



---

## Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan

Dedi Asmajaya<sup>1</sup>,

SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan, Deli Serdang Sumatera Utara, Indonesia

---

### Info Artikel

#### Sejarah Artikel:

Diterima Oktober  
2021

Disetujui November  
2021

Dipublikasikan  
Desember 2021

#### Keywords:

Meningkatkan  
Motivasi, Permainan,  
PJOK

### Abstrak

*Penelitian ini menitik beratkan oleh rendahnya motivasi belajar siswa di kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Tujuan penelitian ini untuk mendapatkan data atau informasi dan membahas tentang peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan dengan jumlah siswa 30 orang. Penelitian ini dilaksanakan untuk dua siklus dan pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan lembar observasi, wawancara dan dokumentasi yang dianalisis dengan persentase dan secara kualitatif. Hasil penelitian ini menemukan peningkatan hasil belajar siswa yang diperoleh dari lembar observasi yang dilakukan setelah siklus I dan II dengan tindakan pemutaran video pembelajaran.*

#### Abstract

*This research focuses on the low learning motivation of students in class VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. The purpose of this research is to obtain data or information and discuss about increasing students' learning motivation by using the play 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 VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan with a total of 30 students. This research was conducted for two cycles and data collection was carried out using observation sheets, interviews and documentation which were analyzed by percentage and qualitatively. The results of this study found an increase in student learning outcomes obtained from observation sheets carried out after cycles I and II by playing learning videos.*

## 1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan (Imran Akhmad, 2022). Oleh karena itu, pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut (Akhmad, 2016). (Dewi & Verawati, 2021) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan jasmani bukan hanya mengembangkan ranah jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui kegiatan motivasi jasmani dan olah raga (Supriadi et al., 2022).

Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong perkembangan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-mental-emosional-spiritual dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang. Pendidikan jasmani memiliki peran yang sangat penting dalam mengintensifkan penyelenggaraan pendidikan sebagai suatu proses pembinaan manusia yang berlangsung seumur hidup (Endriani et al., 2022). Pendidikan jasmani pengalaman belajar melalui motivasi jasmani, bermain dan berolahraga yang dilakukan secara sistematis, terarah dan terencana.

Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani guru harus dapat mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportifitas, jujur, kerjasama dan lain-lain) dari pembiasaan pola hidup sehat (Verawati et al., 2021). Pelaksanaannya bukan melalui pengajaran konvensional di dalam kelas yang bersifat kajian teoritis, namun melibatkan unsur fisik mental, intelektual, emosional dan sosial (Nurkadri et al., 2023). Motivasi yang diberikan dalam pengajaran harus mendapatkan sentuhan, sehingga motivasi yang dilakukan dapat mencapai tujuan pengajaran. Melalui pendidikan jasmani diharapkan siswa dapat memperoleh berbagai pengalaman untuk mengungkapkan kesan pribadi yang menyenangkan, kreatif, inovatif, terampil, meningkatkan dan memelihara kesegaran jasmani serta pemahaman terhadap gerak manusia (Moerianto et al., 2020).

Pendidikan Jasmani dengan alokasi waktu 2 jam per minggu 40 menit, masih banyak kendala dalam menerapkan kurikulum. Hal ini disebabkan karena belum adanya sosialisasi secara menyeluruh di jajaran pendidikan sehingga masih banyak perbedaan penafsiran tentang pendidikan jasmani utamanya dalam pembagian waktu jam

pelajaran. Adanya ruang lingkup mata pelajaran pendidikan jasmani dalam kurikulum untuk jenjang SD/MI, SMP/MTs dan SMA/MA sebenarnya sangat membantu pengajar pendidikan jasmani dalam mempersiapkan, melaksanakan dan mengevaluasi kegiatan siswa.

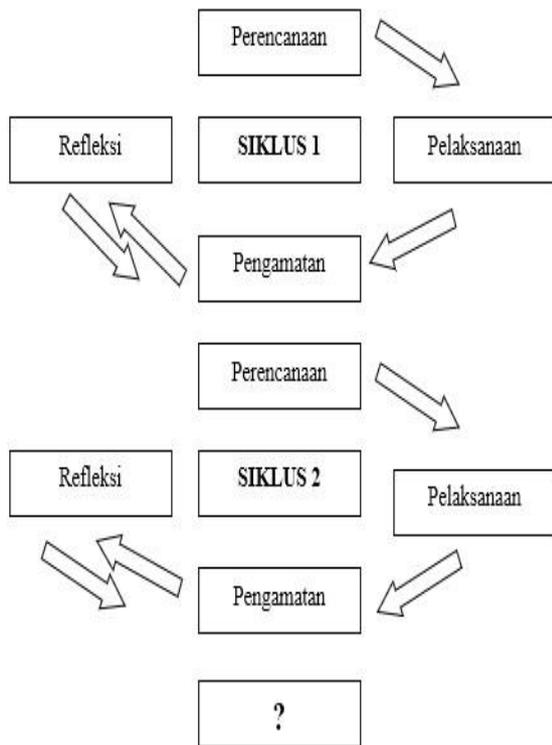
Adapun ruang lingkup pendidikan jasmani meliputi aspek permainan dan olahraga, motivasi pengembangan, uji diri/senam, motivasi ritmik, akuatik (motivasi air) dan pendidikan luar kelas. Sesuai dengan karakter siswa SMP, usia 12 – 15 tahun kebanyakan dari mereka cenderung masih suka bermain. Untuk itu guru harus mampu mengembangkan pembelajaran yang efektif, disamping harus memahami dan memperhatikan karakteristik dan kebutuhan siswa. Pada masa usia tersebut seluruh aspek perkembangan manusia baik itu kognitif, psikomotorik dan afektif mengalami perubahan. Perubahan yang paling mencolok adalah pertumbuhan dan perkembangan fisik dan psikologis. Agar standar kompetensi pembelajaran pendidikan jasmani dapat terlaksana sesuai dengan pedoman, maksud dan juga tujuan sebagaimana yang ada dalam kurikulum, maka guru pendidikan jasmani harus mampu membuat pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Untuk itu perlu adanya pendekatan, variasi maupun modifikasi dalam pembelajaran. Beberapa penelitian terkait motivasi telah banyak diteliti oleh beberapa kajian jurnal penelitian di antaranya (Asrul, 2018) (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 3 percut sei tuan”

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*), yaitu penelitian reflektif oleh perilaku tindakan yang dilakukan oleh guru sendiri untuk memperbaiki proses pembelajaran yang menjadi tanggungjawabnya, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi belajar. Penelitian tindakan kelas ini dalam bentuk model siklus mengadopsi pendapat (Sugiyono, 2010). 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. Setelah dilakukan refleksi atau perenungan yang mencakup analisis, sintesis dan penilaian terhadap hasil pengamatan terhadap proses serta hasil tindakan tadi biasanya muncul permasalahan atau pemikiran baru yang perlu mendapat perhatian, sehingga pada gilirannya perlu dilakukan perencanaan ulang, tindakan ulang dan pengamatan ulang serta diikuti pula dengan refleksi ulang. Adapun gambar dari

siklus penelitian yang dirancang peneliti dapat dilihat pada gambar sebagai berikut ini.



**Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas**

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian mulai dilaksanakan pada semester ganjil bulan Agustus dan september 2022, penelitian ini dilaksanakan pada saat pelajaran pendidikan jasmani di kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan. Adapun jadwal pendidikan jasmani di kelas tersebut 1 kali pertemuan per minggunya yaitu 2 jam pelajaran pada hari kamis jam ke 3-4. Dengan demikian mereka mengikuti pelajaran penjasorkes 1 kali selama satu minggunya di sekolah. Sebagaimana telah penulis sampaikan di depan, di kelas ini sebagian dari siswa kurang bersemangat dalam mengikuti

pelajaran pendidikan jasmani dibandingkan dengan kelas-kelas yang lainnya.

#### **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus I**

Adapun hasil penelitian melalui pengamatan dan penilaian yang dilakukan pada pertemuan ke 1 dan siklus 1 dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa, adapaun data dari hasil penelitian siklus I dapat dilihat pada tabel 1 sebagai berikut ini:

**Tabel 1.** Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Pembelajaran PJOK Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan

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 dapat diketahui bahwa persentase motivasi pertama yaitu perhatian hanya 63% dari siswa yang melaksanakannya. Aktivitas kedua yaitu ketekunan hanya 45% siswa yang melaksanakan dan hanya 30% siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran PJOK. Ketiga indikator tersebut jika dirata-ratakan maka hanya 50% siswa yang memiliki motivasi dalam pembelajaran PJOK.

#### **Pelaksanaan Tindakan Kelas Siklus II**

Kegiatan observasi atau pengamatan dilakukan selama pelaksanaan siklus II berlangsung yaitu untuk dua kali pertemuan. Pengamatan dilakukan oleh teman sejawat yang bertindak sebagai observer. Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa selama

proses pembelajaran berlangsung terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran bermain. Peningkatan motivasi belajar ini akan sangat membantu dalam peningkatan hasil belajar siswa, terutama hasil belajar pejasorkes dari aspek psikomotor atau keterampilan. Berdasarkan pengamatan dan penilaian yang dilakukan pada pertemuan ke 1 dan 2 siklus II dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa.

**Tabel 2.** Hasil Observasi Motivasi Belajar pada Pembelajaran PJOK Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan

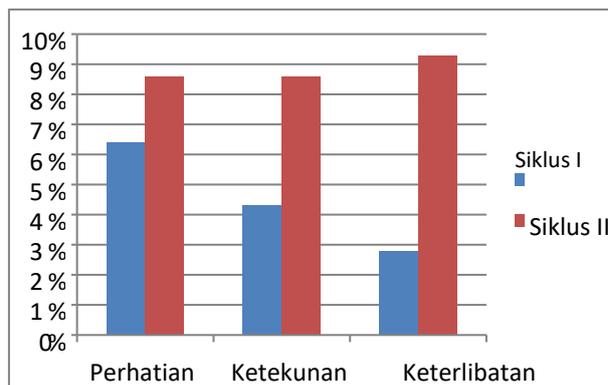
No	Aktivitas Siswa	F	N	%
1	Perhatian	25	30	87%
2	Ketekunan	25	30	87%
3	Keterlibatan	27	30	90%
Jumlah				270
Rata-Rata				88%

Dari data di atas dapat diketahui bahwa persentase motivasi pertama yaitu perhatian hanya 87% dari siswa yang melaksanakannya. Aktivitas kedua yaitu ketekunan hanya 87% siswa yang melaksanakan dan hanya 90% siswa yang terlibat dalam aktivitas pembelajaran penjasorkes. Ketiga indikator tersebut jika dirata-ratakan maka hanya 88% siswa yang memiliki motivasi dalam pembelajaran PJOK. Jika dibandingkan keterampilan siswa pada siklus II meningkat dari data awal dan siklus I. Hal ini dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 3.** Perbandingan Aktivitas Belajar PJOK Siswa Pada Siklus I dan Siklus II Kelas VIII SMP Negeri 3 Percut Sei Tuan

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

Berdasarkan tabel perbandingan tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan aktivitas belajar siswa dari siklus I dan Siklus II. Untuk lebih jelasnya perbandingan aktivitas pada masing-masing siklus dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



**Grafik 1.** Perbandingan Keterampilan Siswa pada Siklus I dan Siklus II

Dalam kegiatan pada sebelum diadakan tindakan dengan pendekatan bermain banyak anak yang cenderung pasif, tetapi setelah dibuat dengan model pembelajaran dengan pendekatan bermain anak lebih termotivasi untuk beraktivitas jasmani. Hal ini disebabkan karena mereka dapat melaksanakan motivasi jasmani sambil bermain. Apabila pada siklus-siklus berikutnya pada setiap kegiatan dibuat model pembelajaran dengan pendekatan bermain pada aspek-aspek yang lain tentunya akan lebih baik dan menguntungkan baik

untuk pengajar maupun siswa. Karena dengan demikian stamina akan tetap terjaga sehingga tingkat kebugaran jasmaninya juga akan lebih meningkat.

#### 4. SIMPULAN

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 PUSTAKA

- Akhmad, I. (2016). Standar kompetensi mata pelajaran pjok. *Kemendikbud Direktorat Jenderal Guru Dan Tenaga Kependidikan*, 1–8.
- Asmajaya, D., Negeri, S., Sei Tuan Kecamatan Percut Sei Tuan Kabupaten Deli Serdang, P., & Sei Tuan, P. (2022). Efforts to Improve Bullet Shot Learning Outcomes Through the Circuit Method and Tool Modifications for Middle School Middle School 3 Percut Sei Tuan Academic Year. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 3(2).
- Asrul. (2018). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Kegiatan Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Dan Kesehatan Di Kelas Ix Smpn 3 Pasir Peny. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(5), 1221–1237.
- Dewi, R., & Verawati, I. (2021). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), 24–37. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Endriani, D., Sitompul, H., Mursid, R., & Dewi, R. (2022). Development of a Lower Passing Model for Volleyball Based Umbrella Learning Approach. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(3), 681–694. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2508>
- Imran Akhmad, S. H. R. D. A. S. (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), 512–527. <https://doi.org/10.46328/IJEMST.2291>
- Moerianto, E., Valianto, B., & Dewi, R. (2020). Influence Game Method and Interest on the Basis of Motion of Learning Skills State Run SDN 105345 Sidodadi. 23(UnICoSS 2019), 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>
- prof. dr. sugiyono. (2010). prof. dr. sugiyono, metode penelitian kuantitatif kualitatif dan r&d. intro ( PDFDrive ).pdf. In *Bandung Alf* (p. 143).

Supriadi, A., Mesnan, M., Akhmad, I., Dewi, R., & Suprayitno, S. (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>

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>