

Global Journal Sport and Education

<https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/sportedu>

Volume 2, Nomor 1 Februari 2025

e-ISSN: 4218-XXXX

DOI.10.35458

PENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PERMAINAN DALAM PEMBELAJARAN PJOK

Syahril Akram¹, Sudiadharma², Lenny Rahman³

¹Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Makassar

Email: syahrilakramfikunn17@gmail.com

² Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

Email: sudiadharma@unm.ac.id

³ Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, UPT SPF SDI BTN IKIP 2 Makassar

Email: lennyrahman711@guru.sd.belajar.id

Artikel info	Abstrak
<i>Received: 15-09-2024</i>	
<i>Revised: 25-09-2024</i>	
<i>Accepted: 01-02-2025</i>	
<i>Published, 02-02-2025</i>	
	Fokus pada penelitian ini adalah rendahnya motivasi belajar siswa di Kelas V SDI BTN IKIP 2 Makassar. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data atau informasi serta membahas bagaimana model pembelajaran bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Jenis penetian adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas V SDI BTN IKIP 2 Makassar dengan jumlah siswa 23 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk dua siklus dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase dan secara kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan terdapat peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan setelah siklus I dan II dengan tindakan pemutaran video pembelajaran

Key words:

Motivasi, model
permainan



artikel global teacher professional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental, emosional-spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup (Endriani et al., 2022).

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif (Agus 2020). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut. Peserta didik diberikan kesempatan untuk pengembangan kreativitas, kapasitas, kepribadian, serta mengembangkan kemandirian dalam mencari dan menemukan pengetahuan melalui pendidikan jasmani yaitu suatu alat yang diharapkan untuk dapat membantu mengembangkan keterampilan gerak, kemampuan fisik, pengetahuan, pemecahan masalah, penghayatan, nilai-nilai dan membiasakan pola hidup yang sehat, sehingga siap menerima kemajuan di era digital (Beauty et al., 2020; Moerianto et al., 2020). Sejalan dengan hal itu, diharapkan bahwa pembelajaran penjas mampu meningkatkan kecerdasan mental siswa dan kemampuan mereka untuk menyelesaikan masalah secara mandiri. Oleh karena itu, dengan penerapan kurikulum merdeka, proses pembelajaran harus berubah, dengan siswa harus lebih aktif mencari tahu tentang teknik dan tugas gerak yang berkaitan dengan materi yang diajarkan oleh guru, sehingga pemahaman siswa dapat bertahan lebih lama karena siswa mencari pemahaman secara mandiri (Junianto et al., 2023).

Pembekalan pengalaman belajar itu bertujuan untuk menciptakan gaya hidup yang sehat dan aktif sepanjang hayat. pembelajaran yang efektif mencakup pengajaran keterampilan gerak, strategi permainan, dan nilai-nilai seperti kerjasama dan sportifitas untuk membentuk pola hidup sehat. Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial (Nurkadri et al., 2023). Motivasi yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan, sehingga motivasi yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia (Moerianto et al., 2020).

Pendidikan Jasmani dengan alokasi waktu 2 jam per minggu 40 menit, masih banyak kendala dalam menerapkan kurikulum. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi yang mendalam tentang pendidikan. Akibatnya, masih ada banyak interpretasi yang berbeda tentang pendidikan jasmani, terutama tentang bagaimana pelajaran dibagi menjadi bagian-bagian yang berbeda dari waktu. Pendidikan jasmani termasuk dalam kurikulum sekolah dasar/sekolah menengah SD/MI, SMP/MT, dan SMA/MA. Sebenarnya, ini sangat membantu guru olahraga dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan siswa.

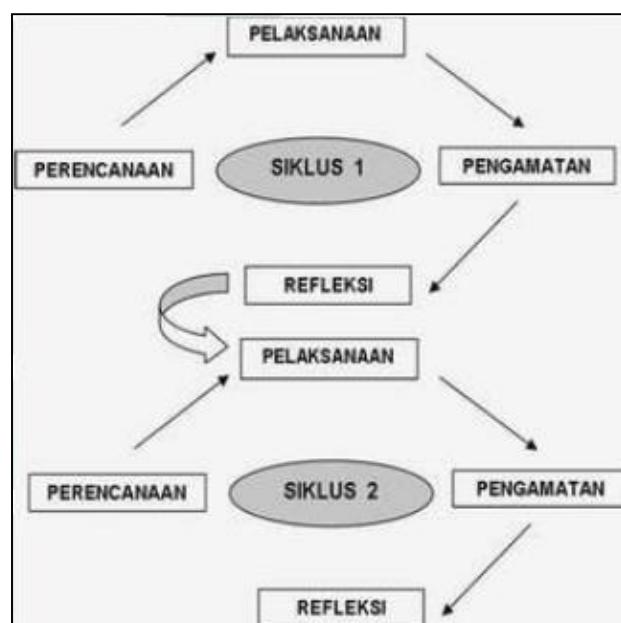
Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani pada siswa sekolah dasar meliputi aspek permainan dan olahraga. Sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar, usia 6-12 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk mencapai tujuan ini, guru tidak hanya harus memiliki kemampuan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif tetapi juga harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Semua aspek perkembangan manusia, termasuk kognitif, psikomotorik, dan afektif, mengalami perubahan pada usia ini. Guru pendidikan jasmani harus memiliki kemampuan untuk menghasilkan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan agar standar kompetensi pembelajaran

pendidikan jasmani dapat diterapkan sesuai dengan pedoman, maksud, dan tujuan kurikulum. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran.

Beberapa penelitian terkait motivasi pada pembelajaran telah banyak di teliti oleh beberapa kajian jurnal penelitian di antaranya (Asmajaya,D 2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui permainan Dalam Pembelajaran PJOK di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan. Dalam (Ghazali,Z 2024) yang menjelaskan bahwa permainan dalam pembelajaran PJOK mampu meningkatkan motivasi peserta didik, khusunya tingkat sekolah dasar. Sehingga dari hal tersebut maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Peningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Model Permainan Dalam Pembelajaran PJOK” Di SDI BTN IKIP 2 Makassar.

2. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research), penelitian tentang perilaku tindakan yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan keinginan siswa untuk mengikuti pembelajaran. Penelitian tindakan kelas ini dalam bentuk model siklus mengadopsi pendapat (Sugiyono, 2010). Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut, PTK dilaksanakan berupa proses pengkajian berdaur (cyclical) yang terdiri dari empat tahap yaitu merencanakan, melakukan tindakan, mengamati, dan merefleksi. Setelah dilakukan refleksi atau perenungan yang mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan terhadap proses serta hasil tindakan tadi biasanya muncul permasalahan atau pemikiran baru yang perlu mendapat perhatian, sehingga pada gilirannya perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang dan pengamatan ulang serta diikuti pula dengan refleksi ulang. Adapun gambar dari siklus penelitian yang dirancang peneliti dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini.



Gambar Siklus Teori Kurt Lewin

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian mulai dilaksanakan pada semester ganjil bulan Agustus dan september 2022, penelitian ini dilaksanakan pada saat pelajaran pendidikan jasmani di kelas V SDI BTN IKIP 2 Makassar. Adapun jadwal pendidikan jasmani di kelas tersebut 1 kali pertemuan per minggunya yaitu 70 menit jam pelajaran pada hari jumat. Dengan demikian mereka mengikuti pelajaran penjasorkes 1 kali selama satu minggunya di sekolah. Sabagaimana telah penulis sampaikan di depan, di kelas ini sebagian dari siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Adapun hasil penelitian melalui pengamatan dan penilaian yang dilakukan pada pertemuan ke 1 dan siklus 1 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa, adapun data dari hasil penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut ini:

Tabel 1 Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Pembelajaran PJOK

No	Aktivitas siswa	F	N	%
1	Perhatian	13	23	57%
2	Ketekunan	8	23	35%
3	Keterlibatan	7	23	30%
	Rata rata			41%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa persentase motivasi pertama yaitu perhatian siswa, hanya 57% dari siswa yang melaksanakannya. Aktivitas kedua yaitu ketekunan siswa, hanya 35% siswa yang melaksanakan. Serta hanya 30% siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran PJOK. Ketiga indikator tersebut jika dirata-ratakan maka hanya 41% siswa yang memiliki motivasi dalam pembelajaran PJOK.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan selama pelaksanaan siklus II berlangsung yaitu untuk dua kali pertemuan. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa selama proses pembelajaran berlangsung terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain. Peningkatan motivasi belajar ini akan sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa, terutama hasil belajar pejasorkes dari aspek psikomotor atau keterampilan. Berdasarkan pengamatan dan penilaian yang dilakukan pada pertemuan ke 1 dan 2 siklus II dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa.

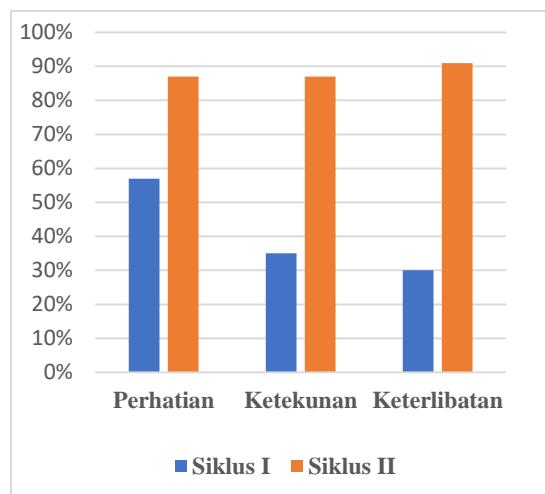
Table 2 hasil observasi motivasi belajar pada pembelajaran PJOK

No	Aktivitas siswa	F	N	%
1	Perhatian	20	23	87%
2	Ketekunan	20	23	87%
3	Keterlibatan	21	23	91%
	Rata rata			88%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa persentase motivasi pertama yaitu perhatian berjumlah 87% dari siswa yang melaksanakannya. Aktivitas kedua yaitu ketekunan berjumlah 87% siswa yang melaksanakan dan 91% siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran penjasorkes. Ketiga indikator tersebut jika dirata-ratakan maka hanya 88% siswa yang memiliki motivasi dalam pembelajaran PJOK. Jika dibandingkan, keterampilan siswa pada siklus II meningkat dari data awal siklus I. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut

No	Aktivitas siswa	Siklus 1	Siklus 2
1	Perhatian	57%	87%
2	Ketekunan	35%	87%
3	Keterlibatan	30%	91%

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I dan Siklus II. Untuk lebih jelasnya perbandingan aktivitas pada masing-masing siklus dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Dalam kegiatan pada sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain banyak anak yang cenderung pasif, namun, setelah menerapkan model pembelajaran dengan pendekatan bermain, anak-anak lebih termotivasi untuk berolahraga. Ini disebabkan karena mereka dapat menerapkan aktivitas fisik diiringi dengan bermain. Apabila pada siklus siklus

berikutnya pada setiap kegiatan dibuat model pembelajaran dengan pendekatan bermain pada aspek-aspek yang lain tentunya akan lebih baik dan menguntungkan baik untuk pengajar maupun siswa. Karena dengan demikian stamina akan tetap terjaga sehingga tingkat kesegaran jasmaninya juga akan lebih meningkat.

4. PENUTUP

Setelah melaksanakan penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan berdasarkan hasil observasi dan hasil refleksi yang telah dilakukan selama penelitian, maka dapat diambil kesimpulan:

- 1) Terdapat banyak faktor yang dapat mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran, khususnya PJOK.
- 2) Dalam proses pembelajaran PJOK sangat diperlukan adanya model dan variasi dalam pembelajaran. Untuk itu pengajar sebaiknya dapat membuat model ataupun modifikasi pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran dengan pendekatan bermain.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus, R. M., & Fahrizqi, E. B. (2020). Analisis tingkat kepercayaan diri saat bertanding atlet pencak silat perguruan satria sejati. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 164-174.
- Asmajaya, D. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui permainan Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan. *Jurnal Olympia*, 3(3), 16-22.
- Beauty, T. R. C., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2). <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1499>
- Endriani, D., Sitompul, H., Mursid, R., & Dewi, R. (2022). Development of a Lower Passing Model for Volleyball Based Umbrella Learning Approach. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 681-694.
- Junianto, T., Syam Tuasikal, A. R., & Siantoro, G. (2023). Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa SD. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 40–45. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6569>
- Moerianto, E., Valianto, B., & Dewi, R. (2020). Influence Game Method and Interest on the Basis of Motion of Learning Skills State Run SDN 105345 Sidodadi. 23(UnICoSS 2019), 158–161. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.045>
- Pahliwandari, R. (2020). Meningkatkan Kesegaran Jasmani Melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani pada Siswa Kelas VIII SMP 04 Kecamatan Sungai Kakap. *Jurnal Keolahragaan*, 6(2), 87-95.

Global Journal Sport and Education

- prof. dr. sugiyono. (2010). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro (PDFDrive).pdf. In Bandung Alf (p. 143).
- Valianto, B., Akhmad, I., Hariadi, H., Novita, N., Suharjo, S., & Nurkadri, N. (2023). The Impact of Implementing Games with Parental Support on Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 11(3), 643-661.
- Wulandari, M., Nurhayati, F., & Ghazali, Z. (2024). Upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan dalam pembelajaran PJOK di kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya. *Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(4), 5727-5732.