

Penerapan Permainan *Rounders* untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMPN 63 Surabaya

Muhammad Rafly Hidayatullah¹, Sasminta Christina Yuli Hartati²

^{1,2} Pendidikan Jasmani, Kesehatan & Rekreasi, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: raflygalau2@gmail.com

Abstrak

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah pendidikan jasmani yang diberikan disetiap jenjang pendidikan dan dapat digunakan sebagai alat untuk mempertahankan dan meningkatkan kemampuan dan kebugaran individu siswa. *Rounders* termasuk pada materi permainan kecil yang diajarkan di dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah *Rounders*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Rounders* untuk meningkatkan motivasi siswa dan besarnya pengaruh penerapan permainan *Rounders* dalam pembelajaran PJOK di SMPN 63 Surabaya. Penelitian ini menggunakan sampel siswa kelas VII B dengan jumlah 29 siswa dan VII C dengan siswa 27 siswa, keseluruhan berjumlah 56 siswa. Jenis penelitian ini adalah eksperimen murni dengan desain eksperimen *Pretest-Posttest Randomized Control Group*. Analisis data yang diambil saat penelitian memenuhi persyaratan hasil uji *t* (*paired samples t-test*) antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menunjukkan nilai yang signifikan. Peneliti menganalisis data *Pre-test* dan *Post-test* dengan menggunakan angket motivasi. Hasil analisis data dari kelompok eksperimen yaitu *Pre-test* 83,86 dan *Post-test* 94,61 maka ada peningkatan motivasi siswa sebesar 10,75%. Kemudian pada kelompok kontrol yaitu *Pre-test* 81,79. dan *Post-test* 69,27 maka ada penurunan motivasi siswa sebesar 12,52%. Jadi dapat disimpulkan bahwa hasil tes kelompok eksperimen lebih baik dari pada kelompok kontrol.

Kata kunci: *Motivasi, Rounders*

Abstract

Physical Education, Sports and Health is physical education provided at every level of education and can be used as a tool to maintain and improve the abilities and fitness of individual students. *Rounders* is included in the small game material taught in physical education, one of which is *Rounders*. This study aims to determine the effect of the *Rounders* game to increase student motivation and the magnitude of the effect of the application of the *Rounders* game in PJOK learning at SMPN 63 Surabaya. This study used a sample of class VII B students with a total of 29 students and VII C with 27 students, a total of 56 students. This type of research is a pure experiment with a *Pretest-Posttest Randomized Control Group* experimental design. Analysis of data taken during the study met the requirements of the *t*-test results (*paired samples t-test*) between the experimental class and the control class showing a significant value. The researcher analyzed the *Pre-test* and *Post-test* data using a motivation questionnaire. The results of the data analysis from the experimental group were *Pre-test* 83.86 and *Post-test* 94.61, so there was an increase in student motivation of 10.75%. Then in the control group, namely *Pre-test* 81.79. and *Post-test* 69.27, there was a decrease in student motivation of 12.52%. So it can be concluded that the test results of the experimental group were better than the control group.

Keywords : *Motivation, Rounders*

PENDAHULUAN

Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 3 tahun 2020 Tentang Standar Nasional Pendidikan tinggi Pasal 1 ayat 2 berisi tentang Standar Nasional Pendidikan adalah kriteria minimal tentang pembelajaran pada jenjang pendidikan tinggi di perguruan tinggi di seluruh wilayah hukum Negara Kesatuan Republik Indonesia. Pendidikan,

menurut Ridwan (2015), adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran dimana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan oleh mereka sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara. Untuk mendukung dan memenuhi fungsi dan tujuan pendidikan nasional, proses pembelajaran dibagi menjadi beberapa mata pelajaran. Salah satu contohnya adalah mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Karena keanekaragaman potensi siswa, pendidikan harus menjadi prioritas utama. Tujuan dan kemampuan siswa disesuaikan dengan aktivitas fisik yang dipilih. Fokus dari aktivitas fisik yang dipilih adalah berbagai aktivitas fisik yang wajar dan membutuhkan sedikit usaha sebagai aktivitas rekreasi.

Meningkatkan kualitas sumber daya manusia suatu negara sangat bergantung pada pendidikan. Menurut Maisah (2011) Pendidikan adalah faktor penting untuk memajukan suatu bangsa. Dengan sistem pendidikan yang baik dapat memperoleh hal baru yang bisa digunakan untuk membuat sumber daya manusia berkualitas tinggi. Sebuah bangsa jika memiliki SDM yang berkualitas, pastinya dapat membuat suatu daerah menjadi baik lagi. Hendaknya setiap bangsa memiliki pendidikan yang baik Pendidikan berkualitas tinggi adalah kualitas manusia yang dibutuhkan bangsa Indonesia untuk menghadapi persaingan global yang semakin ketat. Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang dijelaskan di atas, pemerintah meluncurkan Undang-Undang No. 20 Tahun 2003, yang merupakan penyempurnaan dari Undang-Undang No. 20 Tahun 1989 tentang sistem pendidikan nasional. Untuk mencapai tujuan ini, pemerintah menetapkan Standar Nasional Pendidikan, yang diatur dalam Peraturan Pendidikan Nomor 19 Tahun 2005.

PJOK adalah pendidikan yang diberikan di setiap jenjang pendidikan dan dapat digunakan sebagai alat untuk mempertahankan dan meningkatkan kemampuan dan kebugaran individu siswa. (Fikri, 2016). Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memberikan pengalaman belajar kepada siswa yang terdiri dari bermain, olahraga, dan aktivitas fisik yang dirancang secara sistematis untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan keterampilan motorik, keterampilan berpikir, emosi, sosial, dan moral. (Dwianto, 2014). Pendidikan jasmani memperhatikan kesejahteraan setiap orang secara keseluruhan dan tidak membedakan aspek fisik dan mental, yang selama ini dianggap tidak terkait atau terpisah satu sama lain. Pada pendidikan jasmani siswa akan dikenalkan dan akan mempraktikkan keterampilan dasar permainan dan olahraga, olahraga yang di kenalkan baik berupa olahraga perorangan atau olahraga permainan yang dimainkan beregu, salah satu olahraga yang diajarkan di dalam pendidikan jasmani salah satunya adalah *Rounders*.

Menurut Herly (2020), hasil belajar siswa biasanya ditunjukkan oleh masalah belajar siswa dalam memahami materi. Hal ini dapat terjadi karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, serta kurangnya keinginan siswa untuk mengikuti pelajaran. Akibatnya, siswa kurang memahami apa yang diajarkan oleh guru atau pendidik. Peran motivasi dalam proses pembelajaran sangat penting karena dapat dibandingkan dengan sumber daya yang menggerakkan mesin tenaga belajar, mendorong siswa untuk berpartisipasi secara aktif dan berprestasi di kelas. Namun, jika motivasi terlalu kuat, itu dapat berdampak buruk pada upaya belajar siswa karena membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami, memahami, dan mempraktikkan hal-hal yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam hal kehidupan sehari-hari. Dalam hal strategis, motivasi memainkan peran penting dalam proses belajar seseorang. Tidak ada orang yang hidup tanpa motivasi.

Berdasarkan hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan oleh penulis pada tanggal 19 Oktober 2023 dengan guru pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan SMP Negeri 63 Surabaya yaitu Ibu Kholilah, S.Pd didapatkan hasil bahwa siswa cenderung kurang semangat mengikuti pembelajaran PJOK salah satu hal yang mendasari yaitu karena metode pembelajaran yang konvensional di sekolah. Dan Karena metode pembelajaran yang cenderung monoton dan kurang menarik, Siswa seringkali kehilangan semangat dan cepat merasa jenuh selama proses pembelajaran. Kondisi-kondisi yang memengaruhi perkembangan siswa: faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal berasal dari dalam diri siswa, sedangkan faktor eksternal berasal dari luar diri siswa, dan berkontribusi pada penurunan semangat belajar siswa. Oleh karena itu guru PJOK dengan pembelajaran kolaboratif: Mendorong kerja sama antara siswa dalam kelompok

untuk memecahkan masalah atau menyelesaikan tugas, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih sosial dan interaktif. Dengan simulasi menggunakan permainan untuk membantu siswa memahami konsep melalui pengalaman langsung, dan menggunakan pendekatan multi sensorik yang menggunakan berbagai alat atau metode untuk melibatkan sebagian indra siswa, seperti visual, audio untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan *Rounders* terhadap motivasi siswa dan dapat mengembangkan jasmani dan rohani, di dalam gerakan bermain, mental, sebagai pendorong utama untuk menggerakkan kemampuan yang telah dimiliki. Sehingga dengan permainan *Rounders* akan berkembang secara baik unsur – unsur kepribadian dari diri seperti daya pikir, kemampuan, perasaan, disiplin, kerja sama , rasa tanggung jawab terhadap apa yang diperbuat dengan terciptanya struktur permainan *Rounders* yang seru dan kompetitif, menggabungkan keterampilan memukul, berlari, dan strategi lapangan. Selain itu, penting untuk memahami sejauh mana penerapan permainan *Rounders* dapat mempengaruhi peningkatan motivasi siswa dalam pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga di SMPN 63 Surabaya. Dari seluruh uraian tersebut, peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan *Rounders* Untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SMPN 63 Surabaya.

METODE

Jenis penelitian yang dipilih oleh penulis untuk penelitian ini adalah jenis penelitian yang dilakukan dengan sangat selektif untuk mengetahui hubungan sebab akibat dari variabel (Maksum, 2018 :78). Adanya perlakuan (*treatment*) adalah ciri utama penelitian eksperimen.. Selain itu pada penelitian eksperimen ada 2 desain penelitian eksperimen yaitu, eksperimen murni (*true experiment*) dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Eksperimen murni adalah eksperimen yang mempunyai ciri-ciri memiliki kelompok kontrol, dengan diberikannya perlakuan (*treatment*), randomisasi dan ukuran keberhasilan, eksperimen semu adalah eksperimen yang dilakukan tanpa menggunakan kelompok kontrol dan pemilihan subjek tidak bisa secara acak karena subjek merupakan kelompok yang tidak dapat dipisah dan diacak. Ciri khas yang dimiliki penelitian eksperimen adanya perlakuan atau *treatment*. Penelitian eksperimen termasuk dalam pendekatan kuantitatif, kuantitatif merupakan penelitian yang dicirikan oleh pengujian teori dan hipotesis serta penggunaan instrumen tes standar (Maksum, 2018: 77-80). Angket motivasi diberikan di awal pembelajaran dan akan diberikan kembali pada akhir materi *Rounders*. Subjek penelitian yang diambil siswa kelas VII C jumlah 27 siswa kelas VII B jumlah 29 siswa dengan total siswa berjumlah 56.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Data *Pre-Test* dan *Post-Test* Angket Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

Perhitungan data dilakukan untuk menjelaskan motivasi siswa di SMP Negeri 63 Surabaya di kelas VII B dan VII C, masing-masing 29 siswa di kelas VII B dan 28 siswa di kelas VII C, secara keseluruhan sebagai :

Tabel 1 Deskripsi data *Pre-Test* dan *Post-Test* Angket Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen

Deskriptif	<i>Pre-Test</i>	<i>Post-Test</i>
<i>Mean</i>	83,86	94,61
<i>Median</i>	82,00	95,00
<i>Std. Deviation</i>	6,948	10,411
<i>Variance</i>	48,275	108,396
<i>Range</i>	23	34
<i>Minimum</i>	73	79
<i>Maximum</i>	96	113

Hasil penjabaran dari tabel 1 hasil setelah melakukan penghitungan dengan menggunakan angket untuk mengukur motivasi belajar siswa pada kelas VII C (kelompok eksperimen

menggunakan *Treatmen* permainan *Rounders*) sebelum diberikan pembelajaran (*Pre-test*) adalah skor rata-rata atau *Mean* 83,86 , dengan Varian sebesar 48,275 Standar Deviasi sebesar 6,948, dan nilai rendahnya 73, nilai besarnya 96. Hasil yang dihasilkan dari perhitungan angket motivasi belajar siswa kelas VII C (*post-test*) adalah nilai rata-rata atau *Mean* 95,00, dengan Varian berjumlah 94,61, Standar deviasi 10,411, nilai rendah berjumlah 79 dan nilai tertinggi 113. Hasil yang di peroleh dari kelompok eksperimen menunjukkan peningkatan dari materi *Rounders* dengan *Pre-test* dan *Post-test* meningkat secara normal karena siswa berperan aktif dalam mengikuti kegiatan permainan *Rounders*.

Tabel 2 Deskripsi data *Pre-test* dan *Post-test* angket Motivasi Belajar Kelompok kontrol

Deskriptif	<i>Pre-test</i>	<i>Post-test</i>
<i>Mean</i>	81,79	69.28
<i>Median</i>	83,00	69.00
Std. Deviation	6,554	6.692
<i>Variance</i>	42,956	44.778
<i>Range</i>	23	32
<i>Minimum</i>	69	58
<i>Maximum</i>	92	90

Hasil pembelajaran dari tabel 2 setelah dihitung hasil dari pengisian angket tentang motivasi siswa untuk belajar kelas VII B (kelompok kontrol menggunakan *treatmen* senam irama) sebelum ini diberi pendidikan (*Pre-test*) adalah nilai rata – rata atau *Mean* 81,79, dengan varian berjumlah 42,956, standar deviasi berjumlah 6,554, serta nilai rendah 69, dan nilai tertinggi 92. Hasil perhitungan angket motivasi akademik siswa VII B (kelompok kontrol) sesudah diberikan pembelajaran (*Post-test*) adalah nilai rata-rata yang berjumlah 94,61, dengan varian berjumlah 108,396, standar deviasi berjumlah 10,411, nilai rendah berjumlah 79, dan nilai tinggi berjumlah 113. Hasil yang diperoleh dari kelompok kontrol menunjukkan penurunan dalam materi senam irama berdasarkan *pre-test* dan *post-test*. Wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa beberapa dari mereka tidak menyukai materi senam irama karena metode pembelajarannya dianggap kurang menarik dan membosankan. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran di mana guru hanya meminta peserta didik untuk melakukan aktivitas senam tanpa memberikan penjelasan yang memadai tentang materi senam irama.

Uji Normalitas

Uji Normalitas merupakan perhitungan dari jumlah keseluruhan sifat normal, seperti *P- Value* > 0,05 maka dinyatakan normal dan apabila *P- Value* < 0,05 maka dinyatakan tidak normal.

Tabel 3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas *Pre-test* dan *post-test* Angket Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Variabel	Kelompok	Tes	Sig	Kesimpulan
Motivasi Belajar Siswa	Eksperimen	<i>Pre-test</i>	0,254	Normal
		<i>Post-test</i>	0,902	Normal
	Kontrol	<i>Pre-test</i>	0,807	Normal
		<i>Post-test</i>	0,647	Normal

Dari tabel 3 penghitungan uji kelayakan atau normalitas. Perhitungan di penelitian ini menggunakan *kolmogorov-Smirnov Test* yang pada perhitungan didapatkan hasil nilai yang signifikan karena nilai yang di hasilan lebih dari acuan yaitu nilai berjumlah >0,05, yaitu pada angket motivasi *Pre-test* eksperimen didapatkan (0,254>0,05), angket *post-test* eksperimen (0,902>0,05), dan untuk kelompok kontrol angket *Pre-test* (0,807>0,05), *Post-test* sebesar (0,647>0,05). Oleh karena itu, dapat kita simpulkan bahwa hasil dari perhitungan jumlah nilai awal dan jumlah nilai terakhir dinyatakan berdistribusi normal, karena hasil lebih dari nilai acuan yaitu

0,05. Sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga terdapat perbedaan rata-rata nilai *pretest* dengan *posttest*.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas menentukan kesetaraan antara nilai dari kedua kelas yang nantinya apakah ada kesetaraan dari kedua nilai kelas yang akan disebut dengan homogenitas atau sebagai syarat mutlak untuk melanjutkan ke pengaruh selanjutnya. Dan untuk mengetahui jumlah dari homogenitas dengan dilihat dengan acuan sig lebih besar dari 0,05 atau sig > 0,05. Hasil uji homogenitas sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
Eksperimen dan kontrol		<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
<i>Pre-test</i>	<i>Based on Mean</i>	.000	1	55	.993
<i>Post-test</i>	<i>Based on Mean</i>	10.887	1	55	.765

Karena hasil yang ditunjukkan dalam tabel 4 lebih besar dari nilai acuannya 0,05, uji homogen memiliki nilai signifikan.

T-test (*Paired samples T-test*)

Paired T-test merupakan penghitungan untuk membedakan ke 2 kelompok yang dijadikan subjek atau sampel pada pelaksanaan penelitian. Pada penghitungan ingin mengetahui perbedaan antara ke kelompok tersebut. Sebagai berikut hasil perhitungan dari uji.

Tabel 5 Hasil Uji *Paired Samples T-test Post-test* dan *Pre-test* Kelas Kontrol

Variabel	N	Mean	Sig	t
<i>Pre-test</i>	29	81,79	0,126	8,543
<i>Post-test</i>	29	69,28		

Penjabara hasil perhitungan dari tabel 5 berkaitan dengan hasil *T-test* Eksperimen menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan jumlah nilai ($0,126 > 0,05$), maka disimpulkan bahwa H_0 di terima dan H_a di tolak. Dengan kesimpulan data signifikan karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} nilai t_{hitung} . Dengan kesimpulan data signifikan di karena nilai dari Sig lebih besar daripada nilai sig > a ($0,05$).

Tabel 6 Hasil Uji *Paired Samples T-test Post-test* dan *Pre-test* Kelas Eksperimen

Variabel	N	Mean	sig	t
<i>Pre-test</i>	28	83,86	0,20	5,889
<i>Post-test</i>	28	94,61		

Penjabaran hasil perhitungan dari tabel 6 berkaitan dengan hasil *T-test* Eksperimen menggunakan *paired sample t-test* menghasilkan jumlah nilai ($0,20 > 0,05$), maka disimpulkan bahwa H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan kesimpulan data signifikan karena t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} nilai t_{hitung} .

Tabel 7 Hasil Uji *Paired Samples T-test Post-test* kontrol dan *Post-test* eksperimen

Variabel	N	Mean	sig	t
<i>Post-test</i> kontrol	28	68,54	0,148	13,377
<i>Post-test</i> eksperimen	28	94,61		

Perhitungan hasil dari tabel 7 berkaitan dengan hasil uji *T-test* maka *paired sample T-test* pada jawaban *Post-test* kelas Eksperimen dan *Post-test* kelas kontrol menunjukkan hasil pada

angket *Post-test* kelas eksperimen dan kelas kontrol nilai (0,148>0,05). Dengan kesimpulan data signifikan di karena nilai dari Sig lebih besar daripada nilai sig > a (0,05).

Pembahasan

Pada sub ini peneliti hendak melakukan pembahasan tentang penelitian yang sudah dilaksanakan, dengan melaksanakan Implementasi Permainan *Rounders* untuk meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK di Smpn 63 Surabaya. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 22 mei 2024 sampai dengan 30 mei 2024, penelitian ini menggunakan permainan *Rounders* sebagai *treatment* yang digunakan dalam setiap pertemuan di kelas eksperimen. Dalam setiap pertemuan peneliti menemukan beberapa kejadian pada saat pelaksanaan. Dimulai dari pertemuan pertama, memberikan pembukaan seperti menanyakan keadaan yang dialami saat pembelajaran, kemudian menyebarkan angket motivasi belajar kepada peserta didik, setelah mengerjakan guru PJOK menjelaskan tentang alat-alat yang digunakan nantinya, kemudian lapangan dan peraturan yang ada pada permainan *Rounders*, memberikan aktivitas gerakan, yaitu melempar, memukul, dan menangkap. Setelah dari inti peneliti membagikan LKPD kepada siswa saat ini di kelas VII C.

Kemudian peserta didik mengisi soal LKPD dengan membentuk kelompok untuk mengerjakan, setelah mengerjakan siswa turun ke lapangan untuk memberikan praktek aktivitas lempar tangkap dan memukul yang didampingi oleh guru PJOK dan peneliti. Pada awalnya guru PJOK memberikan pemanasan dan memutar lapangan dua kali putaran, setelah itu siswa memperagakan aktivitas melempar tangkap dan memukul. Dengan kesimpulan dari pemberian *treatment* atau perlakuan ini kepada kelas VII C sebagai kelas eksperimen terdapat antusias sekali saat menerima pembelajaran PJOK berlangsung tentang permainan *Rounders*.

Pada pertemuan terakhir peneliti memberikan permainan atau *game* yaitu permainan *Rounders* itu sendiri. Sebelum melakukan permainan dan guru PJOK membagi kelompok untuk membuat tim, terdapat 2 tim dari jumlah 28 siswa kelas VII C. Guru PJOK memberi himbauan untuk bermain secara aman dan tidak melepaskan tongkat saat memukul. Setelah dilihat peserta didik memainkan permainan *Rounders* dari awal sampai akhir, terlihat melakukan permainan *Rounders* sangat semangat dan seru, karena tim yang ingin di bawanya bisa menang dari tim lawannya. Setelah melakukan permainan siswa dikumpulkan kembali untuk mengerjakan angket motivasi kembali, lalu ditutup dengan evaluasi, pendinginan dan doa setelah melaksanakan permainan. Dari hasil diatas, peneliti menganalisis data *Pre-test* dan *Post-test* dengan menggunakan angket motivasi. Dengan hasilnya berikut kelas eksperimen dilakukan *Pre-test* di pertemuan pertama dengan rata rata nilai *Pre-test* yang berjumlah 83,86. Peserta didik diberi pada pertemuan pertama dan kedua pembelajaran tentang permainan *Rounders*.

Selanjutnya setelah diberikan *treatment* permainan *Rounders* dilakukan pengambilan nilai *Post-test* yang menghasilkan rata-rata 94,61. Artinya nilai angket *Pre-test* dan *Post-test* kelas eksperimen mengalami peningkatan sebesar 10,75%. Pada kelas kontrol dilakukan *Pre-test* dan mendapat hasil rata-rata nilai 81,79. Setelah itu diberikan pembelajaran senam irama pada pertemuan pertama Setelah diberikan perlakuan dalam kelompok kontrol menghasilkan nilai *Post-test* yang berjumlah 69,27. yang artinya nilai pada angket motivasi *Pre-test* dan *Post-test* pada kelas kontrol mengalami penurunan sebesar 12,52%. Sejalan dengan Jailani, (2020) didapatkan hasil uji hipotesis ke-dua dengan menggunakan rumus Korelasi *Product Moment* diperoleh hasil r_{hitung} 0,834 lebih besar dari r_{tabel} 0,344, dan t_{hitung} 8,409 dan t_{tabel} 1,696.

Selanjutnya peneliti memakai uji t untuk melihat tingkatan yang dihasilkan dari kelompok *Post-test* hasil dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Di atas peneliti menganalisis hasil uji t diantara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Berikut hasil *Post-test* kelas eksperimen berjumlah 94,60 dan pada kelas kontrol berjumlah 69,27. Dan kedua data tersebut saat diolah menghasilkan *Sig. (2-tailed)* sebesar 0,148 dengan kesimpulan (0,148>0,05). Dengan demikian dari hasil H_0 diterima dan H_a ditolak. Dengan demikian, dari penjelasan di atas, terlihat bahwa perbedaan muncul karena adanya pengaruh yang signifikan antara kelas eksperimen yang menggunakan permainan *Rounders* dan kelas kontrol yang menggunakan senam irama.

Kelompok eksperimen kelas VII C menggunakan *Treatment* permainan *Rounders* dengan *Pre-test* dan *Post-test* meningkat karena siswa berperan aktif dalam mengikuti aktivitas permainan

Rounders dan Hasil yang diperoleh dari kelompok kontrol kelas VII B menunjukkan penurunan dalam materi senam irama berdasarkan *pre-test* dan *post-test*. Wawancara dengan peserta didik mengungkapkan bahwa beberapa dari mereka tidak menyukai materi senam irama karena metode pembelajarannya dianggap kurang menarik dan membosankan. Hal ini terlihat dari proses pembelajaran dimana guru hanya meminta peserta didik untuk melakukan aktivitas senam tanpa memberikan penjelasan yang memadai tentang materi senam irama.

SIMPULAN

Setelah dilakukan penelitian dan pengumpulan data di SMP Negeri 63 Surabaya, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan permainan *Rounders* dapat memberikan pengaruh untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK.
2. Penerapan permainan *Rounders* memiliki pengaruh sebesar 10,75%

DAFTAR PUSTAKA

- Alvin Kurnain, Brilian, and Dony Andrijanto. 2019. "Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keaktifan Siswa Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan." *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan* 7(3): 551–56.
- Aminatun. (2019). Diri Terhadap Prestasi Belajar Fisika. *Skripsi*. Universitas Pendidikan Ganesha.
- Amin, N. F., Garancang, S., & Abunawas, K. (2023). Konsep Umum Populasi dan Sampel dalam Penelitian. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31.
- Dwianto, F. Y. (2014). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Memukul Dalam Permainan *Rounders* Melalui Media Pembelajaran Batting G Pada Siswa Kelas V Sdn Kayu Putih 03 Pagi Pulo Gadung Jakarta Timur . *Disertasi*. Universitas Negeri Jakarta.
- Fikri, I. K. (2016). Penerapan Model-Model Permainan Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan *Rounders*. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* , 1 (1), 57-67.
- Fikratinnisa, F, and F D Khory. 2022. "Motivasi Siswa Ekstrakurikuler Pencak Silat Di Sma Al-Falah Pamekasan." *Berajah Journal* 2(2020): 603. <https://ojs.berajah.com/index.php/go/article/view/137/116>.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2017). *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motorik, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang: Wineka Media.
- Hartati, S. C. Y., Priambodo, A., & Kristiyandaru, A. (2017). Buku Permainan Kecil.Pdf.
- Heryl, K. (2020). Penerapan Media Pembelajaran Audio Visual Untuk; Meningkatkan Hasil Belajar Sepakbola Dalam; Pembelajaran Penjas. *SELL Journal*, 5(1), 55.
- Indriono, Tri. (2014). Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani dan Tingkat Kesegaran Jasmani Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 4 Depok Kab. Sleman. *Skripsi* . Universitas Negeri Yogyakarta.
- Junaidi, P. (2020). *Hubungan Antara Disiplin Belajar Dan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Va Sd Negeri 03 Kota Bengkulu*.
- Maksum, Ali. 2018. Statistik dalam Olahraga. Surabaya.
- Masyhud, M. S. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK)
- Olivianti, P., & Yunarta, A. (2021). Survei Motivasi Belajar (Intrinsik dan Ekstrinsik) Siswa Dalam Pembelajaran Online Mata Pelajaran PJOK Kelas XI di Tingkat Sekolah Menengah Atas se-Kecamatan Ploso Tahun Pelajaran 2020/2021. *Jurnal Kepelatihan Olahraga SMART SPORT*, 46-55.
- Parnawi, Afi. (2020). *Psikologi belajar*. Sleman. CV Budi Utama.
- Puspadingrum, D., & Winarni, E. W. (2017). Ekstrakurikuler Pramuka Terintegrasi Siaga Bencana Gempa Bumi Terhadap Keterampilan Tanggap Bencana Siswa Sd. *Jurnal PGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(2), 73–78.
- Rezqa, M. (2023). Improving catching and throwing ability in elementary school by playing the *Rounders* game method. *Journal Activator*, 1(1).

- Ridwan, M. (2015). *Perbandingan Pembelajaran Permainan Rounders dan Permainan Kasti Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa* (Universitas Pendidikan Indonesia).
- Risyanto, A. (2016). Hubungan Motivasi Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Biomatika: Jurnal ilmiah fakultas keguruan dan ilmu pendidikan*, 2(01).
- Sahroni, B., & Hartati, S. C. Y. (2017). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. 279 – 285.
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204.
- Setyorini. (2016). *Pengaruh Program Live Life Well At School Dan Reward Terhadap Keterampilan Gerak Dasar*. Surabaya: Pascasarjana.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Dan Pengembangan (Research and Development/ R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sucipto, Warni, H., & Arifin, S. (2020). *The Effect of Teaching and Learning of Castles and Rounders on the Improvement of Physical Fitness*. Atlantis Press: *Proceedings of the 1st South Borneo International Conference on Sport Science and Education (SBICSSE 2019)*, 407(SBICSSE 2019), 164–167. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.200219.048>