuk mencoba gerakan, lebih aktif saat bekerja sama dalam kelompok, dan juga lebih percaya diri saat mengikuti pembelajaran. Kegiatan bermain yang dilakukan dalam kelompok juga membantu siswa untuk meningkatkan kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi dengan teman-teman sebayanya. Hal ini menunjukkan bahwa belajar PJOK dengan cara mengubah permainan tidak hanya berpengaruh pada kemampuan berpikir dan gerakan fisik siswa, tetapi juga pada perasaan dan sikap mereka.

Selain itu, belajar dengan mengubah permainan bisa mendukung guru dalam menciptakan lingkungan belajar yang lebih kreatif. Guru bukan hanya orang yang mengajar dan memberikan materi, tetapi juga sebagai pendukung yang membantu proses belajar serta membimbing siswa dalam belajar melalui kegiatan bermain. Dengan cara belajar yang lebih kreatif dan bervariasi, siswa jadi lebih bersemangat untuk ikut serta dalam pelajaran PJOK dengan aktif. Karena itu, mengubah permainan bisa menjadi cara lain yang efektif untuk belajar dan meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK di sekolah. Secara umum, penelitian menunjukkan bahwa perubahan dalam permainan bulutangkis memberikan dampak positif untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa kelas X di SMAS Katholik Untung Suropati Sidoarjo. Belajar melalui permainan bisa menciptakan suasana yang lebih baik dan menyenangkan untuk belajar, meningkatkan keikutsertaan siswa dan membantu mereka untuk lebih mudah memahami pelajaran. Dengan cara ini, menggunakan modifikasi permainan dalam pembelajaran PJOK dapat menjadi metode yang efektif untuk mengembangkan proses dan hasil belajar para siswa.

## **KESIMPULAN**

Penelitian menunjukkan bahwa perubahan dalam permainan bulutangkis memiliki dampak besar pada motivasi dan hasil belajar siswa di kelas X di SMAS Katholik Untung Suropati Sidoarjo. Belajar dengan cara mengubah permainan bisa meningkatkan semangat, minat, dan keterlibatan siswa dalam mengikuti pelajaran PJOK. Ini terlihat dari meningkatnya motivasi belajar siswa setelah mereka mendapatkan pengajaran bulutangkis dengan cara permainan yang dimodifikasi.

Selain itu, penggunaan modifikasi permainan juga terbukti Metode belajar ini bisa membuat hasil belajar siswa lebih baik dibandingkan dengan cara belajar yang biasa dilakukan siswa dapat lebih mudah mengerti teknik dasar bulutangkis, lebih terlibat dalam praktik belajar, dan lebih percaya diri saat mengikuti kegiatan belajar. Pembelajaran yang disajikan dengan cara yang menarik dan menyenangkan membuat siswa lebih perhatian dan bersemangat selama proses belajar.

Dengan cara itu, perubahan dalam permainan bulutangkis bisa menjadi salah satu cara belajar PJOK yang baik untuk meningkatkan semangat dan hasil belajar siswa. Belajar dengan cara yang kreatif dan sesuai dengan kemampuan siswa bisa membuat proses belajar jadi lebih aktif, menyenangkan, dan bermakna. Dengan cara ini, kita bisa mencapai tujuan belajar dengan lebih baik.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Penelitian ini mendapatkan banyak dukungan dan bantuan dari berbagai orang. Saya ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing saya yang sudah memberikan dukungan dan bantuan selama saya menyusun artikel ini. Terima kasih kepada almarhumah mama tercinta yang telah melahirkan dan membesarkan serta mengajarkan penulis untuk menjadi orang yang kuat, sabar, dan tidak mudah menyerah dalam menghadapi setiap perjalanan kehidupan. Semua doa, cinta, pengorbanan, dan pelajaran hidup yang telah diberikan menjadi sumber semangat dan motivasi bagi penulis. Saya juga ingin menyampaikan terima kasih kepada ayah saya selalu memberikan doa, motivasi, dukungan, dan semangat, sehingga saya bisa menyelesaikan artikel ini dengan baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Angket, Lampiran, Instrumen Penelitian, and A. Identitas Responden. n.d. "Lampiran 1. Angket Penelitian." 89–92.
- Batiurat, Wilhelmus, Yos Wandik, Miftah Fariz, and Prima Putra. 2023. "Modifikasi Permainan Bolavoli Dalam Pendidikan Jasmani Modification of Volleyball Game in Physical Education." 22(4):272–76.
- Belajar, Dalam. 2022. "Pemikiran Abraham Maslow Tentang Motivasi Dalam Belajar." 37–48.
- Dasar, D. I. Sekolah. n.d. "Dosen Universitas Pendidikan Indonesia." 12(1):81–86.
- Dinarta, Bayu Mardika. 2021. "PENGUNAAN MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 10 PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMK NEGERI 1 JEMBER." 33–43.
- Fernando, Yogi, Universitas Islam, Negeri Sjech, M. Djamil Djambek, Popi Andriani, Universitas Islam, Negeri Sjech, M. Djamil Djambek, Hidayani Syam, Universitas Islam, Negeri Sjech, and M. Djamil Djambek. 2024. 2(3):61–68.
- Gogik, Bina. 2023. "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN TERHADAP MOTIVASI." 10(2):99–106.
- Hardwis, Syam, Septian Williyanto, and Kata Kunci. 2023. "Journal of Sport Coaching and Physical Education Pengembangan Instrumen Tes Keterampilan Backhand Servis Untuk Atlet Bulu Tangkis Usia Dini." 8(229):16–27.
- Harefa, Darmawan, Universitas Nias Raya, and Hasil Belajar. 2023. "EFEKTIVITAS MODEL PEMBELAJARAN TALKING CHIPS UNTUK." 4(1).
- Juni, No, Analisis Kemampuan, Servis Pendek, Benny Badaru, Ade Rahmat, Muh Syahrul Syamsuddin, and Imran Hasanuddin. 2025. 14(1).
- Kadir, Saputra Abdul, Hasrat Aimang, Ardiansyah Nur, Babasal Sport Education, Babasal Sport, and Education Jurnal. 2021. "UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH LUWUK." Modifikasi, Pengaruh, Alat Bantu, Bokortasko Terhadap, Kemampuan Servis, Triana Nuryastuti, Dosen Universitas, Bumi Hijrah, Maluku Utara, and Yoyo Bahagia. 2022. "Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan." 8(1). doi: 10.5281/zenodo.5841691.
- Murjani, Ahmad. 2025. "Systematic Literature Review : Metode Pembelajaran PJOK Yang Efektif Untuk Meningkatkan Disiplin Belajar." 11(September):205–20.
- Pendidikan, D. A. N. Unsur-unsur, and Muhammadiyah Makassar. 2022. "Pengertian Pendidikan, Ilmu Pendidikan Dan Unsur-Unsur Pendidikan." 2(1):1–8.
- Pendidikan, Pengertian. 2022. "Jurnal Pendidikan Dan Konseling." 4:7911–15.
- Rahmadi, Diki Ananda, Septian Williyanto, Nur Ahmad Arief, and Andhega Wijaya. 2024. "Skill in Extracurricular Participants." 4:77–88.
- Rina, Cut, T. B. Endayani, and Maya Agustina. 2020. "Metode Demonstrasi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." 5(2):150–58.
- Sadzali, Muhammad. 2023. "Analisis Percaya Diri Terhadap Kemampuan Servis Pendek Pada Permainan Bulutangkis Himpunan Mahasiswa Olahraga Sulawesi Barat."

- 4(November):69–76.
- Said, Hariadi, Rosbin Pakaya, and Universitas Negeri Gorontalo. 2026. “KAJIAN TERHADAP MODEL PERMAINAN BULUTANGKIS UNTUK SISWA SMP NEGERI 2 KOTA GORONTALO.” 9(April):1097–1109.
- Saito, Wahyu, Putri Cicilia Kristina, and Endie Riyoko. 2025. “Pengaruh Latihan Beban Modifikasi Terhadap Hasil Forehand Lob Bulutangkis Pada Atlet Setia Jaya Badminton Club Palembang.” 1(1):185–93.
- Siregar, Febby Patricia, Yuni Astuti, and Ade Zalindro. 2025. “Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran PJOK Melalui Modifikasi Permainan Kecil Kelas X Di SMAS Adabiah 2 Padang.” 8(10):3101–8.
- Smk, Siswa, and Negeri Tomohon. 2020. “Jurnal Ilmu Kesehatan Olahraga.” 1(2):31–40.
- Tanpa, Permainan, Alat Sebagai, Aktifitas Pemanasan, Guru Pendidikan Jasmani, and Kabupaten Mojokerto. 2022. 26(2):202–9.