

PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS V SDN BABATAN 5 KECAMATAN WIYUNG SURABAYA

Tamara Widya Nurkusuma

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya. tamarawidya9@gmail.com

Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Abstrak

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu pendidikan yang menuntut siswa untuk bergerak secara aktif dengan pembelajaran yang menyenangkan agar dapat mencapai tujuan olahraga yaitu meningkatkan kebugaran jasmani pada siswa. Namun banyak kita jumpai bahwa 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 yang diberikan yaitu dengan memberikan suatu permainan yang baru, misalnya permainan rajawali mengejar anak ayam, bermain angka ganjil genap, dan estafet bola pada pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar siswa lebih termotivasi dan senang dalam pembelajaran tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah 1) Untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, pada siswa kelas V SDN Babatan 5 Surabaya 2) Mengetahui besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, pada siswa kelas VSDN Babatan 5 Surabaya. Sasaran penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya dan jumlah sampel yang diambil sebanyak 42 siswa. Metode dalam analisa ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif. Sedangkan proses pengambilan data dilakukan dengan menggunakan angket motivasi belajar siswa. Hasil analisa statistik didapatkan nilai $t_{hitung} 1,026 < t_{tabel} 1,677$ dengan $Sig = 0,311 > \alpha = 0,05$ 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 V SDN Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Motivasi Belajar Siswa

Abstract

Physical education is a subject that demands the student to move actively with pleasant learning in order to complete the purpose of sport is increasing body fitness of student. However, some of physical education teachers teach the student monotonous during education activity because the limited of facilities and infrastructures with the result that the student motivation toward physical education is decreasing. Furthermore, the alternative solution is with giving the newest games that have never played before, for instance; hawk chase after chicken game, odd even numbers game, and ball relay game in physical education activity in order to increase the student motivation and feel pleasant in the activity. The purpose of this study are 1) To know the influence of small games toward student motivation toward physical education for 5th grade student Babatan V Elementary School Surabaya 2) To find out the magnitude of influence in small games implementation toward student study motivation toward physical education for 5th grade student Babatan V Elementary School Wiyung Sub District Surabaya with total sample used as many 42 students. The research methodology used descriptive quantitative approach. In addition, the data taking process used student study motivation questionnaire. The statistic result obtained coefficient $t_{count} 1,026 < t_{table} 1,677$ with $Sig = 0,311 > \alpha = 0,05$ means that H_0 accepted and H_a rejected, with the result that there is no influence the implementation of small games toward student study motivation in physical education 5th grade student Babatan V Elementary School Wiyung Sub District Surabaya.

Keywords: Small Game, Students Motivation

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab I Pasal 1 menjelaskan

bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan,

pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pada Bab II Pasal 3 menjelaskan 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.

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, dkk. 2013: 2)

Salah satu bentuk pendidikan nasional dengan Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No.20 Tahun 2003 adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, stabilitas emosional, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Oleh karena itu, pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Bapak Afiq Hakim Mujtahidin S.Pd selaku guru PJOK serta melakukan observasi dan pengamatan pada saat pembelajaran berlangsung pada hari Jum'at tanggal 18 Desember 2015, dapat disimpulkan bahwa penulis menemukan beberapa masalah yang ada pada SDN Babatan 5 Surabaya khususnya pada kelas V saat 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. Hal tersebut dikarenakan lapangan yang kurang memadai, sehingga membuat motivasi siswa menurun saat mengikuti proses 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.

Motivasi belajar pada siswa bisa diartikan sebagai penggerak atau pendorong bagi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang diajarkan oleh Bapak atau Ibu guru mereka dengan antusias dan senang hati. Motivasi terbagi menjadi dua macam yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah motivasi yang timbul dari dalam diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, dan motivasi intrinsik ini cenderung bersifat tahan lama. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul dari luar diri seseorang untuk melakukan sesuatu dalam mencapai tujuan yang diinginkannya, dan motivasi intrinsik ini cenderung bersifat sementara, karena adanya stimulus atau pengaruh dari luar. Oleh karena itu, guru harus berupaya dalam proses pembelajaran agar motivasi dalam diri siswa bisa muncul sehingga pembelajaran bisa efektif dan efisien, serta tujuan pembelajaran bisa tercapai.

Menurut Hartati, dkk (2012: 27) Permainan Kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Hal ini dapat disesuaikan dengan kondisi atau situasi. Dengan menggunakan permainan kecil, nantinya bukan hanya meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK saja, namun juga mampu menanamkan nilai yang terkandung dalam permainan kecil tersebut. Permainan kecil memiliki manfaat dalam peningkatan ketrampilan gerak. Keterampilan gerak adalah suatu kemampuan yang penting di dalam PJOK dan kehidupan sehari-hari. Keterampilan gerak bagi anak-anak sekolah dasar diartikan sebagai sikap perkembangan dan penghalusan yang berkaitan dengan permainan olahraga.

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.

Dari uraian latar belakang di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan" pada siswa kelas V SDN Babatan 5 Kecamatan Wiyung, Surabaya.

Hakekat Permainan Kecil

Menurut kamus Wikipedia (dalam Hartati, dkk, 2012: 2) bermain merujuk serangkaian aktivitas sukarela yang dilakukan berdasarkan motivasi intrinsik yang secara normal berhubungan dengan kesenangan dan

kenikmatan. Secara umum bermain berhubungan dengan dunia anak-anak, tetapi pandangan psikologi positif menyatakan bahwa bermain sangat dibutuhkan oleh semua hewan tingkat tinggi, bahkan oleh manusia dewasa.

Menurut W.R. Smith (dalam Soemitro, 1992: 2) mengatakan bahwa bermain adalah dorongan langsung dari dalam dari setiap individu, yang bagi anak-anak merupakan pekerjaan, sedang bagi orang dewasa lebih dirasakan sebagai kegembiraan. Menurut Hartati, dkk (2012 : 3) mengatakan bermain adalah kegiatan yang digunakan oleh anak untuk melupakan ekspresi, pelampiasan ketegangan dan menirukan peran orang yang ia kagumi atau yang ia jadikan guru. Jadi dengan kata lain bermain itu aktivitas yang penuh dengan nuansa keriang yang memiliki tujuan yang melekat didalamnya untuk kegembiraan dan kesenangan.

Jika dilihat dari segi bahasa, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2010 : 551) permainan adalah mainan atau alat untuk bermain, barang atau sesuatu yang dipergunakan. Dalam arti yang lebih luas permainan memiliki makna yakni perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh. Maksudnya, dalam melakukan kegiatan tersebut tidak ada aturan yang baku karena inti dari kegiatan tersebut adalah melakukan kesenangan.

Menurut Cowell dan Hozelt (dalam Sukintaka, 1992: 6) mengatakan bahwa untuk membawa anak-anak kepada cita-cita pendidikan, maka perlu adanya usaha peningkatan keadaan jasmani, sosial, mental dan moral anak yang optimal. Agar memperoleh peningkatan tersebut, akan dapat dibantu dengan permainan, karena anak dapat menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, rasa sosial, percaya diri, peningkatan moral dan spiritual lewat “*fair play*” dan “*sportmanship*” atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati.

Pengertian Permainan Kecil

Menurut Hartati, dkk (2012: 27) permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya. Disamping itu belum mempunyai induk organisasi baik yang bersifat nasional maupun internasional. Permainan kecil sering diterjemahkan dalam bahasa Inggris sebagai *traditional games*, artinya permainan-permainan yang banyak diadopsi dari permainan tradisional yang ada di masyarakat.

Menurut Hartati, dkk (2012: 30) permainan kecil memiliki nilai strategis terhadap efektifitas pembelajaran PJOK, bermain juga merupakan bagian yang sangat penting dalam proses pendidikan. Beberapa penelitian

Fakultas Ilmu Keolahragaan menyatakan bahwa dengan berbagai bentuk permainan kecil, minat dan motivasi siswa dalam belajar makin meningkat. Bermain bagi anak bukan hanya sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain anak bisa menerima banyak rangsang, selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Saat bermain, semua fungsi bagi jasmani maupun rohani anak ikut terlatih. Dalam dunia pendidikan diakui suatu pernyataan bahwa makin banyak kesempatan bermain, makin sempurna penyesuaian anak terhadap keperluan hidupnya di masyarakat.

Olahraga tidak lepas dari permainan apalagi olahraga yang diajarkan di sekolah dasar akan selalu melekat pada permainan itu. Kita lihat contoh ketika anak bermain bola dan memperebutkan bola itu dan pada saat itu juga mereka banyak mengekspresikan gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif (Hartati, dkk 2012: 31).

Menurut Hartati, dkk (2012: 34) permainan kecil memiliki manfaat dalam peningkatan ketrampilan gerak. Keterampilan gerak adalah suatu kemampuan yang penting di dalam PJOK dan kehidupan sehari-hari. Salah satu program PJOK kepada siswa adalah agar siswa terampil dalam beraktivitas fisik. Keterampilan gerak fisik yang diperoleh melalui pendidikan jasmani tidak hanya berguna menguasai cabang olahraga tertentu, tetapi juga untuk melakukan aktivitas dan tugas fisik dalam kehidupan sehari-hari. Keterampilan gerak bagi anak-anak sekolah dasar diartikan sebagai sikap perkembangan dan penghalusan aneka keterampilan gerak yang tentunya berkaitan dengan permainan olahraga. Keterampilan gerak ini diupayakan untuk dikembangkan dan diperhalus agar anak dapat melakukan dengan benar, sesuai dengan tenaga dan sesuai dengan keadaan lingkungan.

Permainan kecil adalah permainan yang telah membuat seorang siswa memiliki rasa kesenangan tersendiri, karena permainan ini tidak menggunakan peraturan yang baku. Permainan kecil ini bisa dilakukan dimana saja sesuai dengan keadaan dan situasi yang ada pada saat itu.

Hakekat Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran an Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan **Pengertian Motivasi**

Menurut Mc. Donald (dalam Sardiman, 2012: 73) motivasi merupakan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan.

Secara sederhana, motivasi dapat didefinisikan sebagai penggerak atau pendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motivasi 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, 2011: 66).

Menurut Sardiman (2012: 89) motivasi dibagai menjadi dua bentuk sebagai berikut :

a. Motivasi instrinsik

Motivasi instrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsi tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu. Sebagai contoh seseorang yang senang membaca, tidak usah ada yang menyuruh atau mendorongnya, mereka sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya. Kemudian kalau dilihat dari segi tujuan kegiatan yang dilakukan (kegiatan belajar), maka yang dimaksud dengan motivasi instrinsik adalah ingin mencapai tujuan yang terkandung di dalam perbuatan belajar itu sendiri.

b. Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang menjadi aktif dan berfungsi karena adanya perangsang dari luar. Motivasi ekstrinsik dapat juga dikatakan sebagai bentuk motivasi yang di dalamnya aktivitas belajar dimulai dan diteruskan berdasarkan dorongan dari luar yang tidak secara mutlak berkaitan dengan aktivitas belajar.

Menurut Maksum (2011: 72) motivasi dibagi menjadi dua bentuk sebagai berikut :

Motivasi intrinsik

Motivasi instrinsik menurut teori ini terbagi ke dalam tiga hal, yakni melakukan untuk mengetahui sesuatu, menyempurnakan sesuatu, dan menstimulasi pengalaman. Seorang yang bermain bola basket misalnya, ia terdorong untuk mengetahui lebih dalam apa itu permainan bola basket dan bagaimana bermain bola basket. Ia juga berusaha memperbaiki dan menyempurnakan secara terus-menerus keterampilan bermain yang ia memiliki seperti *dribbling*, *passing* dan *shooting*. Sering waktu, ia semakin menikamti dan mendapatkan kepuasan dari pengalaman bermain bola basket, seperti melakukan tembakan tiga angka, *slam-dunk* dan sebagainya. Pendek kata motivasi intrinsik lebih berorientasi pada tujuan prestasi (*performance goals*) dari pada orientasi yang lain.

Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik meliputi empat hal, yakni *external regulation*, *introjected regulation*, *identified regulation* dan *integrated regulation*. Suatu perilaku didorong oleh *external regulation* manakala perilaku tersebut diarahkan oleh faktor dari luar diri seperti hadiah dan paksaan. Perilaku yang bersifat *introjected regulation*, seseorang mulai menginternalisasikan alasan-alasan untuk melakukan sesuatu dan melakukan rasionalisasi atas apa yang dilakukan, mesti tidak berasal

dari dirinya. Pada *identified regulation*, seorang bisa secara bebas melakukan sesuatu meski apa yang dilakukan tersebut ucapkali juga kurang menyenangkan. Tetapi ia paham bahwa hal tersebut memang perlu dilakukan untuk kemanfaatan dirinya. Pada *integrated regulation* seseorang melakukan sesuatu dengan mengintegrasikan kepentingan dirinya.

Berdasarkan beberapa penjelasan tentang motivasi dapat disimpulkan bahwa motivasi sebagai penggerak ataupun pendorong pelaku untuk meningkatkan minat dan apresiasinya terhadap suatu hal yang mengarah kepada tujuannya.

Pengertian Motivasi Belajar

Menurut Uno (2011: 23) bahwa hakekat motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Motivasi belajar adalah keseluruhan daya penggerak baik dari dalam diri maupun dari luar siswa dengan menciptakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu yang menjamin kelangsungan dan memberikan arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai.

Menurut Sardiman (2012: 75) bahwa motivasi belajar adalah merupakan faktor psikis yang bersifat non-intelektual. Peranannya yang khas adalah dalam hal penumbuhan gairah, merasa senang dan semangat untuk belajar. Siswa yang memiliki motivasi kuat, akan mempunyai banyak energi untuk melakukan kegiatan belajar.

Dalam pembelajaran, motivasi adalah aspek penting dari pengajaran dan pembelajaran. Siswa yang tidak punya motivasi tidak akan berusaha keras untuk belajar, sedangkan siswa yang bermotivasi tinggi senang ke sekolah dan menyerap proses belajar. Sehingga motivasi adalah proses yang memberi semangat, arah, dan kegigihan perilaku. Artinya, perilaku yang termotivasi adalah perilaku yang penuh energi, terarah, dan bertahan lama (Santrock, 2004: 509).

Pengertian Pembelajaran

Menurut Mulyasa (2003: 100), pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik. Dalam interaksi tersebut banyak sekali faktor yang mempengaruhinya, baik faktor internal yang datang dari dalam individu maupun faktor eksternal yang datang dari lingkungan.

Menurut Mulyasa (2003: 100) umumnya pelaksanaan pembelajaran mencakup tiga hal yaitu *pre-test*, *treatment* dan *post-test*. Dari ketiga hal tersebut bila dijelaskan adalah berikut ini :

a. *Pre-test* (Tes Awal)

Secara umum pelaksanaan proses pembelajaran dimulai dengan diadakannya *pre-test*. *Pre-test* ini memiliki banyak kegunaan dalam menjajagi proses pembelajaran yang akan digunakan. Oleh karena itu, *pre-test* memegang peranan yang cukup penting dalam proses pembelajaran.

b. *Treatment*

Treatment disini dimaksudkan sebagai kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran, yakni bagaimana tujuan-tujuan belajar direalisasikan melalui modul. Proses pembelajaran perlu dilakukan dengan tenang dan menyenangkan, hal tersebut tentu saja menuntut aktivitas dan kreativitas guru dalam menciptakan lingkungan yang kondusif. Proses pembelajaran dikatakan efektif apabila seluruh peserta didik terlibat secara aktif, baik mental, fisik maupun sosialnya. Kualitas pembelajaran dapat dilihat dari segi proses dan segi hasil pembelajaran.

c. *Post-test*

Pada umumnya, pelaksanaan pembelajaran diakhiri dengan diadakannya *post-test*. Sama halnya dengan *pre-test*, *post-test* juga memegang peranan penting dalam proses pembelajaran.

Pengertian Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK)

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, dkk. 2013: 2).

Pengertian Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan, Olahraga dan Kesehatan

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya “*feeling*” dan didahului dengan tanggapan terhadap adanya tujuan untuk membantu peserta didik agar dapat belajar dengan baik yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Sehingga motivasi belajar siswa dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan adalah suatu keinginan yang kuat untuk bisa mengetahui, memahami, serta mampu mengeksplorasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan agar bisa tercapai tujuannya.

METODE

Jenis penelitian yang digunakan penulis adalah eksperimen semu, dengan pendekatan kuantitatif.

Penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2012: 72). Ada 4 ciri dalam penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*), adanya mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Penelitian ini tidak memenuhi ke 2 ciri dari 4 ciri yaitu tidak adanya random dan kelompok kontrol. Maka penelitian ini dikatakan sebagai eksperimen semu karena dalam penelitian ini hanya memenuhi dua ciri yakni perlakuan dan ukuran keberhasilan. Desain penelitian merupakan sebuah rancangan bagaimana suatu penelitian akan dilakukan. Rancangan tersebut akan digunakan oleh calon peneliti untuk mendapatkan jawaban terhadap pertanyaan-pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan oleh penulis. Dalam sebuah desain penelitian biasanya dijelaskan bagaimana data/ informasi dikumpulkan, mekanisme kontrol dilakukan, dan upaya meningkatkan tingkat validitas peneliti (Maksum, 2012: 95). Desain pada penelitian yang telah digunakan adalah desain eksperimen. Penelitian ini menggunakan perbandingan hasil distribusi data, yaitu pengambilan data dengan *pre-test* dan *post-test* dari satu kelompok sampel saja. (*one group pretest posttest design*). Variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah: 1). Variabel bebas : Permainan kecil, 2). Variabel terikat : Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen angket motivasi. Angket adalah serangkaian pernyataan yang digunakan untuk menangkap informasi baik menyangkut fakta maupun pendapat (Maksum, 2012: 130).

Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket motivasi belajar yang mengadopsi dari peneliti terdahulu Amin Nur Rahman tahun 2013 yang berjudul “Motivasi siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan”, yang telah dilakukan uji validitas dan reliabilitas. Yang memiliki hasil uji validitas = 0,946 dan uji reliabilitas = 0,957 dengan pengisian angket “ya” dan tidak”.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Setelah didapatkannya hasil tes kemampuan motorik berupa data *pre-test* dan data *post-test* yang kemudian data diolah menggunakan perhitungan manual dan SPSS (*Statistical Package For Social Science*) 20 sehingga nantinya data ini dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya, maka pada bab ini akan disajikan dalam bentuk data deskriptif.

Deskripsi Data

Tabel 1 Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test

Deskripsi	Pre-test	Post-test	Selisih
Rata-rata	133,93	131,98	1,95
Standar Deviasi	11,702	12,193	-0,491
Varian	136,946	148,658	-11,712
Nilai Minimum	108	107	1
Nilai Maksimum	163	159	4
Peningkatan	-1,45%		

Berdasarkan hasil analisis Tabel 1 di atas, maka telah tercantum hasil data yang diperoleh sebelum diberikan perlakuan penerapan permainan kecil (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 133,93 dengan standar deviasi 11,702, varian sebesar 136,946 dengan nilai minimum yaitu 108 dan nilai maksimumnya adalah 163.

Sedangkan hasil data yang diperoleh sesudah diberikan perlakuan penerapan permainan kecil (*pre-test*) yaitu didapat jumlah skor rata-rata sebesar 131,98 dengan standar deviasi 12,193, varian sebesar 148,658 dengan nilai minimum yaitu 107 dan nilai maksimumnya adalah 159.

Dari hasil Tabel 1 tersebut diketahui bahwa tidak ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam PJOK sebelum dan sesudah diberi perlakuan dengan penerapan penerapan permainan kecil. Penerapan permainan kecil yang diberikan kepada siswa menunjukkan penurunan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK sebesar -1,45 %. Jadi, dapat dikatakan bahwa dengan penerapan permainan kecil tidak mempengaruhi motivasi belajar siswa dalam PJOK.

Syarat Uji Hipotesis

Tabel 2 Tabel Pengujian Normalitas

Deskripsi	Pre-test	Post-test
N	42	42
Mean	133,93	131,98
P-Value	0,928	0,973
Keterangan	(p) > α = 0,05	(p) > α = 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 Ho diterima yang berarti bahwa data memenuhi asumsi normal. Sehingga data penelitian tersebut layak digunakan untuk penelitian selanjutnya.

Pengujian Hipotesis

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji-T

No	Variabel	T _{hitung}	T _{tabel}	Sig. (2-tailed)	Ket
1	Pre-test dan Post-test	1,026	1,677	0,311	Tidak ada pengaruh

Berdasarkan pada tabel.3 menunjukkan bahwa hasil uji t *pre-test* dan *post-test* mempunyai nilai t_{hitung} sebesar $1,026 \leq t_{tabel} 1,677$ dengan $Sig = 0,311 \geq \alpha = 0,05$ yang sesuai dengan kriteria pengujian. Hal ini berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak, sehingga tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa pada siswa kelas V SDN Babatan 5 Surabaya.

Pembahasan

Pembahasan ini akan membahas penguraian penelitian tentang penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK, yang dilakukan pada siswa kelas V SDN Babatan 5 Surabaya. PJOK memiliki peran 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 kebugaran jasmani kepada para siswa.

Oleh karena itu, dalam rangka menumbuhkan peningkatan motivasi belajar siswa diperlukan beberapa permainan kecil 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.

Berdasarkan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) dan perhitungan manual dari hasil *pre-test* dan *post-test* dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Babatan 5 Surabaya, dapat dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 1,026 \leq t_{tabel} 1,677$ dengan $Sig = 0,311 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Dari hasil penelitian di lapangan terdapat beberapa faktor yang menyebabkan tidak adanya pengaruh dalam penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK antara lain saat melakukan *treatment* banyak siswa yang melanggar peraturan permainan disebabkan oleh kurang detailnya

guru saat menjelaskan mengenai peraturan permainan, siswa lebih senang bermain sendiri sehingga kurang fokus saat mengikuti *treatment* karena kemungkinan siswa merasa kesulitan dengan permainan yang telah diterapkan, waktu yang diberikan terlalu singkat sehingga materi tidak tersampaikan secara rinci, cuaca yang lebih panas pada saat proses pembelajaran sehingga siswa tidak maksimal dalam melakukan gerak. Dengan adanya permainan yang baru diharapkan siswa menjadi senang dan tidak merasa bosan dengan permainan yang selalu diberikan seperti permainan bola kasti.

Dari penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh dalam permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas V di SDN Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan SPSS (*Statistical Package For Sosial Science*) dan perhitungan manual dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas V SDN Babatan 5 Surabaya, dapat dibuktikan dari nilai $t_{hitung} 1,026 \leq t_{tabel} 1,677$ dengan $Sig = 0,311 \geq \alpha = 0,05$ yang berarti menunjukkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak.

Saran

Permainan kecil harus lebih diperkenalkan sebagai materi pembelajaran PJOK bagi para guru pengajar, dalam usaha untuk meningkatkan pengetahuan tentang materi permainan kecil dalam pembelajaran di sekolah, khususnya pelajaran PJOK.

Agar mendapatkan hasil yang maksimal, peneliti selanjutnya harus memastikan bahwa siswa mengerti permainan kecil dan guru harus menyampaikan materi dengan jelas sampai siswa paham dan bisa melakukan permainan kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- Departemen Pendidikan Nasional. 2010. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Edisi Kelima. Jakarta: Tim Pustaka Phoenix
- Harsuki. 2003. *Perkembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2013. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial, dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.

Maksum, Ali. 2011. *Psikologi Olahraga: Teori dan Aplikasi*. Surabaya: Unesa University Press.

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

Mulyasa, E. 2003. *Kurikulum Berbasis Kompetensi: Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Rahman, Amin Nur. 2004. *Motivasi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri II Grenggeng Kecamatan Karanganyar Kabupaten Kebumen Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan*. *Skripsi* tidak diterbitkan. Yogyakarta: JPO FIK UNY.

Santrock, John W. 2004. *Psikologi Pendidikan Edisi Kedua*. Jakarta: Kencana.

Sardiman, A.M. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali

Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Direktorat Jendral Perguruan Tinggi.

Sugiyono, 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif*. Jakarta: Alfabeta.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain Untuk D2 PGSD Penjaskes*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan tenaga kependidikan 1992.

UU RI no. 20.2003. *Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta.

Uno, Hamzah B. 2011. *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.