

PENERAPAN PERMAINAN KECIL ROUNDERS UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN PJOK SELAMA PANDEMI *CORONAVIRUS DISEASE (COVID-19)*

Devira Risky Pratiwi, Sasminta Christina Yuli Hartati

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

Universitas Negeri Surabaya

*devira.18011@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pelaksanaan berbagai jenis permainan kecil termasuk *rounders* mampu meningkatkan keinginan dan dorongan untuk melakukan sesuatu dari peserta didik dalam proses pembelajaran. Seiring bertambahnya keinginan dan dorongan tersebut, dapat dipastikan capaian akhir pembelajaran dapat bertambah. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan kecil *rounders* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK selama pandemi Covid-19. Jenis penelitian menggunakan *quasi experiment* dengan pendekatan kuantitatif. Desain penelitian menggunakan *one group pre-test post-test design*. Populasi penelitian adalah siswa kelas IX SMPN 5 Gresik dengan jumlah 10 kelas (IX-A hingga IX-J) dengan sampel siswa kelas IX-I sebanyak 32 siswa (25 perempuan dan 7 laki-laki) yang dipilih menggunakan teknik *Cluster Random Sampling*. Pengumpulan data dilakukan melalui *google form* angket motivasi belajar. Instrumen penelitian mengadopsi angket motivasi belajar Taufik (2017) dengan hasil uji reliabilitas 0,878 dan telah dinyatakan valid oleh konten validiti ahli. Analisis data menggunakan deskriptif statistik, uji normalitas, uji homogenitas dan *Paired Sampel T-Test*. Hasilnya adalah rata-rata tingkat motivasi belajar siswa saat *pre-test* sebesar 103,22, SD sebesar 10,478, tertinggi sebesar 122, terendah sebesar 69. Sedangkan saat *post-test* rata-rata tingkat motivasi belajar sebesar 103,78, SD sebesar 11,370, tertinggi sebesar 126, terendah sebesar 78. Distribusi data dinyatakan normal (*pretest* $p = 0,121 > 0,05$, *posttest* $p = 0,926 > 0,05$). Varian data dinyatakan homogen ($p = 0,420 > 0,05$). Nilai rata-rata dinyatakan meningkat sebesar 0,56 akan tetapi *T-Test* menunjukkan peningkatan tersebut tidak signifikan ($t = 0,341$, $p = 0,736 > 0,05$). Dari data-data tersebut, dapat disimpulkan bahwa permainan kecil *rounders* tidak berpengaruh untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK selama pandemi Covid-19.

Kata kunci: permainan kecil, *rounders*, motivasi belajar

Abstract

The implementation of various types of small games including *rounders* can increase the desire and encouragement to do something from students in the learning process. As the desire and encouragement increases, it is certain that the final achievement of learning can increase. The purpose of this study was to determine the effect of the small *rounders* game to increase students' learning motivation in PJOK learning during the Covid-19 pandemic. This type of research uses a quasi-experimental approach with a quantitative approach. The research design used a one group pre-test post-test design. The population of the study was grade IX students of SMPN 5 Gresik with a total of 10 classes (IX-A to IX-J) with a sample of 32 students in class IX-I (25 girls and 7 boys) selected using the Cluster Random Sampling technique. Data was collected through the google learning motivation questionnaire form. The research instrument adopted the Taufik learning motivation questionnaire (2017) with a reliability test result of 0.878 and has been declared valid by expert validity content. Data analysis used descriptive statistics, normality test, homogeneity test and Paired Sample T-Test. The result is that the average level of student learning motivation during the pre-test is 103.22, SD is 10.478, the highest is 122, the lowest is 69. Meanwhile, during the post-test the average level of learning motivation is 103.78, SD is 11.370, the highest was 126, the lowest was 78. The distribution of the data was normal (*pretest* $p = 0.121 > 0.05$, *posttest* $p = 0.926 > 0.05$). The data variance was declared homogeneous ($p = 0.420 > 0.05$). The average value was stated to increase by 0.56 but the T-Test showed that the increase was not significant ($t = 0.341$, $p = 0.736 > 0.05$). From these data, it can be concluded that the

small rounders game has no effect on increasing students' learning motivation in PJOK learning during the Covid-19 pandemic.

Keywords: small game, rounders, learning motivation

PENDAHULUAN

Sejak bulan Maret tahun 2020, Indonesia telah terkonfirmasi menjadi salah satu negara yang terinfeksi *Coronavirus Disease* (Covid-19). Cepatnya penyebaran serta penularan dari virus ini mampu meluluhlantakkan seluruh sistem kehidupan. Beberapa upaya yang telah dilakukan pemerintah guna menghentikan mata rantai Covid-19 diantaranya dengan menerapkan *Social Distancing* (menjaga jarak aman dalam radius minimal 2 meter), pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat hingga pemberian vaksin secara massal dan gratis bagi seluruh lapisan masyarakat.

Upaya diatas juga diterapkan dalam sektor pendidikan. Pemerintah memberikan kebijakan bagi para tenaga pendidik dan siswa untuk melakukan kegiatan belajar mengajar dari rumah atau biasa disebut dengan pembelajaran daring. Menurut Taufiq et al. (2021) pembelajaran yang menggunakan media *online* atau yang kerap disebut media dalam jaringan (daring) merupakan program penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Meskipun pembelajaran dilakukan secara daring, tujuan dan hakikat dari sebuah proses pembelajaran harus mampu dicapai dengan baik.

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem Pendidikan Nasional bahwa Pendidikan Nasional menurut Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk meningkatkan kemampuan dan mencetak karakter dan budaya bangsa yang berkualitas demi untuk mencerdaskan kehidupan negara, memiliki tujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta didik agar menjadi insan yang memiliki iman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bugar, berilmu, pandai berinteraksi, kreatif, mampu berdiri sendiri dan menjadi masyarakat yang demokratis dan memiliki tanggung jawab (Mendikbud, 2016). Proses belajar mengajar yang dilaksanakan berbasis jaringan (*online*) atau biasa disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) masih menjadi pilihan yang sangat dianjurkan pemerintah meskipun proses pembelajaran tak bisa dilakukan secara maksimal seperti saat proses pembelajaran luar jaringan (luring) atau tatap muka.

Meski PJJ masih menjadi pilihan yang sangat dianjurkan, sejalan dengan kebijakan yang telah dikeluarkan oleh

Menteri Pendidikan bahwa sekolah telah diijinkan untuk melakukan pembelajaran secara langsung menggunakan ketentuan terbaru diantaranya adalah cakupan pembelajaran secara langsung pada lembaga pendidikan sebanyak 50%. Oleh karenanya, lembaga pendidikan masih diwajibkan untuk melakukan PJJ dari tempat tinggal masing-masing peserta didik dan sesuai dengan ijin dari orangtua (Dewi, 2021).

Meskipun proses pembelajaran sudah boleh dilakukan secara tatap muka, hal tersebut tidak mudah untuk bisa diterima oleh seluruh siswa. Proses belajar secara daring yang sebelumnya sudah dilaksanakan selama kurang lebih hampir 2 tahun membuat kebiasaan belajar siswa menjadi lebih buruk, banyak siswa yang masih menyepelkan dan terlalu bersantai dalam mengikuti proses belajar mengajar. Terlalu fokus memegang dan bermain *gadget*, tidak semangat belajar, terlalu tergantung mencari jawaban pada internet, malas membaca dan kurangnya motivasi belajar menjadi beberapa dampak buruk yang terjadi dari proses pembelajaran daring. Kondisi tersebut peneliti amati selama melakukan kegiatan pengenalan lapangan persekolahan atau PLP di SMPN 5 Gresik.

Dalam proses pembelajaran daring maupun luring, guru memiliki peranan penting untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Motivasi diartikan menjadi sebuah kondisi dari dalam diri yang menghasilkan, mengarahkan dan memelihara kebiasaan sedangkan motivasi belajar berarti kekuatan penggerak dan mengarahkan kegiatan belajar (Suralaga, 2021). Dengan adanya motivasi belajar ini peserta didik akan berusaha untuk mencari informasi dan mengerjakan tugas-tugas sekolah yang diberikan.

Motivasi dibagi menjadi 2, yakni motivasi intrinsik yang berarti motivasi dari dalam diri guna menjalankan sesuatu untuk sesuatu hal itu sendiri (suatu akhir pencapaian yang sesuai dengan kegiatan itu sendiri) dan motivasi ekstrinsik yang berarti kekuatan individu yang menggerakkan individu melakukan sesuatu yang lain diluar kegiatan yang dilakukan (Suralaga, 2021). Untuk bisa meningkatkan kembali keinginan dan antusias peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran mengajar di sekolah perlu ada sesuatu yang segar. Salah satu yang bisa menjadi solusi adalah penerapan permainan kecil dalam proses belajar. Hartati et al. (2017) berpendapat melalui pelaksanaan segala jenis kegiatan permainan kecil, keinginan dan dorongan untuk melakukan sesuatu dari peserta didik untuk pembelajaran semakin bertambah. Seiring bertambahnya keinginan dan

dorongan untuk melakukan sesuatu, dapat dipastikan capaian akhir pembelajaran dapat bertambah.

Permainan kecil sendiri memiliki arti suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan maupun lama permainannya (Hartati et al., 2017). Secara umum dan luas permainan kecil dapat diartikan pula sebagai salah satu jenis perlombaan olahraga yang tak memiliki induk organisasi yang menaungi secara nasional maupun internasional, juga belum ada pertandingan secara resmi.

Belum adanya aturan baku yang mengikat membuat permainan kecil lebih mudah untuk dimodifikasi dan diubah sesuai kondisi lapangan serta sifat siswa. Tentu saja, didalamnya harus tetap ada aspek kognitif, afektif dan psikomotorik yang harus tetap terangkum, tersampaikan dan dilakukan dengan baik oleh siswa. Tanpa disadari, ketiga aspek diatas bermanfaat untuk meningkatkan nilai kesehatan, psikis dan juga mental peserta didik. Beberapa contoh permainan kecil yakni *go back to door*, permainan *slag ball* dan kotak pintar.

Diantara banyak jenis permainan kecil, permainan *rounders* menjadi salah satu jenis perlombaan olahraga santai yang bisa diberlakukan dalam proses pembelajaran di lembaga pendidikan. Hal ini sejalan dengan yang tertuang dalam standar KI dan KD dalam standar pembelajaran yang diterapkan. Permainan *rounders* adalah salah satu permainan kecil dimana terdapat unsur kecepatan, ketepatan dan kelincahan (Sucipto et al., 2020).

Penelitian ini bermaksud untuk mengetahui pengaruh permainan kecil *rounders* terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK selama pandemi Covid-19 terjadi. Dari seluruh uraian tersebut, penulis membuat sebuah penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Kecil *Rounders* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran PJOK Selama Pandemi *Coronavirus Disease (Covid-19)*”

METODE

Untuk penelitian kali ini, peneliti menggunakan jenis penelitian eksperimen menggunakan metode kuantitatif. Jenis penelitian ini dipilih karena nantinya subjek akan diberikan perlakuan (*treatment*) serta mengetahui dengan pasti dan benar mengenai perubahan yang terjadi pada subjek setelah perlakuan diberikan. Hal tersebut juga sesuai dengan definisi dari jenis penelitian itu sendiri, yakni penelitian eksperimen adalah penelitian yang dilakukan secara ketat untuk mengetahui hubungan sebab akibat di antara variabel. Salah satu ciri utama dari penelitian eksperimen adalah adanya perlakuan (*treatment*) yang dikenakan kepada subjek atau objek penelitian (Maksum, 2018a). Desain penelitian yang

digunakan adalah *one group pre-test post-test design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak. Kelebihan desain ini adalah dilakukannya pre-test dan pos-test sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2018a).

Penelitian eksperimen dicirikan dengan 4 hal, yaitu adanya perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi, dan ukuran keberhasilan. Apabila suatu penelitian eksperimen memenuhi keempat hal di atas, maka dapat dikatakan eksperimen murni (*true experiment*). Sebaliknya, jika suatu penelitian eksperimen tidak dapat memenuhi keempat hal tersebut terutama dalam hal randomisasi dan mekanisme kontrol maka dapat disebut eksperimen semu (*quasi experiment*) atau bisa juga berbentuk pra eksperimen (*weak experiment*) (Maksum, 2018a).

Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan jenis penelitian eksperimen semu (*quasi experiment*) dikarenakan tidak adanya mekanisme kontrol pada subjek dalam proses penelitian dan pengambilan data. Eksperimen semu mencakup *settings* dimana tidak mungkin peneliti melakukan pengontrolan terhadap semua variabel yang relevan (Mahardika, 2015). Tujuannya adalah untuk mencari tahu hasil dari *treatment* yang diterima oleh sampel yang ditujukan untuk sifat dari sampel yang diteliti.

Populasi penelitian adalah siswa kelas IX SMPN 5 Gresik yang terdiri dari 10 kelas yakni dimulai dari kelas IX-A hingga kelas IX-J. Sampel yang diambil adalah siswa kelas IX-I yang berjumlah 32 siswa dengan rincian 25 perempuan dan 7 laki-laki. Sampel dipilih menggunakan metode *Cluster Random Sampling*.

Jenis permainan kecil yang diberikan kepada subjek sebagai bentuk dari perlakuan adalah permainan *rounders*. Subjek akan bermain sesuai dengan aturan permainan yang sudah ada. Tentunya akan disesuaikan dengan kondisi dan keadaan yang ada. Instrumen penelitian adalah angket motivasi belajar. Angket merupakan instrumen kuisioner yang menjadi penghubung antara peneliti dan responden, berbentuk seperangkat pertanyaan yang harus dijawab oleh sampel penelitian atau disebut dengan responden. Responden diharapkan akan memberikan jawaban atau respons terhadap pertanyaan-pertanyaan yang ada didalam angket (Mahardika, 2015).

Adapun angket motivasi yang akan digunakan dalam penelitian ini menggunakan skala *likert* atau disebut juga sebagai metode rating yang dijumlahkan (*method of summated ratings*), adalah metode skala yang menggunakan distribusi respon setuju-tidak setuju sebagai dasar penentuan (Maksum, 2018b). Instrumen berupa angket motivasi belajar ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil *rounders* terhadap

motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK. Angket diadopsi dari penelitian Taufiq (2017) dengan judul “Motivasi Siswa Kelas XI Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada SMA Kota Yogyakarta Tahun 2016” yang telah dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas dengan hasil uji validitas yang telah dinyatakan valid oleh konten validiti ahli dan hasil uji reliabilitas sebesar 0,878 dengan menggunakan SPSS 19.0 For Windows Evaluation dengan rumus Alpha Cronbach.

Angket akan disebarakan pada subjek melalui google form. Pengisian angket ini akan dijadikan sebagai bentuk *pre-test*. Selama proses pengisian angket peneliti akan memberikan pendampingan secara langsung. Selama masa pandemi ini, peserta didik dalam satu kelas dibagi menjadi dua gelombang belajar. Peneliti melakukan penelitian sesuai dengan gelombang belajar tersebut dengan proses yang sama untuk kedua gelombang. Pada pertemuan pertama, peserta didik diberikan materi dasar mengenai permainan *rounders* berupa rangkuman cara bermain dan video permainan *rounders*. Kemudian, peserta didik diminta untuk mengisi angket melalui google form sebagai bentuk *pre-test*. Pertemuan kedua dan ketiga, peserta didik melakukan permainan *rounders* sesuai dengan arahan dan materi yang sudah didapat. Di pertemuan ketiga, setelah permainan selesai, peserta didik diminta untuk mengisi angket berupa google form sebagai bentuk *post-test*.

Teknik analisis data menggunakan Uji T sebagai uji beda hasil *pre-test* dan *post-test*. Karena tidak adanya kelompok kontrol pada penelitian ini, maka Uji T yang akan digunakan adalah *Paired Sampel T-Test* atau uji sampel sejenis. Sampel sejenis dimaksudkan bahwa distribusi data yang dibandingkan berasal dari kelompok subjek yang sama (Maksum, 2018b). Kemudian akan dilakukan juga uji deskriptif statistik, uji normalitas menggunakan teknik *Kolmogorov Smirnov test* serta uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Test of Homogeneity of Variances*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya, bahwa motivasi yang merupakan variabel terikat pada penelitian ini berdasarkan sifatnya terbagi menjadi dua yakni motivasi intrinsik (faktor dorongan yang berasal dari dalam individu) dan motivasi ekstrinsik (faktor dorongan yang berasal dari luar individu) maka pada angket motivasi belajar yang telah disebarakan dan diisi oleh sampel penelitian, sub variabel yang tercantum juga terbagi menjadi dua. Dua sub variabel tersebut terpecah lagi menjadi 4 indikator untuk faktor intrinsik dan 3 indikator untuk faktor ekstrinsik. Untuk mempermudah sampel mengisi angket, indikator dibagi lagi menjadi 34

sub indikator yang tertuang dalam bentuk pernyataan, diantaranya adalah 19 pernyataan untuk sub indikator faktor intrinsik dan 15 pernyataan untuk sub indikator faktor ekstrinsik.

Dari keseluruhan data, dapat dilihat hasil yang ada adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Analisis Data Pre-test

	Faktor	Mean	SD	%	Total Skor
Pre-test	Intrinsik	95,894	25,095	55,16%	1822
	Ekstrinsik	98,733	21,601	44,84%	1481

Berdasarkan tabel 1 yang menguraikan hasil analisis data *pre-test*, didapatkan hasil sebagai berikut:

1. Faktor intrinsik mendapat hasil *mean* sebesar 95,894, *standar deviasi* dengan nilai 25,095. Total skor akhir yang didapat dari seluruh jumlah jawaban sub indikator faktor intrinsik adalah 1822 dengan jumlah presentase 55,16%
2. Faktor ekstrinsik mendapat hasil *mean* sebesar 98,733, *standar deviasi* dengan nilai 21,601. Total skor akhir yang didapat dari seluruh jumlah jawaban sub indikator faktor ekstrinsik adalah 1481 dengan jumlah presentase 44,84%.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan, keinginan peserta didik untuk berpartisipasi pada pembelajaran PJOK lebih dominan dipengaruhi oleh faktor instrinsik pada data *pre-test* yaitu sebesar 55,16%.

Tabel 2. Analisis Data Post-test

	Faktor	Mean	SD	%	Total Skor
Post-test	Intrinsik	96,368	23,704	55,17%	1831
	Ekstrinsik	99,2	20,365	44,83%	1488

Berdasarkan tabel 2 yang menguraikan hasil analisis data *post-test*, hasil yang didapat adalah sebagai berikut:

1. Faktor intrinsik mendapat hasil *mean* sebesar 96,368, *standar deviasi* dengan nilai 23,704. Total skor akhir yang didapat dari seluruh jumlah jawaban sub indikator faktor intrinsik adalah 1831 dengan jumlah presentase 55,17%
2. Faktor ekstrinsik mendapat hasil *mean* sebesar 99,2, *standar deviasi* dengan nilai 20,365. Total skor akhir yang didapat dari seluruh jumlah jawaban sub indikator faktor ekstrinsik adalah 1488 dengan jumlah presentase 44,83%.

Sehingga dapat ditarik kesimpulan, keinginan peserta didik untuk berpartisipasi pada pembelajaran PJOK lebih dominan dipengaruhi oleh faktor instrinsik pada data *post-test* yaitu sebesar 55,17%.

Berdasarkan hasil analisis tersebut, dapat diketahui bahwa dorongan belajar peserta didik lebih dominan dipengaruhi oleh faktor intrinsik atau faktor yang berasal dari dalam

siswa itu sendiri baik sebelum ataupun sesudah diberikan perlakuan. Melihat kondisi di lapangan saat proses penelitian, hal tersebut saling berhubungan bersama proses pembelajaran daring sehingga siswa tidak bisa merasakan aktifitas belajar diluar ruangan akibat dari adanya pandemi Covid-19. Akibatnya, ketika diberi kesempatan untuk bisa bermain dan beraktifitas diluar ruangan siswa merasa menjadi lebih bersemangat. Nomor item pernyataan 1 hingga 4 meraih poin tertinggi dibanding yang lainnya, baik untuk hasil *pre-test* maupun *post-test*. Sub indikator yang dibahas adalah mengenai kesehatan. Peserta didik menyadari bahwa dengan olahraga mampu menjaga kesehatan tubuh dan mengoptimalkan fungsi organ. Hal tersebut yang mendorong peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK.

Faktor ekstrinsik menjadi tidak dominan dalam mempengaruhi motivasi belajar karena pengaruh lingkungan dan orang lain tidak memberikan pengaruh lebih terhadap peserta didik sesuai dengan data dalam tabel 2.

Tabel 3. Uji Deskriptif Statistik

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	SD
Pretest	32	69	122	103,22	10,478
Posttest	32	78	126	103,78	11,370
Selisih Peningkatan	32	-29	20	0,56	9,343

Pada deskripsi data angket yang sudah ada, peneliti membahas tentang rata-rata, nilai maksimum dan nilai minimum serta standar deviasi dari hasil pengisian angket yang telah dilakukan oleh sampel sebanyak 32 peserta didik dengan uraian sampel 7 laki-laki dan 25 perempuan. Data ini diperoleh dari pengisian angket sebelum penerapan permainan kecil *rounders* (*pre-test*) dan setelah penerapan permainan kecil *rounders* (*post-test*) oleh sampel penelitian. Dari hasil tersebut dapat diperoleh data sebagai berikut:

1. Hasil pengisian angket motivasi belajar sebelum penerapan permainan kecil *rounders* (*pre-test*) menghasilkan rata-rata sebesar 103,22, nilai maksimum 122, nilai minimum 69 dan standar deviasi sebesar 10,478
2. Hasil pengisian angket motivasi belajar setelah penerapan permainan kecil *rounders* (*post-test*) menghasilkan rata-rata sebesar 103,78, nilai maksimum 126, nilai minimum 78 dan standar deviasi sebesar 11,370
3. Dari hasil sebelum *treatment* dan sesudah *treatment* dapat diketahui perbedaan kenaikan *mean* data sebesar 0,56, selisih peningkatan nilai tertinggi sebesar 20,

selisih peningkatan nilai terendah sebesar -29 dan selisih peningkatan nilai standar deviasi sebesar 9,343.

Tabel 4. Uji Normalitas

Shapiro-Wilk Test	
	Sig
Pretest	0,121
Posttest	0,926

Uji normalitas memakai teknik *Kolmogorov Smirnov test* jika sampel >50 sedangkan uji *Shapiro-Wilk* digunakan jika sampel <50. Dikarenakan dalam penelitian ini jumlah sampel <50 orang, maka *normality test* data dibuat memakai *Shapiro-Wilk Test*. Hasil analisis dikatakan wajar apabila hasil hitung sig > 0,05 dan tak wajar apabila hasil hitung sig < 0,05.

Berdasarkan tabel hasil analisis uji normalitas didapatkan nilai sig sebesar 0,121 > 0,05 (normal) untuk *pre-test* dan sig 0,926 > 0,05 (normal) untuk *post-test*. Maka dapat disimpulkan jika data dalam penelitian ini berdistribusi normal.

Tabel 5. Uji Homogenitas

Homogeneity Test			
Variabel	N	Sig	Keterangan
Pre-test & Post-test	32	0,420	Homogen

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan teknik *Test of Homogeneity of Variances*. Analisis bukti penelitian dikatakan homogen apabila hasil hitung sig > 0,05 dan tidak homogen apabila hasil hitung sig < 0,05. Berdasarkan hasil analisis uji homogenitas di tabel 5, didapatkan nilai sig 0,420 > 0,05. Sehingga bisa ditarik kesimpulan jika statistik data didalam penelitian ini mempunyai bentuk yang seragam.

Tabel 6. Uji T Paired Sampel T-Test

Paired Samples T-Test				
Variabel	Mean	SD	t.	Sig
Pre-test Post-test	0,563	9,343	0,341	0,736

Uji sampel sejenis dikatakan berpengaruh apabila hasil hitung sig < 0,05 dan tak berpengaruh jikalau hasil hitung sig > 0,05. Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-Test*, diperoleh hasil sig 0,736 > 0,05. Maka dapat disimpulkan jika tidak terdapat pengaruh permainan kecil "*rounders*" terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti dan dibuktikan dengan data yang ada, mengatakan bahwa tidak ada pengaruh dari permainan kecil "*rounders*" terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi. Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil akhir dari penelitian menurut pengamatan yang dilakukan peneliti, yakni 1) Siswa masih belum terbiasa dengan proses belajar mengajar PJOK setelah 2 tahun melakukan pembelajaran secara daring, 2) Kondisi cuaca yang

mempengaruhi siswa dalam melakukan *treatment* yang harus dilakukan. Tidak adanya pengaruh pada penelitian ini diperkuat melalui pengkajian terdahulu oleh (Wardany & Hartati, 2021) yang membuktikan jika tidak ada pengaruh dari pemanasan melalui permainan tradisional terhadap motivasi peserta didik ketika mengikuti proses belajar mengajar mata pelajaran PJOK. Adapun berbagai alasan yang mendasari tidak adanya pengaruh dari penelitian Wardany tersebut adalah proses pembelajaran yang dilakukan secara daring sehingga sulit untuk bisa mengontrol proses keikutsertaan siswa dalam proses pembelajaran PJOK, kekurangan sarana dan prasana serta jaringan internet yang tidak stabil. Penelitian Wardany ini juga menjadi penelitian pertama dengan keadaan pembelajaran yang berubah dari luring menjadi daring. Siswa masih belum berpartisipasi secara optimal dalam semua latihan gerakan fisik yang diinstruksikan oleh guru, selain itu terbatas waktu latihan juga sangat mempengaruhi rendahnya prestasi siswa di lapangan kemampuan taktis (Syamsuar & Zen, 2021). Hal ini juga dirasa sejalan dengan apa yang dialami peneliti di lapangan. Tidak semua siswa mampu mempraktikkan seluruh gerakan dengan sungguh-sungguh, dimulai dari tahap pemanasan, tahap inti hingga tahap pendinginan. Dengan memastikan alokasi waktu yang cukup dalam proses pembelajaran dan pelatihan (persiapan untuk melakukan permainan *rounders*, dalam hal ini yang dimaksud adalah pemanasan statis dan dinamis) diharapkan juga bisa menjadi solusi dari permasalahan hasil akhir dari penelitian ini. Selama merebaknya wabah Covid-19, metode pembelajaran memang sulit jika harus dilakukan secara penuh seperti sebelumnya. Waktu pembelajaran menjadi lebih singkat dan siswa tidak terbiasa dengan aktivitas fisik diluar ruangan. Jika siswa diberikan kesempatan lebih untuk bisa membiasakan diri dengan lingkungan sekitar dan proses pembelajaran yang terstruktur seperti sebelum adanya pandemi, dapat dipastikan bahwa permainan kecil khususnya *rounders* dapat menambah keinginn menuntut ilmu bagi peserta didik. Pernyataan tersebut dikuatkan melalui pengkajian Zulfasari (2013) yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK, penerapan permainan lari estafet yang dimodifikasi mampu meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tambelang Jombang. Tidak hanya itu, penelitian lain yang mampu memperkuat hal tersebut adalah penelitian oleh Firman & Muhammad (2014) yang menyatakan bahwa dengan menerapkan permainan kecil pada proses pelaksanaan pembelajaran PJOK, motivasi belajar siswa tuna netra *total blind* SDLBN Lamongan dapat meningkat. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk

terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain, dan olahraga yang dilakukan secara keseluruhan yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (Hartati et al., 2017).

Tujuan akhir dan proses pembekalan pengalaman belajar pendidikan jasmani adalah agar seorang individu dapat membentuk gaya hidup yang sehat sepanjang masa dan berdampak bagi lingkungan sekitarnya. Pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani yang dimaksud dalam uraian diatas bisa dituangkan melalui permainan kecil karena permainan kecil tidak memiliki aturan terikat dan baku sehingga mudah untuk diubah dan disesuaikan dengan kebutuhan serta karakteristik siswa yang ada di lapangan.

Kegiatan bermain dapat membantu anak untuk bisa menambah wawasan dan pengetahuan. Proses bermain ini membantu anak untuk mengolah dan mengembangkan kecerdasan otak melalui kegiatan mendengar, meraba, melihat dan merasakan. Jika dilakukan secara terus menerus dan berulang, kegiatan ini dapat membantu rangsang pada otak sehingga saraf dan impuls otak tidak vakum. Permainan memberikan dorongan untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan sukses untuk pembelajar dan keabadian untuk melanjutkan upaya belajar dan menciptakan konteks untuk menggunakan bahasa bermakna, mengurangi kecemasan dan memungkinkan peserta didik belajar dalam suasana santai dan menyenangkan (Gozcu & Caganaga, 2016).

Meski hasil penelitian menunjukkan tidak adanya pengaruh dari permainan kecil "*rounders*" terhadap motivasi belajar siswa selama masa pandemi, hal itu tidak bisa menjadi acuan untuk meninggalkan permainan kecil agar tidak digunakn atau diselipkan dalam proses belajar mengajar. Permainan kecil *rounders* dapat dikemas dengan proses belajar yang lebih menarik agar siswa lebih termotivasi dan lebih bergairah dalam mengikuti seluruh proses pembelajaran hingga tercapai hasil akhir yang diinginkan.

Guru mempunyai andil besar untuk menstimulus siswa supaya menuai rasa senang untuk mengikuti aktifitas pembelajaran hingga akhir. Guru dituntut memiliki kompetensi dalam mengelola proses pembelajaran untuk dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang diharapkan (Zulfasari, 2013). Oleh karena itu, guru seharusnya memiliki manajemen khusus dan keterampilan pedagogis untuk menangani beragam kelompok murid (Awang et al., 2013). Keterampilan pedagogis ini menjadi

sesuatu yang istimewa yang juga bisa menjadi faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran.

Memberi siswa kesempatan untuk bisa melakukan perintah beriringan dengan proses penjabaran materi bisa menjadi langkah yang dapat diambil. Trajkovik et al., (2018) mengatakan bahwa keterlibatan aktif siswa mengikuti teori “belajar sambil melakukan” dengan edukasi serta fungsi faktual secara langsung membuat suasana tenteram saat menuntut ilmu serta pengalaman berguru yang pada akhirnya dapat menambah capaian akhir kerja dan motivasi siswa.

Tak hanya guru yang menjadi faktor penentu kesuksesan sebuah proses pembelajaran, pada tingkat sekolah menengah anak didik memerlukan tuntunan, dorongan serta *controlling* yang maksimal demi memajukan kapasitas juga daya saing bersama teman sejawat (Atta & Jamil, 2012). Selain dorongan besar dari pribadi itu sendiri, peran orangtua dan orang terdekat juga dibutuhkan untuk mencapai hasil akhir yang diinginkan.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa tidak ada pengaruh permainan kecil *rounders* untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran PJOK pada siswa kelas IX SMP Negeri 5 Gresik. Hal ini berdasarkan pada perkembangan nilai uji beda *Paired Samples T-Test*, didapatkan hasil perhitungan akhir nilai sig $0.736 < 0,05$, uji sampel sejenis dikatakan berpengaruh apabila hasil hitung sig $< 0,05$ dan tak berpengaruh jikalau hasil hitung sig $> 0,05$.

Saran

Dari simpulan yang telah dijabarkan pada poin sebelumnya, ada beberapa saran yang bisa diberikan, yakni sebagai berikut:

1. Bagi Sekolah

Selama masa pandemi, sekolah diharapkan mampu memberikan kebijakan yang baik agar bisa memberikan proses belajar sesuai dengan kebutuhan siswa sehingga motivasi belajar peserta didik bisa meningkat.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru mampu mengemas sebuah pembelajaran dengan lebih menarik, misalnya dengan memberikan video interaktif bagi anak didik serta menawarkan peluang agar lebih mengembangkan dirinya sendiri. Biarkan siswa lebih banyak mencoba dan menyerap pembelajaran dengan metode “*learning by doing*”.

3. Bagi Siswa

Diharapkan siswa bisa lebih bersemangat dalam mengikuti setiap proses pembelajaran, memperhatikan dengan baik dan teliti arahan serta materi yang diberikan oleh guru agar bisa dengan mudah memahami materi. Perlu disadari bahwa olahraga baik bagi kesehatan tubuh dan fungsi organ.

4. Bagi Peneliti

Diharapkan untuk peneliti selanjutnya lebih memperhatikan alokasi waktu saat melakukan proses penelitian, meningkatkan persiapan materi serta sarana dan prasarana yang akan disampaikan dan diberikan pada peserta didik agar peserta didik bisa tertarik dan antusias sejak awal proses penelitian dimulai.

DAFTAR PUSTAKA

- Atta, M. A., & Jamil, A. (2012). Effects Of Motivation And Parental Influence On The Educational Attainments Of Students At Secondary Level. *Academic Research International*, 2(3), 427–431. Retrieved from <https://www.semanticscholar.org/paper/EFFECTS-OF-MOTIVATION-AND-PARENTAL-INFLUENCE-ON-THE-Atta-Jamil/37cec147178b07276177f001c8062861bf52888f>
- Awang, M. M., Ahmad, A. R., & Ali, M. M. (2013). Professional Teachers' Strategies for Promoting Positive Behaviour in Schools. *Asian Social Science*, 9(12), 205–211. <https://doi.org/10.5539/ass.v9n12p205>
- Dewi, H. K. (2021). Sekolah Tatap Muka Terbatas Boleh Digelar Di Wilayah PPKM Level 1-3, Ini Syaratnya. Retrieved March 1, 2022, from [Kontan.co.id website: https://nasional.kontan.co.id/news/sekolah-tatap-muka-terbatas-boleh-digelar-di-wilayah-ppkm-level-1-3-ini-syaratnya](https://nasional.kontan.co.id/news/sekolah-tatap-muka-terbatas-boleh-digelar-di-wilayah-ppkm-level-1-3-ini-syaratnya)
- Firman, R. D., & Muhammad, H. N. (2014). Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penjasorkes (Studi Pada Siswa Tuna Netra Total Blind SDLBN Lamongan). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume*, 2(1), 34–36. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/8006>
- Gozcu, E., & Caganaga, C. K. (2016). The Importance of Using Games in EFL Classrooms. *Cypriot Journal of Educational Sciences*, 11(3), 126–135. Retrieved from <https://eric.ed.gov/?id=EJ1140747>
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2017). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Mahardika, I. M. S. (2015). *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Unesa Unerversity Press.

- Maksum, A. (2018a). *Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Unervesity Press.
- Maksum, A. (2018b). *Statistik Dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa Unervesity Press.
- Mendikbud. (2016). *Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah*. 1–15. Jakarta: Menteri Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sucipto, Warni, H., & Arifin, S. (2020). The Effect of Teaching and Learning of Castles and Rounders on the Improvement of Physical Fitness. *Atlantis Press: Proceedings of the 1st South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019)*, 407(SBICSSE 2019), 164–167.
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.048>
- Suralaga, F. (2021). *Psikologi Pendidikan: Implikasi Dalam Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.
- Syamsuar, & Zen, Z. (2021). Teaching Game For Understanding Model: Increasing Motivation And Students' Physical Fitness. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(1), 128–136.
<https://doi.org/10.29210/02021951>
- Taufiq, A., Siantoro, G., & Khamidi, A. (2021). Analisis Minat Belajar Dan Motivasi Belajar Siswa Terhadap Pembelajaran daring PJOK Selama Pandemi Coronavirus Disease (Covid-19) Di MAN 1 Lamongan. *Jurnal Education and Development*, 9(1), 225–229. Retrieved from <https://journal.ipts.ac.id/index.php/ED/article/view/2366>
- Trajkovik, V., Malinovski, T., Stojanovska, T. V., & Vasileva, M. (2018). Traditional Games In Elementary School: Relationships Of Student's Personality Traits, Motivation And Experience With Learning Outcomes. *Plos ONE*, 1–15.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0202172>
- Wardany, G. S. K., & Hartati, S. C. Y. (2021). Pengaruh Pemanasan Melalui Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 9(2), 395–400. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/41928>
- Zulfasari, R. (2013). Penerapan Modifikasi Permainan Lari Estafet Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa Dan Hasil Belajar Dalam Pembelajaran Penjasorkes (Studi Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Tembelang Jombang). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan Volume*, 1(2), 387–391. Retrieved from <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/2916>