

Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Permainan Jala Ikan dalam Pembelajaran PJOK di SDN Betet 3 Kediri

Efforts to Improve Students' Learning Motivation Through the Jala Ikan Game in PJOK Learning at SDN Betet 3 Kediri

Yoga Pramudya wardana¹, M. Akbar Husein Allsabab², Moh. Aan Zainul Arifin³

¹yogapramudyawardana@gmail.com, PPG, Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kota Kediri, Indonesia.

²akbarhusein@unpkediri.ac.id, Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan, Universitas Nusantara PGRI Kota Kediri, Indonesia.

³mohaanzainularifin@gmail.com, SDN Betet 3, Kota Kediri, Jawa Timur, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini menerapkan metodologi Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan siklus untuk meningkatkan motivasi belajar dalam pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Subjek penelitian adalah 28 siswa kelas III di SDN Betet 3. Studi dilaksanakan dalam dua siklus yang masing-masing mencakup tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada Siklus I, tingkat motivasi belajar siswa rata-rata mencapai 55,7%, kemudian meningkat signifikan menjadi 73,56% pada Siklus II, menunjukkan kenaikan sebesar 17,86%. Peningkatan ini mencerminkan perubahan positif dalam antusiasme dan minat belajar siswa. Intervensi berupa "permainan jala ikan" dan aktivitas penyegaran yang diterapkan pada Siklus II terbukti efektif dalam meningkatkan motivasi belajar. Hasil penelitian mendemonstrasikan efektivitas pendekatan pembelajaran yang lebih interaktif dan menyenangkan. Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil menciptakan lingkungan belajar yang lebih kondusif. Penelitian ini mengkonfirmasi manfaat metode PTK dengan pendekatan siklus dan penggunaan "permainan jala ikan" dalam meningkatkan motivasi belajar pada mata pelajaran PJOK. Temuan penelitian menekankan pentingnya pendekatan inovatif dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang optimal.

Kata kunci: Motivasi belajar, permainan jala ikan, pembelajaran PJOK, sekolah dasar.

Abstract

This study aims to improve manipulative movement in rounders through target games in Physical Education learning. This study uses the Classroom Action Research (CAR) method model Arikunto (2016) which is implemented in two cycles, with four main stages: planning, action implementation, observation, and reflection. The research instruments used include observation sheets, student motivation questionnaires, interviews, documentation, and learning outcome assessments. The average student score increased from cycle I, which was 58.08 with details of the ball throwing score of 56.25, the ball catching score of 70.05 and the ball hitting score of 47.05, the percentage of classical completion of 75 was 0% (not yet complete). Then continued to cycle II, the average student score again increased by 81.25 with details of the ball throwing score of 78.25, the ball catching score of 88.05 and the ball hitting score of 77.0, the percentage of classical completion of 90% (18 students completed) and 10% (2 students not yet completed). This shows that the previously set target of KKM 75 has been achieved so that the research was stopped in cycle II. The manipulative motor skills of students increased as indicated by 90% of students completing KKM.

Keywords: Learning motivation, jala ikan game, physical education learning, elementary school.

PENDAHULUAN

Motivasi merupakan suatu proses yang memberikan dorongan, arahan, dan ketahanan dalam berperilaku. Ini berarti bahwa perilaku yang didasari motivasi memiliki karakteristik bertenaga, terarah, dan berkelanjutan. Dalam konteks pendidikan, esensi tugas seorang guru adalah mencerdaskan generasi bangsa melalui pendidikan formal. Setiap upaya yang dijalankan selalu menghadapi berbagai kendala dalam mencapai sasaran yang diharapkan. Guru menjadi faktor utama yang menentukan kesuksesan proses pembelajaran. Peran guru tidak hanya sebagai fasilitator dan mediator, tetapi juga dituntut menjadi motivator yang mampu menginspirasi semangat dan minat belajar siswa. Hal ini dilakukan dengan menerapkan beragam keterampilan mengajar yang relevan dan mendukung pengembangan kompetensi dasar siswa, baik dari aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.(Ali et al., 2023).

Motivasi adalah salah satu elemen penting yang menentukan efektivitas dan keberhasilan pembelajaran, sebab siswa akan belajar dengan tekun apabila memiliki dorongan motivasi yang lebih tinggi. Oleh karena itu, seorang siswa akan mampu belajar dengan baik jika terdapat faktor pendorong (motivasi), baik yang berasal dari dalam diri maupun dari luar. Terdapat beberapa faktor yang memengaruhi motivasi belajar, di antaranya: : (a) Aspirasi atau sasaran yang ingin dicapai siswa; (b) Kapasitas dalam belajar; (c) Keadaan pribadi siswa; (d) Suasana lingkungan pembelajaran; (e) Unsur-unsur dinamis dalam proses belajar-mengajar; (f) Fungsi pengajar dalam kegiatan instruksional. Penilaian motivasi pembelajaran memerlukan parameter pengukuran yang akurat.(Ayu Nurmala et al., 2014).

Pendekatan pembelajaran melalui permainan (games) telah terbukti menjadi strategi yang sangat bermanfaat untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Implementasi teknik semacam ini, khususnya dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), menawarkan metode yang efektif untuk membangkitkan ketertarikan siswa dan menjaga partisipasi aktif mereka sepanjang sesi pembelajaran. Strategi ini mencakup penerapan aktivitas-aktivitas sederhana atau permainan singkat yang dilakukan sebelum masuk ke materi pembelajaran utama.(Ali et al., 2023). Bermain adalah aktivitas menyenangkan yang dilakukan secara sukarela tanpa adanya tekanan dari orang lain. Aktivitas bermain merupakan metode paling efektif dalam memperoleh pengetahuan baru. Bermain dapat didefinisikan sebagai kegiatan yang dilaksanakan dengan kebebasan internal untuk menciptakan suasana yang

menyenangkan. Aktivitas bermain menyediakan kesempatan bagi anak-anak untuk melatih dan mengembangkan keterampilan, mengekspresikan pemikiran secara kreatif, serta mempersiapkan diri mengadopsi peran dan perilaku orang dewasa di masa mendatang.(Asmajaya Dedi, 2021).

Bermain bagi anak memiliki manfaat untuk menstimulasi fungsi sensorik, mendukung perkembangan kognitif melalui eksplorasi dan manipulasi objek di lingkungan sekitar, menjadi sarana bersosialisasi, meningkatkan pemahaman diri, serta mengembangkan kemampuan komunikasi. Penerapan aktivitas bermain bertujuan mengurangi kecemasan awal dan membentuk suasana pembelajaran yang lebih rileks dan menyenangkan dalam ruang kelas. Dalam konteks pembelajaran PJOK, teknik ice breaking dapat diimplementasikan dalam bentuk permainan atau kegiatan fisik ringan yang mengajak semua siswa untuk terlibat secara aktif dalam interaksi yang konstruktif.(Habsah et al., 2020).

METODE

Penelitian ini mengimplementasikan metodologi penelitian tindakan kelas (PTK) atau classroom action research. PTK merupakan proses observasi terhadap aktivitas pembelajaran yang mencakup intervensi terencana dalam konteks kelas. Intervensi ini dapat dieksekusi oleh guru atau dilaksanakan oleh siswa di bawah arahan guru. Metodologi PTK menitikberatkan pada peningkatan kualitas pembelajaran melalui rangkaian siklus refleksi, aksi, dan evaluasi yang berkelanjutan. Sasaran utamanya adalah mengidentifikasi problematika pembelajaran, merumuskan solusi yang tepat sasaran, mengimplementasikan tindakan tersebut, dan mengevaluasi dampaknya. Prosedur penelitian ini mengadopsi model siklus (cycle) yang terbagi menjadi dua tahapan. Siklus I meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Sementara itu, Siklus II memiliki struktur serupa dengan Siklus I, namun difokuskan untuk mengatasi kelemahan yang teridentifikasi pada Siklus I. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas III SDN Betet 3 Kediri yang berjumlah 28 orang.

Analisis data penelitian dilakukan dengan mengolah hasil angket menggunakan metode persentase yang jumlahkan dari respons masing-masing siswa. Hasil perhitungan tersebut kemudian diinterpretasikan dalam bagian pembahasan sebagai indikator untuk mengevaluasi tingkat kesenangan siswa terhadap metode pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Perhitungan analisis menggunakan rumus sebagai berikut:

Rumus:
$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan:

P = mengindikasikan persentase minat siswa terhadap kegiatan pembelajaran.

F = mewakili banyaknya siswa yang memberikan respons positif yang mencerminkan ketertarikan mereka pada pembelajaran (contohnya, menjawab "Ya").

N = menunjukkan total keseluruhan siswa yang berpartisipasi dalam penelitian atau mengisi angket

HASIL

Berdasar dari proses tindakan kelas yang dilakukan pada siklus I, maka ditemukan data sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Angket Siswa Siklus I

No.	Jawaban Ya		Jawab Tidak	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	20	71,42%	8	28,57%
2.	10	35,71%	18	64,28%
3.	16	57,14%	12	42,85%
4.	18	64,28%	10	35,71%
5.	17	60,71%	11	39,28%
6.	18	64,28%	10	35,71%
7.	15	53,57%	13	46,42%
8.	13	46,42%	15	53,57%
9.	17	60,71%	11	39,28%
10.	12	42,85%	16	57,14%
Rata-rata		55,7%	Rata-rata	44,28%

Analisis dari tabel di atas menunjukkan temuan dari pengumpulan data melalui angket yang diisi oleh 28 peserta didik setelah menyelesaikan pembelajaran pada siklus 1. Hasil analisis memperlihatkan keberagaman tanggapan siswa terhadap item-item pertanyaan dalam angket. Secara keseluruhan, rata-rata persentase respon "ya" mencapai 55,7%, sementara respon "tidak" lebih banyak dengan rata-rata 44,28%. Selisih persentase antara kedua jenis respon hanya 11,42%, mengindikasikan bahwa mayoritas siswa belum optimal dalam keterlibatannya pada pembelajaran PJOK. Terdapat tiga pertanyaan yang menonjol dengan jumlah jawaban "tidak" yang signifikan dibandingkan pertanyaan lainnya. Pertanyaan tentang "motivasi berolahraga dari pembelajaran hari ini" mendapatkan 18 jawaban "tidak". Pertanyaan mengenai "antusiasme menunggu pembelajaran minggu depan" memperoleh 15 jawaban "tidak". Sementara pertanyaan tentang "perasaan lebih bugar setelah pembelajaran" mendapatkan 16 respon "tidak". Berdasarkan hasil ini, perlu dilakukan strategi peningkatan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK pada Siklus 2. Strategi ini dapat meliputi inovasi metode pengajaran yang lebih menarik, penguatan aspek positif materi pembelajaran, dan pengintegrasian

aktivitas olahraga yang memotivasi. Dengan pendekatan ini, diharapkan Siklus 2 dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menarik dan menghasilkan respon positif dari para siswa.

Tabel 2. Hasil Angkat Siswa Pada Siklus II

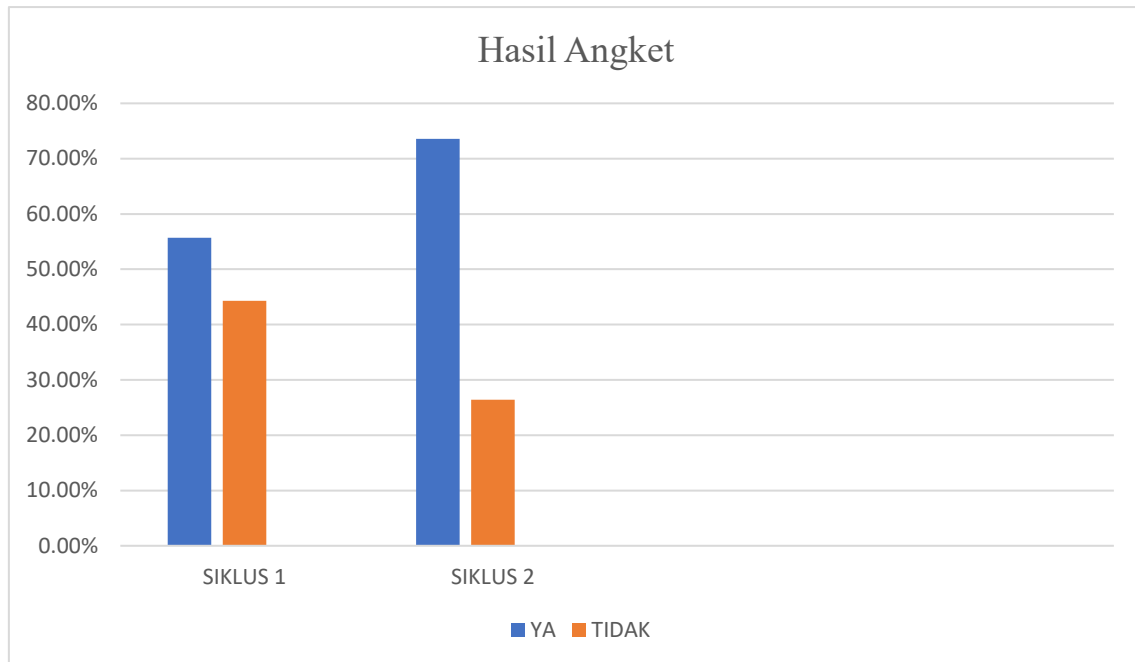
No.	Jawaban Ya		Jawab Tidak	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
1.	22	78,57%	6	21,42%
2.	21	75%	7	25%
3.	24	85,71%	4	14,28%
4.	20	71,42%	8	28,57%
5.	18	64,28%	10	35,71%
6.	20	71,42%	8	28,57%
7.	19	67,85%	9	32,14%
8.	18	64,28%	10	35,71%
9.	21	75%	7	25%
10.	23	82,14%	5	17,85%
	Rata-rata	73,56%	Rata-rata	26,42%

Berdasarkan analisis angket siklus II yang diisi oleh 28 siswa setelah kegiatan pembelajaran, data menunjukkan bahwa responden yang memberikan jawaban "ya" lebih dominan dibandingkan yang menjawab "tidak". Terdapat perbedaan signifikan dengan selisih persentase rata-rata mencapai 47,14% antara kedua jawaban tersebut. Hasil ini mengindikasikan tingginya minat siswa terhadap pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang menggunakan metode permainan jala ikan sebagai pendekatan pembelajaran.

Selisih persentase rata-rata yang besar ini mengindikasikan transformasi positif dalam ketertarikan siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan setelah diterapkannya penyempurnaan pada Siklus 2. Tampak bahwa strategi mengadopsi "permainan jala ikan" atau kegiatan penyegaran selama proses belajar mengajar telah menghasilkan efek yang menguntungkan. Tanggapan siswa yang lebih antusias membuktikan bahwa penambahan komponen-komponen menarik dalam pengajaran berhasil meningkatkan motivasi dan minat mereka terhadap bidang studi ini.

Melihat hasil diatas menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang lebih inovatif beserta strategi yang mengintegrasikan interaksi sosial dan kegiatan fisik mampu meningkatkan ketertarikan siswa dalam belajar. Dengan begitu, modifikasi yang diterapkan pada Siklus 2 nampaknya efektif menciptakan suasana pembelajaran yang lebih kondusif dan interaktif, yang akhirnya berdampak positif pada minat dan keaktifan siswa dalam mengikuti pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. Jika digambarkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar berikut:

Gambar 1. Grafik Hasil Angket Siswa Siklus I dan II



PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang didapatkan, terjadi peningkatan motivasi belajar dari Siklus I dengan rata-rata 55,7% menjadi 73,56% pada Siklus II. Kenaikan sebesar 17,86% ini menandakan adanya perubahan berarti dalam antusiasme dan minat belajar para siswa. Kemajuan sebesar 17,86% tersebut merefleksikan efek positif dari penyempurnaan yang diimplementasikan pada Siklus II. Ini membuktikan bahwa penerapan "permainan jala ikan" serta aktivitas penyegaran selama proses pembelajaran terbukti efektif membangkitkan minat dan semangat belajar siswa. Selain itu, peningkatan rata-rata motivasi belajar juga mengindikasikan bahwa fokus pada pembelajaran yang lebih menarik dan melibatkan partisipasi aktif telah menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif.

Perubahan tersebut memperlihatkan bahwa metode pembelajaran yang lebih inovatif, kreatif, dan melibatkan interaksi dapat memberikan efek positif terhadap semangat belajar siswa. Kenaikan yang signifikan ini menghasilkan dampak baik dalam membentuk pengalaman belajar yang lebih berarti dan menguatkan antusiasme siswa saat menghadapi bahan pembelajaran. Hasil penelitian ini tidak hanya didukung oleh studi yang dilakukan Guretno (2022), tetapi juga memperkuat anggapan bahwa metode pembelajaran yang menggabungkan elemen permainan dan interaksi sangat berpotensi

meningkatkan motivasi belajar siswa. Lebih jauh lagi, pendekatan bermain dalam pembelajaran memiliki pengaruh yang lebih mendalam, mengingat aktivitas bermain memungkinkan anak memenuhi berbagai kebutuhan perkembangannya, termasuk minat yang dimiliki oleh siswa (Pratiwi, 2017).

Selain itu, studi lain yang menekankan metode bermain untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa menunjukkan bahwa pendekatan ini merupakan strategi yang sangat efektif. Metode ini mendukung pembelajaran yang menyenangkan melalui aktivitas permainan yang berhasil memotivasi dan mengikutsertakan siswa dalam proses pembelajaran (Samosir & Aditya, 2022). Dengan begitu, penerapan konsep pendekatan bermain dalam pembelajaran berpotensi memberikan pengalaman yang tidak hanya berharga, namun juga bermakna bagi siswa, membangkitkan minat dan semangat mereka untuk belajar dan berpartisipasi secara aktif dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Mengacu pada hasil studi terdahulu, banyak penelitian membuktikan bahwa pendekatan bermain, termasuk penerapan ice breaking, memiliki keefektifan yang nyata dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Dengan demikian, diperlukan langkah-langkah untuk menyediakan pembelajaran yang inovatif dan menarik, seperti implementasi pendekatan bermain melalui permainan jala ikan. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat yang kuat dari para siswa terhadap pembelajaran PJOK serta mencapai sasaran pembelajaran secara maksimal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil studi yang telah dilaksanakan, terungkap bahwa penggunaan metode permainan dalam pembelajaran PJOK di kelas III SDN Betet 3 Kediri memberikan efek yang sangat positif terhadap motivasi belajar. Dalam kegiatan pembelajaran PJOK, kreasi pembelajaran yang mampu menarik minat siswa sangat dibutuhkan agar mereka antusias dan bersemangat mengikuti pembelajaran tersebut. Hasil penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan jala ikan dalam pembelajaran PJOK berpotensi menghasilkan dampak positif yang berarti. Motivasi belajar yang meningkat dalam mata pelajaran ini juga dapat berkontribusi pada peningkatan kebugaran jasmani siswa. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa upaya mengenalkan inovasi pembelajaran seperti ice breaking memiliki pengaruh besar terhadap minat dan capaian belajar siswa dalam PJOK.

REFERENSI

- Ali, Mi., Ilmu Keolahragaan, M., Negeri Makassar, U., Gunungsari Baru Jl Pettarani Makassar, K. A., Makassar, K., & Selatan, S. (2023). Global Journal Sport Science Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui Ice Breaking Dalam Pembelajaran PJOK. <https://jurnal.sainsglobal.com/index.php/gjss>
- Anurrahman. (2014). Belajar dan pembelajaran. Bandung: Alfabeta.
- Asmajaya Dedi. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Melalui permainan Dalam Pembelajaran PJOK Di Kelas VIII SMP N 3 Percut Sei Tuan. Jurnal Olympia, 3, 16–22.
- Ayu Nurmala, D., Endah Tripalupi, L., & Suharsono, N. (2014). Pengaruh Motivasi Belajar dan Aktivitas Belajar Terhadap Hasil Belajar Akuntansi. In Tahun (Vol. 4, Issue 1).
- Guretno, A. (2022). Efektivitas Pembelajaran Daring Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Olahraga pada Siswa Kelas IX SMP Negeri O Mangunharjo. SJS: Silampari Journal Sport, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.55526/sjs.v2i1.192>
- Habsah, R., Wonokriyo, J. R., & Rejo, G. (2020). Perbandingan Antara Metode Ice Breaking Dengan Comparasi Terhadap Motivasi Belajar Siswa III DI MI AL KHAIRIYAH Sinar Banten Talangpadang.
- Maryam M. (2016). Pengaruh Motivasi Dalam Pembelajaran. In Lantanida Journal (Vol. 4, Issue 2).
- Pratiwi, W. (2017). Konsep Bermain Pada Anak Usia Dini.
- Samosir, F., & Aditya, R. (2022). Model Pendekatan Bermain Dalam Upaya Meningkatkan Kebugaran Jasmani.
- Satriani, N. P., Pudjawan, K., & Suarjana, M. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Arias dengan Selingan Ice Breaker terhadap Hasil Belajar IPA. Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar, 2(3), 312–320.