

## Aktivitas permainan, cuaca, dan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani

Mochamad Ridwan<sup>1</sup>, Sudibyo<sup>2</sup>, Dwi Cahyo Kartiko<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Surabaya, <sup>2</sup>Sekolah Menengah Atas Negeri 11 Surabaya, <sup>3</sup>Universitas Negeri Surabaya

[mochamadridwan@unesa.ac.id](mailto:mochamadridwan@unesa.ac.id)<sup>1</sup>, [sudibyo3162@gmail.com](mailto:sudibyo3162@gmail.com)<sup>2</sup>, [dwicahyo@unesa.ac.id](mailto:dwicahyo@unesa.ac.id)<sup>3</sup>

Received: 15 April 2020; Revised: 14 Mei 2020; Accepted: 06 Juni 2020

 <http://dx.doi.org/10.31258/jope.2.2.40-46>

### Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang dilaksanakan pada pukul 10.00-11.30 dengan menggunakan dua aktivitas permainan. Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif pendekatan survei serta teknik pengumpulan data menggunakan angket yang disebar kepada 30 siswa. Dianalisis menggunakan statistik deskriptif dengan tahap *editing*, *coding* dan *scoring*. Hasil dalam penelitian didapatkan yaitu 6.7% (2) siswa yang memiliki motivasi sangat rendah, 16.7% (5) siswa yang memiliki motivasi rendah, 33.3% (10) siswa yang memiliki motivasi cukup, 40.0% (12) siswa yang memiliki motivasi tinggi, dan 3.3% (1) siswa yang memiliki motivasi sangat tinggi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Kesimpulan dalam penelitian ini yaitu menunjukkan bahwa aktivitas permainan dan cuaca dapat mempengaruhi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru.

**Kata Kunci:** aktivitas permainan, cuaca, motivasi, pendidikan jasmani

*Game activity, weather and students motivations, in learning physical education*

### Abstract

*The purpose of this study was to determine the level of student motivation in physical education learning which was held at 10:00 to 11:30 using two game activities. The research method used is a quantitative descriptive survey research approach and data collection techniques using a questionnaire distributed to 30 students. Analyzed using descriptive statistics with the stages of editing, coding and scoring. The results in this study found that 6.7% (2) students who have very low motivation, 16.7% (5) students who have low motivation, 33.3% (10) students who have enough motivation, 40.0% (12) students who have high motivation, and 3.3% (1) students who have very high motivation in participating in physical education learning. The conclusion in this study is to show that the game and weather activities can influence students to be able to participate in physical education learning in accordance with the instructions given by the teacher.*

**Keywords:** *game activity, weather, motivation, physical education*

**How To Cite:** Ridwan, Mochamad, Sudibyo & Katiko, Dwi Cahyo. (2020). Aktivitas permainan, cuaca, dan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Journal of Sport Education (JOPE)*, 2 (2), 40-46.

## **PENDAHULUAN**

Ini penting untuk diteliti agar permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya terkait aktivitas permainan, cuaca dan motivasi memiliki solusi, sehingga tujuan pembelajaran yang telah direncanakan dapat tercapai dengan baik. Setiap manusia memiliki ketertarikan dalam melakukan aktivitas sehari-hari, khususnya dalam pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani sebagai media untuk mendorong perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan, penalaran, penghayatan nilai dan pembahasan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang (Wibowo & Gani, 2018). Pendidikan jasmani di sekolah memberikan kesempatan pada siswa untuk terlibat langsung dalam aneka pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, bermain dan aktivitas olahraga secara sistematis dan terarah (Leo & Rumini, 2013). Pendidikan jasmani merupakan bagian dari proses pendidikan untuk mencapai tujuan pendidikan (Kusnandar, 2017). Selain itu juga pendidikan jasmani mengutamakan aktivitas fisik dan kebiasaan hidup sehat (Lukman, 2016). Pembelajaran pendidikan jasmani yang diberikan kepada siswa dibuat sedemikian mudah dan melihat karakteristik agar siswa dapat melakukannya dengan mudah dan menyenangkan (Santosa, 2018). Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Pada hakekatnya proses

pendidikan adalah usaha sadar yang dilakukan oleh orang dewasa (guru) kepada yang belum dewasa (siswa) untuk mencapai kedewasaannya sesuai dengan yang diharapkan (Mulyana, 2017). Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang dirancang untuk meningkatkan derajat kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan gerak dasar, pengetahuan, sikap dan pola hidup sehat. Berbagai aktivitas fisik dalam pendidikan jasmani harus dilakukan oleh siswa untuk dapat memelihara bahkan meningkatkan derajat kesehatan seseorang. Salah satu perilaku yang baik adalah dengan gaya hidup sehat, dilakukan secara rutin dengan aktivitas fisik setiap harinya (Janssen, 2007). Pelaksanaan pendidikan jasmani khususnya aktivitas fisik bagi siswa cenderung menyukai yang bersifat aktivitas bermain. Salah satu karakter anak adalah bahwa anak menyukai aktivitas bermain. Disatu sisi anak sebagai organisme yang hidup artinya organisme hidup akan mengalami yang namanya proses pertumbuhan dan perkembangan (*growth and development*) (Erfayliana, 2016). Dengan bermain orang dapat mengaktualisasikan potensi aktivitas manusia dalam bentuk gerak, sikap dan perilaku (Setiawan & Triyanto, 2014). Pendekatan bermain adalah salah satu dari bentuk sebuah pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat diberikan di segala jenjang pendidikan, hanya saja porsi dan bentuk harus disesuaikan dengan aspek

yang ada pada kurikulum (Priyanto, 2013) Diberikannya permainan dalam pendidikan jasmani yaitu sebagai langkah awal untuk merangsang gerak pada siswa sebelum melaksanakan tahap berikutnya. Selain itu pula permainan dapat memberikan motivasi bagi siswa sehingga menimbulkan kegembiraan. Jika seorang siswa memiliki motivasi yang baik dalam memahami materi, kemudian melakukannya sendiri, maka nantinya hal tersebut akan memberikan kontribusi yaitu persepsi kinestesis yang membutuhkan konsentrasi untuk merasakan suatu gerakan sehingga nantinya siswa akan lebih cepat menyerap suatu gerakan (Ayu Risma Putri, 2017). Permainan dapat diberikan dengan menyerupai materi yang sesungguhnya. Dilaksanakan pada pukul berapapun ketika sudah merasa senang maka siswa akan melakukan apa yang telah diperintahkan oleh gurunya.

Hambatan yang sering terjadi di lapangan yaitu siswa enggan untuk bergerak aktif karena proses pembelajaran dilaksanakan di siang hari. Proses pembelajaran pendidikan jasmani akan menjadi menarik ketika seluruh siswa mengikuti arahan dari guru. Siswa tidak mengikuti arahan dari guru diantaranya ada beberapa faktor yaitu, motivasi rendah dan kurang menyukai materi yang disampaikan. Motivasi terbagi menjadi dua macam yaitu motivasi yang muncul dari dalam diri (*intrinsik*) dan yang timbul dari luar diri (*ekstrinsik*). Bagian dari motivasi secara umum mengarah pada bagaimana cara seseorang untuk mendorong dirinya dalam mencapai tujuan

(Bekiari, 2014). Tujuan yang dimaksud adalah capaian dari suatu ketertarikan terhadap aktivitas tertentu. Secara sederhana motivasi merupakan suatu dorongan seseorang untuk melakukan sesuatu. Mereka akan merasa senang ketika melakukannya, bahkan meskipun suatu aktivitas tersebut berat dan tidak mudah untuk dilakukan mereka akan tetap melakukannya dengan senang hati, karena sudah timbul rasa senang. Setiap orang memiliki motivasi yang berbeda-beda, dikarenakan tingkat kesenangan seseorang tidak akan sama dengan yang lainnya. Ada yang muncul dari dalam diri sendiri, ada yang dari orang lain, komitmen untuk mencapai sesuatu, dan ada yang karena faktor dari kesehatan mereka. Semua itu merupakan jenis-jenis motivasi seseorang dalam melakukan sesuatu. Motivasi *intrinsik* didefinisikan sebagai motivasi yang memiliki jiwa kesenangan, minat, atau kesenangan yang timbul dari dalam diri sendiri (Kumar, Singh, Sandhu, Gupta, & Pandey, 2017). Selain itu, dalam pendidikan jasmanipun dikenal istilah motivasi berprestasi. Motivasi ini, dimiliki oleh siswa untuk melakukan sesuatu yang terbaik dan merupakan suatu prestasi yang diperbuat sehingga melebihi orang lain dalam banyak hal (Efendi, 2016). Namun di dalam olahraga, motivasi seseorang dapat berubah dari waktu ke waktu. Faktanya, mayoritas seseorang terutama pada waktu mereka kecil dan awal remaja melakukan olahraga hanya karena mereka merasa senang ketika melakukannya (Garyfallos & Asterios, 2011). Sedangkan pada saat

mereka tumbuh dewasa lama kelamaan akan merasa sadar bahwa akibat dari rasa senang itu bisa mendorong mereka untuk meraih prestasi.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan yaitu penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei serta pengambilan data menggunakan angket. Angket ini disusun dengan menggunakan skala *likert* dengan lima motif jawaban yaitu sangat setuju (SS), Setuju (S), ragu-ragu (R), tidak setuju (TS), dan sangat tidak setuju (STS). Setiap butir diberikan skor dengan angka 5 sampai 1 bila pertanyaan angket positif dan sebaliknya skor 1 sampai 5 bila negatif. Proses pengumpulan data dengan cara mendatangi tempat penelitian, menyampaikan maksud dan tujuan serta menjelaskan tatacara pengisian angket yang dibagikan kepada responden. Setelah selesai lalu mengelompokkan angket, hasilnya diberi skor dan dianalisis. Angket dalam penelitian ini dilihat dari sudut pandang cara menjawabnya termasuk angket tertutup.

Angket dalam penelitian ini mengadopsi dari (Ikhwan Sulaksono, 2017) terkait motivasi siswa kelas XI mengikuti pendidikan jasmani sebanyak 34 item pernyataan, dengan nilai validitas sebesar 0.312 dan reliabilitas sebesar 0.878 digunakan untuk mengungkap motivasi siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani selama 2 kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran pendidikan jasmani dilakukan pada pukul 10.00-11.30 yang mana cuaca sedang panas. Aktivitas yang diberikan yaitu permainan jumlah angka dan pemburu tupai. Sampel dalam penelitian ini yaitu kelas XI MIA 2 sebanyak 30 siswa. Teknik sampling yang digunakan yaitu *purposive sampling* yang disesuaikan dengan keadaan di SMAN 11 Surabaya. Proses penelitian yang dilakukan yaitu mengidentifikasi masalah, studi literatur, menyusun alat observasi dan pengukuran, menyebarkan angket dan melakukan analisa statistik.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berikut adalah hasil penghitungan yang telah diolah dan dianalisis. Agar lebih jelas dideskripsikan melalui tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Deskripsi Data**

<b>Deskripsi data</b>	<b>Nilai</b>
Mean	110.1
Standar Dev	9.54
Min	88
Max	124

Berdasarkan tabel 1 tersebut dapat dikemukakan bahwa dari jumlah 30 siswa yang telah mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dan mengisi angket, didapatkan hasil rata-rata sebesar 110.1

dengan standar deviasi sebesar 9.54. Untuk nilai minimal yang diraih oleh siswa sebesar 88 dan nilai maksimalnya sebesar 124. Langkah berikutnya adalah dengan membuat interval dari nilai minimal dan

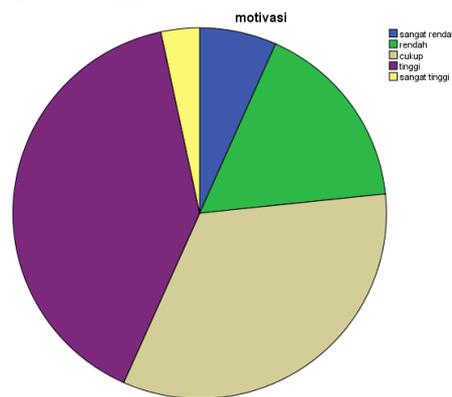
maksimal yang telah diperoleh, sehingga dilihat pada tabel di bawah ini. muncul kriteria motivasi siswa yang dapat

**Tabel 2. Kriteria Motivasi Siswa**

	<b>Freq</b>	<b>%</b>	<b>Valid</b>	<b>Cum</b>
<b>Sangat Rendah</b>	2	6.7	6.7	6.7
<b>Rendah</b>	5	16.7	16.7	23.3
<b>Cukup</b>	10	33.3	33.3	56.7
<b>Tinggi</b>	12	40.0	40.0	96.7
<b>Sangat Tinggi</b>	1	3.3	3.3	100.0
<b>Total</b>	30	100.0	100.0	

Berdasarkan tabel 2 dapat digambarkan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani berbeda-beda. Sebanyak 2 siswa berkategori sangat rendah, 5 berkategori siswa rendah, 10 siswa berkategori cukup, 12 siswa berkategori tinggi dan

1 siswa berkategori sangat tinggi motivasinya dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di siang hari menggunakan aktivitas permainan. Agar lebih jelas penulis sajikan pada diagram di bawah ini.



**Gambar 1. Diagram Motivasi Siswa**

Berdasarkan data yang didapatkan terdapat beberapa cara untuk memelihara dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani pada siang hari salah satunya adalah dengan aktivitas permainan. Bermain adalah hal penting bagi seorang anak, permainan dapat memberikan kesempatan untuk melatih keterampilannya secara berulang-ulang dan dapat mengembangkan ide-ide sesuai dengan cara dan kemampuannya sendiri. Kesempatan bermain sangat berguna dalam memahami

tahap perkembangan anak yang kompleks (Nasution & Suharjana, 2015). Pembelajaran melalui permainan mampu memberikan beberapa keuntungan. Pertama, apa yang dipelajari oleh siswa tidak hanya berupa pengetahuan akal semata, melainkan benar-benar dialami secara nyata, pengalaman demikianlah yang sulit dilupakan. Kedua, pelajaran yang diberikan dapat diterima secara menyenangkan, karena terkait dengan sifat dasar permainan yang menghibur dan menggembirakan (Yumarlin MZ, 2013).

Penggunaan aktivitas permainan dapat membuat siswa merasa lebih bugar karena aktif bergerak sehingga partisipasi gerak meningkat dan merasa senang karena ada unsur permainannya. Dengan diberikannya model permainan maka akan meningkatkan partisipasi gerak siswa (Kemal Fikri, 2016). Bergeraknya siswa tidak terlepas dari peranan guru untuk memelihara dan meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh motivasi yang ada pada dirinya. Indikator kualitas pembelajaran salah satunya adalah adanya motivasi yang tinggi dari siswa. Siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi terhadap pembelajaran maka mereka akan tergerak atau tergugah untuk memiliki keinginan melakukan sesuatu yang dapat memperoleh hasil atau tujuan tertentu (Emda, 2018). Berdasarkan data di atas, motivasi siswa mengikuti pendidikan jasmani pada siang hari dikatakan cukup. Ketika dilaksanakan pada pagi hari seharusnya motivasi semakin baik karena belum terik sinar matahari. Oleh karena itu, setiap guru harus memahami karakter siswa di sekolahnya, sehingga mudah untuk menggerakkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

## **SIMPULAN**

Hasil temuan menunjukkan bahwa aktivitas permainan dan cuaca dapat mempengaruhi siswa untuk dapat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani sesuai dengan arahan yang diberikan oleh guru.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Ayu Risma Putri, S. (2017). Peranan Motivasi Terhadap Perkembangan Keterampilan Fisik Motorik Peserta Didik Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 2(1), 119–129.
- Bekiari, A. (2014). Verbal Aggressiveness and Leadership Style of Sports Instructors and Their Relationship with Athletes' Intrinsic Motivation. *Creative Education*, 05(02), 114–121. <https://doi.org/10.4236/ce.2014.52018>
- Efendi, R. (2016). Pengaruh Metode Latihan Practice Session, Test Session Dan Motivasi Berprestasi Terhadap Keterampilan Menendang Dalam Sepak Bola. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 4(1), 91–106.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>.
- Erfayliana, Y. (2016). Aktivitas Bermain dan Perkembangan Jasmani Anak. *Terampil Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 3(1), 145–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.24042/terampil.v3i1.1334>
- Garyfallos, A., & Asterios, P. (2011). Motivation of 10-12 years old Cypriot students toward sports participation. *Journal of Physical Education and Sport*, 11(4), 401–405.
- Ikhwan Sulaksono, T. (2017). *Motivasi Siswa Kelas Xi Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Sma Kota Yogyakarta* (Universitas Negeri Yogyakarta). Retrieved from <http://eprints.uny.ac.id/id/eprint/54356>
- Janssen, I. (2007). Physical activity guidelines for children and youth. *Canadian Journal of Public Health. Revue Canadienne de Santé Publique*, 98 Suppl 2(April). <https://doi.org/10.2139/ssrn.2308560>
- Kemal Fikri, I. (2016). The Application Of

- Game Models To Promote Student Participation In Learning Rounders Game Activities. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 57–67. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3664>.
- Kumar, V., Singh, A., Sandhu, J. S., Gupta, N., & Pandey, R. M. (2017). *Comparative study of sports motivation among contact and non-contact sports persons*. 4(4), 128–131.
- Kusnandar. (2017). *Pemanfaatan permainan tradisional banyumas gol-golan sebagai materi pembelajaran penjas di sekolah dasar di kabupaten banyumas*. (November), 234–242.
- Lukman. (2016). Peningkatan Motivasi Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Eningkatan Motivasi Pelaksanaan Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjas. *Jurnal Konseling Dan Pendidikan*, 4(1), 14–27. Retrieved from <http://jurnal.konselingindonesia.com/index.php/jkp/article/view/108/91>.
- Mulyana, N. (2017). Hubungan Gaya Kepemimpinan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Penjas Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i1.6399>
- Nasution, I. E., & Suharjana, S. (2015). Pengembangan Model Latihan Sepak Bola Berbasis Kelincahan Dengan Pendekatan Bermain. *Jurnal Keolahragaan*, 3(2), 178–193. <https://doi.org/10.21831/jk.v3i2.6241>.
- Priyanto, A. (2013). Peningkatan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari melalui Pendekatan Bermain dalam Pembelajaran Penjas Siswa Kelas V SD I Donotirto Kretek Bantul. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 9(1), 1–6. Retrieved from <https://journal.uny.ac.id/index.php/jpji/article/viewFile/3056/2547%0A>.
- Rizky Leo, Rumini, I. S. (2013). Pengembangan Pembelajaran Lempar Lembing Menggunakan Media Roket Pada Siswa Kelas Ix Smp N 2 Pemalang Tahun Pelajaran 2012/2013. *Active - Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 2(7), 459–467. <https://doi.org/10.15294/active.v2i7.1745>.
- Santosa, A. (STKIP P. C. (2018). *Jurnal Olahraga*. 4(2).
- Setiawan, I., & Triyanto, H. (2014). Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola dalam Pembelajaran Penjas pada Siswa SD. *Pengembangan Permainan Tradisional Gobak Sodor Bola Dalam Pembelajaran Penjas Pada Siswa SD*, 4(1). <https://doi.org/10.15294/miki.v4i1.4395>
- Wibowo, H., & Gani, R. A. (2018). *Pendidikan Jasmani Materi Ajar Passing Bawah Dalam Permainan Bolavoli Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 2 Majalaya*. 1(1), 45–50.
- Yumarlin MZ. (2013). Pengembangan Permainan Ular Tangga Untuk Kuis Mata Pelajaran Sains Sekolah Dasar. *Teknik*, 3(September), 77.