

PENGGUNAAN MODIFIKASI PERMAINAN TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS 10 PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMK NEGERI 1 JEMBER

Bayu Mardika Dinarta
SMK Negeri 1 Jember
e-mail: bayudian1922@gmail.com

ABSTRAK

Berdasarkan hasil pengamatan guru PJOK di SMK Negeri 1 Jember diperoleh gambaran bahwa masih terdapat siswa yang kurang serius dalam mengikuti materi yang diberikan. Siswa cenderung hanya sekedarnya saja dalam mempraktikkan gerakan. Cenderung siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan guru selama kegiatan belajar. Dengan kondisi tersebut maka guru beranggapan untuk mencari cara dalam rangka memecahkan masalah. Tujuan penelitian ini yaitu ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan modifikasi permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 10 pada mata pelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Jember. Desain penelitian yang digunakan yaitu one group pretest-posttest *design* dengan populasi dan sampel yaitu siswa kelas 10 SMK Negeri 1 Jember. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket kuesioner dan data selanjutnya dianalisis dengan uji *t paired sampel t-test*. Hasil penelitian menggambarkan bahwa, bahwa penerapan modifikasi permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK sebesar 6,7%. Selanjutnya, dalam pengujian hipotesis diperoleh nilai Signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan modifikasi permainan berpengaruh dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 10 SMK Negeri 1 Jember dalam pembelajaran PJOK.

Kata Kunci: Modifikasi Permainan, Motivasi Belajar, PJOK

ABSTRACT

Based on the observations of PJOK teachers at SMK Negeri 1 Jember, it was found that there were still students who were not serious in following the material given. Students tend to be modest in practicing the movements. Students tend to feel bored with the material presented by the teacher during learning activities. With these conditions, the teacher thinks to find a way to solve the problem. The purpose of this study is to know how the effect of using game modification to increase student motivation in grade 10 in PJOK subjects at SMK Negeri 1 Jember. The research design used was a one group pretest-posttest design with a population and a sample of the 10th grade students of SMK Negeri 1 Jember. The instrument in this study used a questionnaire and the data were analyzed using paired sample t-test. The results showed that

the application of game modification to increase student motivation in PJOK subjects was 6.7%. Furthermore, in testing the hypothesis, the value of Signifikansi (2-tailed) is obtained, namely 0.000 less than 0.05, so it can be said that H₀ is rejected and H_a is accepted. Based on the results of the hypothesis testing that has been carried out, it can be said that the use of game modification affects and increases the learning motivation of 10th grade students of SMK Negeri 1 Jember in learning PJOK.

Keywords: Game Modification, Learning Motivation, PJOK

1. Pendahuluan

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran di tingkat SMA dan SMK. Dalam rangka mencapai fungsi dan tujuan pendidikan nasional, dibutuhkan suatu komponen yang utuh dan saling melengkapi dalam sebuah sistem di setiap satuan pendidikan agar kualitas siswa yangn unggul dalam segala bidang. Gambaran tersebut menunjukkan bahwa, untuk mewujudkan fungsi pendidikan nasional, setiap mata pelajaran yang diajarkan di sekolah memiliki peran masing-masing dimana semua itu tentunya saling melengkapi, tidak terkecuali dalam pembelajaran PJOK.

Pendidikan jasmani pada dasarnya merupakan fokus kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, proses perkembangan jasmani dan psikis. Artinya, pendidikan jasmani mengajak anak untuk melakukan aktivitas gerak sekaligus mendapatkan pendidikan, itulah kenapa dalam pendidikan jasmani mengenal istilah belajar gerak dan belajar melalui gerak. Sejalan dengan hal tersebut, pendapat Hartono, dkk (2013: 2) mengulas terkait peran pendidikan jamani yaitu melalui pendidikan jasmani maka anak melakukan aktifitas fisik sekaligus belajar, dengan begitu maka terjadi proses perkembangan potensi dan mengoptimalkan gerak serta berbagai ragam karakter.

Kontribusi PJOK di sekolah tentunya tidak dapat dianggap sederhana dalam proses perjalanan perkembangan peserta didik. PJOK berusaha melengkapi dari keseluruhan aspek pendidikan yang ada di sekolah. Mengingat pada dasarnya pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan merupakan bagian integral dari

keseluruhan pendidikan (Hartati, dkk. 2012: 21). Dasar pemikiran dari pandangan tersebut bahwa, tujuan PJOK pada dasarnya yaitu pengembangan aspek kesehatan, kebugaran, berfikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan, penalaran dan tindakan moral.

Peran guru dalam mewujudkan tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sangatlah penting dan menjadi ujung tombak. Sebagai seorang guru penting memiliki strategi mengajar yang lebih menyenangkan, interaktif, menantang, mampu memotivasi siswa ketika mengikuti pembelajaran. Tentunya disini bukanlah hal yang mudah, dimana guru harus menghadapi berbagai ragam karakteristik peserta didik yang dihadapi sehingga memaksa guru harus memiliki dan menentukan model pembelajaran. Jika dalam menentukan model pembelajaran tidak sesuai, maka aktivitas pembelajaran akan terhambat, sehingga mempengaruhi hasil belajar siswa.

Berkaitan dengan kegiatan pembelajaran, guru PJOK kelas 10 SMK Negeri 1 Jember telah melakukan pengamatan terhadap proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Dimana guru PJOK menemukan adanya siswa yang masih kurang serius dalam mengikuti materi yang diberikan. Siswa cenderung hanya sekedar saja dalam mempraktikkan gerakan. Cenderung siswa merasa bosan dengan materi yang disampaikan guru selama kegiatan belajar. Dengan kondisi tersebut maka guru beranggapan untuk mencari cara dalam rangka memecahkan masalah. Langkah awal yang perlu diselesaikan yaitu dengan meningkatkan motivasi siswa khususnya kelas 10 SMK Negeri 1 Jember. Untuk dapat meningkatkan motivasi siswa, diperlukan desain pembelajaran yang menarik, yaitu salah satunya dengan memodifikasi permainan-permainan yang telah ada.

Pentingnya meningkatkan motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran yaitu dirasa modal awal untuk tercapainya tujuan pembelajaran. Selain itu, motivasi merupakan salah satu faktor internal yang sangatlah penting dalam mempengaruhi

prestasi siswa (Soedjatmiko, 2015). Motivasi sebagai modal penggerak atau pendorong bagi seseorang untuk melakukan hal-hal tertentu meskipun pada dasarnya tidak menyukai. Sejalan dengan pendapat Maksun, (2008: 66) bahwa arah membawa seseorang pada pencarian, pendekatan, dan ketertarikan, sedangkan intensitas menuju pada kesungguhan seseorang dalam melakukan usaha dalam kondisi tertentu. Oleh sebab itu maka motivasi siswa perlu mendapat perhatian khusus sebelum melakukan langkah berikutnya.

Motivasi pada prinsipnya merupakan modal penggerak tingkah laku seseorang untuk menuju ke arah tujuan yang didasari dengan adanya suatu kebutuhan yang sangat berperan dalam pembelajaran (Babenko dan Mosewich, 2017). Pendapat tersebut menunjukkan bahwa, untuk meningkatkan motivasi seseorang diperlukan pemahaman terkait dengan apa yang hendak dituju. Dengan pemahaman terhadap tujuan tersebut, diharapkan muncul motivasi yang sangat kuat pada setiap individu, dengan begitu ketika melakukan kegiatan dapat mencapai keberhasilan dan tercapainya tujuan dari suatu kegiatan tersebut (Pujiyanto, 2014). Jika tujuan tersebut dikaitkan dengan pembelajaran PJOK, maka sesuai pendapat Auger et a, dkk. (2010) yaitu kurangnya pemahaman terhadap sesuatu yang belum pernah dipelajari ataupun dilakukan, terutama kegiatan praktek maka akan muncul suatu kebosanandan kurangnya motivasi.

Untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK siswa kelasn 10 di SMK Negeri 1 Jember, guru berfikir menggunakan modifikasi permainan. Penggunaan modifikasi permainan tentunya bukan tanpa alasan, semakin banyak modifikasi permainan yang dihasilkan dan diberikan pada siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Sejalan dengan harapan guru PJOK, sesuai dengan pendapat Santrock (2007: 216-217) permainan merupakan bentuk aktivitas yang menyenangkan dan dilakukan memang berujuan untuk bersenang-senang. Meskipun menurut Supendi dan Nurhidayat (2007: 13) berpendapat bahwa tidak

semua jenis permainan bermanfaat dan mendidik. Itulah pentingnya guru untuk dapat memilih permainan dan memodifikasi sesuai kebutuhan serta tetap berpegang pada aspek-aspek pembelajaran.

Terkait modifikasi permainan, Lutan (1997: 9) mendefinisikan modifikasi sebagai perubahan dari keadaan lama menjadi keadaan baru. Perubahan itu dapat menyerupai bentuk, fungsi atau cara penggunaan dan pemanfaatannya tanpa sepenuhnya menghilangkan karakteristik semula. Selanjutnya, berkaitan dengan pengertian permainan modifikasi Ngasmain & Soepartono (1997:3) mendefinisikan sebagai bentuk perubahan dalam permainan dari teknik bermain yang baku menjadi teknik yang sederhana sesuai dengan perkembangan anak atau sesuai dengan kebutuhan. Artinya bahwa, dalam memodifikasi permainan harus lebih sederhana dari permainan aslinya, aspek kesederhanaan peraturan, mudah dipahami, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran.

Beberapa hasil penelitian terkait dengan peningkatan motivasi belajar pendidikan jasmani melalui modifikasi permainan menyimpulkan positif dalam penggunaannya. Hasil penelitian yang dilakukan oleh Sahrani dan Hartati, S (2016) menyimpulkan bahwa dalam penerapan permainan kecil berpengaruh terhadap motivasi siswa kelas XI SMA Negeri 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo dalam mengikuti pembelajaran PJOK. Penelitian serupa yang dilakukan oleh Febri Yuniasnyah dan Hartati (2013) menyimpulkan bahwa modifikasi permainan bolavoli berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran Penjasorkes siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sukorejo Kabupaten Ponorogo.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, untuk menjawab permasalahan yang terjadi diperlukan serangkaian penelitian sehingga dapat memperoleh solusi permasalahan tersebut. Penelitian ingin mengetahui bagaimana penerapan modifikasi permainan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 10 pada mata pelajaran PJOK di SMK Negeri 1 Jember.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian *one groups pretest-posttest design* yang didalamnya tidak ada kelompok kontrol dan subjek tidak ditempatkan secara acak (Maksum, 2012: 13). Disini sebelum diberikan perlakuan, diawali dengan pemberian *pretest*. Setelah diberikan perlakuan baru kemudian diberikan *posttest*.

Populasi menurut Maksum (2012: 53) merupakan keseluruhan individu atau objek yang dimaksudkan untuk diteliti, yang nantinya akan digeneralisasikan. Dalam penelitian ini, yang menjadi populasi yaitu 1 kelas 10 SMK Negeri 1 Jember yang meliputi 6 jurusan dengan rincian 4 jurusan ada 3 kelas, dan 2 jurusan dengan 2 kelas, sehingga total kelas yaitu 16 kelas dengan jumlah siswa total 560 siswa. Untuk sampel penelitian menggunakan *cluster random sampling*.

Instrumen penelitian yang digunakan yaitu angket motivasi belajar dengan skala likert. Angket yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi dari penelitian yang dilakukan oleh Apip Amaludin (2013) tentang Motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas melalui permainan kecil. Data yang diperoleh selanjutnya dianalisis meliputi analisis deskriptif dan pengujian hipotesis menggunakan uji *paired sampel t-test*.

3. Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan hasil data yang telah diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data menggunakan program SPSS 21. Gambaran deskriptif data statistik secara rinci tampak pada tabel 1. hasil perhitungan *pretest* dan *posttest* berikut ini.

Tabel 1. Hasil perhitungan *pretest* dan *posttest*.

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	Variance
Pre_Test	35	36	48	42.54	3.673	13.491
Post_Test	35	49	63	58.54	3.980	15.844
Valid N (listwise)	35					

Gambaran Tabel 1 di atas, dapat disampaikan bahwa pada *pretest* skor rata-rata sebesar 42,54 dengan standar deviasi sebesar 3,673, varian sebesar 13,491 dengan nilai minimum 36 dan nilai maksimumnya yaitu 48. Sedangkan hasil data pada *posttest*, skor rata-rata sebesar 58,54 dengan standar deviasi sebesar 3,980, varian sebesar 15,844 dengan nilai minimum 49 dan nilai maksimum 63.

Berpijak pada gambaran data tersebut, dapat dikatakan bahwa penerapan modifikasi permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK sebesar 6,7%. Jadi dengan begitu dapat dikatakan bahwa penerapan modifikasi permainan mempengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 10 di SMK Negeri Jember dalam mengikuti pembelajaran PJOK.

Selanjutnya, untuk menjawab hipotesis penelitian, maka dilakukan uji *paired sampel t-test*. Sebelum melakukan uji t tersebut, diperlukan uji persaratan data yang harus dilakukan terlebih dahulu. Uji persyaratan data meliputi uji normalitas data dan uji homogenitas. Secara rinci selanjutnya akan dijelaskan pada paragraf selanjutnya.

Uji normalitas data dilakukan untuk menguji apakah data yang dianalisis berdistribusi normal apa tidak. Berdasarkan hasil uji normalitas data, nampak diperoleh gambaran sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data

Tests of Normality			
PreTes & Posttest	Kolmogorov-Smirnov(a)		
	Statistic	df	Sig.
Motivasi Pretest Belajar	.148	35	.150
Posttest	.157	35	.129

a Lilliefors Significance Correction

Jika dilihat dari hasil tabel 2 hasil uji normalitas data dengan kolmogorov-smirnov, diketahui nilai signifikansi pada *pretest* sebesar 0,150 lebih besar dari 0,05 sehingga data dapat dikatakan berdistribusi normal. Sedangkan nilai signifikansi

pada *posttest* sebesar 0,129 lebih besar dari 0,05, artinya data dapat dikatakan berdistribusi normal. Berdasarkan hasil uji normalitas maka simpulkan bahwa data *pretest* dan *posttest* berdistribusi normal.

Setelah dilakukan uji normalitas data, uji persyaratan berikutnya yaitu uji homogenitas. Uji homogenitas data nampak pada tabel 3. Hasil uji homogenitas data *pretest* dan *posttest*.

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas Data *pretest* dan *Posttest*

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Belajar	Based on Mean	.003	1	68	.958
	Based on Median	.002	1	68	.961
	Based on Median and with adjusted df	.002	1	59.057	.961
	Based on trimmed mean	.000	1	68	.994

Berdasarkan nilai *based on mean*, nampak bahwa nilai signifikansi 0,958 dan 0,961 yang keduanya lebih besar dari 0,05. Dengan begitu maka kedua data *pretest* dan *posttest* dapat dikatakan homogen. Setelah uji persyaratan data telah terpenuhi, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis.

Seperti yang telah disampaikan pada ulasan sebelumnya, pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t (*paired sampel t-test*). Dalam pengambilan keputusan pada pengujian hipotesis, jika nilai signifikansi (2-tailed) kurang dari 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) lebih besar dari 0,05, maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Berikut hasil uji t (*paired sampel t-test*) yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil Uji t (*pairet sampel T-test*)

	Paired Sampels Test					t	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference			
				Lower	Upper		

Pair	Pretest- Posttest	-16.000	5.286	.893	-17.816	-14.134	-17.907	34	.000
------	----------------------	---------	-------	------	---------	---------	---------	----	------

Berdasarkan hasil uji t (*paired sampel T-test*, diketahui nilai Signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan modifikasi permainan berpengaruh dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 10 SMK Negeri 1 Jember dalam pembelajaran PJOK.

Berdasarkan hasil pengujian tersebut maka, temuan dalam penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian terdahulu yang juga menjadi pijakan untuk melaksanakan penelitian. Tentunya dalam memodifikasi permainan, guru tidak melupakan aspek-aspek dalam memodifikasi permainan yang akan diberikan pada siswa. Dari hasil pengamatan ketika pemberian perlakuan, guru menemukan adanya perubahan perilaku, dari yang semula kurang antusias, kurang termotivasi, namun ketika mengikuti pembelajaran penjas dengan menggunakan modifikasi permainan semakin aktif dan bersemangat.

Catatan yang perlu diingat dalam proses pengambilan data, guru tidak hanya memodifikasi permainan tanpa alat, namun juga memodifikasi permainan dengan menggunakan alat. Penggunaan permainan yang telah dimodifikasi disesuaikan dengan materi pembelajaran yang telah ditertulis dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan temuan yang dalam kegiatan penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan modifikasi permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK sebesar 6,7%. Selanjutnya, dalam pengujian hipotesis diperoleh nilai Signifikansi (2-tailed) yaitu 0,000 kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan H₀ ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan hasil uji hipotesis yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa penggunaan modifikasi permainan

berpengaruhi dan meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 10 SMK Negeri 1 Jember dalam pembelajaran PJOK.

Catatan penting yang perlu diketahui dalam memodifikasi permainan perlu memperhatikan karakteristik siswa, kesesuaian dengan perangkat pembelajaran, sarana dan prasarana yang ada di sekolah masing-masing.

5. Daftar Pustaka

- Amaludin, A. 2013. Survei Motivasi belajar Siswa Daslam Mengikuti Pendidikan Jasmani Melalui aktivitas Permainan Kecil di SMPLB Manunggal Slawi Kab. Tegal Tahun 2012. Skripsi. <https://lib.unnes.ac.id/19370/1/6101408232.pdf>
- Auger, D., Fortier, J., Thibault, A., Magny, D., & Gravelle, F. (2010). Characteristics and Motivations of Sports Officials in the Province of Québec. *International Journal of Sport Management Recreation & Tourism*, 5(b), 29–50
- Hartati, dkk. 2012. Permainan Kecil (cara efektif mengembangkan fisik, motorik, keterampilan sosial dan emosional). Malang: Wineka Media.
- Hartono, Soetanto, dkk. 2013. Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar). Surabaya: Unesa University Press.
- John W. Santrock (2007). Perkembangan Anak. Jilid 1 Edisi kesebelas. Jakarta : PT. Erlangga.
- Lutan. (1997). Belajar Keterampilan Motorik Pengantar Teori dan Metode. Jakarta: Dikbud.
- Maksum, Ali. 2008. Psikologi Olahraga: Teori dan Aplikasi. Surabaya: Unesa University Press.
- Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Ngasmain dan Soepartono, (1997). Modifikasi Olahraga dan Model Pembelajarannya sebagai Strategi Pembinaan Olahraga Usia Dini Bernuansa Pendidikan. Makalah disajikan pada Konferensi Nasional Pendidikan Jasmani dan Olahraga. Bandung 22-23 September. http://repository.upi.edu/640/9/S_SDPJ_0802539_BIBLIOGRAPHY.pdf

- Babenko, O., & Mosewich, A. (2017). In Sport and Now in Medical School: Examining Students' Well-Being and Motivations for Learning. *International Journal of Medical Education*, 8, 336, 78-85
- Pujianto, A. (2014). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Terhadap Model Teaching Games For Understanding (TGFU). *Journal of Physical Education Health and Sport*, 1(2), 86–92.
- Soedjatmiko, S. (2015). Membentuk Karakter Siswa Sekolah Dasar Menggunakan Pendidikan Jasmani dan Olahraga. *Journal of Physical Education Health and Sport*, 2(2), 57–64
- Sahroni, B & Hartati, Sasmita. 2016. Pengaruh Penerapan Permainan kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Olahraga, dan Kesehatan (Pada Siswa kelas XI SMAN 1 Kecamatan Pulung Kabupaten Ponorogo)*. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 04 Nomor 03 Tahun 2016*, 674 – 678. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Supendi pepen & Nurhidayat. 2007. *Fun games 50 Permainan Menyenangkan di Indoor dan Outdoor*. Jakarta. Penebar Plus
- Yuniansyah, F & Hartati, Sasmita. 2013. Pengaruh Modifikasi Permainan Bolavoli Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (Studi Pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Sukorejo, Ponorogo). *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 01 Nomor 02 Tahun 2013*, 343 – 347. <https://core.ac.uk/download/pdf/230792884.pdf>.