

**PENERAPAN PERMAINAN KECIL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES
(Studi Pada Siswa Tuna Netra *Total Blind* SDLBN Lamongan)**

Rio Dida Firman

Mahasiswa S-1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan,
Universitas Negeri Surabaya, liokoplek@mail.com

Heryanto Nur Muhammad

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

Abstrak

Pendidikan sebagai suatu proses pembinaan dan pembudayaan siswa yang berlangsung seumur hidup dan diselenggarakan dengan memberi keteladanan, membangun kemauan dan mengembangkan kreativitas dalam proses pembelajaran. Pendidikan memiliki sasaran pedagogis, oleh karena itu pendidikan kurang lengkap tanpa adanya penjasorkes, karena penjasorkes sebagai aktivitas jasmani untuk dasar bagi manusia dalam mengenal dunia dan dirinya sendiri yang secara alami berkembang searah dengan perkembangan jaman. Untuk itu agar proses belajar mengajar penjasorkes dapat berjalan dengan lancar dan mampu memunculkan motivasi serta perasaan senang dan gembira dari siswa untuk mengikuti pembelajaran, guru harus pandai mengembangkan berbagai permainan kecil sesuai dengan karakteristik siswa dalam bentuk permainan olahraga. Dari adanya proses pembelajaran yang dikembangkan diharapkan juga adanya perubahan tingkah laku yang dicerminkan dengan meningkatnya motivasi belajar siswa.

Untuk mengetahui karakteristik pertumbuhan dan perkembangan siswa, guru harus menyiapkan sebuah metode yang hendaknya mencerminkan karakteristik penjasorkes itu sendiri. Permainan kecil merupakan salah satu usaha yang dapat dilakukan oleh para guru agar pembelajaran bisa lebih menyenangkan.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa tuna netra *total blind* SDLB N Lamongan.

Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes yang dibuktikan dari hasil uji t hitung $13,856 > \text{nilai } t \text{ tabel } 2,920$ dengan taraf signifikan $0,05$. Besarnya pengaruh permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes adalah $8,73\%$.

Kata kunci: Permainan kecil, Motivasi belajar

Abstract

Education as a process of coaching and developing student that lasts a lifetime and is organized with an example, a willingness to build and develop creativity in the learning process. Education has a pedagogical objective, therefore less education complete without penjasorkes, because penjasorkes as the basis for physical activity for people to understand the world and himself that naturally develops in line with the changing times. For that to penjasorkes learning process will run smoothly and be able to bring motivation and feelings of pleasure and delight of the students to participate in learning, teachers should be good to develop a variety of simple game in accordance with the characteristics of the students in the form of a sports game. Of the learning process that was developed is also expected to change behavior that is reflected by the increasing student motivation.

To determine the characteristics of the growth and development of students, teachers should prepare a method which should reflect the characteristics of adaptive penjas itself.

Small game is one attempt to do by teachers for learning can be fun. The purpose of this study was to determine the effect of the application of simple game to improve students' motivation in penjasorkes learning. The population in this study were total blind students SDLBN Lamongan.

From this research we can conclude that there is a significant effect of the application of small game to improve students' motivation in learning adaptive penjas as evidenced from the results of the t test $13,856 > t \text{ table value of } 2,920$ with a significance level of $0,05$. Magnitude of the influence of small game at enhancing motivation student learning in adaptive learning penjas amounted to $8,73\%$.

Keywords: Small game, Motivation study

PENDAHULUAN

Peningkatan mutu sumber daya manusia (SDM) menjadi pertimbangan penting dalam menciptakan manusia Indonesia yang beriman, berakhlak mulia serta mampu menguasai ilmu pengetahuan serta teknologi. Berdasarkan Undang-undang Dasar Negara Indonesia tahun 1945 pasal 31 ayat 1 menyebutkan bahwa “setiap warga negara berhak mendapat pendidikan”. Dari pernyataan tersebut dapat disimpulkan pendidikan merupakan hak warga negara, termasuk juga anak berkebutuhan khusus.

Anak berkebutuhan khusus atau yang sering disebut kaum *difabel*, merupakan bagian dari kehidupan bangsa yang mempunyai hak sama seperti anak normal dalam mengenyam pendidikan. Ada banyak jenis kecacatan yang disandang anak berkebutuhan khusus seperti tuna rungu, tuna netra, tuna grahita, tuna daksa, tuna laras, anak kesulitan belajar, anak berbakat istimewa, anak cerdas istimewa, anak tuna ganda dan autis. Anak tuna netra merupakan salah satu individu yang unik yang pada umumnya memiliki potensi dalam mengimbangi kelainan yang dialami. Mereka merupakan bagian dari kita yang mempunyai hak dalam pendidikan. Pernyataan tersebut dikuatkan Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, pasal 5 ayat 2 “warga negara yang memiliki kelainan fisik, emosional, mental, intelektual dan sosial berhak memperoleh pendidikan khusus”. Serta pada Undang-Undang No. 23 tahun 2002 tentang perlindungan anak, pasal 51 “Anak yang menyandang cacat fisik dan mental diberikan kesempatan yang sama dan aksesibilitas untuk memperoleh pendidikan biasa dan pendidikan luar biasa”, (www.uuanakcacat.com diakses 21/3/2013). Pemerintah dan masyarakat memberikan layanan pendidikan khusus buat anak penyandang cacat termasuk tuna netra untuk mengenyam pendidikan, termasuk penjasorkes.

Menurut pengalaman peneliti pada saat tugas mata kuliah pendidikan jasmani adaptif di SDLBN Lamongan, pada tanggal 20 dan 27 April 2012 sebagian siswa ABK termasuk tuna netra terlihat malas, bosan dan tidak percaya diri. Dengan demikian siswa terlihat kurang termotivasi dalam belajar. Permainan kecil dimaksudkan agar bisa membantu siswa tuna netra agar termotivasi dalam pembelajaran penjasorkes. Adapun pengertian permainan kecil adalah suatu bentuk permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya (Hartati, 2012:27).

Dalam penelitian ini diajukan asumsi yang dianggap penting diungkap dan menjadi dasar pemikiran pengkajian yaitu :

semua siswa tuna netra *total blind* SDLBN Lamongan telah mendapat pembelajaran penjasorkes yang relatif sama.

METODE

Dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian Kuantitatif, yaitu “sebuah penelitian yang menekankan keajegan, statis, mekanistik dan

mendasarkan diri pada angka” (Maksum, 2009:13).

Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest design*. Dalam desain ini tidak ada kelompok kontrol, dan subjek tidak ditempatkan secara acak, kelebihan desain ini adalah dilakukan *pretest* dan *posttest* sehingga dapat diketahui dengan pasti perbedaan hasil akibat perlakuan yang diberikan (Maksum, 2009:47-48).

Populasi adalah sekelompok individu disuatu daerah atau lingkungan yang akan diteliti. Sedangkan menurut Maksum (2009:39) populasi adalah keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti dan nantinya akan dikenai generalisasi. Populasi merupakan hal penting dalam melakukan penelitian karena digunakan sasaran untuk memperoleh data serta informasi dalam penelitian. Jadi populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa tunanetra *total blind* SDLBN Lamongan sebanyak 3 siswa karena sudah diketahui karakteristiknya.

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam pengumpulan data (Maksum, 2009:55). Sedangkan instrumen dalam penelitian ini berupa angket motivasi atau kuisisioner. Angket ini digunakan untuk mengukur motivasi siswa masing-masing angket terdiri atas 47 pertanyaan. Dalam penelitian ini menggunakan bentuk skala yang memuat suatu nilai untuk jawaban yang tersedia yaitu skala *likert*. (Angket yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari skripsi Agustina Fitria tahun 2011 dengan judul “Pengaruh modifikasi pembelajaran bolavoli terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (studi pada siswa kelas VII SMP Negeri 2 Lamongan)”. Yang memiliki hasil uji validitas =0,04 dan uji reliabilitas = 0,92.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada deskripsi data angket motivasi ini, peneliti membahas tentang rata-rata, standar deviasi, varian, rentangan nilai tertinggi dan nilai terendah yang diperoleh dari hasil pengisian angket sebelum penerapan permainan kecil (*pre-test*) dan sesudah penerapan permainan kecil (*post-test*) oleh sampel kelompok eksperimen dalam pembelajaran penjasorkes, yaitu:

- 1) Hasil pengisian angket motivasi belajar siswa sebelum penerapan permainan kecil (*pre-test*) menghasilkan jumlah rata-rata sebesar 91,67, standar deviasi sebesar 2,082, dengan varian 4,333 serta nilai tertinggi 94 dan terendah 90.
- 2) Hasil sesudah penerapan permainan kecil (*post-test*) menghasilkan rata-rata sebesar 99,67, standar deviasi sebesar 1,527 dengan varian 2,333 serta nilai tertinggi 101 dan terendah 98.
- 3) Perubahan hasil dari *pre-test* ke *post-test* adalah rata-rata sebesar 8 dan standar deviasi sebesar -0,555 dengan perubahan varian sebesar -2, serta nilai tertinggi dan terendah masing-masing 7 dan 8.

Dari hasil tersebut dapat dikatakan bahwa penerapan permainan kecil dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sebesar 8,73 %.

Pada bagian ini akan membahas hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa tuna netra *total blind* SDLB N Lamongan. Penjasorkes memiliki peranan yang sangat penting dalam memberi kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui kegiatan jasmani dan olahraga yang dilakukan secara sistematis. Disinilah guru perlu menerapkan permainan kecil dalam pembelajaran sesuai dengan kondisi karakteristik siswa. Dengan permainan kecil dalam pembelajaran tersebut diharapkan siswa memperoleh pengayaan gerak yang dapat menimbulkan rasa senang, gembira dan leluasa sehingga siswa lebih termotivasi terhadap pembelajaran. Di samping itu juga tujuan dari pembelajaran yang diharapkan dapat tercapai dan terjadi perubahan tingkah laku dari siswa.

Permainan kecil yang dimaksud adalah Permainan yang memberikan kesenangan tersendiri bagi siswa, karena permainan tidak mempergunakan peraturan yang baku. Permainan kecil dapat disesuaikan dengan keadaan dan situasi, sehingga bisa dilakukan dimana saja. Pada pembelajaran ini, kesenangan merupakan kunci utama yang sangat mendukung permainan siswa tuna netra *total blind*. Oleh karena itu, siswa yang dapat merasa senang dengan permainan kecil akan sangat membantu siswa tersebut termotivasi dalam pembelajaran penjasorkes.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan penelitian dan hasil penelitian tentang penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes, diketahui bahwa permainan kecil dapat memberikan peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes sebesar 8,73%. Untuk motivasi belajar ada perubahan hasil *post-test* yang lebih baik dari pada *pre-test* sesuai dengan hasil uji t sampel berpasangan, dengan t hitung lebih besar dari t tabel ($13,856 > 2,920$). Sehingga dengan kata lain dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang signifikan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa tuna netra *total blind* SDLB N Lamongan.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian secara umum penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa tuna netra *total blind* SDLB N Lamongan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Ada pengaruh yang signifikan penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa tuna netra *total blind* SDLB N Lamongan, terbukti dari hasil perhitungan uji t terdapat nilai t hitung lebih besar dari t tabel ($13,856 > 2,920$) dengan taraf signifikansi 0,05.
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa tuna netra

total blind SDLB N Lamongan adalah sebesar 8,73%.

Saran

Dari hasil dan pembahasan pada penelitian ini, maka diberikan saran agar hasil penelitian ini dapat benar-benar bermanfaat, yaitu sebagai berikut:

1. Sesuai dengan hasil penelitian maka sebaiknya penerapan permainan kecil ini dijadikan sebagai acuan bagi guru penjasorkes dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pembelajaran penjasorkes.
2. Permainan kecil dalam proses belajar mengajar tidak hanya digunakan untuk pembelajaran penjasorkes saja tetapi juga bisa digunakan pada aktivitas sehari-hari.
3. Agar mendapatkan hasil yang lebih maksimal khususnya dalam pembelajaran dengan menggunakan penerapan permainan kecil, maka penerapan pembelajaran ini harus disesuaikan dengan kemampuan dan kondisi siswa sehingga siswa dapat mengikuti proses pembelajaran dengan leluasa, gembira dan tidak takut cidera serta dapat terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartati, dkk. 2012. *Permainan Kecil cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional*. Malang: Wineka Media.
- Maksum, Ali. 2009. *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Maksum, Ali. 2009. *Statistik dalam Olahraga*. Surabaya: Tanpa Penerbit.
- Undang-undang Dasar Negara Indonesia Tahun 1945 Pasal 31 Ayat 1. (Online). (www.dpr.go.id/id/uu-dan-ruu/uud45, diakses 21 Oktober 2013).
- Undang-undang No. 20 Tahun 2003 *tentang Sistem Pendidikan Nasional*. (Online). (www.unpad.ac.id/wpcontent/uploads/2012/10/UU20-2003-Sisdiknas.pdf, diakses 21 Oktober 2013).