



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Dalam Pembelajaran PJOK di Kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya

Efforts to Increase Student Learning Motivation Through Games in PJOK Learning in Class VI at SDN Wiyung 1/453 Surabaya

Mega Wulandari ^{1*}, Farida Nurhayati ², Zeinol Ghazali ³

¹Universitas Negeri Surabaya, ²Universitas Negeri Surabaya, ³SDN Wiyung 1 Surabaya

Email: mega.17060484002@mhs.unesa.ac.id

Article Info

Article history :

Received : 02-09-2024

Revised : 04-09-2024

Accepted : 07-09-2024

Published: 10-09-2024

Abstract

This research focuses on the low learning motivation of students in class VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya. The purpose of this research is to obtain data or information and discuss about increasing students learning motivation by using the play learning model. This type of research is classroom action research with planning, implementation, observation and reflection procedures. This classroom action research was conducted in class VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya with a total of 30 students. This research was conducted for two cycles and data collection was carried out using observation sheets, interviews and documentation which were analyzed by percentage and qualitatively. The results of this study found an increase in student learning outcomes obtained from observation sheets carried out after cycles I and II by playing learning videos.

Keywords : *maximum 3 key words, that it's important, spesific, or representative for the article*

Abstrak

Penelitian ini menitik beratkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa di kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan data atau informasi dan membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas VI SDN Wiyung/453 Surabaya dengan jumlah siswa 30 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk dua siklus dan pengumpulakn data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase dan secara kualitatif. Hasil penelitian ini nememukan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan setelah siklus I dan II dengan tindakan pemutaran video pembelajaran.

Kata Kunci : **Meningkatkan motivasi, Permainan PJOK**

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang fokus dalam aktivitas fisik bertujuan meningkatkan kualitas hidup individu. Pendidikan jasmani memiliki pengembangan aspek kesehatan, kebugaran, stabilitas emosional, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial dan tindakan moral melalui kegiatan motivasi (Supriadi et al.). Sampai saat ini pendidikan jasmani menjadi pembelajaran yang berdampak meningkatkan mutu sumber daya manusia.

Pendidikan jasmani sebagai pembiasaan hidup sehat yang mampu merangsang pertumbuhan dan perkembangan peserta didik. Peran pendidikan jasmani pengalaman belajar



melalui motivasi belajar, bermain dan berolahraga secara terstruktur dan terarah (ayu et al. 2022). Pengalaman belajar dapat membina peserta didik sekaligus membentuk pola hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru mampu mengajarkan keterampilan gerak dasar, meningkatkan kemampuan gerak dan bentuk pola hidup sehat sebagai tujuan penyelenggaraan pendidikan jasmani.

Pelaksanaan pembelajaran tidak hanya mengasah intelektual melainkan mencakup aspek fisik, mental, emosional dan sosial (Verawati et al.). Pada pelaksanaan pembelajaran motivasi berperan penting dalam penting sehingga motivasi yang dilakukan dapat mencapai tujuan dalam pembelajaran (Nurkadri et al.). Melalui pembelajaran pendidikan jasmani diharapkan peserta didik mempunyai kesan yang menyenangkan, kreatif, menanamkan nilai pelajar pancasila, dan mampu meningkatkan kebugaran jasmani.

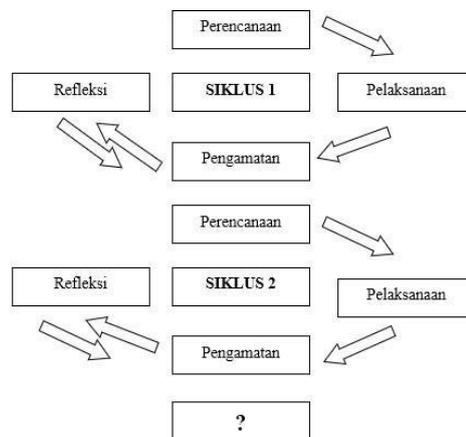
Berdasarkan hasil observasi SD Negeri Wiyung 1 / 453 Surabaya Tahun ajaran 2024/2025. Peserta didik kelas V memiliki minat dan motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani dalam materi kebugaran jasmani. Peserta didik lebih menyukai pelajaran jasmani pada materi sepak bola. usia 12 – 15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum. Beberapa penelitian terkait motivasi telah banyak diteliti oleh beberapa kajian jurnal penelitian di antaranya (Asrul, 2018) (Asmajaya et al., 2022) yang menjelaskan bahwa permainan PJOK mampu meningkatkan motivasi peserta didik khususnya peserta didik sekolah dasar, sehingga dari hal tersebut maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “upaya meningkatkan motivasi belajar siswa melalui permainan dalam pembelajaran pjok di kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (classroom action research), yaitu penelitian reflektif oleh perilaku tindakan yang dilakukan oleh guru sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggungjawabnya, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. 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 1) merencanakan, 2) melakukan tindakan, 3) mengamati, 4) 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 1. Model Penelitian Tindakan Kelas



HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mulai dilaksanakan pada semester ganjil bulan Juni dan Agustus 2024, penelitian ini dilaksanakan pada saat pelajaran pendidikan jasmani di kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya. Adapun jadwal pendidikan jasmani di kelas tersebut 1 kali pertemuan per minggunya yaitu 2 jam pelajaran pada hari rabu jam ke 1-2. 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 dibandingkan dengan kelas-kelas yang lainnya.

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, adapapun data dari hasil penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut ini:

Tabel 1. Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Pembelajaran PJOK Kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya.

No	Aktivitas Siswa	F	N	%
1	Perhatian	17	30	63%
2	Ketekunan	11	30	45%
3	Keterlibatan	9	30	30%
	Jumlah			140
	Rata-Rata			50%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa persentase motivasi pertama yaitu perhatian hanya 63% dari siswa yang melaksanakannya. Aktivitas kedua yaitu ketekunan hanya 45% siswa yang melaksanakan dan hanya 30% siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran PJOK. Ketiga indikator tersebut jika dirata-ratakan maka hanya 50% 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.

Tabel 2. Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Pembelajaran PJOK Kelas VI SDN Wiyung 1/453 Surabaya.

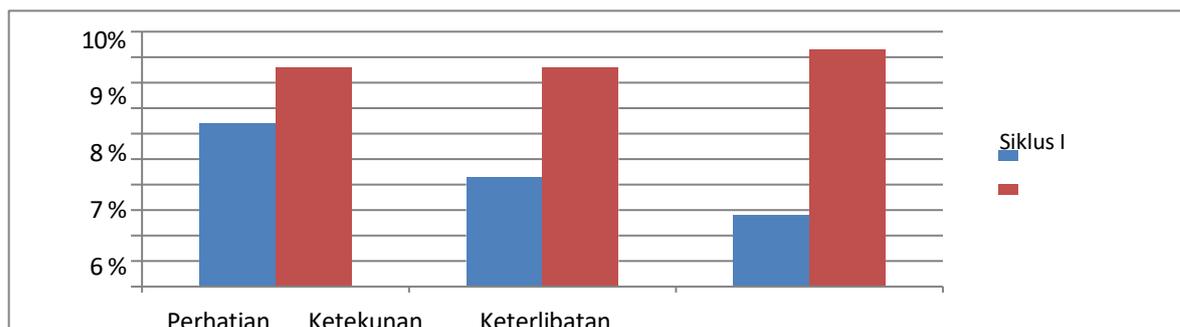
No	Aktivitas Siswa	F	N	%
1	Perhatian	25	30	87%
2	Ketekunan	25	30	87%
3	Keterlibatan	27	30	90%
	Jumlah			270
	Rata-Rata			88%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa persentase motivasi pertama yaitu perhatian hanya 87% dari siswa yang melaksanakannya. Aktivitas kedua yaitu ketekunan hanya 87% siswa yang melaksanakan dan hanya 90% 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 dan siklus I. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Perbandingan Aktivitas Belajar PJOK Siswa Pada Siklus I dan Siklus II Kelas VI SDN Wiyung/453 Surabaya.

No	Aktivitas Siswa	Siklus I	Siklus II
1	Perhatian	63%	87%
2	Ketekunan	45%	87%
3	Keterlibatan	30%	90%

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:



Grafik 1. Perbandingan Keterampilan Siswa pada Siklus I dan Siklus II.



Dalam kegiatan pada sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain banyak anak yang cenderung pasif, tetapi setelah dibuat dengan model pembelajaran dengan pendekatan bermain anak lebih termotivasi untuk beraktivitas jasmani. Hal ini disebabkan karena mereka dapat melaksanakan motivasi jasmani sambil 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.

KESIMPULAN

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

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

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu Wulandari, Meylani, et al. "Pengaruh Permainan Kecil Dalam Pemanasan Terhadap Motivasi Siswa." *Jurnal Porkes*, vol. 5, no. 2, 2022, pp. 672–83, doi:10.29408/porkes.v5i2.6387.
- Asmajaya, D., Negeri, S., Sei Tuan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, P., & Sei Tuan, P. (2022). Efforts to Improve Bullet Shot Learning Outcomes Through the Circuit Method and Tool Modifications for Middle School Middle School 3 Percut Sei Tuan Academic Year. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(2).
- Asrul. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kegiatan Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dan Kesehatan DiKelas Ix Smpn 3 Pasir Peny. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(5), 1221–1237.
- Azhar, Herfana P, Nasir M, Irawan D, Islami N. Development of 3D physics learning media using augmented reality for first-year Junior high school students. *J Phys Conf Ser*. 2021;2049(1).
- Nurkadri, et al. "General Preparatory Exercise Program Based on Android Tennis Sports." *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, vol. 11, no. 1, 2023, pp. 112–17, doi:10.13189/saj.2023.110113.
- Supriadi, Amir, et al. "The Effect of Learning Manipulative Skills Using Ball Thrower Learning Media on the Ability to Throw and Catch the Ball in Elementary School Students." *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, vol. 10, no. 3, 2022, pp. 590–603, doi:10.46328/ijemst.2441.
- Verawati, Indah, et al. "Development of Modification of Big Ball Game with Play Approach in Order to Develop Basic Movement Skills in Elementary School Students." *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal): Humanities and Social Sciences*, vol. 4, no. 2, 2021, pp. 3186–92, doi:10.33258/birci.v4i2.2051.



Wahyudi B, Yullianti D, Subekti FN. Pengembangan E-Modul PJOK Berbasis Pembelajaran SAVI Pada Materi Lari Jarak Pendek Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Wacana Akad* 2022;6 Nomor 2(2579-499X):157–70.

Wungguli D, Yahya L. Pengaruh Penggunaan Media Berbasis Information and Communication Technology (ICT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Materi Dimensi Tiga. *Jambura J Math Educ.* 2020;1 No 1(1):41–7.