

PENGARUH PEMBERIAN PERMAINAN BERKARAKTER DALAM PEMANASAN TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN (Studi pada siswa Kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang)

Bram Ghofur S

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, backlisters@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Secara umum, fungsi dari pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik untuk mencapai masyarakat yang sejahtera. Demi mewujudkan tujuan pendidikan nasional diperlukan kinerja yang saling mendukung antar komponen dalam sistem pendidikan pada satuan pendidikan, tidak terkecuali peran dari masing-masing mata pelajaran yang diwajibkan untuk diajarkan kepada peserta didik. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Dalam aktivitas pembelajaran diperlukan interaksi antara peserta didik dan pendidik sehingga pembelajaran lebih aktif. Agar pembelajaran dapat berjalan dengan aktif dan tidak membosankan diperlukan adanya inovasi baru yang diberikan oleh guru agar motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan semakin meningkat. Salah satunya dengan pemberian pemanasan dalam bentuk permainan berkarakter yang disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut.

Tujuan dari penelitian ini adalah 1. Untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung. 2. Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung. Penelitian ini menggunakan *One Group Pretest-Posttest Design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung dengan sampel kelas X Akuntansi 2 berjumlah 40 siswa.

Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 12,643 > t_{tabel} 1,697$ dengan taraf signifikan 0,05. Hal ini dapat dikatakan bahwa pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Besarnya pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang sebesar 9,283%.

Kata Kunci: Permainan Berkarakter, Motivasi Belajar Siswa.

Abstract

In general, the purpose of national education is developing the students potential to achieve a prosperous society. In order to realize the goals of national education, it required performances that support each other between the components of education system in every education units, including the role of the subjects that are required to be learned by the students. One of these subjects is Physical Education. During the learning activities, need interaction between students and teacher, so the learning becomes active and not boringly. The learning process need some inovations that applied by the teacher to increase the students learning motivation in physical Education. One of them is by applying principled game on warming up session that adapted with the curriculum in these education units.

The aims of this research are 1. to know the influence of applying principled game on warming up session to the students learning motivation in physical education of the students in class X SMKN Mojoagung. 2. to determine how much the influence of applying principled game on warming up session to the students learning motivation in physical education of the students in class X SMKN Mojoagung. This research used One group pretest-posttest design, with the population of the students in class X SMKN Mojoagung. And the sample of this research is the students in class X Akuntansi 2 that have amount 40 students.

Results of this study showed the existence of significant influence on the effect of the game character in the heating of the motivation of students in physical education, sport, and healthy. It is evidenced by the

calculated value $t_{hitung} 12,643 > t_{tabel} 1,697$ with significant level is 0,05. This is can be said that give of character game in heating can give the significant effect for increasing the student motivation of X class SMK Negeri Mojoagung in physical education, sport, and healthy. The magnitude of the warming effect of the game character to motivate students in physical education, sport, and healthy for students of X class SMK Negeri Mojoagung Jombang as much as 9,283 %.

Keywords : Character Game, students learning motivation.

PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 pada Bab II Pasal 3 tentang Sistem Pendidikan Nasional 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, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

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. Salah satu dari mata pelajaran tersebut adalah pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK).

Menurut Kristiyandaru (2010: 33), pendidikan jasmani adalah bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi, selaras, dan seimbang. Di dalam sebuah aktivitas belajar mengajar PJOK diperlukan adanya interaksi sehingga tercipta pembelajaran yang aktif. Hal ini tidak terlepas dengan adanya faktor-faktor yang mempengaruhi, apakah itu faktor dari luar ataupun dari dalam. Salah satu dari faktor-faktor tersebut adalah motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran yang diberikan di lapangan oleh guru. Menurut Sardiman (2006: 75) menjelaskan bahwa dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar.

Motivasi sendiri dibedakan menjadi dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Menurut Sardiman (2006: 89) motivasi intrinsik yaitu motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena ada perangsang dari luar (Sardiman, 2006: 90). Orang berbuat sesuatu karena

dorongan dari luar seperti adanya hadiah dan menghindari hukuman.

Berdasarkan pengalaman selama menjalani program pengelolaan pembelajaran (PPP) di SMK Negeri Mojoagung, peneliti menemukan adanya perilaku siswa yang tidak bersemangat dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Hal tersebut disebabkan karena dalam pembelajaran guru kurang efektif. Hal ini dibuktikan dengan kondisi di lapangan, guru biasanya memberikan pemanasan yang kurang sesuai dengan kebutuhan siswa seperti hanya menyuruh siswa lari keliling halaman sekolah saja tanpa memikirkan materi inti yang akan diberikan kepada siswa sehingga seringkali pemanasan yang dilakukan tidak mengarah pada materi inti pembelajaran yang akan dilakukan. Jika kondisi seperti kejadian tersebut dibiarkan terus menerus, maka tujuan dari pembelajaran pendidikan jasmani yang sesungguhnya tidak akan tercapai. Selain banyak siswa yang kurang siap dalam melakukan olahraga, mereka juga bisa mengalami kejenuhan sehingga tidak termotivasi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka guru perlu mengembangkan berbagai aktivitas terutama saat pemanasan yang bisa membangkitkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Didalam penerapan permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap pembelajaran PJOK diharapkan dapat merubah pola pemanasan yang sebelumnya diberikan oleh guru dan menarik antusias siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut. Alasan peneliti menggunakan permainan berkarakter dalam pemanasan untuk meningkatkan motivasi siswa pembelajaran pendidikan jasmani karena dalam permainan berkarakter telah memiliki aspek kognitif, afektif, dan psikomotor yang sudah sesuai apabila diterapkan dalam pembelajaran PJOK yang juga mengandung tiga unsur tersebut.

Dari uraian latar belakang di atas, maka penulis mengadakan penelitian dengan mengambil judul "Pengaruh Pemberian Permainan Berkarakter dalam Pemanasan terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK pada Siswa Kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang."

Pengertian Permainan Berkarakter dalam Pemanasan

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, pasti didahului dengan pemberian pemanasan. Manfaat dari pemberian pemanasan yaitu agar meregangkan otot-otot atau persendian supaya tidak cedera ketika melakukan pembelajaran PJOK. Dengan melakukan latihan tersebut diharapkan akan memberikan penyesuaian pada kondisi tubuh atlet dari keadaan istirahat (rileks) sebelum melakukan aktifitas olahraga (Alter, 2003: 16).

Dalam penyampaian materi pemanasan sendiri ada banyak model pemanasan yang mengacu pada kegembiraan, salah satunya yaitu permainan berkarakter, yaitu permainan yang dilakukan secara sukarela yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan dikaitkan dengan nilai-nilai positif dalam kehidupan seperti: kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab.

Pengertian Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Dalam suatu kegiatan belajar mengajar mata pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan apabila ada seorang siswa yang tidak bergerak sebagaimana yang harus dikerjakan, maka perlu diselidiki sebabnya. Sebab ini bermacam-macam, antara lain siswa tidak senang, sedang tidak enak badan, lapar, bahkan sedang ada masalah pribadi. Menurut Sardiman (2006: 74) hal ini berarti pada diri siswa tidak terjadi perubahan energi, tidak terangsang afeksinya untuk melakukan sesuatu karena tidak memiliki kebutuhan belajar. Maka dari itu, siswa perlu diberikan rangsangan agar tumbuh motivasi pada dirinya.

Motivasi belajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan suatu dorongan atau keinginan siswa untuk melakukan aktivitas-aktivitas yang terdapat dalam kegiatan belajar pendidikan jasmani. Dorongan yang dimaksud adalah mengenai rasa puas, senang dan berhasil dalam proses belajar siswa. Untuk mengetahui motivasi tersebut berhasil diterapkan siswa yaitu dapat dilihat setelah pemberian angket motivasi siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan materi *passing* dan *dribble* pada permainan sepakbola.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen semu dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Eksperimen adalah suatu penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat diantara variabel-variabelnya. Menurut Maksu

(2012: 67), penelitian eksperimen dicirikan dengan empat hal yaitu adanya perlakuan, kelompok kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi ke-empat hal tersebut, maka dapat dikatakan eksperimen semu.

Waktu dan Tempat Penelitian

1. Waktu

Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah tiga (3) minggu dimana akan terdapat tiga (3) kali pertemuan yang dimulai pada tanggal 7 April 2015 sampai dengan 28 April 2015.

2. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMK Negeri Mojoagung, Jl. Veteran-Mojoagung-Jombang.

Populasi

Menurut Maksu (2012: 53) Populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan dikenai generalisasi. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung yang berjumlah 517 siswa yang terbagi dalam 13 kelas.

Variabel Penelitian dan Definisi Operasional

1. Variabel Penelitian

Variabel adalah suatu konsep yang memiliki variabilitas atau keragaman yang menjadi fokus penelitian (Maksu, 2012: 29). Penelitian ini menggunakan dua variabel, yaitu variabel *independent* atau variabel bebas dan variabel *dependent* atau variabel terikat. Menurut Maksu (2012: 30) variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi, sementara variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi. Variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

Variabel bebas : Permainan Berkarakter dalam Pemanasan

Variabel terikat: Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

2. Definisi Operasional

a. Permainan Berkarakter dalam Pemanasan

Permainan berkarakter adalah Permainan yang dilakukan secara sukarela yang bertujuan untuk memperoleh kesenangan dan dikaitkan dengan nilai-nilai positif dalam kehidupan seperti: kejujuran, kerjasama, disiplin, dan tanggung jawab. Permainan-permainan akan dimainkan dalam pemanasan selama 20 menit pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan

adalah: permainan mencari kelompok, dan permainan berburu binatang.

b. Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Motivasi belajar siswa merupakan dorongan yang berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi peserta didik di dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hal ini ditunjukkan dengan hasil tes dari angket motivasi belajar siswa.

Instrumen Penelitian

Maksum (2012: 111) menyatakan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Di dalam penelitian ini, penulis memakai dua instrumen penelitian, yaitu:

1. Angket Motivasi

Adapun angket motivasi yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari skripsi terdahulu, yaitu Ayu Citra Mayasari tahun 2008 dengan judul “Pengaruh Penggunaan Metode Resiprokal dan Metode Komando terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Olahraga Permainan Bolavoli (studi pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jatiroto).” Yang memiliki hasil uji validitas = 0,2015 – 0,6269 dengan uji reliabilitas = 0,9099. Pada angket ini, pengisian dilakukan menggunakan bentuk *checklist*. Adapun ciri dan bentuknya adalah pernyataan yang ada di dalam angket dijawab dengan memberikan tanda (X) pada salah satu jawaban yang dianggap benar serta menjawab dengan kondisi yang sebenarnya. Kemudian untuk setiap jawabannya akan diberi skor sebagai berikut:

Tabel 1 Skala likert angket pernyataan positif dan pernyataan negatif

Pernyataan		Nilai	
		Positif	Negatif
Sangat Setuju	(SS)	5	1
Setuju	(S)	4	2
Kurang Setuju	(KS)	3	3
Tidak Setuju	(TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju	(STS)	1	5

Tabel 2 Kisi-kisi Instrumen dalam Angket Motivasi

INSTRUMEN	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN
Motivasi terhadap	1. Intrinsik	a. Kesenangan	1, 2, 3, 4, 5, 6

INSTRUMEN	INDIKATOR	SUB INDIKATOR	ITEM PERTANYAAN
pembelajaran penjasorkes		b. Minat	7, 8, 9, 10, 11
		c. Pengetahuan	12, 13, 14, 15, 16, 17
		d. Prestasi	18, 19, 20, 21, 22, 23
		e. Perhatian	24, 25, 26, 27, 28, 29
Motivasi terhadap pembelajaran penjasorkes	2. Ekstrinsik	a. Guru	30, 31, 32, 33, 34, 35
		b. Teman	36, 37, 38
		c. Sarana	39, 40, 41, 42
		d. Orang tua	43, 44, 45, 46, 47

(Mayasari, 2008)

2. Lembar Pendampingan Pembelajaran

Dalam instrumen lembar pendampingan memuat tentang 3 format pendampingan, yaitu: Format 1 Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Format 2 Pendampingan pelaksanaan pembelajaran, dan Format 3 Pendampingan pelaksanaan penilaian pembelajaran.

Untuk format 1 Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdapat 8 komponen yang harus dipenuhi yaitu: identitas RPP, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan penilaian. Format 2 Pendampingan pelaksanaan pembelajaran terdapat 3 komponen yang harus dipenuhi yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup pembelajaran. Sedangkan format 3 pendampingan pelaksanaan penilaian pembelajaran terdapat 2 komponen yaitu: penilaian oleh guru dan penilaian oleh siswa. Masing-masing komponen terdapat 1 target yang meliputi 4 indikator yang telah dipenuhi. Berikut adalah bentuk penilaiannya :

Tabel 3 Kategori Persentase Pemenuhan Indikator

Persentase	Keterangan
100%	Semua indikator terpenuhi
75%	Tiga indikator terpenuhi
50%	Dua indikator terpenuhi
25%	Satu indikator terpenuhi
0%	Tidak ada indikator yang terpenuhi

Setelah semua terisi maka akan dirata-rata hasilnya. Selanjutnya adalah menarik kesimpulan dengan cara mengkategorikan nilai dengan menggunakan perhitungan persentil. Sebagaimana dijelaskan Maksom (2007: 17) melalui persentil kita dapat membagi distribusi data ke dalam jumlah yang dikehendaki. Pada lembar pendampingan ini data dibagi menjadi 5 kategori yaitu kategori kurang sekali, kurang, sedang, baik, dan baik sekali. Rentang nilainya adalah sebagai berikut:

Tabel 4 Kategori Persentase Lembar Pendampingan

Persentase	Kategori
0,00% - 19,00%	Kurang Sekali
20,00% - 39,00%	Kurang
40,00% - 59,00%	Sedang
60,00% - 79,00%	Baik
80,00% - 100,00%	Baik Sekali

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Data Angket Motivasi Belajar

Pada deskripsi data ini membahas tentang rata-rata (*mean*), standar deviasi (*SD*), varian (*S*), uji normalitas, rentangan nilai tertinggi dan terendah serta tingkat motivasi siswa yang diukur dalam bentuk persen (%). Berdasarkan hitung manual dan menggunakan program IBM *statistical Package for The Social Sciences* (SPSS) *statistics* 21, maka dapat dideskripsikan data hasil penelitian sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

Deskripsi	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>	Selisih
Rata-Rata	181,40	198,25	16,85
<i>Standar Deviasi</i>	9,092	11,448	2,356
<i>Varian</i>	82,656	131,064	48,408
Nilai Minimum	163	173	10
Nilai Maksimum	203	232	29
Peningkatan (%)	9,283 %		
Uji T-Dependent	$T_{hitung} > T_{tabel}$ (12,643 > 1,697)		

Berdasarkan tabel 5 di atas maka telah tercantum hasil angket motivasi sebelum pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan (*pre-test*) yaitu didapat jumlah nilai rata-rata sebesar 181,40 dengan standar deviasi 9,092, varian 82,656, dengan nilai terendah 163, dan nilai tertinggi 203. Sedangkan untuk hasil sesudah pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan (*post-test*) adalah nilai rata-rata 198,25 dengan standar deviasi 11,448, varian 131,064, serta nilai terendah 173, dan nilai tertinggi 232. Hasil penelitian ini diperoleh adanya pengaruh yang signifikan terhadap pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Hal tersebut dibuktikan dari nilai t_{hitung} 12,643 > t_{tabel} 1,697 dengan taraf signifikan 0,05 dan mengalami peningkatan sebanyak 9,283%.

2. Data Hasil Analisis Video Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan

Dalam lembar observasi pendampingan memuat tentang 3 format pendampingan, yaitu: Format 1 Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Format 2 Pendampingan pelaksanaan pembelajaran, dan Format 3 Pendampingan pelaksanaan penilaian pembelajaran. Untuk format 1 Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) terdapat 8 komponen yang harus dipenuhi yaitu: identitas RPP, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, sumber belajar, media pembelajaran, kegiatan pembelajaran dan penilaian. Sedangkan Format 2 Pendampingan pelaksanaan pembelajaran terdapat 3 komponen yang harus dipenuhi yaitu: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup pembelajaran. Format 3 Pendampingan pelaksanaan penilaian pembelajaran terdapat 2 komponen yang harus dipenuhi yaitu: penilaian oleh guru dan penilaian oleh siswa. Lembar observasi pendampingan ini diisi dan dianalisis dari hasil video pembelajaran dan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP).

Untuk lebih jelasnya, distribusi data lembar pendampingan berdasarkan analisis video pembelajaran menggunakan format pendampingan dapat dilihat pada tabel 6 sebagai berikut:

Tabel 6. Kategori Penilaian Video

Format	Hasil Nilai yang Didapat	Kategori
Format 1	93,75%	Baik Sekali
Format 2	63,06%	Baik
Format 3	68,75%	Baik

Berdasarkan tabel 6 di atas dapat dijelaskan bahwa dari perhitungan analisis video format pendampingan menyatakan bahwa:

- a. Format 1 pendampingan penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), menunjukkan kategori baik sekali dengan prosentasenya 93,75%.
- b. Format 2 pendampingan pelaksanaan pembelajaran, menunjukkan kategori baik dengan prosentasenya 63,06%.
- c. Format 3 pendampingan pelaksanaan penilaian pembelajaran, menunjukkan kategori baik dengan prosentasenya 68,75%.

Pembahasan

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung Jombang. Motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar. Motivasi belajar merupakan dorongan yang berfungsi sebagai pendorong usaha dan pencapaian prestasi peserta didik di dalam pembelajaran. Dengan adanya usaha yang tekun dan terutama didasari adanya motivasi, maka seseorang yang belajar itu akan dapat melahirkan prestasi yang baik pula.

Pemberian pemanasan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan disesuaikan dengan kurikulum yang berlaku di sekolah tersebut dan guru dapat melaksanakannya dengan efektif dan efisien. Serta disesuaikan dengan situasi dan kondisi sekolah serta karakteristik siswa.

Dalam proses penelitian ini, ketika sebelum pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terdapat siswa yang berbicara sendiri dengan temannya dan ada yang memilih bermain sendiri dengan cara berlari-lari dari pada mengikuti proses pembelajaran PJOK yang dimana dimungkinkan karena metode atau model pembelajaran yang disajikan oleh guru PJOK kurang menarik, sehingga siswa lebih memilih untuk bermain sendiri dari pada mengikuti proses pembelajaran PJOK. Sedangkan dalam proses pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan pada pertemuan kedua,

siswa yang sebelumnya memilih untuk bermain sendiri setelah diterapkan permainan berkarakter dalam pemanasan siswa senang mengikuti proses pembelajaran PJOK dan siswa terlihat lebih semangat serta antusias dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Dari hasil lembar pendampingan pembelajaran pada format 1 yaitu tentang Pendampingan Penyusunan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) didapatkan nilai 93,75% dengan kategori baik sekali, dan dari hasil tersebut diketahui ada beberapa indikator yang kurang sempurna didalam RPP yaitu tentang tujuan pembelajaran dan sumber belajar. Lalu pada format 2 tentang pendampingan pelaksanaan pembelajaran didapatkan nilai 63,06% dengan kategori baik, dan dari hasil tersebut ada beberapa komponen yang kurang dipahami oleh guru PJOK, yaitu tentang penguasaan bahasa secara baik dan penerapan strategi pembelajaran yang mendidik. Hal tersebut dikawatirkan akan memberatkan siswa dalam hal memahami materi PJOK yang sedang diajarkan. Sedangkan format 3 tentang pendampingan pelaksanaan penilaian pembelajaran didapatkan nilai 68,75% dengan kategori baik, dan hasil tersebut didapat karena masih adanya ketidak lengkapan dalam melakukan penilaian yang dapat dilihat dari komponen penilaian oleh guru dan penilaian oleh siswa.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung, maka didapatkan adanya pengaruh dari hasil $t_{hitung} 12,643 > t_{tabel} 1,697$. Sehingga pemberian pembelajaran dengan menggunakan pemanasan permainan berkarakter dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebanyak 9,283%. Hasil tersebut didukung dengan nilai hasil belajar siswa yaitu psikomotor, afektif, kognitif yang secara keseluruhan tiap individu mencapai nilai diatas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Hal ini dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan berkarakter dalam pemanasan pembelajaran PJOK bisa meningkatkan motivasi belajar siswa dalam menjalani proses pembelajaran PJOK di sekolah. Hal tersebut dapat dibuktikan dari semangat siswa dalam menjalankan proses pembelajaran tanpa adanya keterpaksaan.

PENUTUP

Simpulan

Hasil penelitian tentang pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X SMK Negeri Mojoagung, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan terhadap pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X di SMK Negeri Mojoagung yang dapat dibuktikan dengan nilai $t_{hitung} 12,643 > t_{tabel} 1,697$ dengan taraf signifikan 0,05.
2. Besarnya pengaruh pemberian permainan berkarakter dalam pemanasan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada siswa kelas X di SMK Negeri Mojoagung sebesar 9,283%.

Saran

1. Sesuai dengan hasil penelitian, maka sebaiknya permainan berkarakter dijadikan salah satu pilihan model pemanasan bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran di sekolah, khususnya pelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.
2. Agar mendapatkan hasil belajar yang lebih baik khususnya dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan hendaknya proses penerapan permainan berkarakter dalam pemanasan dilakukan dengan bentuk variasi yang cukup dan disesuaikan dengan kondisi kemampuan siswa, sehingga siswa dapat dengan mudah menyerap materi pembelajaran dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Alter, Michael J. 2003. 300 Teknik Peregangan Olahraga. Terjemahan oleh Jamal Habib 2003. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2012. *Permainan Kecil*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Kristiyandaru, Advendi. 2010. *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2007. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2012. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Mayasari, Ayu. 2008. Pengaruh Penggunaan Metode Resiprokal dan Metode Komando Terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Olahraga Permainan Bolavoli. Skripsi tidak diterbitkan. Surabaya: JPO FIK Unesa.

Mu'in, Fatchul. 2011. *Pendidikan Karakter*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ratumanan, Tanwey G. 2004. *Belajar dan Pembelajaran*. Surabaya: Unesa University Press.

Sardiman. 2006. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.

Sukintaka, 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Uno, Hamzah B. 2007. *Teori Motivasi & Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

UU RI No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. (online) tersedia di (<http://www.setneg.go.id> diakses 16 Februari 2015).

Wijaya, Laksmi. 2012. *EYD (Ejaan yang Disempurnakan)*. Depok: Pustaka Makmur.