

## **Motivasi siswa terhadap permainan kecil dalam proses belajar mengajar pendidikan jasmani**

### *Student motivation towards small games in the teaching and learning process of physical education*

Remon Saputra

SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX, Lubuak Alai, Kabupaten Lima Puluh Kota and 26273, Indonesia.

[reymonsaputra87@gmail.com](mailto:reymonsaputra87@gmail.com)

---

#### **ABSTRAK**

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga. Namun banyak kita jumpai bahwasanya banyak guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang mengajar secara monoton kepada siswa dalam pembelajaran karena terbatasnya sarana dan prasarana, sehingga motivasi siswa pada pelajaran PJOK cenderung menurun. Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan memberikan suatu permainan yang belum pernah mereka mainkan, misalnya permainan permainan kecil yang sedemikian rupa agar motivasi belajar siswa bisa meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK pada Siswa SDN 02 Lubuak Alai. 2) Mengetahui besarnya Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa SDN 02 Lubuak Alai. Sasaran penelitian ini adalah Siswa SDN 02 Lubuak Alai dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 9 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket skala likert. Hasil analisa statistik didapatkan terhitung sebesar  $3,741 \geq t_{tabel} 1,697$  dengan  $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga ada Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK Siswa SDN 02 Lubuak Alai. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 15%.

**Kata kunci** Permainan kecil, motivasi belajar siswa.

*Abstract Physical, sports and health education is an integral part of the education system as a whole; it is intent to develop aspects of health, physical fitness, critical thinking skills, emotional stability, social skills, reasoning and moral action through physical activity and sport. But many of us have encountered that many teachers of physical, sport and health education who teach their students in a monotonous manner because of the limited facilities and infrastructures, so the motivation of students in PJOK lesson tends to decline. Therefore, an alternative solution is to provide a game which never they have played such as small games to motivate the students in physical, sports and health education be increased. The purpose of this research is 1) To know the Effect Application of Small Games to Motivate in Learning PJOK for SDN 02 Lubuak Alai. 2) To know the sum of Influence Application of Small Games to Motivate in Learning Physical, Sport and Health Education SDN 02 Lubuak Alai. The goal of this research is the students SDN 02 Lubuak Alai and the number of samples has been taken as many as 33 students. The method of this analysis is using descriptive of quantitative statistical methods. While the process of data collection was conducted using a Likert scale questionnaire. Statistical analysis values obtained  $t_{count} 3,741 \geq t_{table} 1,697$  with  $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$ , indicating that  $H_0$  is accepted and  $H_a$  rejected, so there Effect Application of Small Games to Motivate In Learning PJOK Education SDN 02 Lubuak Alai. The magnitude of the effect of applying a small game to motivate students in learning PJOK is 15%.*

**Keywords:** Small Games, Motivation of Student Learning.

---

---

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis. Dengan pendidikan jasmani, maka anak-anak melakukan aktivitas fisik sekaligus mendapatkan pendidikan, jadi mengembangkan potensi,

mengoptimalkan gerak dan juga mengembangkan karakter, hormat pada sesama, pantang menyerah, jujur, suka menolong, empati terhadap sesama, dan sifat-sifat baik lainnya. (Hartono, dkk 2013: 2).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Hartati, dkk 2012: 21). Untuk dapat mencapai tujuan tersebut guru harus memiliki strategi atau gaya mengajar yang interaktif, menyenangkan, menantang dan memotivasi peserta didik. Dalam hal ini guru dihadapkan pada suatu kondisi yang rumit dalam menentukan model pembelajaran dikarenakan guru harus menghadapi siswa dengan berbagai macam karakter. Sehingga dalam pembelajaran timbul rasa senang dari dalam diri siswa dan tidak ada unsur paksaan dari orang lain.

Setelah penulis melakukan pengamatan pada hari Kamis, 13 September 2018 ada permasalahan siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK antara lain siswa kurang serius dalam melakukan aktivitas gerak serta melakukannya dengan asal-asalan selain itu siswa merasa bosan dengan pelajaran yang tidak bervariasi, sehingga motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menurun. Hal tersebut terjadi karena guru lebih memprioritaskan penyampaian materi kepada siswa daripada membuat siswa senang dan dapat melakukan gerak secara optimal dalam pembelajaran PJOK. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam meningkatkan motivasi salah satunya yaitu dengan membuat pembelajaran dengan lebih menarik dan disukai oleh peserta didik salah satunya dengan menggunakan permainan kecil. Secara sederhana, motivasi dapat didefinisikan sebagai penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu yang didalamnya memiliki arah dan intensitas. Arah merujuk kepada pencarian, pendekatan, dan ketertarikan seseorang pada situasi tertentu, sedangkan intensitas merujuk pada kesungguhan usaha yang dilakukan seseorang dalam situasi tertentu (Maksum, 2008: 66).

Permainan kecil yaitu suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun lapangan permainannya (Hartati dkk, 2012: 27). Menurut Hartati, dkk (2012: 30) permainan kecil memiliki nilai strategis terhadap efektifitas pembelajaran PJOK, bermain juga merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Dalam bermain anak dapat menerima banyak rangsang, selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah

pengetahuan anak. Penerapan permainan kecil diharapkan dapat menumbuhkan motivasi dalam diri siswa, sehingga dalam melakukan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan tidak ada unsur paksaan dari orang lain melainkan timbul dari dalam diri siswa sendiri. Berdasarkan uraian latar belakang diatas penulis melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada Siswa SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX”.

## **METODE**

Jenis proposal penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabel. Salah satu ciri pokok dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang diberikan kepada subjek penelitian (Maksum, 2012: 13). Desain penelitian ini masuk dalam kategori desain praeksperimen (*Preexperimental Design*) dengan menggunakan prinsip *One Group Pretest-Posttest Design*. Artinya, dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak. dengan diadakan *pre-test* dan *post-test* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan.

Menurut Maksum (2012: 53) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Maka populasi dalam penelitian ini adalah 1 kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX sebanyak 9 orang. Sampel adalah sebagian kecil individu yang akan menjadi wakil dari penelitian. Sampel yang baik harus dapat menggambarkan populasi. (Maksum, 2012: 53-54). Ketika pengambilan sampel penulis menggunakan teknik *cluster random sampling*. *Cluster random sampling* adalah pemilihan sampel dengan kelompok atau area yang kemudian disebut *cluster*, misalnya propinsi, kabupaten, kecamatan dan sebagainya. Bisa juga dalam bentuk kelas dan sekolah. (Maksum, 2012: 57). Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian (Maksum, 2012:111). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi atau kuisisioner. Angket adalah serangkaian pernyataan yang digunakan untuk menangkap informasi baik berupa fakta maupun berupa pendapat (Maksum, 2012:130). Dalam penelitian ini teknik pengisian angket motivasi belajar (skala likert).

Angket ini digunakan untuk mengukur motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan

jasmani, olahraga dan kesehatan. Angket yang digunakan adalah angket motivasi belajar yang dalam penelitian di adopsi dari tesis Ardyansyah Arief Budi Utomo (2015) yang berjudul “Pengaruh Pemberian *Reward* terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Penjasorkes” studi pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX. Hasil uji validitas = 0,6770 dan uji reliabilitas = 0,9160.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Deskripsi Data

Berdasarkan hasil dengan perhitungan manual dan dengan menggunakan program IBM SPSS *for windows release 21.0* . selanjutnya hasil perhitungan statistik yang dilakukan peneliti didapat deskripsi data dari hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam Tabel 1 sebagai berikut:

### *Hasil*

**Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas**

| <b>Deskripsi</b> | <b><i>Pre-test</i></b>   | <b><i>Post-test</i></b>  |
|------------------|--------------------------|--------------------------|
| N                | 33                       | 33                       |
| <i>Mean</i>      | 89,00                    | 97,00                    |
| <i>P-Value</i>   | 0,954                    | 0,689                    |
| Keterangan       | (p) > $\alpha$<br>= 0,05 | (p) > $\alpha$<br>= 0,05 |
| Status           | Normal                   | Normal                   |

Dari beberapa tabel di atas, dapat dijelaskan bahwa nilai signifikansi dari motivasi belajar siswa dalam PJOK untuk *pre-test* dan *post-test* diperoleh nilai signifikansi *P-Value* lebih besar dari nilai alpha (5%), sehingga diputuskan bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

### Uji Hipotesis

Untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan, maka uji analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji beda rata-rata dengan menggunakan analisis uji *paired t-test* (*T-test* sampel sejenis). Nilai yang digunakan dalam perhitungan uji *paired t-test* adalah nilai *pre-test* dan *post-test*.

**Uji paired t-test (T-test sampel sejenis) Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T**

| Variabel                                | Terhitung | Tabel | Sig.  | Keterangan   |
|---|-----------|-------|-------|--------------|
| <i>Pre-test</i> dan<br><i>Post-test</i> | 3,741     | 1,697 | 0,001 | Ada pengaruh |

Berdasarkan pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai terhitung sebesar  $3,741 \geq t_{\text{tabel}} 1,697$  dengan  $\text{Sig} = 0,001 \leq \alpha = 0,05$  yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota

### **Pembahasan**

Pada bagian ini akan membahas tentang pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Permainan kecil adalah suatu model pembelajaran yang belum pernah diterapkan pada pembelajaran PJOK di SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Siswa di sekolah tersebut merasa bosan dengan materi yang diberikan oleh guru tanpa adanya permainan di dalam materi tersebut. Akibatnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK menurun. Hal tersebut membuat peneliti melakukan penelitian menggunakan permainan kecil yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK di sekolah. Sebelum diterapkannya permainan kecil sebagian besar siswa banyak yang malas dalam melakukan aktivitas gerak. Sebelum diberikannya *treatment* permainan kecil siswa terlebih dahulu mengisi angket awal *pre-test* sebagai data awal motivasi siswa. Setelah itu pertemuan berikutnya siswa diberikan permainan kecil pada materi inti yaitu rajawali mengejar anak ayam, menjala ikan, *go back to door* dan berburu binatang. Pada awalnya para siswa merasa bingung dalam memahami permainan karena namanya yang unik dan belum pernah diberikan oleh guru PJOK, tetapi setelah dijelaskan secara rinci tentang peraturan pada permainan tersebut siswa merasa bersemangat untuk melakukannya. Antusiasme siswa untuk melakukan permainan kecilpun cukup tinggi, siswaupun merasa senang ketika melakukannya. Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018) *the implications of this research are macro flash based multimedia can be used as a learning media choice that can be used to improve the learning of the game.*

Setelah pemberian *treatment* pada hari ketiga selesai siswa diberikan angket motivasi siswa atau *post-test* untuk mengetahui apakah ada perbedaan setelah dilakukannya *treatment* permainan kecil pada siswa. Siswa diminta mengisi angket secara jujur dan tidak boleh mencontoh temannya, dan dalam mengisi angket dipandu oleh peneliti. (Destriani, Destriana, Switri, & Yusfi, 2019) dengan penelitian tentang pengembangan permainan bola voli untuk mahasiswa juga memberikan dampak yang baik terhadap hasil pembelajaran dari aspek keterampilan dalam permainan bola voli.

Dari hasil penelitian dan perhitungan manual serta dengan program IBM SPSS (*Statistical Package For the Social Sciences*) for Windows release 21.0 dapat diketahui hasil *pre-test* dengan hasil *post-test* mengalami peningkatan. Dimana. hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai nilai thitung sebesar  $3,741 \geq t_{tabel} 1,697$  dengan  $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, sehingga ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar 9 %. Menurut Hartati dkk (2019:54) latihan adalah bentuk upaya dalam meningkatkan kualitas fungsional orang-organ tubuh serta psikis pelakunya. Perencanaan latihan harus disusun dengan program latihan yang akan menjadi pedoman dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota ternyata terbukti  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Ada beberapa hal yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu pada saat pengenalan dan pemberian permainan kecil siswa terlihat sangat antusias dalam pembelajaran PJOK. Hal itu dikarenakan penyampaian cara bermain sangat sederhana, permainannya mudah dipahami. Selain itu siswa belum pernah diberikan materi permainan kecil sebelumnya oleh guru PJOK. Sehingga siswa merasa tertarik untuk melakukan permainan tersebut. (Destriana, Destriani, & Yusfi, 2021) melakukan penelitian tentang pengembangan teknik pembelajaran smash dalam pembelajaran bola voli sampai pada tahap validasi ahli dan dinyatakan bahwa pengembangan teknik pembelajaran ini layak diteruskan untuk diujicobakan.

## **KESIMPULAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota. Dibuktikan dengan hasil nilai thitung sebesar  $3,741 \geq t_{tabel} 1,697$  dengan  $Sig = 0,001 \leq \alpha = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima.
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN 02 Lubuak Alai Kecamatan Kapur IX Kabupaten Lima Puluh Kota berdasarkan peningkatan prosentase yaitu sebesar 9 %.

### Saran

Hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Guru sebaiknya lebih memperhatikan penggunaan permainan kecil sebagai sarana untuk meningkatkan motivasi siswa agar mereka tidak merasa bosan dengan pembelajaran PJOK
2. Permainan kecil dapat dijadikan bahan penelitian lebih lanjut untuk mendapatkan hasil dari penelitian yang maksimal, sebaiknya permainan yang diterapkan nantinya disesuaikan dengan kondisi siswa dan keadaan di sekolah yang akan dijadikan sebagai tempat penelitian.

### DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2014. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi keempat. Jakarta: Gramedia.
- Depdiknas (2006). *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta, Depdiknas
- Destriana, Destriani, & Yusfi, H. (2021). *Development of Learning Technique Smash Volleyball Games*. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.201230.145>.
- Destriani, D., Destriana, D., Switri, E., & Yusfi, H. (2019). *The development of volleyball games learning for students*. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*. [https://doi.org/10.29407/js\\_unpgr.v5i1.12605](https://doi.org/10.29407/js_unpgr.v5i1.12605).
- Hartati, dkk. 2012. *Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media
- Hartati, H., Destriana, D., Aryanti, S., & Destriani, D. (2018, September). *Macro Flash-based Multimedia for Improvement The Learning Result of Volleyball Game*. In

*International Conference on Teacher Training and Education 2018 (ICTTE 2018)* (pp. 233-236). Atlantis Press.

Hartati., Destriana., & Junior, M. (2019). *Latihan Dot Drill One Foot Terhadap Kelincahan Tendangan Sabit Dalam Ekstrakurikuler Pencak Silat*. Jurnal Altius. 8(1): 52-60.

Khairuddin. (1999). *Metode Pembelajaran Pendidikan Jasmani*, Depdiknas.

Maksum, Ali (2012). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Samsudin. 2008. "*Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MP*". Jakarta : Prenada Media Group

Soemitro. 1991. *Permainan Kecil*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi