

## **Meningkatkan motivasi belajar penjas dengan model permainan**

### *Increase physical education learning motivation with game models*

Sarippudin<sup>1\*</sup>, M. Al Ghani<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>SD Negeri 37 Pekanbaru, Tampan 28293, Provinsi Riau, Indonesia

<sup>1</sup> Saripsani27@gmail.com\*

\*corresponding author

---

#### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan motivasi belajar penjas dengan model permainan pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06 Jakarta Timur Tahun 2020/2021. Penelitian yang digunakan adalah metode Penelitian Tindakan Kelas (*Class Room Action Research*). Subyek penelitian adalah siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06, jumlah subyek dalam penelitian ini terdiri dari 28 siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06. Penelitian Tindakan Kelas menggunakan 2 siklus. Siklus pertama yang direalisasikan melalui tindakan memberikan hasil sebagai berikut: Guru memberikan motivasi belajar penjas kepada siswa sesuai rencana dan *design* pembelajaran, hasilnya adalah 26 atau 92,86% siswa pada kriteria kurang, 2 atau 7,14% siswa kategori cukup, dan tidak ada siswa pada kriteria baik atau 0%. Kegiatan siklus ke dua yang direalisasikan melalui tindakan hasil refleksi dari siklus 1 memberikan hasil sebagai berikut: Guru memberikan motivasi belajar kepada siswa sesuai rencana dan *design* pembelajaran, hasilnya adalah 4 atau 14% siswa pada kriteria cukup, 24 atau 86% siswa kategori baik, dan tidak ada siswa pada kriteria kurang atau 0%. Data disimpulkan bahwa adanya peningkatan motivasi belajar dari penerapan model permainan terhadap motivasi belajar pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06 yang berarti motivasi belajar mereka sudah baik dan dari hasil penelitian ini diharapkan kegiatan seperti menerapkan model permainan harus rutin dilakukan.

**Kata Kunci:** Motivasi, belajar, model permainan.

*The purpose of the study was to increase the motivation to learn physical education with a game model in grade 5 students at SDN Pulogebang 06 East Jakarta in 2020/2021. The research used was the Class Room Action Research method. The subjects of the study were grade 5 students at SDN Pulogebang 06, The number of subjects in this study consisted of 28 grade 5 students at SDN Pulogebang 06. Classroom Action Research used 2 cycles. The first cycle which is realized through action gives the following results: The teacher provides physical education learning motivation to students according to the learning plan and design, the results are 26 or 92.86% of students on the less criteria, 2 or 7.14% of students in the sufficient category, and none students on good criteria or 0%. The second cycle activities which are realized through reflection actions from cycle 1 give the following results: The teacher provides learning motivation to students according to the learning plan and design, the result is 4 or 14% of students on sufficient criteria, 24 or 86% of students in good category, and no students on the criteria of less or 0%. The data concluded that there was an increase in learning motivation from the application of the game model to learning motivation in 5th grade students of SDN Pulogebang 06 which means their learning motivation is good and from the results of the study It is hoped that activities such as implementing the game model should be carried out regularly*

**Keywords:** Motivation, learning, game model

---

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan sebagai sarana untuk mencerdaskan kehidupan berbangsa dan sebagai tolak ukur bagi seseorang dalam menentukan setiap pekerjaan yang akan dituju, selama menempuh pendidikan formal yang dilaksanakan di sekolah dasar (SD) selama 6 tahun Sekolah Menengah Pertama (SMP) 3 tahun dan Sekolah Menengah Atas (SMA/SMK) 3 tahun dan jika ingin dilanjutkan ke jenjang Perguruan Tinggi ini sangat mempengaruhi tingkatan

pekerjaan yang akan diperoleh kelak.

Secara mendasar hal ini dikemukakan dalam Undang-Undang Bab II Pasal 3 mengenai Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003 tentang tujuan pendidikan bahwa: Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis, serta bertanggung jawab.

Pendidikan jasmani dan kesehatan sangat berkaitan dengan kegiatan olahraga yang mempunyai peranan sangat penting dalam kehidupan manusia, apalagi pada zaman modernsekarang ini khususnya pada kalangan siswa–siswi tidak bisa dipisahkan dari kegiatan olahraga, baik itu meningkatkan prestasi maupun untuk meningkatkan kesehatan tubuh. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan proses pembelajaran penjas antara lain: faktor guru, faktor siswa, faktor materi pembelajaran, faktor alat dan fasilitas olahraga, metode pembelajaran, jumlah siswa yang terlalu banyak, serta alokasi waktu yang kurang. Agus S Suryobroto (2004: 1) mengatakan bahwa pembelajaran jasmani dapat berjalan dengan sukses dan lancar ditentukan oleh beberapa unsur antara lain: guru, siswa, kurikulum, sarana prasarana, tujuan, metode, lingkungan yang mendukung, dan penilaian. Berdasarkan pengertian pendidikan jasmani dan kesehatan di atas, kita dapat menarik kesimpulan bahwa peran pendidikan jasmani sangatlah penting bagi bangsa Indonesia untuk menjadikan setiap siswa untuk mencapai kebugaran tubuh yang baik, tetapi pada saat pelaksanaan kegiatan belajar pendidikan jasmani dan kesehatan yang dilakukan siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06 yang terjadi adalah kurangnya motivasi untuk melakukan kegiatan olahraga pada pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan disebabkan adanya pengaruh gadget yang berisi game-game membuat mereka malas bergerak dan menyebabkan tidak adanya keinginan, kemauan, minat dari setiap siswa untuk melakukan kegiatan olahraga tersebut.

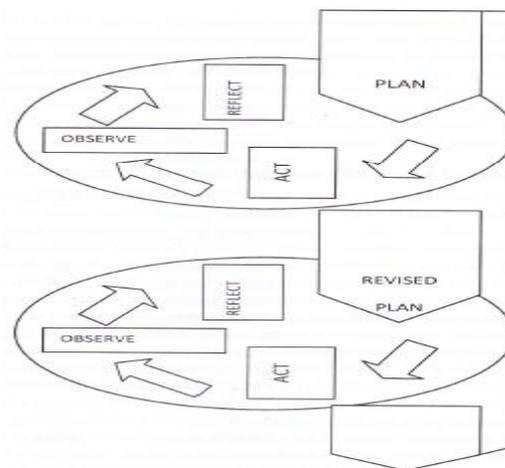
Meskipun, ada sebagian siswa yang masih memiliki kemauan, keinginan dan minat yang kuat untuk melakukan kegiatan olahraga, tetapi faktor siswa yang tidak memiliki kemauan, keinginan dan minat yang kuat untuk melakukan kegiatan olahraga sangatlah berpengaruh terhadap siswa lain yang menyebabkan pada saat pelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan menjadi tidak menyenangkan dan cenderung membosankan.

Melihat keadaan yang terjadi pada saat belajar siswa dikelas 5 di SDN Pulogebang 06 peneliti sekaligus guru di sekolah SDN Pulogebang 06 memiliki strategi supaya siswa SD kelas 5 untuk meningkatkan motivasi belajar sehingga diharapkan dengan strategi tersebut

berhasil. Berdasarkan hal tersebut, peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian tentang “Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Penjas Dengan Model Permainan Pada Siswa Kelas 5 SDN Pulogebang 06” sebelum memasuki materi ajar.

## **METODE**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas atau action research classroom, yaitu suatu proses yang dilalui oleh perorangan atau kelompok yang menghendaki perubahan dalam situasi tertentu untuk menguji prosedur yang diperkirakan akan menghasilkan perubahan tersebut dan kemudian, setelah sampai pada tahap kesimpulan yang dapat di pertanggung jawabkan. Dengan menggunakan rancangan siklus yang dibuat berdasarkan empat langkah siklus utama.



Gambar: 1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis, McTaggart

Sumber: Sukardi, Metodologi Penelitian Pendidikan. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2014)

Bagian ini berisi sub bagian dari Metode. Penulis dapat menggunakan style heading 2 untuk sub judul. Penulis dapat menggunakan style heading ini untuk di sub judul di bagian lain di dalam manuscript ini.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

### ***Hasil***

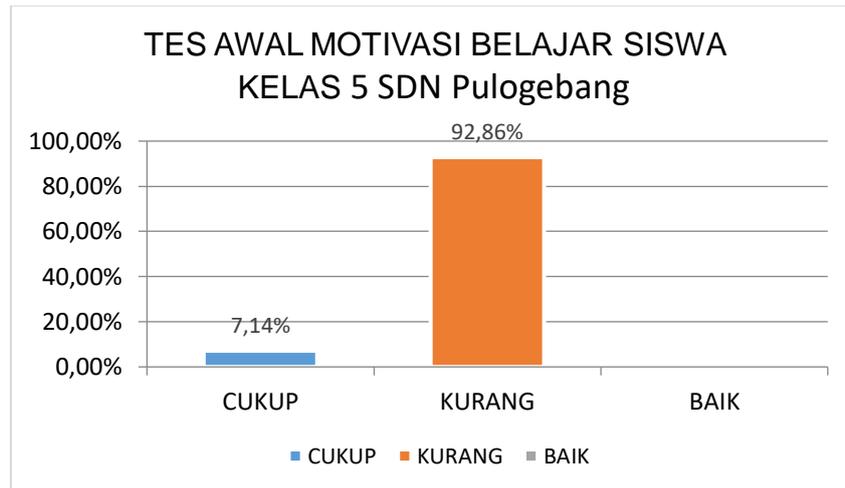
Pada penelitian ini, peneliti datang pada hari Senin, tanggal 3 Mei 2021 untuk melakukan penelitian pertemuan pertama dan mengambil data kondisi awal untuk dijadikan bahan dalam menetapkan kondisi awal yang harus diidentifikasi dan dikelompokkan terlebih dahulu sebagai dasar awal untuk kegiatan pembelajaran yang diterapkan melalui metode model permainan (peneliti datang untuk melakukan penelitian).

Selanjutnya peneliti yang dibantu tim penilai melakukan pengambilan data kondisi awal motivasi belajar. Setelah mengetahui hasil belajar siswa sejak awal, kemudian disusun perencanaan program berupa tindakan, observasi, dan refleksi yang sudah ditetapkan untuk dijadikan penyusunan pembelajaran pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06 dengan metode penerapan model permainan untuk meningkatkan motivasi belajar.

Pada saat peneliti melakukan observasi dan pengambilan data kondisi awal peneliti mengajak peserta untuk bermain dan melakukan pemanasan sebelum masuk ke materi inti pembelajaran dengan bermain "The Opposite". Pengamatan yang dilakukan pada saat penelitian awal dapat digambarkan bahwa keadaan siswa kelas 5 SDN Pulogebang memiliki keanekaragaman sifat dan karakter yang ada pada siswa lain pada umumnya, mulai dari kemampuan motorik, keterampilan gerak, bakat, kemampuan berpikir, perbedaan latar belakang ekonomi, kondisi psikologi, bakat dan minat sungguh berbeda-beda. Dilihat dari pengamatan peneliti dan kolaborator keadaan siswa dalam mengikuti pelajaran dapat terlihat bahwa sebagian besar siswa kelas 5 SDN Pulogebang belum memiliki motivasi yang baik dan perlu ditingkatkan motivasi dalam mengikuti pelajaran.

Teknik pengambilan data atau cara penilaian motivasi belajar melalui pengamatan yang dilakukan ketika siswa sedang melakukan kegiatan belajar pada saat peneliti sedang memberikan materi penerapan model permainan. Peneliti menjelaskan hasil penelitian yang telah dipaparkan sebelumnya merupakan hasil data yang berbentuk statistik atau angka untuk memperjelas hasil pengamatan, bahwa penelitian ini jelas adanya peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran. Bentuk penilaian berupa nilai yang tertulis, adapun hasil penilaian motivasi belajar kelas 5 SDN Pulogebang adalah sebagai berikut:

Berdasarkan hasil data kondisi awal dimensi motivasi belajar pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang terdapat 26 orang pada kriteria kurang, dan 2 siswa kriteria cukup, dan tidak ada siswa kelas 5 SDN Pulogebang yang memiliki kriteria baik. Dengan lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.



**Gambar. 1 Diagram pie kondisi awal motivasi belajar**

Penelitian skripsi ini dilaksanakan pada saat jam pelajaran sekolah. Waktu yang digunakan sesuai jadwal atau rencana pelaksanaan pembelajaran yang ditentukan 120 menit setiap pertemuan. Penelitian dilakukan sebanyak 2 siklus, setiap siklus terhenti sampai siswa terlihat adanya peningkatan sesuai target yang diinginkan dan ditentukan.

Tujuan guru memberikan pembelajaran yaitu: 1) Setiap siswa dapat mengetahui apa itu Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab. 2) Setiap siswa mampu menerapkan Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab. 3) Setiap siswa dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam menerapkan Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab. 4) Setiap siswa dapat menerapkan Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab dengan baik. Peneliti dan kolabolator mempunyai tugas meningkatkan motivasi belajar siswa melalui penerapan model permainan. Pada siklus 1 jumlah pertemuan sebanyak 2 kali pertemuan, uraian pada siklus 1 adalah sebagai berikut:

Pada hari pertama pelaksanaan siklus 1 di 5 SDN Pulogebang dilakukan pada hari Rabu tanggal 5 Mei 2021. Pada pelaksanaan siklus 1 ini siswa kelas 5 SDN Pulogebang akan memainkan dua buah permainan yang bernama “Scorpion King” dan “Lempar Bola”. Rincian kegiatan pada pertemuan kedua yaitu: Setelah semua siswa melakukan permainan, peneliti menjelaskan materi motivasi belajar, karakter permainan yang berkaitan dengan motivasi belajar, menjelaskan maksud dan tujuan dari permainan tersebut yang berhubungan dengan motivasi belajar. Hal ini dilakukan untuk memberikan pemahaman tentang pentingnya motivasi belajar bagi siswa.

Hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti dan kolaborator sepakat bahwa tujuan kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus ini sudah terlihat adanya peningkatan tetapi belum signifikan, masih ada beberapa hal yang perlu diperbaiki khususnya pada kesadaran tentang menjaga ketertiban, menaati aturan selama mengikuti kegiatan belajar dilakukan. Hal ini terlihat dari hasil uji tes masih terdapat beberapa siswa yang melakukan permainan tidak sesuai dengan yang dijelaskan oleh peneliti, beberapa siswa menjalankan permainan dengan tidak jujur, dan masih sangat terlihat sifat ketidak perdulian siswa untuk menjaga suasana belajar yang tenang dan kondusif.

Pada pelaksanaan tindakan siklus 2 masih sama dengan melaksanakan belajar dengan penerapan model permainan untuk meningkatkan motivasi belajar yang difokuskan pada nilai disiplin, percaya diri, pengalaman, tanggung jawab, pengetahuan siswa kelas 5 SDN Pulogebang. Siklus 2 dilakukan dua kali pertemuan, yang dimana pada disiklus ini akan memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus pertama dan memantapkan kemampuan siswa yang sudah mampu melakukan instruksi dengan baik tanpa paksaan.

Tujuan guru memberikan pembelajaran yaitu: 1) Setiap siswa dapat mengetahui apa itu Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab. 2) Setiap siswa mampu menerapkan Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab. 3) Setiap siswa dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan dalam menerapkan Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab. 4) Setiap siswa dapat menerapkan Disiplin, Bekerja keras, Percaya diri, Menerima Tanggung jawab dengan baik. Peneliti dan kolaborator menjelaskan kepada siswa tentang kegiatan atau materi pembelajaran untuk memperjelas tujuan dalam kegiatan yang akan dilakukan agar siswa lebih paham dan mengerti apa yang harus mereka lakukan dengan instruksi yang diberikan.

Pada siklus 2 pertemuan pertama dilakukan pada hari Rabu tanggal 9 Juni 2021, peneliti menjelaskan pada siklus 2 ini secara rinci dan jelas apa itu motivasi belajar, bagaimana cara menjaga motivasi belajar penjas didalam diri sendiri siswa maupun kelas, apa dampak baik dan buruknya jika siswa menyepelekan motivasi belajar. Rincian kegiatan pada Sebelum selesai penelitian hari keempat peneliti kembali menjelaskan bagaimana motivasi belajar dan membiasakan diri. Peneliti juga mulai menerapkan perlakuan kepada siswa dalam bentuk peringatan jika ada siswa yang berbicara pada saat materi diberikan, berbicara tidak sopan dan tidak dapat tenang pada saat materi sedang diberikan. Peneliti dan kolaborator

melakukan pengamatan dan mencatat hal-hal apa saja yang harus diperbaiki pada pertemuan berikutnya.

Pertemuan ke empat dilakukan pada hari Jumat tanggal 16 Juni 2021, pada pertemuan ini peneliti dan kolaborator mempersiapkan segala sesuatu yang diperlukan untuk melakukan penelitian. Pertemuan penelitian kali ini memfokuskan pada kekurangan-kekurangan yang masih dialami oleh siswa kelas 5 SDN Pulogebang. Pada pertemuan ke empat peneliti akan memberikan permainan "Angin Tornado" dan "Kejar Balon". Pada permainan siklus 2 peneliti menjelaskan dan mengintruksikan kepada siswa kelas 5 SDN Pulogebang agar berhati-hati karena ada beberapa permainan yang bisa menimbulkan cedera jika para siswa bercanda dan tidak mengikuti peraturan yang sudah dijelaskan. Ketika para siswa sedang melakukan tiga permainan pada pertemuan ke empat peneliti dan kolaborator melakukan penilaian pada lembar pengamatan dan berdiskusi dengan dengan hasil yang telah didapat. Peneliti dan kolaborator mendistribusikan hasil observasi siklus 2 dan menarik kesimpulan bahwa penerapan model permainan untuk meningkatkan Motivasi Belajar pada kelas 5 SDN Pulogebang yang difokuskan pada nilai-nilai disiplin, bekerja keras, percaya diri, pengalaman, tanggung jawab, dan pengetahuan.

### ***Pembahasan***

#### **Pembahasan Hasil Belajar**

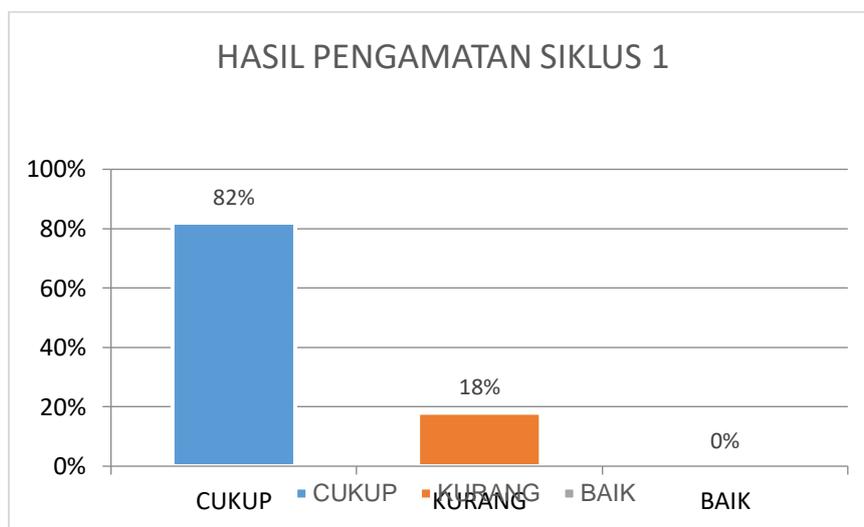
Penelitian siklus 1 telah dilaksanakan melalui penerapan model permainan untuk meningkatkan motivasi belajar kelas 5 SDN Pulogebang dengan hasil seluruh anak mau melakukan permainan yang diberikan, walaupun ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dan diperbaiki karena ada beberapa anak yang melakukan permainan yang tidak sesuai dengan instruksi yang telah dijelaskan oleh peneliti. Kemudian pada pelaksanaan siklus 2 yang dilaksanakan melalui penerapan model permainan juga untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang.

#### **Hasil penelitian Siklus 1**

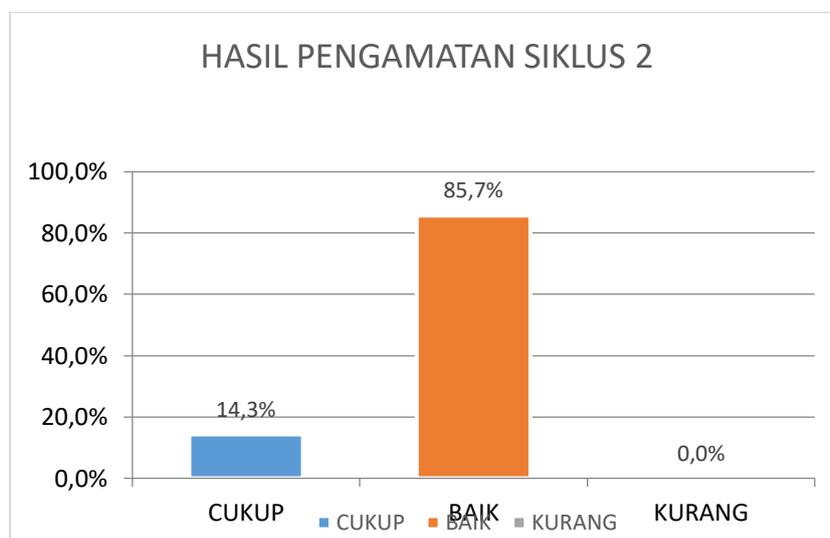
Setelah menerapkan kegiatan belajar melalui penerapan model permainan sebagai peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang, maka hasil pengamatan sebagai berikut:

Berdasarkan hasil pengamatan dan penilaian siklus 1 sudah mulai terlihat beberapa siswa kelas 5 SDN Pulogebang terjadi peningkatan yaitu: 23 siswa pada kriteria cukup, 5

siswa pada kriteria kurang. Pada siklus 1 tidak ada siswa yang termasuk katagori baik, maka dari itu peneliti ingin lebih meningkatkan motivasi belajar kembali pada siklus 2. Untuk melihat hasil pengamatan siklus 1 lebih jelas dapat dilihat pada diagram pie.



Gambar. 2 hasil pengamatan siklus 1 motivasi belajar



Gambar. 3 Hasil pengamatan siklus 2 motivasi belajar

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil observasi dan penelitain, pembahasan dan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa pebelajaran terdapat peningkatan motivasi belajar penjas melalui penerapan model permainan. Terdapat perubahan yang baik pada penelitian penerapan model permainan yaitu kondisi awal yaitu 26 siswa (92,86%) pada kriteria kurang, 2 siswa (7,14%) pada kriteria cukup,dan tidak ada siswa pada kriteria baik atau 0%, setelah dilakukan penerapan model permainan pada siklus 1 adanya perubahan yaitu 23 siswa (82%) pada

kriteria cukup, 5 siswa (18%) pada kriteria kurang, dan belum mendapatkan hasil yang baik atau 0%, maka peneliti melanjutkan pada siklus ke 2 yaitu diperoleh hasil yang sangat baik 24 siswa (86%) pada kriteria baik, 4 siswa (14%) pada kriteria cukup dengan demikian peneliti menyimpulkan adanya perubahan yang baik pada penerapan model permainan untuk meningkatkan motivasi belajar penjas pada siswa kelas 5 SDN Pulogebang 06. Melalui penerapan permainan-permainan yang dilakukan banyak hal positif yang dapat diambil oleh peneliti dan siswa pada saat pelajaran menjadi lebih menyenangkan dan siswa menjadi semangat dalam mengikuti pelajaran.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Dani Wardani, *Bermain Sambil Belajar*, (Jakarta: Edukasi, 2009)
- Eveline Siregar, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2014)
- J.S.Husdarta, *Psikologi Olahraga* (Bandung: Alfabet, 2010)
- Komarudin, *Psikologi Olahraga (Latihan Mental dalam Olahraga Kompetitif)* (Bandung: PT.Remaja Rosdakarya, 2013)
- Mochamad Djumidar A Widya, *Psikologi Olahraga* (Jakarta: CV. Gramada Offset, 2012)
- Nofi Marlina Siregar, *Teori Bermain*, (Jakarta: Program Studi Olahraga Rekreasi UNJ, 2013)
- Samsudin. *Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan*, (Jakarta: Universitas Negeri Jakarta, 2012)
- Syahrastani, *Psikologi Olahraga*, (Malang: Wineka Media, 2010)
- Zainal Aqab. *Penelitian Tindakan Kelas*. (Bandung: Yrama Widya, 2008)