

**PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR  
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN, DAN OLARAHAGA  
(Pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Mojoagung Jombang)**

**Mukhamad Angga Fatkhu Amrulloh\*, Sasminta Christina Yuli Hartati**

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

\*mukhamadamrulloh@mhs.unesa.ac.id

**Abstrak**

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memiliki tujuan yaitu ingin meningkatkan kebugaran jasmani dalam diri siswa melalui aktivitas fisik 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 pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan cenderung menurun. Oleh karena itu, alternatif solusinya yaitu dengan memberikan suatu permainan kecil sedemikian rupa agar motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan bisa meningkat. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 59 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan metode statistik kuantitatif deskriptif dan komparatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket skala likert. Hasil analisa statistik didapatkan nilai nilai  $t_{hitung}$  0,392  $t_{tabel}$  1,671 dengan  $Sig = 0,697 = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga tidak ada pengaruh pada penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan pada siswa kelas SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang.

**Kata Kunci:** permainan kecil, motivasi belajar siswa, pendidikan jasmani

**Abstract**

The purpose of physical education is to improve the physical fitness of students through physical activity and sports. However, many physical education teachers perform monotonous teaching in learning due to limited facilities and infrastructure. As a result, the motivation of the students in physical education lessons tends to decrease. Therefore, an alternative solution is to provide a traditional game as a way to improve the learning motivation. The purpose of this research are to find out the influence of the small game to the student learning motivation in physical education. The population of this research are grade VII students of junior high school Ainul Karobelah Ulum Mojoagung, Jombang. There were 59 students were taken as research sample. The data were analyzed by using descriptive and comparative methods. Furthermore, the data collection was conducted using likert scale question form. Based on the statistical analysis, the value of  $t_{hitung}$  0.392  $t_{tabel}$  1.671 with  $Sig = 0.697 = 0.05$ . It indicates that  $H_0$  is accepted and  $H_a$  was rejected. So there is no effect on the application of the small game toward student learning in Physical education class at junior high school Ainul Karobelah Ulum Mojoagung, Jombang.

**Key words:** traditional game, learning motivation, physical education

## PENDAHULUAN

Secara umum, fungsi pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Guru memegang peran utama dalam pembangunan, khususnya yang diselenggarakan secara formal di sekolah dan sangat menentukan keberhasilan Peserta didik, terutama dalam proses belajar mengajar

Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional tersebut maka diperlukan kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan di setiap satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan kepada peserta didik guna mencapai tujuan pendidikan nasional tersebut. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis (Hartono, 2013: 2). Menurut Ilham (2015: 1), program pendidikan jasmani harus dikaitkan dengan peningkatan kesehatan dan kebugaran jasmani siswa.

Di dalam memberikan kontribusi di bidang pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan agar tujuan PJOK bisa terwujud, harus berdasarkan batasan-batasan yang telah ditetapkan pemerintah. Dalam Permendiknas Nomor 23 tahun 2006 mengatur tentang tujuh aspek ruang lingkup PJOK, nomor satu yang berbunyi: "Permainan dan olahraga meliputi: olahraga tradisional dan permainan, eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor, non-lokomotor dan manipulatif, atletik, kasti, *rounders*, *kippers*, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulu tangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya" Di samping itu para guru Penjas juga sulit memperoleh buku rujukan yang representatif dan akomodatif juga kurangnya pemahaman masyarakat terhadap kontribusi pendidikan jasmani sebagai salah satu alat dalam mewujudkan terbentuknya manusia seutuhnya (sehat fisik, emosi, kecerdasan serta sosial) (Riswanto, 2017:2).

Motivasi adalah dorongan atau stimulus yang diberikan kepada seseorang untuk memiliki kemauan untuk bertindak (Bakar, 2014). Permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lamanya permainan (Hartati, dkk., 2012: 27). Jadi dapat disimpulkan bahwa permainan kecil adalah permainan yang dilakukan secara sukarela yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan dikaitkan dengan nilai-

nilai positif (kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab).

Seseorang berbuat atau melakukan sesuatu didorong oleh sebuah kekuatan dari dalam dirinya, dan sesuatu dorongan dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu disebut motif. Namun demikian, ada pula perbuatan yang tidak didorong oleh motif karena berlangsung secara otomatis. Berdasarkan hal tersebut, terbentuk dua kategori perbuatan yaitu perbuatan relatif dan perbuatan yang di dasa

Berdasarkan pengamatan beberapa kali observasi yang dilakukan pada tanggal 21 April, 28 April dan 2 Mei 2016 pada guru PJOK yaitu Bapak Tri Setyo Adi Wibowo S.Pd. bahwa pembelajaran PJOK belum terlaksana dengan baik di SMP Ainul Ulum Mojoagung Jombang, dikarenakan sarana dan prasarannya kurang memadai, misalnya lapangan dan sarana prasarana yang kurang menunjang, sehingga membuat motivasi belajar siswa menurun dalam proses pembelajaran PJOK karena materi yang diajarkan cenderung monoton kurang bervariasi dan terbatasnya sarana dan prasarana olahraga yang berakibat aktivitas gerak siswa kurang karena siswa melakukannya dengan kurang serius, merasa bosan, dan kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Sehingga pendekatan pembelajaran yang harus aktif dan fokus pada pelaksanaan dalam ketrampilan dapat dipertanyakan, apakah mereka kurang aktif di depan semua teman sebaya mereka (Ericsson, 2014:3)

Dari permasalahan tersebut, maka peneliti akan melakukan suatu alternatif pemecahan masalah dengan menerapkan permainan kecil pada pembelajaran PJOK yang tidak memiliki peraturan baku dan mempunyai manfaat untuk meningkatkan perkembangan fisik, sosial, intelektual dan emosional. Dengan menerapkan permainan kecil ini diharapkan dapat membantu peningkatan keterampilan gerak dasar siswa dan menimbulkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, Sehingga dalam melakukan aktivitas pembelajaran tidak ada unsur paksaan dari orang lain melainkan kesenangan yang timbul dari dalam diri siswa itu sendiri. Sesuai dengan ruang lingkup PJOK yaitu permainan dan olahraga dengan materi ajar permainan kecil, serta menyesuaikan permainan tersebut dengan sarana prasarana dan perkembangan siswa yang sedang belajar agar motivasi belajar siswa meningkat dalam mengikuti pembelajaran PJOK dan meningkatkan tujuan pembelajaran PJOK bisa tercapai.

## METODE

Dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi-experiment*) dengan

pendekatan kuantitatif. Desain penelitian ini menggunakan metode *one group pre-test post-test Desing*. Sehingga tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditentukan secara acak. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi atau kuesioner. 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). Sampel adalah kecil individu atau objek yang dijadikan wakil dalam penelitian disebut sampel (Maksum, 2012: 53). Menurut Roscoe (dalam Sugiyono, 2011: 131), menyatakan bahwa ukuran sampel yang layak dalam penelitian adalah antara 30 sampai dengan 500. Dalam penelitian ini akan diambil semua kelas yang mempunyai kelas paralel A,B,C yang berjumlah 59 siswa yang rata-rata tiap kelas berjumlah 22,21,23.

Dalam penghitungan analisis data ini peneliti menggunakan dua jenis teknik analisis yaitu perhitungan statistik manual dan program IBM *Statistical Package For the Social Sciences (SPSS) for Windows release 21.0*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perhitungan statistik yang dilakukan peneliti didapat deskripsi data dari hasil penelitian yang dapat dijabarkan dalam tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Hasil Perhitungan Pretest dan Posttest**

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Selisih
Rata-rata	175,75	176,29	0,54
Standar Deviasi	8,260	11,844	3,584
Varian	68,227	140,278	72,051
Nilai Minimum	158	147	11
Nilai Maksimum	190	212	22
Peningkatan	0,31 %		

Dari hasil tabel tersebut diketahui bahwa tidak ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan penerapan permainan kecil. Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan hasil data yang diperoleh dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang tidak menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan sesudah penerapan permainan kecil pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang.

**Tabel 2. Tabel Pengujian Normalitas**

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	59	59
Mean	175,75	176,29
P-Value	0,862	0,832
Keterangan	(p) > = 0,05	(p) > = 0,05
Status	Normal	Normal

Dari 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 H<sub>0</sub> diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya. Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan dari hasil tabulasi data yang diperoleh dari tes yang telah diberikan. Kemudian hasil tabulasi data diolah dan dianalisis secara statistik untuk menguji hipotesis yang sudah diajukan peneliti sebelumnya.

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*.

**Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji-T**

Variabel	T <sub>hitung</sub>	T <sub>tabel</sub>	Sig. (2-tailed)	Keterangan
Pre-test dan Post-test	0,392	1,671	0,697	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai  $t_{hitung}$  sebesar 0,392  $t_{tabel}$  1,671 dengan Sig = 0,697 = 0,05 yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H<sub>0</sub> diterima dan H<sub>a</sub> ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar PJOK pada siswa kelas SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang.

PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar yang belum pernah mereka lakukan melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dilakukan secara sistematis serta meningkatkan tingkat kebugaran jasmani kepada para siswa. Oleh karena itu, dalam rangka menumbuhkan peningkatan motivasi belajar siswa pada PJOK diperlukan sesuatu yang baru seperti permainan kecil untuk memberikan pengalaman baru belajar kepada siswa serta mempermudah guru dalam hal sarana prasarana agar siswa tertarik dengan



pembelajaran PJOK dan merasa senang serta gembira dalam melakukan aktivitas dan olahraga yang guru ajarkan sehingga motivasi belajar siswa dalam PJOK bisa meningkat tinggi.

Dalam proses penelitian sebelum penerapan permainan kecil terdapat banyak siswa yang enggan berolahraga dan tidak mau melaksanakan perintah gerak dari guru dimungkinkan karena sarana dan prasarana yang kurang memadai sehingga materi yang diajarkan cenderung monoton dan membosankan sehingga motivasi belajar siswa dalam PJOK cenderung rendah.

Pada saat pemberian permainan kecil sebelum dilakukannya *pre-test*, siswa sangat antusias, senang, dan gembira dalam mengikuti pembelajaran PJOK karena permainan kecil ini merupakan hal yang baru bagi mereka, apalagi permainan kecil tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lamanya permainan dan bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan dikaitkan dengan nilai-nilai positif (kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab).

Antusiasme mereka terhadap pembelajaran PJOK cukup tinggi ketika guru menjelaskan tentang permainan kecil pada waktu pemberian perlakuan (*treatment*). Mereka diberi tahu tentang apa saja jenis permainan kecil tanpa alat maupun dengan alat serta di jelaskan apa saja peralatan yang harus di gunakan saat melakukan misal permainan curi ekor mas yang harus menyediakan tali rafia yang sudah di potong untuk di jadikan ekor dan harus di rebut lawan.

Pada saat dilakukan *post-test*, antusiasme mereka turun karena faktor lapangan yang sudah berlumpur dan becek akibat hujan yang menghambat gerak siswa dan sangat beresiko terpleset, sehingga mereka terlihat pasrah dalam melakukannya.

Setelah peneliti mendapatkan dan menganalisis data *pre-test* dan *post-test* dari pengisian angket motivasi belajar siswa, ternyata motivasi belajar siswa pada PJOK siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang tidak mengalami peningkatan. Analisis data angket motivasi belajar siswa pada *pre-test* dan *post-test* menunjukkan bahwa siswa tidak termotivasi dengan permainan kecil yang dipilih dan ditetapkan oleh peneliti. 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 penurunan. Dimana hasil uji *t pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai  $t_{hitung}$  0,392  $t_{tabel}$  1,671 dengan  $Sig = 0,697 = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil

terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang. Berdasarkan hipotesis yang diusulkan oleh peneliti sebelumnya bahwa ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang ternyata  $H_a$  ditolak dan  $H_0$  diterima. Ada beberapa hal yang terjadi pada saat penelitian dilaksanakan yaitu tekstur lapangan yang sedikit licin dan ada beberapa lubang yang tergenang air sehingga membahayakan siswa

Waktu yang dibutuhkan juga sangat terbatas, karena berpedoman pada kurikulum KTSP yang hanya 2x40 menit. Sehingga siswa merasa kurang dengan permainan yang disampaikan. Dan lapangan yang digunakan pun dinilai kurang layak digunakan pada saat permainan pun banyak yang tidak mau bermain karena ada yang malu karena belum bisa bermain, ada yang malas karena panasnya matahari, dan sebagainya

Beberapa faktor di atas merupakan hal-hal yang terjadi ketika penelitian dilaksanakan sehingga memungkinkan tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam PJOK pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Mojoagung Jombang.

## PENUTUP

### Simpulan

Hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Karobelah Mojoagung Jombang, dapat dibuktikan dari nilai  $t_{hitung}$  0,392  $t_{tabel}$  1,671 dengan  $Sig = 0,697 = 0,05$  yang berarti menunjukkan bahwa  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak.

### Saran

Dari penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat memberikan saran:

1. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka dibutuhkan penelitian lebih lanjut dalam penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran PJOK.
2. Dalam memberikan permainan kecil, hendaknya memperhatikan model atau metode yang mampu membuat siswa lebih termotivasi dalam belajar pembelajaran PJOK.

## DAFTAR PUSTAKA

Bakar, Ramli. 2014. *The effect of learning motivation on student's productive Competencies in*

*vocational high school, west sumatra*, Journal of Asian social science, Vol. 4, No.6.

Ericsson, I.R. 2014. *Effects of motor skills training and daily physical education Research results in the Swedish Bunkeflo projec*, Journal of Pysical education.Vol. 4, No.3.

Hartati, S.C.Y., & Kristiyandaru,. 2013. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik Ketrampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka media

Ilham. 2015. *Pengaruh Permainan Tradisional, Kecepatan Reaksi Dan Motivasi Berolahraga Terhadap Kebugaran Jasmani Siswa Putra SMP Negeri 17 Kota Jambi*.Jurnal iptek, Vol. 17, No. 1.

Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya:Unesa University Press.

Permendiknas no.23.2006. Standart Kompetensi Lulusan Jakarta

Riswanto, Ari.2017. *Learning motivation and student achievement*,Journal of counseling and education. Vol. 2, No. 3.

Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian (Pendekatan kuantitatif, Kualitatif dan R&E)*. Bandung: Alfabeta,cv

