



Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan dalam Pembelajaran PJOK di Kelas VIII SMP N 28 Surabaya

Fauza Akbar Shomat^{1*}, Bambang Ferianto Thahyo Kuntjoro²

¹⁻²Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Email: ppg.fauzashomat01330@program.belajar.id¹, bambangferianto@unesa.ac.id²

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

Korespondensi penulis: ppg.fauzashomat01330@program.belajar.id*

Abstract. This investigate centers on the moo learning inspiration of understudies in lesson VIII SMP Negeri 28 Surabaya. The reason of this investigate is to get information or data and talk about approximately expanding students' learning inspiration by utilizing the play learning demonstrate. This sort of investigate is classroom activity investigate with arranging, usage, perception and reflection methods. This classroom activity investigate was conducted in lesson VIII SMP Negeri 28 Surabaya with a add up to of 30 understudies. This investigate was conducted for two cycles and information collection was carried out utilizing perception sheets, interviews and documentation which were analyzed by rate and subjectively. The comes about of this consider found an increment in understudy learning results gotten from perception sheets carried out after cycles I and II by playing learning recordings

Keywords: Motivation, learning, student

Abstrak. Penelitian ini berfokus pada rendahnya motivasi belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 28 Surabaya. Tujuan penelitian ini adalah memperoleh data dan informasi dengan menggunakan model pembelajaran berbasis permainan untuk membahas peningkatan motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang meliputi tahapan perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian aktivitas kelas ini dilakukan dengan jumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 28 Surabaya yang berjumlah 30 orang. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus dan pengumpulan data dilakukan melalui lembar observasi, wawancara dan dokumentasi serta dianalisis secara persentase dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemutaran video pembelajaran setelah Siklus I dan II meningkatkan hasil belajar siswa dari lembar observasi.

Kata kunci: Motivasi, Pembelajaran, Siswa

1. PENDAHULUAN

Pendidikan olahraga adalah komponen penting dari sistem pendidikan secara keseluruhan. (Akhmad et al., 2022). Oleh karena itu, tujuan tersebut harus dicapai melalui pendidikan jasmani. (Lestari et al., 2021). (Verawati et al., 2021) memberikan penjelasan bahwa tujuan pendidikan fisik bukan hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga meningkatkan kesehatan, kebugaran, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral melalui olahraga dan aktivitas fisik yang dimotivasi. (Supriadi et al., 2022). Pendidikan jasmani bertujuan untuk mewujudkan pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang melalui pengembangan kemampuan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, dan penghayatan nilai-nilai (sikap-mental, emosional, spiritual, dan sosial). (Marsuna & Rusli, 2022). Pendidikan jasmani sangat penting untuk meningkatkan pendidikan sebagai proses yang berlangsung seumur hidup. (Endriani et al., 2022).

Pendidikan jasmani adalah pengalaman belajar yang didorong untuk berolahraga, bermain, dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana dengan tujuan membangun gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. (Prabowo & Doewes, 2019). Guru olahraga harus dapat mengajarkan siswa keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi untuk bermain olahraga, dan nilai-nilai yang berkaitan dengan kesehatan dan pola hidup sehat. (Fauzan & Dirgantoro, 2020). Dibandingkan dengan pengajaran konvensional di kelas, yang merupakan studi teoritis, pelaksanaannya mencakup aspek fisik: mental, intelektual, emosional, dan sosial. (Nurkadri et al., 2023). Untuk memungkinkan motivasi yang diberikan kepada siswa untuk mencapai tujuan pendidikan, perlu dilakukan perbaikan. Diharapkan bahwa pendidikan jasmani membantu siswa memahami dan meningkatkan kebugaran fisik, menjadi kreatif, inovatif, terampil, dan menyenangkan. (Moerianto et al., 2020).

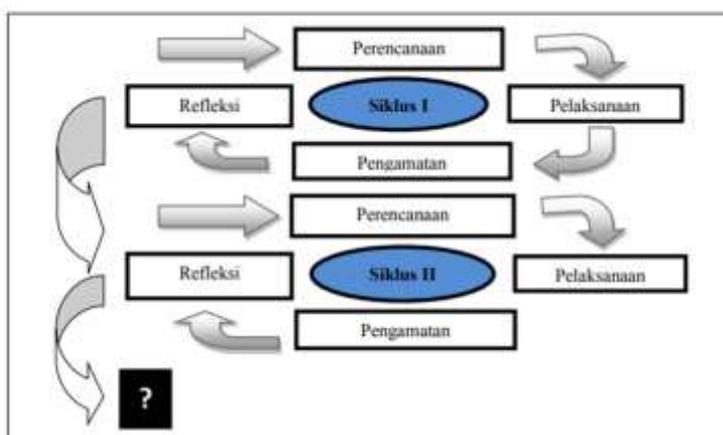
Pendidikan Jasmani, yang memiliki waktu dua jam dan empat puluh menit setiap minggu, masih menghadapi banyak masalah dalam menerapkan program. Hal ini disebabkan oleh kurangnya sosialisasi yang mendalam tentang pendidikan, sehingga masih ada banyak interpretasi yang berbeda tentang pendidikan jasmani, terutama tentang bagaimana waktu pelajaran dibagi. Kurikulum sekolah dasar/sekolah menengah (SD/MI), SMP/MTs, dan SMA/MA mencakup mata pelajaran tentang pendidikan jasmani. Ini sebenarnya sangat membantu guru pendidikan jasmani dalam menyiapkan, melaksanakan, dan mengevaluasi kegiatan siswa.

Permainan dan olahraga, motivasi untuk pertumbuhan, uji diri dan senam, motivasi ritmik, akuatik (motivasi air), dan pendidikan luar kelas adalah semua bagian dari pendidikan jasmani. (Syamsurizal & Khusumadewi, 2022) Guru harus mampu menciptakan pembelajaran yang efektif dan memahami sifat dan kebutuhan siswa di usia 12–15 tahun, karena siswa SMP biasanya suka bermain. (Wulandari et al., 2024). Semua aspek perkembangan manusia, termasuk kognitif, psikomotorik, dan afektif, mengalami perubahan pada usia ini. Pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis adalah perubahan yang paling mencolok. 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 mencapai hal ini, metode pembelajaran harus dimodifikasi, diubah, dan diubah. Beberapa penelitian tentang motivasi telah banyak dipelajari oleh beberapa jurnal penelitian, termasuk (Sawitri, 2020) (Asmajaya et al., 2022) yang menjelaskan bahwa permainan PJOK mampu meningkatkan motivasi peserta didik khususnya peserta didik sekolah menengah pertama, sehingga dari hal tersebut maka penulis ingin melakukan sebuah penelitian dengan judul “Upaya Meningkatkan

Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Dalam Pembelajaran Pjok Di Kelas VIII SMP N 28 Surabaya”

2. METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas juga dikenal sebagai "penelitian tindakan kelas"—adalah penelitian reflektif tentang tindakan yang dilakukan oleh guru dalam kelas untuk meningkatkan proses pembelajaran dan meningkatkan keinginan untuk belajar. Model siklus yang digunakan untuk penelitian ini adalah pendapat. (Sulistiawan, 2019) “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” (Gustian & Palmizal, 2021). Setelah refleksi atau perenungan, yang mencakup analisis, sintesis, dan penilaian hasil pengamatan tentang proses dan tindakan tertentu, biasanya muncul masalah atau ide baru yang memerlukan perhatian. Akibatnya, perencanaan, tindakan, dan pengamatan perlu dilakukan ulang, dan refleksi ulang juga diperlukan. Gambar berikut menunjukkan siklus penelitian yang dirancang peneliti.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan selama semester ganjil Juli dan Agustus 2024 di kelas VIII SMP Negeri 28 Surabaya. Mereka mengikuti kelas olahraga satu kali setiap minggu, dengan dua jam pelajaran pada hari Kamis dari jam 3 hingga 4. Mereka juga mengikuti pelajaran penjasorkes satu kali setiap minggu di sekolah. Sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, sebagian siswa kurang tertarik dengan pelajaran pendidikan jasmani di kelas ini dibandingkan dengan kelas lain.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I

Melalui pengamatan dan penilaian yang dilakukan pada pertemuan pertama dan siklus pertama, hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar telah meningkat. Data dari siklus I dapat dilihat dalam tabel 1 sebagai berikut:

Tabel 1 Hasil Observasi Motivasi Belajar

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, hanya 63% siswa melakukan persentase motivasi perhatian, dan hanya 45% melakukan ketekunan, dan 30% terlibat dalam aktivitas pembelajaran PJOK. Dengan demikian, hanya 50% siswa memiliki motivasi untuk belajar PJOK.

Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II

Selama siklus kedua, kegiatan pengamatan atau observasi dilakukan sebanyak dua kali pertemuan. Teman sejawat yang bertindak sebagai saksi melakukan pengamatan. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa siswa memiliki motivasi yang lebih besar untuk belajar menggunakan model pembelajaran bermain selama proses pembelajaran. Hasil belajar siswa akan meningkat secara signifikan dengan peningkatan motivasi belajar ini, terutama hasil belajar pejasorkes dari aspek psikomotor atau keterampilan. Seperti yang ditunjukkan oleh pengamatan dan penilaian yang dilakukan pada pertemuan pertama dan kedua siklus II, motivasi siswa untuk belajar telah meningkat.

Tabel 2 Hasil Observasi Motivasi Belajar

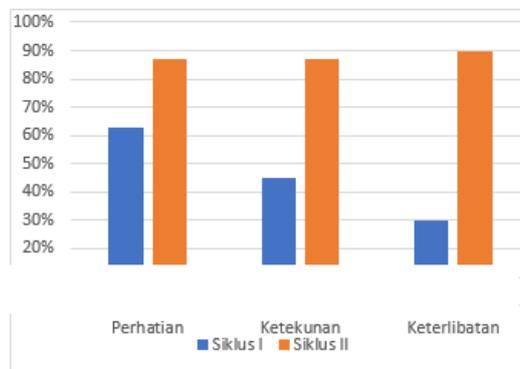
No	Aktivitas Siswa	F	N	%
1.	Perhatian	25	30	87%
2.	Ketekunan	25	30	87%
3.	Keterlibatan	27	30	90%
	Jumlah			270
	Rata-Rata			88%

Dari data di atas, jelas bahwa hanya 87 persen siswa yang melakukan persentase motivasi pertama, perhatian, dan aktivitas kedua, ketekunan, dan 90 persen siswa terlibat dalam aktivitas pembelajaran penjasorkes. Tabel berikut menunjukkan bahwa ketiga indikator tersebut dirata-ratakan menunjukkan bahwa hanya 88% siswa yang termotivasi untuk belajar PJOK. Selain itu, data siklus II menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan data siklus I.

Tabel 3 Perbandingan Aktivitas Belajar PJOK pada siklus I dan Siklus II Kelas VII PJOK SMPN 28 Surabaya

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

Berdasarkan yang ditunjukkan dalam tabel perbandingan, aktivitas belajar siswa di Siklus I dan Siklus II telah meningkat. Perbandingan aktivitas untuk masing-masing siklus digambarkan pada grafik di bawah ini.



Gambar 2. Grafik Perbandingan Ketrampilan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Sebelum tindakan dilakukan dengan pendekatan bermain, banyak anak cenderung pasif. Namun, setelah model pembelajaran dengan pendekatan bermain diterapkan, anak-anak lebih tertarik untuk berolahraga. Ini karena mereka memiliki kemampuan untuk memotivasi diri mereka secara fisik saat bermain. Model pembelajaran yang menggunakan pendekatan bermain untuk setiap kegiatan di siklus siklus berikutnya pasti akan lebih baik dan bermanfaat bagi siswa dan pendidik. Karena staminanya akan tetap terjaga, tingkat kesegarannya juga akan meningkat.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

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 REFERENSI

- Akhmad, I., Suharjo, H., Dewi, R., & Supriadi, A. (2022). The effects of learning strategies on senior high school students' motivation and learning outcomes of overhead passing in volleyball. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(2), 458–476. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2291>
- Endriani, D., Sitompul, H., Mursid, R., & Dewi, R. (2022). Development of a lower passing model for volleyball based on the umbrella learning approach. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 681–694. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2508>
- Fauzan, L. A., & Dirgantoro, E. W. (2020). Profil kebugaran jasmani atlet pencak silat PPLP Kalimantan Selatan. *Riyadhoh: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 3(2), 80. <https://doi.org/10.31602/rjpo.v3i2.3729>
- Gustian, M. A., & Palmizal. (2021). Motivasi lansia pada aktivitas olahraga. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan*, 1, 109–115. <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.547>
- Lestari, A., Asmara, Y., & Shudy, M. (2021). Tinjauan motivasi anak dalam mengikuti latihan di Jaya Volleyball Club (JVC) di Kota Lubuklinggau. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Olahraga*, 1–7.
- Marsuna, & Rusli, M. (2022). Motivasi lansia dalam mengikuti program senam lansia di Puskesmas Poasia Kota Kendari. *Jurnal Patriot*, 3(March), 71–81. <https://doi.org/10.24036/patriot.v3i1.7017>
- Moerianto, E., Valianto, B., & Dewi, R. (2020). Influence of game method and interest on the basis of motion of learning skills at State Elementary School 105345 Sidodadi. *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 23, 158–161. <https://doi.org/10.2991/ahsr.k.200305.045>
- Nurkadri, Suharta, A., Sitepu, I. D., Silwan, A., Nur, F. H., Akbar, T., Gunri, R. N., & Muslimin. (2023). General preparatory exercise program based on Android tennis sports. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 11(1), 112–117. <https://doi.org/10.13189/saj.2023.110113>
- Prabowo, H., & Doewes, M. (2019). Olahraga futsal sebagai gaya hidup masyarakat Sragen. *Jurnal Olahraga*, 1–8.
- Sawitri, D. R. (2020). *Modul pelatihan autonomous learning: Intervensi psikologis untuk meningkatkan self regulated learning pada mahasiswa*. Fakultas Psikologi Universitas Diponegoro.
- Sulistiawan, A. (2019). *Modul pelatihan training build organization for the future*. 1–52.
- Supriadi, A., Mesnan, Akhmad, I., Dewi, R., & Suprayitno. (2022). 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*, 10(3), 590–603. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2441>

- Syamsurizal, A., & Khusumadewi, A. (2022). Permainan kartu quartet tokoh untuk meningkatkan motivasi belajar santri kelas XI di MA. *Jurnal Pendidikan Islam*, 1–13. <https://doi.org/10.22373/je.v8i1.13818>
- Verawati, I., Dewi, R., & Ritonga, D. A. (2021). 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*, 4(2), 3186–3192. <https://doi.org/10.33258/birci.v4i2.2051>
- 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 Pendidikan dan Pembelajaran*, 12(3), 5727–5732.