

Penerapan Permainan Kecil terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran PJOK pada Siswa Kelas X SMK Negeri 1 Kediri

Suci Elmasari¹, Dony Andrijanto²

^{1,2} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia
sucielmasari.20134@mhs.unesa.ac.id

Abstract

Small games generally do not have standard rules, such as game rules, type of equipment, area size, and length of playing time. The provision of games is adjusted to the situations and conditions that occur when carrying out the activity. Motivation is the main key in learning. When students are motivated, they tend to be more enthusiastic and actively participate in learning so they are able to achieve learning goals. The objectives of this research are to determine the effect of implementing small games on student learning motivation in learning PJOK in class X students at SMK Negeri 1 Kediri and determine the magnitude of the influence of implementing small games on student learning motivation in learning PJOK in class X students at SMK Negeri 1 Kediri. This research is pure experimental research with a quantitative approach. The design used is Randomized Control Group Pre-test Post-test Design. The population in this study were class X students at SMK Negeri 1 Kediri with a sample selection of 63 students using the purposive sampling method. Based on the results of data analysis, it is known that there is an influence of implementing small games on student learning motivation in learning PJOK in class X students at SMK Negeri 1 Kediri. This is proven by the results of the Wilcoxon signed rank test in the experimental class with a sig value. amounting to $0.002 < 0.05$ with a percentage increase of 10.5%.

Keywords: Small Games, Student Learning Motivation, Sport Physical Education Helath And Recreation

Abstrak

Permainan kecil umumnya tidak memiliki aturan baku, seperti peraturan permainan, jenis peralatan, luas area, serta lamanya waktu bermain. Pemberian permainan disesuaikan melalui situasi dan kondisi yang terjadi pada saat melakukan aktivitas berlangsung. Motivasi merupakan kunci utama dalam pembelajaran. Ketika siswa termotivasi, mereka cenderung lebih bersemangat dan aktif mengikuti pembelajaran sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kediri dan untuk mengetahui besarnya pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kediri. Penelitian ini adalah penelitian eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Desain yang digunakan adalah Randomized Control Group Pre-test Post-test Design. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas X SMK Negeri 1 Kediri dengan pemilihan sampel sebanyak 63 siswa menggunakan metode purposive sampling. Berdasarkan hasil analisa data, diketahui terdapat pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas X SMK Negeri 1 Kediri. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji Wilcoxon signed rank test pada kelas eksperimen dengan nilai sig. sebesar $0,002 < 0,05$ dengan peningkatan presentase sebesar 10,5%.

Kata Kunci: Permainan Kecil, Motivasi Belajar, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Copyright (c) 2024 Suci Elmasari, Dony Andrijanto

✉ Corresponding author: Suci Elmasari

Email Address: sucielmasari.20134@mhs.unesa.ac.id (Jl. Lidah Wetan, Kota Surabaya, Jawa Timur, Indonesia)

Received 26 June 2024, Accepted 02 July 2024, Published 08 July 2024

PENDAHULUAN

Pendidikan bukan hanya tentang pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga tentang pengembangan nilai-nilai moral, spiritual, dan sosial. Suasana dan lingkungan belajar yang kondusif memainkan peran penting dalam memfasilitasi perkembangan holistik peserta didik. Ketika pendidikan mencakup aspek-

aspek seperti potensi spiritual, budi pekerti, kecerdasan, dan akhlak mulia, itu membantu menciptakan individu yang lebih berdaya, bertanggung jawab, dan berkontribusi secara positif bagi diri mereka sendiri, masyarakat, dan negara. Sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pada Bab 1 Pasal 1.

Pendidikan jasmani adalah proses yang memperbaiki kualitas pribadi secara fisik, mental, dan emosional melalui aktivitas fisik, sehingga meningkatkan kebugaran peserta didik¹. Pembelajaran PJOK menjadi inti kurikulum karena hanya itu yang fokus pada gerakan fisik siswa secara menyeluruh. Mencapai kebutuhan gerak siswa secara menyeluruh adalah tujuan utama pembelajaran PJOK. Selain itu, mata pelajaran ini memberikan kesempatan bagi guru PJOK untuk mengidentifikasi dan mengembangkan potensi siswa dalam bidang olahraga².

Berdasarkan observasi dan wawancara bersama guru PJOK yaitu Bapak Joko Budi Santoso, S.Pd khususnya pada kelas X, serta mengamati langsung saat proses pembelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Kediri dalam program Pengenalan Lingkungan Persekolahan. Selama proses pembelajaran, guru dan siswa menemui berbagai kendala yang membuat Pelajaran tidak lagi menyenangkan. Setiap siswa mempunyai kepribadian yang unik, sehingga ada anak yang belajar dengan sungguh-sungguh, ada yang suka bercanda, dan ada yang bosan jika pembelajaran itu itu saja. Selain itu, sebagian siswa masih kurang konsentrasi terhadap penjelasan guru mengenai materi. Siswa pun tampak kurang bersemangat mengikuti gerak-gerak yang dicontohkan guru. Oleh karena itu, motivasi belajar sangat mempengaruhi hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Pada pembelajaran PJOK, terdapat berbagai jenis permainan guna meningkatkan motivasi belajar siswa. Permainan ini diberikan sebelum materi inti pembelajaran atau setelah pemanasan. Permainan yang sering diterapkan dalam pembelajaran PJOK antara lain "Hitam Hijau" dan "Jala Ikan". Permainan sendiri ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang bertujuan untuk menumbuhkan karakter positif siswa seperti bekerja sama, tanggung jawab, jujur, dan sportif serta memberikan pengalaman bergerak aktif dalam proses pembelajaran PJOK. Sehingga diharapkan mereka termotivasi untuk mengikuti proses pembelajaran.

Menurut Hartati (2017), Permainan kecil umumnya tidak memiliki aturan baku, seperti peraturan permainan, jenis peralatan, luas area, serta lamanya waktu bermain. Pemberian permainan disesuaikan melalui situasi dan kondisi yang terjadi pada saat melakukan aktivitas berlangsung. Dalam hal ini Penulis mencoba memberikan inovasi bagi para guru dan calon pendidik, khususnya penggunaan permainan-permainan kecil untuk menambah bahan ajar dan pengajaran, membuat pembelajaran yang menarik sehingga motivasi belajar siswa dapat meningkat (Huda & Hidayat, 2016).

Menurut Uno (2020), Motivasi merupakan kunci utama dalam pembelajaran. Ketika siswa termotivasi, mereka cenderung lebih bersemangat dan aktif mengikuti pembelajaran sehingga mampu

mencapai tujuan pembelajaran. Sebagai pendidik, memahami beragam faktor yang mempengaruhi motivasi siswa, baik yang bersumber dari dalam diri siswa maupun dari lingkungan sekitarnya, merupakan hal yang krusial. Dengan hal ini, pendidik mampu mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih baik dan efektif.

Berdasarkan informasi tersebut, penulis bermaksud untuk melakukan penelitian yang komprehensif mengenai penerapan permainan pendek sebelum sesi pembelajaran PJOK. Tujuannya adalah untuk mengeksplorasi potensi strategi ini sebagai sarana efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Dengan adanya permainan ini siswa merasa lebih terlibat secara aktif dalam pembelajaran dan menambah ketertarikan siswa untuk mengikuti aktivitas pembelajaran PJOK.

METODE

Pada penelitian ini, digunakan metode eksperimen murni dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksam (2018:79), penelitian eksperimen adalah metode yang ketat untuk mengidentifikasi hubungan sebab-akibat antara variabel dengan menerapkan *treatment* pada objek atau subjek penelitian. Desain penelitian yang diterapkan adalah *Randomized Control Group Pre-test Post-test Design*. Kelebihan desain yang digunakan terletak pada keberadaan kelas kontrol dengan subjek yang dipilih secara random, serta pelaksanaan *pre-test post-test* yang memungkinkan evaluasi perbedaan penilaian akibat perlakuan kelompok kontrol. Populasi dari penelitian ini yaitu siswa-siswi kelas X di SMK Negeri 1 Kediri.

Teknik sampling yang digunakan adalah *purposive sampling*. Sampel diambil dengan adanya tujuan tertentu sesuai arahan dari guru mengenai kelas yang kurang aktif dalam pembelajaran PJOK. Sampel pada penelitian ini yaitu kelas X TPM 3 yang berperan sebagai kelas eksperimen berjumlah 30 siswa dan TPM 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 33.

Instrumen yang digunakan yaitu angket motivasi skala likert. Dalam penelitian ini menggunakan angket kuesioner yang memiliki 4 jawaban dalam skor penilaiannya yaitu, sangat tidak setuju, tidak setuju, setuju, dan sangat setuju. Data yang telah diperoleh kemudian akan dianalisis menggunakan SPSS. Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini yaitu mean, standar deviasi, varian, uji normalitas, uji Wilcoxon signed ranked test, mann-whitney u-test dan peningkatan presentase.

HASIL DAN DISKUSI

Deskripsi Data

Melalui uraian materi sebelumnya, diperoleh hasil penelitian berupa data yang selanjutnya akan dilakukan pendistribusian data. Dalam konteks ini, kelas X TPM 3 berperan sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 30 siswa, sedangkan kelas X TPM 4 sebagai kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 33. Deskripsi data mencakup nilai rata-rata (*mean*), varian, nilai tertinggi sebelum (*pre-test*) dan sesudah

(*post-test*) penelitian standar deviasi, nilai terendah,. Penelitian ini mendapatkan hasil melalui dua metode, yaitu perhitungan manual dan perhitungan IBM SPSS versi 25 Windows.

Tabel 1. Perhitungan *Pre-test* dan *Post-test*

	<i>N</i>	<i>Minimum</i>	<i>Maximum</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Variance</i>
<i>Pre-test Eksperimen</i>	32	81	170	129,90	23,604	557,128
<i>Post-test Eksperimen</i>	32	125	162	143,55	10,006	100,113
<i>Pre-test Kontrol</i>	35	50	159	96,82	28,502	812,341
<i>Post-test Kontrol</i>	35	47	134	101,67	27,637	763,816

Tabel di atas menunjukkan distribusi data pre-test kelas eksperimen memiliki nilai rata-rata 129,90, standar deviasi 23,604, varian 557,128, nilai tertinggi 170, dan nilai terendah 81. Pada post-test, rata-rata naik menjadi 143,55, standar deviasi menurun menjadi 10,006, varian turun menjadi 100,113, dengan nilai tertinggi 162 dan nilai terendah 125. Pada pre-test, kelas kontrol memiliki nilai rata-rata 96,82, standar deviasi 28,502, varian 812,341, nilai tertinggi 159, dan nilai terendah 50. Pada post-test, rata-rata naik menjadi 101,67, standar deviasi menjadi 27,637, varian menjadi 763,816, dengan nilai tertinggi 134 dan nilai terendah 47.

Uji Normalitas

Pemeriksaan normalitas berguna untuk menilai apakah data yang dikumpulkan mengikuti distribusi normal atau tidak. Langkah ini menjadi kriteria penting sebelum melakukan analisis statistik parametrik seperti uji paired sample t-test dan uji independent sample t-test. Di bawah ini disajikan hasil uji normalitas menggunakan uji Kolmogorov-Smirnov dan uji Shapiro-Wilk.

Tabel 2. Menggunakan Uji *Kolmogorov-Smirnov* Dan Uji *Shapiro-Wilk*

<i>Kelompok</i>	<i>Kolmogorov-Smirnov</i>			<i>Saphiro-Wilk</i>		
	<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig</i>	<i>Statistic</i>	<i>df</i>	<i>Sig</i>
<i>Pre-test Eksperimen</i>	.122	.30	.200	.966	30	.443
<i>Post-test Eksperimen</i>	.109	.29	.200	.969	29	.543
<i>Pre-test Kontrol</i>	.194	.33	.003	.916	33	.015
<i>Post-test Kontrol</i>	.121	.30	.200	.908	30	.013

Berdasarkan tabel, nilai signifikansi (sig) untuk pre-test kurang dari α (0,05), yaitu 0,003, 0,015, dan 0,013, yang berarti $\text{sig} < 0,05$. Dengan demikian, dapat disimpulkan distribusi data tidak normal. Oleh sebab itu, uji t-test tidak dapat dilakukan, dan analisis selanjutnya akan menggunakan uji non-parametrik seperti uji Wilcoxon Signed Rank Test dan Mann-Whitney U Test.

Uji Wilcoxon Signed Ranked Test

Karena terdapat aspek data yang tidak memenuhi prasyarat untuk uji parametrik, dilakukan uji hipotesis non-parametrik dengan uji Wilcoxon Signed Rank Test. Uji Wilcoxon ini merupakan alternatif dari uji *Paired Sample T-Test* dan *Independent Sample T-Test*. Berikut adalah hasil dari uji non-parametrik Wilcoxon:

Tabel 3. Uji Non-Parametrik Wilcoxon

	<i>Posttest – Pretest</i>	
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol
Z	-3.125 ^b	-1.038 ^b
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.002	.299

Berdasarkan analisa tersebut, bahwa kelompok eksperimen, yakni $z = -3.125$ dengan sig. $0,002 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak. Dari sini dinyatakan bahwa terdapat pengaruh penerapan dari permainan kecil pada kelas eksperimen sedangkan kelompok kontrol, $z = -1.038$ dengan $p\ value\ 0,299 > 0,05$. Artinya H_0 diterima. Dinyatakan tidak terdapat pengaruh penerapan dari permainan kecil mengenai motivasi belajar si kelas kontrol.

Mann-Whitney U Test

Dilakukan uji *Mann-Whitney* untuk mengidentifikasi perbedaan dua median dari kelas yang berbeda. Dalam uji *Mann-Whitney* jika hasil sampel $\geq 0,05$ hipotesis nol diterima dan jika hasil sampel $< 0,05$ maka hipotesis nol ditolak. Berikut hasil uji analisis *Mann-Whitney* :

Tabel 4. Uji *Mann-Whitney*

	<i>Perbedaan median antar kelompok</i>
<i>Mann-Whitney U</i>	33.000
<i>Wilcoxon</i>	498.000
Z	-6.098
<i>Asymp. Sig. (2-tailed)</i>	.000

Dilakukan uji *Mann-Whitney* untuk mengidentifikasi perbedaan dua median dari kelas yang berbeda. Dalam uji *Mann-Whitney* jika hasil sampel $\geq 0,05$ hipotesis nol diterima dan jika hasil sampel $< 0,05$ maka hipotesis nol ditolak. Melalui analisa data, nilai signifikansi sebesar $0,000 < 0,05$. Dinyatakan bahwa hipotesis nol ditolak dan hipotesis kerja diterima, atau terdapat perbedaan peningkatan motivasi belajar sebelum dan sesudah diberikannya permainan kecil pada kelompok eksperimen dan kontrol.

Peningkatan Presentase

1. $M_{D\ Eksperimen} = Mean\ Post - Mean\ Pre = 143,55 - 129,90 = 13,65$

$$Presentase = \frac{M_{D\ eksperimen}}{M_{Pre}} \times 100$$

$$Presentase = \frac{13,65}{129,90} \times 100$$

$$Presentase = 10,5$$

2. $M_{D\ Kontrol} = Mean\ Post - Mean\ Pre = 101,67 - 98,82 = 2,85$

$$Presentase = \frac{M_{D\ kontrol}}{M_{Pre}} \times 100$$

$$Presentase = \frac{2,85}{98,82} \times 100$$

$$Presentase = 2,88$$

Pada sub bab ini peneliti akan memdefinisikan tentang pelaksanaan penelitian di SMK Negeri 1 Kediri mulai tanggal 18 April sampai tanggal 29 April 2024, mengenai permainan kecil yang diterapkan dalam upaya peningkatan motivasi belajar PJOK siswa. Permainan kecil pada penelitian ini digunakan sebagai perlakuan (*treatment*) kepada kelompok kelas yang sudah dipilih untuk menjadi sampel dan angket motivasi sebagai instrumen penelitian. Kelas yang berperan sebagai kelompok eksperimen adalah kelas X TPM 3 dengan jumlah siswa sebanyak 30 dan X TPM 4 sebanyak 33 siswa sebagai kelompok kontrol.

Dari analisa data, rata-rata nilai *pre-test* siswa kelompok eksperimen adalah 129,90, menunjukkan kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan. Setelah diberikan perlakuan, rata-rata nilai *post-test* siswa meningkat menjadi 143,55. Hal ini dikatakan motivasi belajar PJOK siswa meningkat di kelompok eksperimen sebesar 10,5%. Pada siswa kelompok kontrol mendapat nilai rata-rata *pre-test* 98,82 sebagai kemampuan awal dan nilai rata-rata *post-test* setelah diberikan perlakuan berubah menjadi 101,67. Pada kelompok kontrol ini hanya ada peningkatan nilai rata-rata sebanyak 2,88%.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti melakukan analisis non-parametrik menggunakan uji Wilcoxon Signed Rank Test pada kelompok eksperimen dengan nilai signifikansi 0,002, yang lebih kecil dari nilai alpha yang ditetapkan (0,05). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima. Artinya, penggunaan permainan kecil memiliki dampak yang signifikan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa di kelompok eksperimen. Sedangkan pada kelompok kontrol, nilai sig. adalah $0,299 > (0,05)$. Ini berarti hipotesis alternatif (H_a) ditolak, atau tidak terdapat pengaruh dari pemberian permainan kecil dalam motivasi belajar PJOK di kelas kontrol.

Penelitian menunjukkan bahwa sikap guru terhadap Pendidikan jasmani berhubungan dengan hal positif siswa (Tarantino et al., 2022). Pendidikan jasmani telah diidentifikasi sebagai satu-satunya konteks fisik yang merangkum semua generasi muda dan berpotensi mempengaruhi sikap generasi muda terhadap aktivitas fisik dan partisipasi mereka baik di dalam dalam ataupun luar kurikulum (Warburton & Spray, 2017).

Pemberian permainan kecil di awal pembelajaran menyebabkan siswa merasa senang, tertantang dan lebih antusias mengikuti pembelajaran PJOK. Secara umum, permainan hitam hijau dan jala ikan ini mempunyai nilai karakteristik yang dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari seperti jujur, bertanggung jawab, sportif, dan bekerja sama. Melihat dari hasil perhitungan diatas, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar yang baik mempunyai hubungan yang bermanfaat terhadap motivasi belajar siswa khususnya di lingkungan SMK Negeri 1 Kediri. Penelitian tersebut memberikan dukungan tambahan

untuk temuan sebelumnya yang menyatakan adanya hubungan antara permainan kecil dan motivasi belajar. Penelitian ini menguatkan temuan bahwa lingkungan keluarga dan sekolah berperan penting dalam memengaruhi motivasi belajar siswa. Demikian hasil penelitian ini menyatakan bahwa faktor-faktor tersebut saling terkait dan memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa pertama, terdapat pengaruh penerapan dari permainan kecil terhadap motivasi belajar PJOK pada siswa kelas X di SMK Negeri 1 Kediri. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji *wilcoxon signed rank test* diperoleh nilai *sig.* $0,002 < 0,05$ atau dinyatakan bahwa memiliki perbedaan yang signifikan berdasarkan hasil *pre-test post-test* kelompok eksperimen. Sedangkan kelompok kontrol diperoleh nilai *sig.* $0,299 > 0,05$ atau tidak terdapat perbedaan yang signifikan. *P value* $< 0,05$ dinyatakan mempunyai pengaruh yang lebih besar terhadap motivasi belajar siswa. Kedua, besarnya pengaruh dari penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa diperoleh dari hasil uji manual peningkatan presentase kelompok eksperimen sebesar 10,5% sedangkan kelompok kontrol hanya terdapat peningkatan motivasi belajar sebesar 2,88%.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada dosen pembimbing, dosen penguji skripsi. Terima kasih juga kepada guru PJOK serta siswa-siswi kelas X di SMK Negeri 1 Kediri yang telah berpartisipasi dalam pembuatan skripsi ini. Dan tentunya orang tua saya yang sudah menyisihkan material, moral dan juga memberikan semangat serta motivasi dalam pembuatan skripsi ini.

REFERENSI

- Nurkusuma, T. W. & Hartati, S. C. Y. Penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan pada siswa kelas v Sdn Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya. *J. Pendidik. Olahraga dan Kesehat.* **5**, 110–116 (2017).
- Rahman, D. F. & Hartati, S. C. Y. Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Dhani Fattur Rahman *, Sasminta Christina Yuli Hartati. *Pendidik. Olahraga dan Kesehat.* **07**, 15–18 (2019).
- Ainur Huda, A. & Hidayat, T. Pengaruh Pemanasan Dengan Permainan Kecil Terhadap Passing Bawah Bolavoli (Studi Pada Siswa Kelas X SMA Al-Islam Krian Sidoarjo) Achmad Ainur Huda Taufiq Hidayat. *J. Pendidik. Olahraga dan Kesehat.* **04**, 321–326 (2016).
- Ansori, S. Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Disabilitas Rungu. *J. Pendidik. Olahraga dan Kesehat.* 479–482 (2020).

- Tarantino, G., Makopoulou, K., & Neville, R. D. (2022). Inclusion of Children With Special Educational Needs and Disabilities in Physical Education : A Systematic review and Meta-Analysis of Teachers' Attitudes. *Educational Research Review*, 36 (July 2021), 100456.
- Warburton, V. E, & Spray, C. M. (2017). Individual-Level Change In Achievement Goals In Physical Education. *International Journal of Research Studies in Education*, 6 (1), 75-90.<https://pdfs.semanticscholar.org/0ca3/faa57195f643d6bd096d0458fd336f65f5ca.pdf>.