

PENGARUH MODIFIKASI TONNIS TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PJOK

Serly Nur Putri *, Advendi Kristiyandaru

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

Universitas Negeri Surabaya

*serlyputri160604640174@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) mempunyai praktik orientasi pada perkembangan aspek psikomotor siswa. Tujuan penelitian ini yakni untuk mengetahui motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto terhadap modifikasi permainan tonnis dalam pembelajaran PJOK. Metode pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif dengan menggunakan bantuan SPSS 2.4. Populasi pada penelitian ini yakni siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto. Pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*, responden berjumlah 20 siswa. Instrumen penelitian ini menggunakan Skala Liker. Analisis data menggunakan mean, standart deviasi dan variasi. Hasil dari penelitian ini yakni motivasi belajar siswa dengan rata-rata sebanyak 82%. Maka dapat disimpulkan motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto tergolong sangat tinggi terhadap modifikasi tonnis dalam pembelajaran PJOK. Dikarenakan permainan tonnis sangat mudah untuk dimainkan sekaligus dengan harga alat yang relatif terjangkau.

Kata Kunci: belajar; motivasi; modifikasi; tonnis

Abstract

Physical Education Learning Sports and Health (PJOK) has an orientation practice on the development of psychomotor aspects of students. The purpose of this research is to find out the motivation of learning students of SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto against modification of tonsnis games in PJOK learning. The method in this study used a type of quantitative research using the help of SPSS 2.4. The population in this study was grade XI students of SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto. Taking samples using Purposive Sampling, respondents numbered 20 students. This research instruments using the Liker Scale. Data Analysis using Max, Standart Deviation and Variations. The result of this study is the motivation of students learning with an average of 82%. So it can be concluded that the motivation of learning students of SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto is classified as very high against tonnis modification in PJOK learning. Because tonnis game is very easy to play at once with a relatively affordable tool price.

Keywords: education; motivation, modification, tonnis

PENDAHULUAN

Pendidikan yakni dasar yang sangat penting dalam memajukan kehidupan manusia, karena pendidikan bisa mempengaruhi kualitas hidup (Wiens *et al.*, 2014). Maka, untuk meningkatkan kualitas hidup diperlukan pengajar profesional yang mampu mendidik dengan metode, strategi, teknik mengajar serta mampu menguasai dan mempergunakan Ilmu Pengetahuan Teknologi (Bhetharem *et al.*, 2020). Mengembangkan potensi siswa untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara. Penggunaan media yang belum dimanfaatkan dalam suatu kegiatan maka membuat proses

pembelajaran menjadi monoton dan membosankan (Haugh & Watkins, 2016). Salah satu faktor internal yang sangat penting dalam mempengaruhi prestasi siswa yakni motivasi belajar (Soedjatmiko, 2015). Pendidikan adalah peran yang sangat penting bagi setiap manusia, karena pendidikan sangat mempengaruhi dalam kualitas hidup (Komarudin, 2015). Oleh sebab itu, dalam pendidikan juga membutuhkan seorang pengajar yang professional. Salah satu bagian dari suatu pendidikan yaitu mata pelajaran PJOK. Pada permendiknas No. 22 tahun 2006 sebagai landasan hukum operasional Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) yang diajarkan di sekolah memiliki peran yang penting untuk peserta

didik agar terlibat secara langsung dalam berbagai pengalaman pada saat belajar. Tujuan pendidikan jasmani yaitu dapat meningkatkan perkembangan melalui media dalam melakukan aktivitas di luar dan di dalam ruangan. Olahraga yakni sangat penting untuk kebugaran siswa pada saat belajar mengajar pelajaran PJOK (Wibowo, 2017).

Motivasi yakni dikatakan sebagai penggerak tingkahlaku ke arah tujuan yang didasari dengan adanya suatu kebutuhan yang sangat berperan dalam pembelajaran (Babenco & Mosewich, 2017). Dan juga motivasi dapat diartikan sebagai bagian dari suatu kegiatan yang sangat erat hubungannya dengan tingkahlaku setiap individu (Bernal *et al.*, 2012). Karena dengan adanya motivasi yang sangat kuat pada setiap individu tersebut maka pada saat melakukan kegiatan akan mencapai keberhasilan dan tercapainya tujuan dari suatu kegiatan tersebut (Pujiyanto, 2014). Kurangnya pemahaman terhadap sesuatu yang belum pernah dipelajari ataupun dilakukan, terutama kegiatan praktek maka akan muncul suatu kebosanan dan kurangnya motivasi (Auger *et al.*, 2010). Belajar ialah mempelajari sesuatu, maka sebab itu dalam motivasi belajar indikasinya rendah yang sering dijumpai pada setiap siswa (Jusuf & Raharja, 2019). Salah satu yang diajarkan dalam pendidikan jasmani adalah cabang olahraga. Permainan bola kecil yakni permainan olahraga yang menggunakan alat permainan berupa bola kecil. Permainan bola kecil, terdapat banyak macam dari cabang olahraga permainan bola kecil, diantaranya: bola tangan, tenis meja, tenis lapangan, tonnis, bulutangkis dan lain sebagainya.

Tennis yakni cabang olahraga permainan penggabungan antara badminton dan tenis (Purnomo, 2014). Permainan ini menggunakan bola kecil dengan seukuran bola tenis tetapi memiliki tekanan udara yang sangat kurang atau lebih lembut dan lebih ringan, dengan maksud agar pantulan bola tidak keras dan laju bola menjadi lambat atau tidak cepat seperti bola yang digunakan permainan tenis pada umumnya. Permainan tonnis menggunakan alat pemukul yakni *Paddle* yang terbuat dari kayu, yang dilakukan oleh satu atau dua pemain yang saling berhadapan dalam lapangan. Peraturan permainan tonnis hampir sama dengan cabang olahraga tenis dengan lapangan berbentuk empat persegi panjang dengan ukuran yang sama dengan lapangan bulutangkis atau badminton yakni dengan panjang 13,40 meter dan lebar 6,10 meter. Pada penelitian ini peneliti memodifikasi permainan tonnis yakni pada alat pemukul atau *paddle* dengan menggunakan raket plastik dan memodifikasi lapangan pada permainan tonnis menggunakan lapangan mini tenis. Olahraga tonnis ini cabang olahraga yang dikatakan olahraga yang baru pada siswa SMA Negeri 1 Bangsal Mojokerto, tonnis yakni cabang olahraga yang dimainkan

dengan menggunakan pemukul yang terbuat dari kayu atau *paddle* dengan bola kecil (Supriyatno, 2020). Permainan tonnis ini hampir sama dengan sistem permainan tenis.

Maka perlu semangat dalam melakukan sesuatu atau memulai suatu harus menanamkan jiwa yang positif dalam melakukan suatu hal. Pada pembelajaran PJOK di SMAN 1 Bangsal terkendala dengan tidak adanya peralatan tonnis oleh karena itu peneliti memodifikasi peralatan tonnis pada alat pemukul aau *paddle* menggunakan raket plastik dan menggunakan lapangan mini tenis. Maka peneliti tertarik untuk meneliti mengenai Pengaruh Modifikasi Tonnis Terhadap Motivasi Belajar PJOK.

METODE

Pada penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. penelitian ini bertujuan untuk memberikan gambaran terhadap suatu objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi, yang berbentuk angket (Maksum, 2018). Metode yang digunakan pada penelitian ini ialah metode Angket Kuesioner dengan menggunakan skala likert teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Populasi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Bangsal. Dengan sampel peserta didik SMA Negeri 1 Bangsal sebanyak 20 peserta didik. Penelitian ini untuk mengumpulkan data menggunakan angket atau kuesioner melalui *google form*. Instrumen penelitian pada penelitian ini menggunakan Angket motivasi yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari penelitian terdahulu, yaitu (Rizki, 2014) yang telah diuji validasi dan reliabilitas, Dan memiliki hasil uji validitas=0,2015-0,6269 dan uji reliabilitas=0,9099. Teknik analisis data menggunakan skala likert sebagai berikut:

Tabel 1. Skala Likert Angket Pertanyaan Positif dan Negatif

Pertanyaan		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

(Maksum, 2018)

Sedangkan untuk mengetahui jumlah jawaban dari responden melalui persentase dengan menggunakan SPSS 2.4 dengan menggunakan *deskrtive statics* dengan kategori sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Persentase Responden

Kategori	Skor
Sangat Baik	80 – 100
Baik	65 – 79
Cukup	55 – 64
Kurang Baik	45 – 54
Tidak Baik	0 – 44

(Permana, 2019)

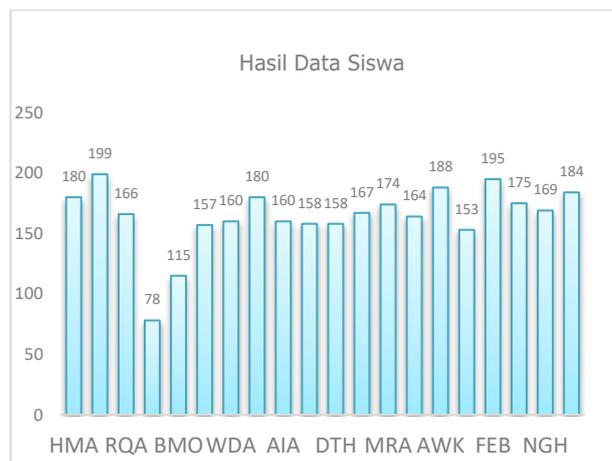
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil pada penelitian ini yang yang berjudul survei motivasi belajar siswa terhadap modifikasi permainan tonnis pada siswa SMA Negeri 1 Bangsal Kabupaten Mojokerto. Hasil analisis dan deskripsi yang diperoleh dari hasil angket responden data. Tujuan dari deskripsi data yakni untuk mengetahui jumlah data, ukuran rata-rata (mean) dan standar deviasi dari masing-masing data. Adapun nilai yang didapatkan pada tabel di bawah ini.

Tabel 3. Deskripsi Data Hasil Perolehan Data Tentang Pengaruh Modifikasi Tonnis.

Data	Mean	Min	Max	Std. Deviasi	Varian
Hasil perolehan	82,00	78	195	4,685	21,949

Berdasarkan hasil data yang diperoleh, dapat diketahui hasil perolehan data yakni dengan nilai rata-rata yang dinyatakan sangat tinggi maka dapat dikategorikan Sangat Baik. Hal ini dapat dilihat dari tabel 1. Maka dapat dikatakan siswa SMA Negeri 1 Bangsal sudah sangat termotivasi terhadap modifikasi terhadap permainan tonnis dapat dibuktikan pada hasil analisis data. Motivasi mempunyai peranan yang sangat penting dalam pendidikan dan olahraga, dikarenakan dengan tinggi nya motivasi siswa dalam melakukan kegiatan maka kegiatan belajar mengajar akan lebih efektif (Endrawan & Gunawan, 2017). Maka dari itu motivasi yang ada pada siswa akan sangat berpengaruh pada hasil belajar dari setiap individu siswa (Pangestuti & Raharjo, 2017). Setelah dilakukan deskripsi data langkah selanjutnya yakni dilakukan uji validitas dengan hasil data pada tabel. Dapat dilihat grafik dari survei motivasi siswa SMA Negeri 1 Bangsal dibawah ini:



Grafik 1. Hasil data Pengaruh Modifikasi Tonnis Pada Siswa



Grafik 2. Perolehan Hasil Siswa

Berdasarkan hasil perolehan diatas terlihat motivasi siswa dapat dikatakan sangat tinggi dengan ditarik hasil rata-rata maka sangat tingginya motivasi siswa terhadap modifikasi permainan tonnis dalam pembelajaran PJOK. Dengan metode permainan tonnis yakni permainan yang mudah untuk dilakukan, dengan harga alat yang cukup murah (Purnomo, 2014). Tingginya faktor perhatian terhadap olahraga tonnis, dikarenakan perhatian siswa yang tinggi untuk mengikuti perkembangan tonnis, menonton pertandingan tonnis, dan tingginya faktor perhatian terhadap guru dikarenakan perhatian siswa yang tinggi saat guru sedang memberikan dan menjelaskan materi olahraga tonnis. Hal ini terlihat ketika pembelajaran olahraga tonnis banyak siswa yang memperhatikan. Tingginya faktor perasaan siswa terhadap olahraga tonnis dikarenakan siswa yang merasa senang pada waktu mengikuti pembelajaran tonnis bukan hanya keterpaksaan dalam mengikuti kegiatan pembelajaran olahraga. Sedangkan tingginya faktor perasaan siswa terhadap pelatih atau guru dikarenakan guru mengajarkan tonnis dengan metode yang menyenangkan. sehingga siswa memperhatikan dan juga mengikuti perintah, petunjuk serta intruksi dari guru. Perhatian adalah pemusatan energi

psikis yang tertuju kepada suatu objek pelajaran atau dapat dikatakan sebagai banyak sedikitnya kesadaran yang menyertai aktivitas latihan (Supriyatno, 2020). Motivasi merupakan suatu dorongan yang timbul oleh adanya rangsangan dari luar maupun dalam sehingga seseorang berkeinginan untuk mengadakan perubahan tingkah laku atau aktivitas tertentu lebih baik dari keadaan sebelumnya (Pangestuti & Raharjo, 2017). Olahraga tonnis merupakan olahraga permainan yang dapat dimainkan baik anak usia dini baik usia dewasa. Dengan bermain tonnis tubuh akan menjadi sehat dan dapat mendukung tercapainya prestasi belajar. Selain itu olahraga tonnis merupakan salah satu olahraga sebagai sarana bermain, di mana anak-anak usia sekolah sering kali mengalami kejenuhan saat belajar dalam kelas sehingga diperlukan kegiatan bermain tersebut (Permana, 2019).

PENUTUP

Simpulan

Siswa terhadap modifikasi permainan tonnis dapat ditarik kesimpulan yakni motivasi belajar siswa SMA Negeri 1 Bangsal termasuk dalam kategori “Sangat Tinggi” dikarenakan siswa sangat menyukai modifikasi permainan tonnis yang sangat mudah untuk dimainkan, maka motivasi belajar siswa terhadap modifikasi permainan tonnis dikatakan sangat tinggi.

Saran

Adapun saran pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagi peneliti lain untuk bisa mengembangkan penelitian ini dengan baik untuk penelitian selanjutnya agar tidak terpaku hanya pada 20 sampel tetapi bisa dilakukan untuk memperoleh sampel yang lebih banyak lagi agar dapat mencakup seluruh siswa.
2. Bagi guru agar tercipta motivasi siswa yang tinggi, guru dapat menggunakan modifikasi permainan pada setiap pembelajaran agar siswa tidak mudah bosan dalam menerima pelajaran pada saat kegiatan belajar berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Auger, D., Fortier, J., Thibault, A., Magny, D., & Gravelle, F. (2010). Characteristics and Motivations of Sports Officials in the Province of Québec. *International Journal of Sport Management Recreation & Tourism*, 5(b), 29–50.
- Babenko, O., & Mosewich, A. (2017). In Sport and Now in Medical School: Examining Students' Well-Being and Motivations for Learning. *International Journal of Medical Education*, 8, 336, 78-85
- Bernal, J. C., Nix, C., & Boatwright, D. (2012). Sport Officials' Longevity: Motivation and Passion for the Sport. *International Journal of Sport Management, Recreation & Tourism*, 10, 28-39.
- Bhetharem, I. M., Mahardika, I. M. S. U., & Tuasikal, A. R. S. (2020). Tingkat Motivasi dan Model Aktivitas Jasmani Siswa dan Guru SMAN 2 Sumenep di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 445-449.
- Endrawan, I. B., & Gunawan, F. A. (2017). Survei Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 10(1), 13–22.
- Haugh, B. R., & Watkins, B. (2016). Tag Me, Tweet Me if You Want to Reach Me: An Investigation Into How Sports Fans Use Social Media. *International Journal of Sport Communication*, 9(3), 278–293.
- Jusuf, J. B. K., & Raharja, A. T. (2019). Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa Program Studi Pendidikan Olahraga Universitas Muhammadiyah Kalimantan Timur terhadap permainan tonnis. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(2), 70–79.
- Komarudin, S. (2015). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Implementasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Menengah Pertama: Studi Deskriptif Presentase pada Mata Pelajaran IPA di SMP Negeri se-Kecamatan Lembang. *Skripsi*, Universitas Pendidikan Indonesia.
- Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga (edisi kedua)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pangestuti, W., & Raharjo, A. (2017). Survei Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Aktivitas Permainan Tradisional (Tunagrahita). *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 6(1), 73–78.
- Permana, M. A. (2019). Survei Tingkat Pemahaman Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) SMK Kabupaten Klaten, Jawa Tengah Tentang Pencegahan dan Perawatan Cedera Olahraga. in UNY. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 51(1), 43-46
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86–92.
- Purnomo, E. (2014). Survei Minat Masyarakat Terhadap Permainan Tonnis di Kabupaten Demak. *ACTIVE: Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 3(5), 78-81.
- Rizki Wijanarko, D. W. I. (2014). Pengaruh Modifikasi Permainan Sepakbola Terhadap Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Studi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 2 Candi Sidoarjo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 2(3), 591-

594.

- Soedjatmiko, S. (2015). Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(2), 57–64.
- Supriyatno, B. (2020). Permainan Tonnis Untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Bermain Tenis. *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(2), 64-66.
- Wibowo, T. (2017). Survei Motivasi Belajar Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Sma/Ma/Smk Negeri Kelas XI Se-Kecamatan Kota Ponorogo. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(1),. 121-124.
- Wiens, K., Erdman, K. A., Stadnyk, M., & Parnell, J. A. (2014). Dietary supplement Usage, Motivation, and Education in Young Canadian Athletes. *International Journal of Sport Nutrition and Exercise Metabolism*, 24(6), 613–622.

