

PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN PADA SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 JOMBANG

Bagas Tiar Widigda*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*bagaswidigda16060464146@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Permainan kecil ialah permainan yang bukan menggunakan peraturan baku, baik dari peraturan permainan, alat yang dipakai, ukuran lapangan ataupun waktu yang digunakan. Motivasi belajar ialah dorongan dari dalam diri (internal) ataupun luar diri (eksternal) pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Penelitian ini memiliki tujuan yaitu: 1) Untuk mengetahui pengaruh pemberian permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang; 2) Untuk mengetahui besarnya pengaruh pemberian permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang. Desain penelitian berikut memakai *one group pretest-posttest design*. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang yang berjumlah 64 siswa dengan pemilihan sampel menggunakan *cluster random sampling*. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa adanya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Hal tersebut diketahui dari hasil pengujian hipotesis pada kelompok eksperimen memperlihatkan bahwasanya nilai $\text{sig } 0,148 > 0,05$ dengan peningkatan yang telah dihitung dan hasilnya yaitu meningkat sebesar 1,81%.

Kata Kunci: permainan kecil; motivasi belajar; pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan

Abstract

Small game is a game that does not have standard rules, both from the rules of the game, the tools used, the size of the field and the time used. Learning motivation is encouragement from within (internal) and outside self (external) to students who are learning to make changes in behavior. This study has the following objectives: 1) To determine the effect of providing small games on students' learning motivation in learning physical education, sports and health in class X students of SMA Negeri 1 Jombang; 2) To find out the magnitude of the effect of providing small games on students' motivation in learning physical education, sports and health in class X students of SMA Negeri 1 Jombang. This research design uses one group pretest-posttest design. The population of this research is 64 students of grade 1 of SMA Negeri 1 Jombang, with a sample selection using cluster random sampling. Based on the results of this study note that the influence of the application of small games on student learning motivation in learning physical education, sports and health. Proven from the results of testing the hypothesis in the experimental group showed that the value of $\text{sig } 0.148 > 0.05$ with an increase in the that has been calculated and the result is increased by 1.81%.

Keywords: small games; student learning motivation; sport physical education and health

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari manusia tentu dekat dengan pendidikan, pendidikan amat berperan penting terkhusus guna mewujudkan manusia serta generasi penerus bangsa yang lebih berkembang, maju, serta memiliki kualitas yang baik. Tujuan pendidikan ialah satu di antara beberapa komponen pendidikan yang penting, dikarenakan akan memberi arahan pada tahapan

aktivitas pembelajaran. Seluruh aktivitas belajar mengajar ataupun aktivitas pendidikan ditujukan untuk meraih tujuan pembelajaran. Pendidikan biasa diartikan selaku suatu langkah untuk meningkatkan kualitas kehidupan supaya dapat mengetahui dan memahami serta menjadi lebih kritis dengan keadaan apapun. Berdasarkan Undang-undang nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu: "Pendidikan ialah usaha sadar serta terencana guna mewujudkan

suasana belajar serta proses pembelajaran supaya siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya guna mempunyai kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan juga keterampilan yang dibutuhkan diri sendiri, masyarakat, bangsa serta negara".

Sebagaimana yang diketahui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan ialah suatu mata ajar yang diberi kepada sebuah jenjang sekolah tertentu yang berupa satu di antara beberapa bagian-bagian dari pendidikan keseluruhan yang memberikan prioritas pada aktivitas jasmani serta pembinaan hidup sehat guna pertumbuhan serta mengembangkan jasmani, mental, sosial, serta guna meraih tujuan olahraga yakni meningkatkan kebugaran jasmani siswa. PJOK ialah satu di antara beberapa pembelajaran yang banyak digemari oleh siswa-siswi di semua jenjang sekolah.

Menurut hasil observasi yang pernah dilaksanakan oleh peneliti tanggal 09 Oktober 2019 melakukan wawancara dengan Bapak Drs. Mujiyono M.Pd, selaku guru PJOK di SMA Negeri 1 Jombang dan kegiatan Pengenalan Lapangan Persekolahan penulis menyatakan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK masih kurang antusias, sebab berbagai karakter siswa itu berbeda, ada beberapa anak yang mengikuti pembelajaran dengan baik dan sungguh-sungguh ada juga yang suka duduk-duduk, bergurau dan mengobrol sendiri dengan temannya. Pemberian materi yang kurang inovasi dan variasi dalam pembelajaran PJOK membuat motivasi belajar siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK menurun. Oleh sebab itu permainan kecil digunakan dalam pembelajaran PJOK sebab menyangkut dengan kompetensi dasar dan indikator juga supaya siswa menjadi senang dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran dan termotivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK menjadi meningkat.

Menurut Hartati dkk. (2013:27), permainan kecil ialah sebuah wujud permainan yang bukan menggunakan peraturan yang baku, baik dalam aturan permainan, media yang dipakai, ukuran lapangan, ataupun waktu permainan. Permainan bisa diberikan penyesuaian yang setara dengan kondisi, situasi, serta keadaan yang terdapat ketika aktivitas bermain dilakukan. Permainan yang dipilih yaitu menjala ikan versi 1 dan 2, rajawali mengejar anak ayam, dan mencuri harta karun. Dalam permainan tersebut mempunyai kelebihan dibandingkan dengan permainan yang lain yaitu adanya nilai karakter kerjasama, kekompakan, dan tanggung jawab.

Menurut Uno (2011:23), motivasi belajar ialah dorongan dari dalam diri (internal) maupun luar diri (eksternal) peserta didik yang sedang melakukan pembelajaran guna mewujudkan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator ataupun unsur yang

menunjang. Menurut Robbins (dalam Widodo, 2017:897), motivasi selaku tahapan yang memberikan penjelasan akan intensitas, arah, serta ketekunan sebuah individu guna meraih tujuan. Berdasarkan Gardner and Lambert (dalam Tuan 2012:430), motivasi sangat penting di sekolah karena pengaruhnya yang kuat pada pembelajaran siswa karena motivasi adalah kunci untuk prestasi belajar siswa. Terdapat 2 macam motivasi, yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik ialah motivasi yang tergolong pada situasi belajar dan memenuhi kebutuhan serta tujuan peserta didik. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang diakibatkan oleh faktor dari luar situasi belajar.

Berdasarkan Tella (dalam Siddique dkk., 2011:732), motivasi seperti tahapan psikologi yang lain yaitu persepsi, sikap, belajar dan lain-lainnya. Menurut Ullah (2013:90), motivasi adalah media terpenting dan prasyarat wajib yang memprovokasi pemikiran kritis di kalangan siswa. Dalam hal tersebut siswa membutuhkan motivasi dari orang lain untuk melakukan suatu usaha dan mencapai tujuan yang diinginkan. Dari uraian tersebut maka peneliti memberikan alternatif penyelesaian permasalahan dengan penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang.

METODE

Penelitian ini merupakan jenis eksperimen murni menggunakan pendekatan kuantitatif. Berdasarkan Maksun (2018:79), penelitian eksperimen ialah penelitian yang dilaksanakan dengan ketat guna tahu akan hubungan sebab akibat di antara variabel. Sebuah penelitian dikatakan eksperimen murni jika memenuhi 4 hal yakni memberikan perlakuan (*treatment*), menggunakan mekanisme kontrol, adanya *random* ketika memperoleh subjek serta adanya ukuran keberhasilan (*pre-test, post-test*). Desain penelitian yang dipakai ialah *randomized control group pre-test post-test design*. Kelebihan desain berikut adanya kelas kontrol serta *pre-test post-test* yang bisa mencari tahu secara pasti perbedaan hasil akibat adanya perlakuan dan tidak adanya perlakuan pada kelas kontrol. Waktu pelaksanaan penelitian ini adalah 3 (tiga) kali pertemuan dengan durasi 2x45 menit tiap pertemuan. Dalam kelompok eksperimen diberikan *treatment* berupa permainan kecil, sedangkan dalam kelompok kontrol menyesuaikan dengan materi pada pertemuan tersebut yaitu bola basket yang diajarkan oleh guru PJOK. Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 1 Jombang.

Populasi penelitian ini seluruh siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang yang berjumlah 273 siswa dari 9 kelas. Teknik *sampling* pada penelitian berikut memakai *cluster random sampling*. Teknik *sampling* berikut yang

dipakai bukanlah perorangan namun kelompok yang digunakan kelompok yang dipakai guna melakukan penentuan sampel jika objek yang hendak dilakukan penelitiannya maupun sumber data amat meluas, contohnya penduduk dari sebuah Negara, Provinsi, Kota/Kabupaten, Kecamatan (Sugiyono, 2015:83). Sampel penelitian ialah kelas X IPA 2 berjumlah 34 selaku kelompok eksperimen, sedangkan kelas X IPA 1 berjumlah 30 selaku kelompok kontrol.

Angket yang digunakan pada penelitian berikut memakai angket motivasi mengikuti pembelajaran sepak bola yang mengadopsi dari penelitian terdahulu Novitasari (2019), yang telah dilakukan uji coba angket di SMK Yapalis Krian Sidoarjo yang mendapatkan hasil uji angket validitas = 0,2015 – 0,6269 serta uji reliabilitas = 0,952. Teknik analisis data menggunakan analisis rata-rata (mean), standar deviasi, uji varian, uji normalitas, uji homogenitas, uji beda dan persentase peningkatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penyajian deskripsi data berupa data yang telah didapatkan dari penelitian tentang motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan sebelum serta setelah menerapkan permainan kecil.

Tabel 1. Deskripsi Data Pre-test dan Post-test

Kelompok	Test	Mean	SD	Min	Max
Eksperimen	Pre	163,03	17,206	126	200
	Post	163,03	15,42	131	189
Kontrol	Pre	158,62	14,42	136	189
	Post	161,5	15,055	128	193

Dari tabel 1 tersebut dapat diketahui hasil data *pretest* motivasi belajar yang diperoleh pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol tidak jauh berbeda, namun setelah diberikan perlakuan pada kelompok eksperimen hasil yang diperoleh meningkat dari pada hasil yang diperoleh oleh kelompok kontrol yang tidak diberikan perlakuan.

Tabel 2. Uji Normalitas Distribusi Data Pre-test dan Post-test

Kelompok	Test	Kolmogorov-smirnov		Shapiro-wilk	
		Statistic	Sig.	Statistic	Sig.
Eksperimen	Pre	0,137	0,109	0,960	0,246
	Post	0,167	0,057	0,947	0,100
Kontrol	Pre	0,105	0,200	0,963	0,375
	Post	0,091	0,200	0,979	0,802

Diketahui pada tabel di atas nilai signifikansi (Sig) pada seluruh data baik uji *Kolmogorov-smirnov* ataupun uji *Shapiro-wilk* > 0,05, sehingga bisa dibuat kesimpulan data penelitian distribusi normal. Karena sudah normal, selanjutnya akan dilakukan uji beda menggunakan

statistik parametrik (uji *paired sample t test* serta uji *independent sample t test*) untuk melakukan analisis data penelitian.

Tabel 3. Uji Homogenitas Distribusi Data Post-test

Motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK	Based on mean	0,961

Diketahui pada tabel 3 nilai signifikansi (Sig) *Based on mean* ialah 0,961 > 0,05, maka bisa dituliskan kesimpulan bahwasanya varian data *post-test* kelas eksperimen serta *post-test* kelas kontrol ialah sama satu syarat (tidak mutlak) dan uji *independent sample t test* sudah terpenuhi.

Tabel 4. Paired Sample T Test Distribusi Data Pre-test dan Post-test

Paired Samples Test		
Pair 1	Pre-Test Eksperimen – Post-Test Eksperimen	0,148
Pair 2	Pre-Test Kontrol – Post-Test Kontrol	0,090

Pada *pair 1* didapatkan nilai Sig.(2-tailed) yakni 0,148 > 0,05 sehingga bisa ditarik kesimpulan terdapat perbedaan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk *pre-test* kelas eksperimen dengan *post-test* kelas eksperimen (penerapan permainan kecil). Pada *pair 2* diperoleh nilai Sig.(2-tailed) yakni 0,90 > 0,05 sehingga bisa ditarik kesimpulan terdapat perbedaan terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan untuk *pre-test* kelas kontrol dengan *post-test* kelas kontrol.

Tabel 5. Independent Sample Test Distribusi Data Post-test

Independent Samples Test		
Motivasi belajar siswa pembelajaran PJOK	Equal variances assumed	0,690
	Equal variances not assumed	0,689

Dapat dilihat pada tabel di atas Sig. 0,690 > 0,05 maka bisa diartikan ada pengaruh motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga penerapan permainan kecil dengan pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan biasa.

Tabel 6. Persentase Pre-Test dan Post-Test Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Kelompok	M_D	M_{pre}	Persentase
Kontrol	2,76	158,62	1,72 %
Eksperimen	2,88	163,03	1,81 %

Berdasarkan tabel di atas peningkatan pada kelompok eksperimen lebih banyak yaitu 1,81% dibandingkan dengan kelompok kontrol yang mengalami peningkatan 1,72%. Hasil tersebut mengalami sama-sama

peningkatan pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dikarenakan dalam pemberian *treatment* pada kelompok eksperimen hanya dilakukan dengan (tiga) kali pertemuan yaitu menggunakan permainan kecil menjala ikan, rajawali mengejar anak ayam, dan mencuri harta karun. Sedangkan pada kelompok kontrol yaitu pembelajaran yang diajarkan sesuai dengan materi pada pertemuan tersebut yaitu bola basket yang diajarkan oleh guru PJOK SMAN 1 Jombang, dimana materi bola basket yaitu olahraga yang menyenangkan. Permainan kecil dapat diterapkan dalam proses pembelajaran yang membuat siswa dalam proses belajar menjadi senang, tidak membosankan, dan membuat motivasi belajar siswa meningkat. Berdasarkan pembahasan di atas dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan kecil berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang dan mengalami peningkatan motivasi belajar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMA Negeri 1 Jombang ($\text{sig} > 0.05$).
2. Berdasarkan penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK data yang didapatkan dilaksanakan perhitungannya yakni memberikan peningkatan sebesar 1,81%.

Saran

Adapun beberapa saran yang ditujukan kepada beberapa pihak menurut tahapan serta hasil penelitian yang telah dilaksanakan ialah:

1. Guru PJOK supaya memberi pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat menjadikan siswa menjadi senang serta memiliki motivasi guna mengikuti pembelajaran PJOK.
2. Siswa supaya selalu bersemangat serta aktif ketika mengikuti pembelajaran PJOK ataupun pembelajaran yang lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2013). *Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik keterampilan sosial dan emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.

Novitasari, F. D. (2019). Penerapan Small Sided Games Terhadap Hasil Belajar Passing dan Motivasi Siswi Mengikuti Pembelajaran Sepakbola. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 7(1), 85-88.

Siddique, A., Aslam, H. D., Khan, M., & Fatima, U. (2011). Impact of Academic Leadership on Faculty's Motivation and Organizational Effectiveness in Higher Education System. *International Journal of Academic Research*, 3(3), 730-737.

Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, cv.

Tuan, L. T. (2012). An Empirical Research into EFL Learners' Motivation. *Theory & Practice in Language Studies*, 2(3), 430-439.

Ullah, M., Sagheer, A., Sattar, T., & Khan, S. (2013). Factors Influencing Students Motivation to Learn in Bahauddin Zakariya University, Multan (Pakistan). *International Journal of Human Resource Studies*, 3(2), 90-108.

Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003. *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Sekretariat Negara.

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

Widodo, D. S. (2017). Pengaruh Budaya Organisasi, Kepemimpinan dan Kompensasi Melalui Motivasi Kerja terhadap Kinerja Pegawai. *Jurnal Manajemen Motivasi*, 13(2), 896-908.