

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani melalui Permainan “Siapa Cepat Ia Dapat” Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pamekasan Tahun Ajaran 2022/2023

Mohammad Ricky Andi Pradana¹, Heri Wahyudi², Abdurachman Siddik³

^{1,2} Program Pendidikan Profesi Guru, Universitas Negeri Surabaya

³ Sekolah Menengah Pertama Negeri 4 Pamekasan

e-mail: ppg.mohammadrickyandipradana88@program.belajar.id

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa kelas VII SMP Negeri 4 Pamekasan. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan data atau informasi dan membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran permainan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 4 Pamekasan dengan jumlah siswa 29 orang pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Penelitian ini dilaksanakan untuk 2 siklus dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, angket, dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase kualitatif. Hasil penelitian dapat disimpulkan ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran kebugaran jasmani melalui penerapan model permainan..

Kata Kunci : Motivasi Belajar Siswa, Penerapan Model Permainan

Abstract

This research is motivated by the low learning motivation of class VII students of SMP Negeri 4 Pamekasan. The purpose of this research is to obtain data or information and discuss about increasing student motivation by using the game 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 VII of SMP Negeri 4 Pamekasan with a total of 29 students in semester II of the 2022/2023 school year. This research was conducted for 2 cycles and data collection was carried out using observation sheets, questionnaires, and documentation which were analyzed with qualitative percentages. The results of the study can be concluded that there is an increase in student learning motivation in learning physical fitness through the application of game models.

Keywords : Student Learning Motivation, Application of Game Models

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berstruktur dan logis bertujuan membina dan membangun seseorang menjadi lebih dewasa agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dalam kehidupan di masyarakat. Pendidikan adalah wadah bagi seseorang dalam mengembangkan ilmu dan bakat yang ada pada dirinya untuk berkembang kearah yang lebih baik salah satunya melalui Pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Dini Rosdiani 2015 (dalam jurnal motion vol.IX,2018 : 55) pendidikan jasmani adalah proses Pendidikan melalui pengalaman belajar kepada siswa berupa aktivitas jasmani, bermain dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, keterampilan motoric, keterampilan berfikir, emosional, sosial, dan moral. Mata pelajaran penjas memiliki ciri khas pada aktivitas gerak yang

dilaksanakan diluar kelas (Ginanjar, Suherman, Juliantine, & Hidayat 2020;2017). Pendidikan jasmani sangat penting bagi siswa karena mampu menumbuhkan pola hidup sehat, serta mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan pola hidup bersih melalui aktivitas jasmani (Lesman, 2018; Mashuri, 2017). Mata pelajaran PJOK adalah kegiatan pembelajaran di sekolah yang sangat berpengaruh karena memberikan pengaruh yang positif pada perkembangan siswa (Koc, 2017). Pembelajaran PJOK yang diajarkan disekolah memiliki peranan yang sangat penting, yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih dan dilakukan secara sistematis (Hartanti, Nurhasan, & Tuasikal, 2020). Dalam proses pembelajaran khususnya PJOK, pendidik (guru) memegang peranan yang sangat penting. Pendidik merupakan seseorang atau orang yang memiliki tanggung jawab dalam memberikan Pendidikan dan mentransfer ilmu pengetahuan (Ramli, 2015). Guru profesional termasuk juga guru PJOK diharapkan mampu merancang pembelajaran interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran (Yulianto, Roesdiyanto, & Sugiharto, 2017).

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SMP Negeri 4 Pamekasan pada saat pembelajaran kebugaran jasmani banyak siswa kurang antusias dalam mengikuti proses pembelajaran, karena pada saat pembelajaran siswa diminta untuk melakukan gerakan seperti (push-up, back up, lari jarak menengah dll). Lebih lanjut (Ginanjar, 2018) menjelaskan bahwa “didalam proses pembelajaran Pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu aja. siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran Pendidikan jasmani yang berbentuk permainan atau game”. hal ini menyebabkan siswa malas berolahraga, selain itu ketidak efektifan proses pembelajaran terjadi karena penggunaan model pembelajaran yang belum sesuai, yang dapat menarik kemauan anak untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan di atas, maka perlu dikembangkan suatu metode pembelajaran yang mampu menarik kemauan siswa secara menyeluruh sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih efektif dan membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Bermain merupakan salah satu kegiatan yang dapat menimbulkan perasaan senang dan merupakan media yang baik untuk belajar. Tidak hanya menyehatkan melalui permainan siswa juga dapat melatih kemampuan fisik, intelektual, emosional, dan sosial. Menurut Hartati dkk. (2013 : 27), permainan kecil ialah sebuah wujud permainan yang bukan menggunakan peraturan baku, baik dalam aturan permainan, media yang dipakai, ukuran lapangan, ataupun waktu permainan. Permainan bisa diberikan penyesuaian yang setara dengan kondisi, situasi, serta keadaan yang terdapat ketika aktivitas bermain dilakukan. Pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu usaha guru Pendidikan jasmani dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran kebugaran jasmani. Penggunaan permainan dalam pembelajaran sendiri diharapkan dapat memberikan peningkatan intensitas pembelajaran, sehingga dapat berguna dan memberikan suasana menyenangkan bagi siswa, mengurangi kebosanan, tanpa menghilangkan tujuan dari pembelajaran. Dengan kata lain tujuan utama dari proses pembelajaran permainan tersebut tetap pada jalur dan kerangka capaian tujuan pendidikan.

Penerapan permainan yang digunakan merupakan upaya untuk meningkatkan kemampuan dan kemauan siswa. Salah satu bentuk pembelajaran dalam pokok bahasan yang dilaksanakan di SMP Negeri 4 Pamekasan adalah berbagai macam permainan diantaranya yaitu permainan “Siapa cepat ia dapat”, dimana permainan ini merupakan hasil modifikasi bentuk latihan kebugaran jasmani yang dikemas dalam bentuk permainan, yang dalam permainan ini mengandung unsur kebugaran seperti: kecepatan, kelincahan, dan kekuatan. Strategi dalam pembelajaran harusnya disesuaikan dengan perkembangan anak-anak tersebut. Pendidikan jasmani akan terlaksana dengan baik jika terdapat sarana dan prasarana yang memadai, tanpa adanya sarana yang memadai maka akan terasa sulit untuk

mencapai keberhasilan dalam proses belajar, jika proses belajar tidak berhasil maka akan memengaruhi keberhasilan secara keseluruhan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut "Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas VII SMPN 4 Pamekasan Dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani Melalui Penerapan Permainan "Siapa Cepat Ia Dapat"

METODE

Penelitian menggunakan penelitian tindakan kelas, penelitian tindakan kelas (class action research), mempunyai andil yang signifikan dan strategis dalam usaha meningkatkan mutu kegiatan belajar mengajar (Mustafa et al., 2020). Penelitian ini merupakan suatu tindakan nyata untuk mengatasi masalah pembelajaran. selain itu, direncanakan penelitian ini bersiklus yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi yang dilakukan secara berulang. Ketika melaksanakan kegiatan mengajar, guru atau peneliti juga melakukan perbaikan- perbaikan. Dengan kata lain, peneliti melakukan tindakan untuk perubahan-perubahan yang berkenaan dengan upaya menuju perbaikan.

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas VII SMP Negeri 4 Pamekasan dengan jumlah siswa 29 orang pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, angket, dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase kualitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi proses aktivitas pembelajaran dengan materi kebugaran jasmani.

b. Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Pembelajaran dibuka dengan salam, salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. Guru melakukan absensi dan memastikan siswa dalam keadaan sehat, bila ada yang sakit guru memintanya untuk beristirahat, dilanjutkan dengan guru memotivasi siswa dengan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melakukan pembelajaran, disertai dengan penjelasan tentang kebugaran jasmani.

Kegiatan berikutnya adalah melakukan pemanasan dengan permainan kecil "ayam dan Elang" dengan peraturan permainan: siswa dibagi menjadi 2 kelompok, siswa yang baris dibarisan pertama bertindak sebagai elang yang bertugas untuk menangkap ayam, dan siswa yang baris dipaling belakang bertindak sebagai ayam yang bertugas untuk menghindari serangan elang. Memasuki kegiatan inti berlangsung selama 45 menit. Kegiatan inti melakukan latihan kebugaran jasmani dengan latihan yang dimodifikasi dalam bentuk permainan "Siapa Cepat Ia Dapat" dengan peraturan : siswa dibagi menjadi 4 kelompok, 2 kelompok laki-laki dan 2 kelompok perempuan. siswa baris menjadi 1 kebelakang sesuai dengan kelompoknya, siswa paling belakang memegang bola kemudian dilemparkan kedepan sesuai dengan jarak yang telah ditentukan, siswa paling depan berusaha mengambil bola lalu kembali ke posisi semula untuk mengoper bola melalui sela-sela kaki, setelah itu siswa yang paling depan tadi berpindah tempat ke barisan paling belakang dan bertugas untuk melemparkan bola ke depan. Permainan "Siapa Cepat Ia Dapat" mengandung unsur kebugaran jasmani yaitu kecepatan, kelincahan, dan kekuatan. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran kebugaran jasmani agar menyenangkan dan tidak membosankan. Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 10 menit. Pada kegiatan ini siswa dikumpulkan untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesi tanya jawab,

- dilanjutkan dengan pendinginan, berdoa, dan siswa dibubarkan.
c. Hasil Observasi

Tabel 1 Pengamatan Proses Pembelajaran Pada Siklus I

No.	Objek yang diamati	1	2	3	4
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan.		V		
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran		V		
3.	Kesungguh-sungguhan siswa			V	
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				V
5.	Keaktifan selama pembelajaran				V
6.	Kehangatan suasana pembelajaran			V	
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran			V	
8.	Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung			V	
9.	Ketepatan selesainya proses pembelajaran				V
10.	Antusias siswa dalam pembelajaran		V		
Jumlah :			30		

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{30}{40} \times 100\% = 75,00\%$$

Keterangan : 1 = Tidak baik
2 = Kurang baik

3 = Cukup baik
4 = Baik

No.	Interval Persentase	Kriteria
1.	1 % - 25%	Tidak Baik
2.	26 % - 50 %	Kurang Baik
3.	51 % - 75 %	Cukup Baik
4.	76 % - 100 %	Baik

Gambar 1. Perhitungan dan Kriteria Hasil Observasi

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa hasil observasi proses pembelajaran secara keseluruhan mendapatkan persentase 75% dengan kriteria (Cukup Baik), ini menandakan bahwa dalam proses pembelajaran masih terdapat aspek-aspek yang masih perlu diperbaiki lagi seperti minat belajar siswa, motivasi siswa pada saat proses pembelajaran, dan antusias siswa pada saat proses pembelajaran. Ketiga aspek tersebut mendapatkan kriteria kurang baik, dan sekaligus menjadi kelemahan atau permasalahan pada siklus I dan akan dijadikan sebagai bahan revisi atau perbaikan yang akan dilakukan pada siklus II.

Secara garis besar, kegiatan belajar mengajar pada siklus I dengan penerapan permainan "Siapa Cepat Ia Dapat" sudah terlaksana dengan baik, walaupun peran guru masih sangat dominan untuk memberikan penjelasan dan arahan karena model penerapan permainan tersebut masih dirasakan baru oleh siswa.

- d. Refleksi

Dalam Kegiatan Observasi terdapat sebuah temuan masalah seputar kegiatan belajar dan mengajar antara lain sebagai berikut:

- 1) Kurangnya minat belajar siswa pada saat proses pembelajaran.
- 2) Kurangnya motivasi siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran
- 3) Kurangnya antusias siswa pada saat mengikuti proses pembelajaran

e. Rencana Tindak Lanjut

Untuk mengurangi permasalahan yang muncul pada proses pelaksanaan siklus I, peneliti merencanakan tindakan siklus II yaitu meningkatkan minat dan motivasi siswa dengan meminta siswa untuk bersungguh-sungguh dalam mengikuti proses pembelajaran, dan menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif agar tujuan pembelajaran tercapai secara optimal.

2. Siklus 2

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan pembelajaran yang terdiri dari rencana pelajaran, dan alat-alat pengajaran yang mendukung. Selain itu juga dipersiapkan lembar observasi proses aktivitas pembelajaran dengan materi kebugaran jasmani. Pelaksanaan tindakan pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Kamis, 9 Maret 2023.

b. Tahap Pelaksanaan/Tindakan

Pembelajaran dibuka dengan salam, salah satu siswa diminta untuk memimpin doa. Guru melakukan absensi dan memastikan siswa dalam keadaan sehat, bila ada yang sakit guru memintanya untuk beristirahat, dilanjutkan dengan guru memotivasi siswa dengan mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan. Guru menjelaskan kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melakukan pembelajaran, disertai dengan penjelasan tentang kebugaran jasmani.

Kegiatan berikutnya adalah melakukan pemanasan dengan permainan kecil "Jaring ikan" dengan peraturan permainan: guru menunjuk seorang siswa untuk menjadi nelayan yang bertugas untuk menangkap ikan dan sisanya menjadi ikan, ketika nelayan berhasil menangkap seekor ikan, ikan yang berhasil ditangkap akan menjadi nelayan, yang semula nelayannya 1 bertambah menjadi 2 begitu seterusnya ketika nelayan berhasil menangkap ikan. Memasuki kegiatan inti berlangsung selama 45 menit. Kegiatan inti melakukan latihan kebugaran jasmani dengan latihan yang dimodifikasi dalam bentuk permainan "Siapa Cepat Ia Dapat" dengan peraturan : siswa dibagi menjadi 4 kelompok, 2 kelompok laki-laki dan 2 kelompok perempuan.

Siswa baris menjadi 1 kebelakang sesuai dengan kelompoknya, siswa paling belakang memegang bola kemudian dilemparkan kedepan sesuai dengan jarak yang telah ditentukan, siswa paling depan berusaha mengambil bola lalu kembali ke posisi semula untuk mengoper bola melalui sela-sela kaki, setelah itu siswa yang paling depan tadi berpindah tempat ke barisan paling belakang dan bertugas untuk melemparkan bola ke depan. Permainan "Siapa Cepat Ia Dapat" mengandung unsur kebugaran jasmani yaitu kecepatan, kelincahan, dan kekuatan. Hal ini ditujukan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran kebugaran jasmani agar menyenangkan dan tidak membosankan.

Kegiatan penutup dialokasikan waktunya 10 menit. Pada kegiatan ini siswa dikumpulkan untuk melakukan refleksi tentang pembelajaran yang telah dilakukan, kemudian guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan sesi tanya jawab, dilanjutkan dengan pendinginan, berdoa, dan siswa dibubarkan.

c. Hasil Observasi

Tabel 2 Pengamatan Proses Pembelajaran Pada Siklus 2

No.	Objek yang diamati	1	2	3	4
1.	Minat belajar siswa ketika melakukan tindakan.			V	
2.	Motivasi siswa selama mengikuti proses pembelajaran			V	
3.	Kesungguh-sungguhan siswa			V	
4.	Keseriusan siswa melakukan kegiatan				V
5.	Keaktifan selama pembelajaran				V
6.	Kehangatan suasana pembelajaran				V
7.	Kelancaran langkah-langkah pembelajaran			V	

8. Ketertiban siswa selama pembelajaran berlangsung	V
9. Ketepatan selesainya proses pembelajaran	V
10. Antusias siswa dalam pembelajaran	V
Jumlah :	36

$$\text{Presentase} = \frac{\Sigma \text{ skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{ skor maksimal}} \times 100\%$$

$$= \frac{36}{40} \times 100\% = 90,00\%$$

Keterangan : 1 = Tidak baik 3 = Cukup baik
2 = Kurang baik 4 = Baik

No.	Interval Persentase	Kriteria
1.	1 % - 25%	Tidak Baik
2.	26 % - 50 %	Kurang Baik
3.	51 % - 75 %	Cukup Baik
4.	76 % - 100 %	Baik

Gambar 2. Perhitungan dan Kriteria Hasil Observasi

Berdasarkan tabel observasi proses pembelajaran pada siklus II mengalami peningkatan dari proses pembelajaran pada siklus I. Kekurangan dan kelemahan pada siklus I mengalami perbaikan atau peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan hasil persentase pada siklus II yaitu 90% dengan kriteria (baik). Aspek-aspek yang menjadi kelemahan pada siklus I seperti minat belajar siswa, motivasi siswa pada saat proses pembelajaran, dan antusias siswa pada saat proses pembelajaran mengalami peningkatan dari sebelumnya kriteria (cukup baik) menjadi (baik). Namun demikian penilaian tersebut perlu mendapat perhatian dalam penyempurnaan penerapan pembelajaran selanjutnya.

Dengan penyempurnaan aspek-aspek tersebut diharapkan siswa dapat lebih bersemangat lagi dalam mengikuti Sesuai dengan hasil observasi pada proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II bahwa penerapan permainan ini dapat dijadikan acuan bagi guru penjasorkes dalam usaha meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya materi kebugaran jasmani. Hal ini ditunjukkan agar mendapatkan hasil yang maksimal dan didalam proses pembelajaran menyenangkan.

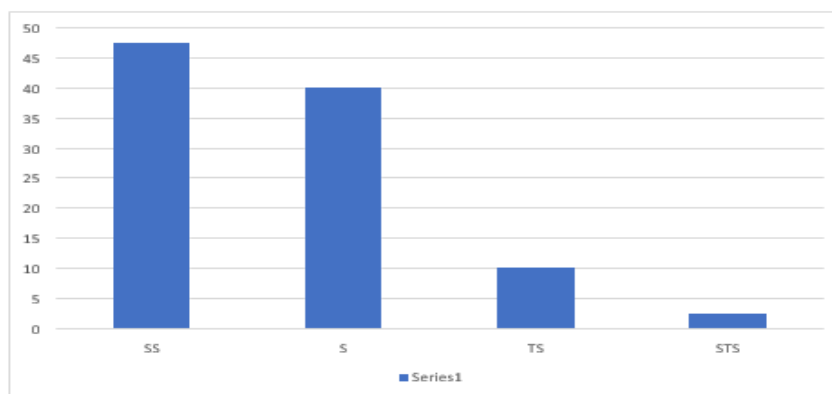
3. Analisa Data Angket

a. Angket Motivasi

Angket yang diberikan pada siswa setelah siswa melaksanakan proses pembelajaran dengan penerapan permainan "Siapa Cepat Ia Dapat" dengan jumlah responden 29 dengan jumlah pertanyaan sebanyak 24 butir dengan tujuan untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran kebugaran jasmani dengan penerapan permainan "Siapa Cepat Ia Dapat". Berdasarkan hasil angket siswa pada lampiran diperoleh hasil analisis angket motivasi pada tabel berikut:

Tabel 3 Rekapitulasi Angket Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Kebugaran Jasmani dengan Penerapan Permainan “Siapa Cepat Ia Dapat”

No Soal	SS		S		TS		STS		Jumlah
	JML	%	JML	%	JML	%	JML	%	
1.	20	68,98	9	31,03	0	0,00	0	0,00	29
2.	20	68,98	9	31,03	0	0,00	0	0,00	29
3.	5	17,24	19	65,51	5	17,24	0	0,00	29
4.	19	65,51	6	20,68	4	13,79	0	0,00	29
5.	25	86,20	4	13,79	0	0,00	0	0,00	29
6.	18	62,06	8	27,58	3	10,34	0	0,00	29
7.	25	86,20	4	13,79	0	0,00	0	0,00	29
8.	10	34,48	10	34,48	9	31,03	0	0,00	29
9.	9	31,03	17	58,62	3	10,34	0	0,00	29
10.	16	55,17	10	34,48	3	10,34	0	0,00	29
11.	8	27,58	19	65,51	2	6,89	0	0,00	29
12.	8	27,58	17	58,62	3	10,34	1	3,44	29



Grafik Hasil Angket Motivasi Siswa

Keterangan

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Gambar 3. Grafik Hasil Angket Motivasi Pembelajaran Kebugaran Jasmani dengan Penerapan Permainan “Siapa Cepat Ia Dapat”.

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa tanggapan atau respon siswa terhadap proses pembelajaran kebugaran jasmani dengan penerapan permainan “Siapa Cepat Ia Dapat” adalah positif. Hal ini ditunjukkan berdasarkan persentase hasil pemberian angket motivasi siswa yang menunjukkan hasil rata-rata 47,55% siswa sangat setuju dengan kegiatan pembelajaran tersebut, 40,13% siswa setuju, 10,20 siswa tidak setuju, dan 2,58 siswa sangat tidak setuju. Dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa menyukai metode pembelajaran dengan penerapan permainan “Siapa Cepat Ia Dapat”.

b. Pembahasan

Menurut Ullah (2013 : 90), motivasi adalah media terpenting dan prasyarat wajib yang memprovokasi pemikiran kritis di kalangan siswa. Dalam hal tersebut siswa membutuhkan motivasi dari orang lain untuk melakukan suatu usaha dan mencapai

tujuan yang diinginkan. Motivasi mempunyai karakteristik : (1) sebagai hasil dari kebutuhan, (2) terarah kepada suatu tujuan, (3) menopang perilaku. Motif timbul karena adanya kebutuhan yang mendorong individu untuk melakukan tindakan yang terarah pada suatu tujuan, sehingga dalam bentuk yang sederhana, motivasi digambarkan dalam kerangka:



Pentingnya peranan motivasi dalam proses pembelajaran perlu dipahami oleh pendidik agar dapat melakukan berbagai bentuk tindakan atau bantuan kepada siswa. Motivasi dirumuskan sebagai dorongan, mendorong timbulnya tingkah laku atau perbuatan, tanpa motivasi tidak akan timbul suatu perbuatan, motivasi berfungsi sebagai pengarah, artinya mengarahkan perbuatan untuk mencapai tujuan yang diinginkan, dan motivasi juga berfungsi sebagai penggerak, artinya menggerakkan tingkah laku seseorang. Besar kecilnya motivasi akan menentukan cepat atau lambatnya suatu pekerjaan. Motivasi akan muncul baik diakibatkan faktor dari dalam maupun dari luar siswa, untuk mencapai tujuan tertentu guna memenuhi atau memuaskan suatu kebutuhan. Dalam konteks pembelajaran maka kebutuhan tersebut berhubungan dengan kebutuhan untuk pelajaran. Motivasi belajar siswa dapat diibaratkan sebagai pemacu. Pemacu ini dapat berupa informasi, nasehat, amanat, peringatan, percontohan, dan sebagainya.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan secara bertahap menunjukkan bahwa motivasi berperan penting dalam proses pembelajaran. Secara keseluruhan motivasi dapat memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran siswa, Siswa lebih aktif dan antusias terhadap proses pembelajaran sehingga proses pembelajaran lebih efektif.

Dalam pembelajaran kebugaran jasmani dengan penerapan permainan “Siapa Cepat Ia Dapat” berhasil meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Ini ditunjukkan dengan hasil pengisian angket yang telah dilakukan yang menunjukkan 47,55% jawaban siswa sangat setuju dan menyatakan bahwa siswa tertarik dan antusias mengikuti pembelajaran kebugaran dengan penerapan permainan “Siapa Cepat Ia Dapat”. Hal ini menunjukkan bahwa siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran kebugaran jasmani sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat

SIMPULAN

Pembelajaran melalui permainan merupakan salah satu usaha guru Pendidikan jasmani dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dalam proses pembelajaran. Penggunaan permainan dalam pembelajaran sendiri diharapkan dapat memberikan peningkatan intensitas pembelajaran, sehingga dapat berguna dan memberikan suasana menyenangkan bagi siswa, mengurangi kebosanan, tanpa menghilangkan tujuan dari pembelajaran. Dengan kata lain tujuan utama dari proses pembelajaran permainan tersebut tetap pada jalur dan kerangka capaian tujuan pendidikan. Berdasarkan hasil penerapan permainan “Siapa Cepat Ia Dapat” dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan “Siapa Cepat Ia Dapat” pada materi kebugaran jasmani dapat meningkatkan motivasi siswa. Hal ini ditunjukkan berdasarkan persentase hasil pemberian angket motivasi siswa yang menunjukkan hasil rata-rata 47,55% siswa sangat setuju, 40,13% siswa setuju, 10,20 siswa tidak setuju, dan 2,58 siswa sangat tidak setuju. Dalam hal ini siswa memberikan respon positif terhadap pembelajaran kebugaran jasmani sehingga siswa termotivasi untuk belajar lebih giat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

Asrul. 2018. Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kegiatan Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Di Kelas IX SMPN 3 Pasir Penyu. Jurnal Pendidikan Tambusai. Vol. 2. No. 5. Hal : 1221-1237.

- Firman, Dida Rio. 2014. Penerapan Permainan Kecil Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Penjasorkes. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Vol 02. No. 01. Hal 34-36
- Ginanjar, A. (2018). The Tactical Games Models and Motivation Learning Of Physical Fitness The Vocational School Student. *Jurnal Kependidikan: Penelitian Inovasi Pembelajaran*, 2(2), 409-419.
- Ginanjar, A., Suherman, A., Juliantine, T., & Hidayat, Y. (2020). Pengaruh Fase Sport Education Menggunakan Bola Basket Terhadap Aktivitas Fisik Siswa Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(2), 3. 32-34 7.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hartanti, M. D., Nurhasan, & Tuasikal, A. R. S. (2020). Pengaruh Pembelajaran Sirkuit Berbasis Pendekatan Saintifik Terhadap Hasil Belajar Dribble Dan Shooting Bola Basket. *MULTILATERAL: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 1-10.
- Koc, Y. (2017). The Effect Of " Physical Education And Sport Culture" Course on the Attitudes of Preservice Classroom Teachers toward Physical Education and Sport. *International Journal of Higher Education*, 6(4), 200.
- Lesmana, H. S. (2018). Peran Motor Educability Di Dalam Meningkatkan Keterampilan Olahraga Pada Pembelajaran Penjas. *Jurnal Halaman Olahraga Nusantara*, 1(1), 115-125.
- Mashuri, H. S. (2017). Persepsi Siswa Terhadap Pembelajaran Guru Pendidikan Jasmani Di SMA Muhammadiyah Kediri. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(1), 1-10.
- Maulana, Firman, dkk. 2021. Survey Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PJOK Melalui Sistem Pembelajaran Daring. *Jurnal Jendela Olahraga*. Volume 06, No. 1. 1-8
- Mudzakir, Oktora Dicky. 2020. Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Menpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*. Volume 10 Nomer 1 Edisi Juni 2020.
- Nurkusuma, Widya Tamara. 2017. Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan Pada Siswa Kelas V SDN Babatan 5 Kecamatan Wiyung Surabaya. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 05. No. 1. 110-116
- Ramli, M. (2015). Hakikat Pendidikan dan Peserta Didik. *Jurnal Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61-85.
- Ridwan, Mochamad. 2020. Meningkatkan Motivasi Siswa Melalui Penerapan Small Sided Games. *Jurnal Sport Area*. 5(2): 155-163
- Santosa, Arta Joni. 2021. Motivasi Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran PJOK di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*. Vol. 9. No. 2. Hal 75-81
- Ullah, M., Sagheer, A., Sattar, T., & Khan, S. (2013). Factors Influencing Students Motivation to Learn in Bahauddin Zakariya University, Multan (Pakistan). *International Journal of Human Resouce Studies*, 3(2), 90-108.
- Widodo, Agung. (2018). Makna dan Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Insan Yang Melek Jasmaniah/Ter-Literasi Jasmaniah. *Jurnal Motion: Universitas Muhammadiyah Sukabumi*. Vol.IX. Nomor 1, 2018: 55.
- Widigda, Bagus Tiar., Hartati Yuli Christina Sasmita. 2020. Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X SMA Negeri Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*. Volume 08. 75-78
- Yulianto, S., Roesdiyanto, & Sugiharto. (2017). Analisis Perubahan Kurikulum Pada Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2(1), 130- 140.