

PENERAPAN PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA SD

Tri Junianto¹⁾, Abdul Rachman Syam Tuasikal²⁾, dan Gigih Siantoro³⁾

¹Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

²Pendidikan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

³Pendidikan Kepelatihan Olahraga, Universitas Negeri Surabaya

e-mail: tri.20040@mhs.unesa.ac.id¹, rachmantuasikal@unesa.ac.id²,
gigihiantoro@unesa.ac.id³

Abstrak

Permainan kecil merupakan permainan yang sederhana yang dapat dimodifikasi sesuai dengan sarana dan prasarana yang ada, baik berupa ukuran, luas, dan peraturan yang dibuat. Penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran dinilai dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga peserta didik lebih senang tanpa ada tekanan selama proses pembelajaran. Penelitian ini berfokus pada penerapan permainan kecil pada proses pembelajaran dengan tujuan mengetahui motivasi peserta didik pada tingkat Sekolah Dasar apabila diberikan permainan kecil. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan *one group pretest-posttest design*. Populasi dan sampel dalam penelitian ini yaitu SDN Rejomulyo dengan jumlah 33 peserta didik. teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi belajar. pengujian hipotesis menggunakan aplikasi SPSS ver.25. Berdasarkan hasil pengolahan data yang dilakukan maka memperoleh hasil terdapat pengaruh permainan kecil dalam meningkatkan motivasi peserta didik pada tingkat sekolah dasar. Hal tersebut dibuktikan pada hasil pengolahan data memperoleh hasil signifikan sebesar 0,00 yang berarti nilai $\text{sig} < 0,05$.

Kata Kunci : motivasi belajar; permainan kecil; pendidikan jasmani

Abstract

Small game is a simple game that can be modified according to the existing facilities and infrastructure, both in terms of size, area, and rules that are made. The application of small games in the learning process is considered to be able to increase student motivation, so that students are happier without any pressure during the learning process. This study focuses on the application of small games to the learning process with the aim of knowing the motivation of students at the elementary school level when given the small game method. This study used an experimental method with a one group pretest-posttest design. The population and sample in this study are SD Rejomulyo with a total of 33 students. data collection technique using a learning motivation questionnaire. hypothesis testing using the SPSS ver.25 application. based on the results of data processing carried out, the results show that there is the influence of small games in increasing the motivation of students at the elementary school level. This is evidenced in the results of data processing to obtain significant results of 0.00, which means the sig value < 0.05 .

Keywords: *learning motivation; small games; physical education*

I. PENDAHULUAN

Sistem pendidikan Indonesia menghadapi tantangan yang sangat besar dalam mempersiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing yang tinggi. Upaya untuk menyiapkan sumber daya manusia yang berkualitas dan bermutu tinggi yaitu melalui pendidikan (Winatha & Setiawan, 2020). Pendidikan merupakan syarat penting untuk memajukan kesejahteraan dan pembangunan suatu bangsa (Daniel & Hasali, 2016). Pendidikan menjadi komponen penting dalam kehidupan masyarakat yang bertujuan untuk membina dan membangun seseorang dalam meningkatkan kemampuan baik dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Adapun beberapa mata pelajaran yang tercantum dalam kurikulum yang akan diberikan kepada peserta didik, salah satunya yaitu mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). PJOK memberikan kesempatan pada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani secara terstruktur (Gustiwati, 2017). PJOK berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar dapat memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia terutama dalam meningkatkan perkembangan gerak (Taufik, 2018). Selain itu, PJOK dapat meningkatkan kebugaran peserta didik sekaligus membentuk kepribadian yang baik bagi peserta didik di sekolah (Azhuri et al., 2021). Kebugaran jasmani mampu mengadaptasi segala beban fisik maupun psikis yang diterima, serta dapat mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran (Saputra, 2015). Oleh karena itu, guru PJOK diharapkan dapat meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang tercantum dalam kurikulum. Penerapan aktivitas jasmani yang bertujuan untuk kebugaran peserta didik, guru menuntut agar pembelajaran yang diberikan menyenangkan sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk mengikuti pembelajaran PJOK (Citra Beauty et al., 2020).

Giat tidaknya peserta didik dalam mengikuti pembelajaran dipengaruhi oleh beberapa faktor, salah satunya yaitu faktor motivasi. Seseorang yang memiliki motivasi belajar, secara tidak langsung memiliki cita-cita atau aspirasi yang harus diwujudkan (Palittin, Ivylentine Datu, Wihelms Wolo, 2019). Setiap individu memiliki tingkat motivasi yang berbeda-beda, terutama pada peserta didik Sekolah Dasar, yang pada hakikatnya peserta didik sekolah dasar masih memiliki sifat kekanak-kanakan sehingga masih senang dalam bermain. Peserta didik yang memiliki motivasi rendah dapat dilihat saat proses belajar mengajar di kelas, bahwa sering terjadi perilaku yang menyimpang peserta didik dalam belajar, seperti kurang memperhatikan guru yang sedang menerangkan, melau mengemukakan pendapat, dan lain sebagainya (Edli & Mudjiran, 2015). Motivasi menjadi faktor penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik bersemangat dan bernusias saat pembelajaran berlangsung. Motivasi dan belajar saling memengaruhi, motivasi memiliki fungsi untuk mendorong suatu usaha serta mencapai suatu keberhasilan yang diinginkan (Sari et al., 2021). Selain itu, motivasi juga memberikan semangat bagi peserta didik untuk melaksanakan sesuatu untuk mampu menggapai tujuan yang diinginkan (Cavilla, 2017).

Berdasarkan karakteristik peserta didik sekolah dasar pada hakikatnya senang bermain dan berkelompok. Karakteristik peserta didik sekolah dasar yaitu adanya minat terhadap kehidupan praktis yang konkrit, realistik, ingin tahu dan ingin belajar, menyelesaikan tugas sendiri, gemar membentuk kelompok untuk bermain bersama (Septianti & Afiani, 2020). Upaya yang dapat dilakukan oleh pendidik dalam meningkatkan motivasi salah satunya yaitu dengan membuat pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan (Donald, 2017). Permainan dapat dimanfaatkan untuk menambah variasi, semangat dan minat pada proses pembelajaran (Uliyah & Isnawati, 2019). Sebagai upaya pendidik dalam meningkatkan motivasi peserta didik yaitu melalui permainan kecil. Permainan kecil merupakan suatu bentuk

permainan yang tidak mempunyai peraturan baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya (Wasak, 2019). Berdasarkan uraian di atas maka, penulis melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa SD Rejomulyo”.

II. BAHAN DAN METODE/METODOLOGI

Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan desain *one group pretest-posttest*. Populasi penelitian ini yaitu siswa kelas 5 Sekolah Dasar Negeri Rejomulyo dengan jumlah 33 siswa. Pemberian perlakuan tiga kali selama satu bulan. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi untuk mengukur seberapa besar motivasi yang dimiliki pada peserta didik. Teknik analisis data melalui tahapan uji normalitas data yang bertujuan menguji nilai sebaran kelompok data apakah berdistribusi normal atau tidak. Tahapan selanjutnya akan dilakukan uji homogenitas dengan tujuan mengetahui apakah data kedua variabel homogen atau tidak. Selanjutnya data tes yang dinyatakan normal dan homogen, maka tes selanjutnya akan menggunakan uji-t untuk membuktikan penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Melalui deskripsi data akan disajikan berupa data yang telah diperoleh dari hasil penelitian tentang Penerapan Permainan Kecil terhadap Motivasi Belajar Siswa SD Rejomulyo. Berikut merupakan hasil dari analisis data yang mewakili semua nilai dalam penelitian ini yaitu:

Tabel 1. Hasil perhitungan data

	Min	Max	Mean	Std. dev	Varian
Pretest	77	123	93,97	10,39	108,03
Posttest	95	130	111,94	11,28	127,30
Selisih	18	7	17,97	0,89	19,27

Dari tabel tersebut dapat diketahui hasil data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari tes motivasi dengan menerapkan permainan kecil dalam proses pembelajaran menunjukkan hasil yang cukup meningkat. Hal tersebut dapat diketahui melalui nilai *mean* yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* dengan selisih 17,97.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Stat.	Sig
Pretest	0,132	0,15
Posttest	0,174	0,01

Dari tabel di atas dapat dijelaskan bahwa nilai dari data *pretest* berdistribusi normal hal tersebut dapat diketahui melalui nilai signifikan yang menunjukkan nilai 0,15 yang berarti nilai $>$ dari 0,05. Sedangkan data *posttest* berdistribusi tidak normal karena nilai signifikan yang diperoleh sebesar 0,01 yang berarti nilai $<$ 0,05. Selanjutnya akan dilakukan uji beda untuk menjawab hipotesis.

	N	Sd	T Stat	Sig.
Pretest	33	10,39	-9,889	0,00
Posttest		11,28		

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi siswa SD Rejomulyo. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui nilai signifikan sebesar 0,00 yang berarti $<$ 0,05.

Pembahasan

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang memiliki peran penting dalam memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar (Amrulloh, 2019). PJOK secara tidak langsung dapat menunjang kebutuhan peserta didik dalam bergerak untuk meningkatkan kesehatannya. Selain itu, mata pelajaran tersebut dapat membentuk karakter peserta didik melalui penanaman sikap disiplin, gotong royong, peduli, dan bekerja

sama dalam proses pembelajaran (Bangun, 2016). Pembentukan karakter sejak dini dapat menumbuhkan budaya karakter bangsa yang baik serta menjadi kunci utama dalam membangun bangsa (Putri, 2018). Perlu adanya pembiasaan yang dilakukan secara terusmenerus dan berulang secara konsisten agar terbentuk karakter yang diinginkan. Peserta didik sekolah dasar memiliki karakteristik yang masih labil dan senang bermain, oleh karena itu, penting bagi seorang pendidik dalam memahami karakteristik peserta didik guna menentukan metode dan media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. salah satu metode yang dapat digunakan yaitu penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran. permainan kecil merupakan sebuah perwujudan permainan dengan menggunakan peraturan yang baku dalam aturan permainan, media, ukuran maupun waktu.

Penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran memiliki kelebihan yaitu adanya nilai karakter kerjasama, tanggungjawab, gotong royong, dan disiplin yang dapat diterapkan oleh peserta didik yang dikemas dalam sebuah permainan (Widigda & Hartati, 2020). Adanya penerapan permainan kecil juga dapat meningkatkan motivasi dalam belajar, sehingga dapat memudahkan peserta didik dalam mencapai tujuan belajar. Sebelum adanya penerapan permainan kecil dalam proses pembelajaran. banyak peserta didik yang tidak berantusias dalam melakukan proses pembelajaran, karena mereka beranggapan bahwa proses pembelajaran yang diberikan sangat monoton, selain itu adanya keterbatasan sarana prasarana yang menjadikan peserta didik tidak memiliki motivasi untuk melakukan proses pembelajaran dengan baik dan bersungguh-sungguh (Gustiwati, 2017). Selain itu, berbagai bentuk permainan kecil yang dapat digunakan dapat membantu peserta didik dalam menyesuaikan diri dalam mencapai perkembangan kognitif, afektif dan psikomotor.

Adapun motivasi dalam kegiatan belajar dapat dikatakan sebagai daya penggerak dalam diri peserta didik yang dapat menimbulkan sikap antusias dan kesenangan dalam melakukan kegiatan termasuk dalam

kegiatan belajar (Fitriyani et al., 2020). Pernyataan di atas sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Mudzakir, 2020) yang menyatakan bahwa penerapan permainan yang diberikan dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan motivasi peserta didik, sehingga peserta didik merasa senang, mudah, dan tanpa paksaan dalam memahami materi yang diberikan. Motivasi mengandung adanya keinginan yang mengaktifkan menggerakkan menyalurkan, dan mengarahkan sikap serta perilaku (Hasnan et al., 2020).

Adapun beberapa indikator motivasi yang dapat digunakan sebagai acuan yaitu lama tidaknya kegiatan yang dilakukan (durasi yang diberikan), banyak tidaknya kegiatan yang dilakukan (frekuensi), kesungguhan dalam tujuan kegiatan, ketabahan, keuletan dan kemampuan dalam menghadapi kesulitan, pengorbanan, dan tingkat kualitas prestasi. Melalui teknik mengajar dengan bermain ini dinilai sangat efektif untuk menjelaskan suatu konsep yang bersifat abstrak, melalui permainan yang dirancang khusus, dengan permainan peserta didik dapat memahami suatu konsep, prinsip dan hasil karena dalam proses pembelajaran ini peserta didik berperan secara langsung dalam suatu kejadian. Pendapat lain yang disampaikan oleh (Wahyuri, 2017) menyatakan bahwa pembelajaran yang menerapkan permainan kecil memiliki beberapa aspek yang dapat membantu peserta didik meningkatkan motorik, kognitif, sosial dan afektif. Selain itu, peserta didik dapat terbantu dalam meningkatkan motivasi, kebugaran, pertumbuhan, perkembangan intelektual serta kondisi fisik peserta didik. Peran guru dalam pembelajaran sangat sentral untuk mengemas proses pembelajaran serta mengontrol kondisi kelas, seorang guru harus mampu menciptakan suasana pembelajaran agar peserta didik dapat memiliki motivasi, motivasi belajar yang tinggi akan membantu peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran serta memiliki kesempatan untuk mencapai tujuan secara maksimal (Yani, 2022) .

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan dari hasil penelitian maka dapat dikemukakan simpulan bahwa

terdapat pengaruh penerapan permainan kecil terhadap motivasi belajar siswa SD Rejomulyo. Hal tersebut dapat dilihat melalui nilai signifikan yang menunjukkan nilai 0,00. Untuk penelitian selanjutnya, peneliti menyarankan untuk dapat menggali lebih banyak lagi jenis-jenis permainan kacil beserta kontribusinya terhadap kebugaran jasmani, minat, dan lain sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amrulloh. (2019). Penerapan Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga (Pada siswa kelas VII SMP Ainul Ulum Mojoagung Jombang). *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3), 157–161. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/29669>
- Azhuri, I. R., Purbangkara, T., & Nasution, N. S. (2021). Physical Education Learning Motivation Survey for Extraordinary School Students All Karawang Regency. *Jurnal Literasi Olahraga*, 2(2), 96–103.
- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, VI(3), 156–167.
- Cavilla, D. (2017). The Effects of Student Reflection on Academic Performance and Motivation. *SAGE Open*, 7(3), 1–13. <https://doi.org/10.1177/2158244017733790>
- Citra Beauty, T. R., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1499>
- Daniel, S., & Hasali, F. (2016). Penerapan Metode Permainan Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Kristen Di Sd Kristen Kanaan Tangerang. *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Regula Fidei*, I(2), 41–61.
- Donald, M. (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*, 5(1), 110–116.
- Edli, H., & Mudjiran, M. (2015). Perbedaan Motivasi dan Keterampilan Belajar Peserta Didik Berprestasi Tinggi dan Rendah Serta Implikasi dalam Bimbingan dan Konseling. *Konselor*, 4(1), 26. <https://doi.org/10.24036/02015416452-0-00>
- Fitriyani, Y., Fauzi, I., & Sari, M. Z. (2020). Motivasi Belajar Mahasiswa Pada Pembelajaran Daring Selama Pandemi Covid-19. *Profesi Pendidikan Dasar*, 7(1), 121–132. <https://doi.org/10.23917/ppd.v7i1.10973>
- Gustiwati, R. (2017). Resty Gustiawati; Dosen Prodi PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang 50^oTambun Selatan Kabupaten Bekasi. *Riset Physical Education*, 8(Vol 8 No 1 (2017): Motion: Jurnal Research Physical Education), 50–58. <http://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/motion/article/view/453>
- Hasnan, S. M., Rusdinal, R., & Fitria, Y. (2020). Pengaruh Penggunaan Model Discovery Learning Dan Motivasi Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 239–249. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.318>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maempo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Palittin, Ivylentine Datu, Wihelmus Wolo, R.

- P. (2019). Magistra: Jurnal Keguruan dan Ilmu Pendidikan. *Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Putri, D. P. (2018). Pendidikan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar Di Era Digital. *AR-RIAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 37. <https://doi.org/10.29240/jpd.v2i1.439>
- Saputra, I. (2015). Pengaruh Metode Circuit Training Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Putra kelas Va dan Vb Sekolah Dasar Negeri 112321 Kampung Pajak Kabupaten Labuhan Batu Utara. *Biomass Chem Eng*, 14(23–6), 58–67.
- Sari, R. K., Mudjiran, M., Fitria, Y., & Irsyad, I. (2021). Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Tematik Berbantuan Permainan Edukatif di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5593–5600. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1735>
- Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>
- Taufik, M. S. (2018). *MENINGKATKAN TEKNIK DASAR DRIBBLING SEPAKBOLA MELALUI MODIFIKASI PERMAINAN* Muhamad Syamsul Taufik Penjas FKIP Universitas Suryakencana. VIII(01), 26–36.
- Uliyah, A., & Isnawati, Z. (2019). Metode Permainan Edukatif Dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Shaut Al Arabiyyah*, 7(1), 31. <https://doi.org/10.24252/saa.v1i1.9375>
- Wahyuri, A. S. (2017). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Aktivitas Bermain. *Jurnal MensSana*, 2(2), 14. <https://doi.org/10.24036/jm.v2i2.19>
- Wasak, J. B. & M. R. P. (2019). *Permainan Kecil: Teori Dan Aplikasi*.
- Widigda, B. T., & Hartati, S. C. Y. (2020). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Pada Siswa Kelas X Sma Negeri 1 Jombang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(33), 75–78.
- Winatha, K. R., & Setiawan, I. M. D. (2020). Pengaruh Game-Based Learning Terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(3), 198–206. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i3.p198-206>
- Yani. (2022). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(4), 1707–1715.