

**PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM
PEMBELAJARAN PENJAS KELAS VIII SMP PUPUK KUJANG**

Muhammad Hassanal Akbar¹, Rhama Nurwansyah Sumarsono², Dhika Bayu
Mahardhika³

¹PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

²PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

³PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

Alamat e-mail : 1hassanal.akbar.1234@mail.com,
2rhama.nurwansyah@fkip.unsika.ac.id, dhika.bayumahardhika@fkip.unsika.ac.id

ABSTRACT

Muhammad Hassanal Akbar 2010631070158: The effect of small games on student motivation in physical education learning for Class VIII SMP PUPUK KUJANG.

This study aims to determine the effect of small games on student motivation in physical education learning for Class VIII SMP PUPUK KUJANG. This study uses an experimental method with a sample of 100 students, the effect of small games on student motivation in physical education learning. The research process includes an initial test (Pretest), Treatment (treatment) using the play method, and a final test (posttest). The sampling technique used in this study is probability sampling. The form of research design uses Pre-experimental with one-group pretest-posttest design. The results of this study are the average before treatment and after treatment experienced a significant increase, namely Mean pretest = 136.88 with mean posttest = 148.64. experienced a significant increase of 1.86. After conducting a normality test, the results showed that the pretest and posttest data were normally distributed with a value above <0.05. The results of the study indicate the influence of the use of small games to increase student motivation in learning Physical Education, therefore in line with the title of the influence of small games on the motivation of class VIII students of SMP PUPUK KUJANG, the results of the study are that small games have an effect on increasing the motivation of class VIII students of SMP Pupuk Kujang.

Keywords: small ball games, SMP Pupuk Kujang, student motivation

ABSTRAK

Muhammad Hassanal Akbar 2010631070158: Pengaruh permainan kecil terhadap motivasi siswa Dalam pembelajaran penjas Kelas VII SMP PUPUK KUJANG .

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan kecil terhadap motivasi siswa Dalam pembelajaran penjas Kelas VII SMP PUPUK KUJANG. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan sampel sebanyak 100 siswa pengaruh permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran penjas. Proses penelitian mencakup tes awal (*Pretets*), Pemberian Perlakuan (*treatment*) menggunakan metode bermain, dan tes akhir (*posttest*). Teknik sampel yang di gunakan pada penelitian ini yaitu *sampling probability* Bentuk desain penelitian menggunakan Pre-eksperimental dengan design *one -group pretets - posttets design*. Hasil Penelitian ini adalah rata-rata sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan mengalami peningkatan yang signifikan yaitu Mean *pretets*= 136,88 dengan mean *posttets* = 148.64 . mengalami peningkatan yang signifikan yaitu sebesar 1,86. Setelah melakukan uji normalitas hasilnya menunjukkan bahwa data *pretets* dan *posttest* berdistribusi normal dengan diatas nilai <0,05. Hasil dari penelitian menunjukan asanya pengaruh dari penggunaan permainan kecil untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, maka dari itu sejalan dengan judul pengaruh permainan kecil terhadap motivasi siswa kelas VII SMP PUPUK KUJANG menyatakan hasil penelitian yaitu permainan kecil berpengaruh terhadap meningkatkan motivasi siswa kelas VII smp pupuk kujang.

Kata kunci : permainan bola kecil, smp pupuk kujang ,motivasi siswa

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan salah satu bentuk pembelajaran dalam kurikulum, pendidikan jasmani memberikan kesempatan kepada peserta didik dalam melakukan kegiatan olahraga secara langsung sehingga dapat menguasai keterampilan, menjaga kesehatan jasmani, meningkatkan kemampuan mental, moral, psikologis dan

emosionalnya (Saputra & Agus, 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).

Menurut (Hartati et al.,2013) Permainan kecil adalah permainan

yang tidak mempunyai peraturan yang baku, baik mengenai peraturan permainannya, alat-alat yang digunakan, ukuran lapangan, maupun lama permainannya menurut Azhar (2022) Permainan kecil adalah permainan yang dilakukan oleh anak bangsa dengan alat-alat yang sederhana, tanpa mesin, bahkan ada yang hanya bermodal badan sehat.

Motivasi dapat juga dikatakan serangkaian usaha untuk menyendiakan kondisi-kondisi tertentu sehingga seseorang mau ingin melakukan perubahan, dan bila tidak suka itu dapat dirangkasang (Ardyanto, 2018) (Sin & Hudayani, 2020) oleh faktor dari luar tetapi motivasi itu adalah tumbuh dari diri sendiri (Purba, 2022).

Motivasi merupakan suatu proses psikologis yang menceminkan interaksi, sikap, kebutuhan dan timbul akibat adanya faktor dari dalam dirinya (intrinsik) dan dari luar (ekstrinsik) dalam mencapai tujuan yang ditetapkan (Asnaldi & Syampurma 2020).

B. Metode Penelitian

Penelitian kuanititaif menurut (sugiyono, 2013), adalah suatu metode ilmiah atau *scientific* karena telah memenuhi kaidah ilmiah

secara konkrit atau empiris, obyektif terukur rasional serta sistematis.

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang dilakukan dengan percobaan, yang merupakan metode kuantitatif, digunakan untuk mengetahui pengaruh variabel independen (*treatment*/perlakuan) terhadap variabel dependen (hasil) dalam kondisi yang terkendalikan (Herman & Supriatna, 2021).

a. Pre-experimental desigin

Penelitian eksperimen yang dilakukan dengan sungguh-sungguh karena masih terdapat variabel luar yang berpengaruh kepada variabel terikat.

b. True ekperimental design

Yaitu penelitian eksperimen yang dilaksanakan dengan sungguh-sungguh dengan mengontrol semua kegiatan eksperimen. Dalam eksperimen Dalam eksperimen murni(true experimental) penguji variabel bebas dan variabel

terikat dilakukan terhadap sampel kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

c. *Quasy experimental design*

Yaitu penelitian eksperimen yang dikembangkan karena adanya kesulitan dalam mendapatkan kelompok kontrol yang dapat berfungsi sepenuhnya didalam mengontrol variabel -variabel luar yang dapat mempengaruhi eksperimen.

Desain penelitian yang digunakan adalah *Pre-experimental Design* dengan model desain model desain one-Group Pretets-posttetst Design.

Populasi penelitian Menurut sugiyono (2010) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian di tarik kesimpulanya. dalam penelitian ini peneliti mengambil populasi dari siswa SMP Pupuk Kujang Kelas VIII. Dengan jumlah Populasi 100 siswa. Dengan

judul Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Kelas VII Smp Pupuk Kujang.

Kelas	Laki-laki	Perempuan	Total
71	15	13	28
72	10	15	25
73	13	12	25
74	14	11	25

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang di miliki oleh populasi (Abdul falah 2024). sampel pada penelitian ini diambil menggunakan sampling probablity Dengan menggunakan metode Slovin. Slovin adalah sampel yang dipilih dengan menggunakan metode yang tepat akan menghasilkan data yang valid dan dapat di gunakan untuk menarik Kesimpulan yang mewakili keseluruhan populasi.

Sampel dihitung dengan menggunakan rumus slovin dengan Tingkat kepercayaan ($\alpha = 10$). Rumus slovin digunakan karna

memberikan cara yang sederhana untuk menghitung jumlah sampel berdasarkan ukuran populasi dan Tingkat kesalahan yang dapat diterima. Perhitungan rumus slovin untuk dapat menentukan sampel dapat dilihat dibawah ini :

$$n = N / (N x e^2) \text{ Sehingga } n = 100 / (1+ (100 x 0.12))$$
$$n = 100 / (1 + (100 x 0,01))$$
$$n = 100 / 1 + 1$$
$$n = 100 / 2$$
$$n = 50$$

Dari hasil perhitungan diatas, dapat dilihat dari jumlah populasi sebanyak 100 siswa dihitung dengan menggunakan alpha sebesar 10% maka dapat diketahui bahwa sample yang di butuhkan dalam penelitian ini adalah sebanyak 50 siswa.

Dalam penelitian ini, penulis memilih menggunakan tes yang berbentuk survei. Panduan survei dirancang untuk mengevaluasi sikap positif siswa selama interaksi pembelajaran dengan guru. Survei tersebut juga berfungsi sebagai pretest dan posttest untuk proses pembelajaran. Panduan survei ini

digunakan oleh validator dan siswa dengan tujuan untuk memperbaiki kualitas data survei terkait aktivitas belajar siswa.

Teknik penilaian yang digunakan adalah berdasarkan pada skala likert. Modifikasi skala likert mempunyai empat alternatif jawaban, yaitu “ Sangat Setuju (SS)”, “Setuju (S)”, “Ragu-ragu (R)”, “Kurang Setuju (KS)”, dan “Tidak Setuju (TS)”. Alternatif jawaban “Ragu-ragu (R)” dalam penelitian ini dihilangkan agar jawaban yang dihasilkan lebih meyakinkan.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. penelitian ini dilakukan dengan adanya Izin dari pihak sekolah, baik dari kepala sekolah ,waki kepala sekolah bidang kurikulum ,serta guru olahraga untuk melalukan penelitian di SMP PUPUK KUJANG.sampel pada penelitian ini menggunakan 50 peserta pengaruh permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran penjas.

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest	50	92	197	136.88	14.815
Posttest	50	130	190	148.64	14.481
Valid N (listwise)	50				

Statistics

Pretets kelas 8.1

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.760	.664	50

Berdasarkan pada hasil deskriptif *statistics* diatas menunjukkan bahwa nilai rata-rata sebelum diberikan treatment mempunyai nilai sebesar 136.88, sedangkan setelah diberikan perlakuan mendapatkan nilai 148.64. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan antara *pretets* dan *posttest*. Nilai *pretest* minimum 92 maximum 197 std deviation 14.815, sedangkan untuk nilai *posttest* minimum 130 maximum 148.64 std.deviation 14.481, valid N (listwise) 50

Anailsisi *pretets* Deskriptif statisik *Pretets* merupakan tes yang dilakukan untuk mengukur kemampuan awal peserta didik sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran. Tujuan dari *pretest* untuk mengetahui kemampuan peserta didik terkait materi yang akan disampaikan.Data diolah menggunakan SPSS vrsi,berikut

merupakan table pada data yang lebih diolah.

Statistics

		N	%
Cases	Valid	24	96.0
	Excluded ^a	1	4.0
	Total	25	100.0

Berdasarkan hasil deskriptif statistic *pretets* angket atas memiliki

Cronbach`s Alpha .760 cronbach`s Alpha based on standardized items N of items 50 .664 Valid 24

Statistics

Pretets Kelas 8.2

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.760	.664	50

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

Berdasarkan table 4.5 pada hasil deskriptif statistic pretets angket atas memiliki Cronbach`s Alpha .760 Cronbach`s Alpha Based on standardized items .664 N of items 50 Valid 25 Excluded 0 Total 25.

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

Analisis Posttest Deskriptif stastik

Posttest merupakan tes akhir dilakukan untuk memperoleh kompetensi akhir. *Posttest* menjadi tes akhir untuk mengakhiri pembelajaran, dengan demikian peneliti dapat mengetahui berhasil atau tidak model pembelajaran yang dilakukan dengan menggunakan hasil dari posttest.

Statistics

Posttets 81

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.829	.809	50

statistic pretets angket atas memiliki hasil Cronbach`s Alpha .829 cronbach`s Alpha based on standardized items .809 N of items 50 valid 25 Excludeda 0 Total 25.

Statistics

Pretets 8.2

Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
.862	.885	50

Berdasarkan table pada hasil deskriptif statistic pretets angket atas memiliki hasil Cronbach`s Alpaha .862 Cronbach`s Alpha Based On standardized items.885 N of items 50 Valid 25 Excluded 0 Total 25.

Uji Normalitas

Setelah mendapatkan hasil perhitungan statistik deskriptif, maka langkah selanjutnya yaitu uji normalitas. Dimana uji normalitas ini sebagai prasyarat analisis data sebelum menghitung ke uji t. Dalam penelitian menggunakan pendekatan uji kenormalan Liliefors dengan

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
pretest	.226	25	.009	.823	25	.056
posttest	.208	25	.003	.873	25	.060

Berdasarkan tabel 4.10 uji normalitas di atas, dapat di ketahui bahwa hasil pengujian tes awal (Pretest) di peroleh skor Fhitung = 0,056 dengan n = 25, dan Ftabel pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ yang lebih besar dari Fhitung sehingga dapat di simpulkan bahwa data test awal (Pretest) responden berdistribusi normal.

menari kesimpulan jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data dinyatakan berdistribusi normal. Dan

Paired Samples Test

	Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
Pa Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan Perlakuan	11.760	21.478	3.037	17.864	5.656	3.872	49	.000

sebaliknya jika nilai signifikan lebih kecil dari 0,05 maka data tidak berdistribusi normal

Uji Homogenitas (UjiT)

Berdasarkan data pada tabel 4.10 hasil uji T berpasangan (paired sample T- tests) dengan menggunakan nilai signifikasi (2- tailed) menunjukkan angka sebesar 0,000. karena nilai ini lebih kecil dari 0,05 maka H0

ditolak dan H1 di terima, ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara variabel awal dan variabel akhir. Dengan kata lain, perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel memberikan pengaruh yang bermakna. Oleh karena itu disimpulkan bahwa Yang signifikan pengaruh permainan kecil terhadap motivasi siswa dalam pembelajaran penjas SMP PUPUK KUJANG

.Pembahasan Hasil penelitian Berdasarkan pengolahan dan analisis data dengan menggunakan pendekatan statistika, menunjukkan bahwa test yang telah peneliti lakukan di SMP Pupuk Kujang mendapatkan hasil yang valid dan signifikan. Dalam penelitian ini pertemuan dilakukan sebanyak 8 kali, dengan pertemuan pertama dilakukannya test awal pada 25 Siswa atau responden untuk mengetahui sejauh mana Tingkat motivasi siswa terhadap permainan kecil. Di

lanjut dengan pemberian perlakuan selama 6 kali pertemuan, dan di akhiri dengan 1 kali pertemuan untuk test akhir untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak dalam peningkatan motivasi siswa terhadap permainan kecil dengan metode permainan tradisional.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, pengujian normalitas, pengujian homogenitas dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: "Permainan kecil berpengaruh terhadap peningkatan Motivasi siswa kelas VIII SMP Pupuk Kujang."

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. M., & Hartati, S. C. Y. (2018). Pengaruh Permainan Kecil Terhadap Keterampilan Motorik Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(3), 587–591.
- Anditiasari, N., Pujiastu, E., & Susilo, B. E. (2021). Systematic literature review: pengaruh motivasi terhadap kemampuan berpikir kreatif matematis siswa. *Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 12(2), 236–248.
- Azzahra, V. A., Lestari, D. A., Aulia, S. A., Fahira, M. A., Hambali, B., Pendidikan, S., Kesehatan, J., Rekreasi, D., Olahraga, P., & Kesehatan, D. (2024). Jenis Jenis Aktivitas Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Ilmiah SPIRIT*, 24(2), 56.
- Fachrul, A., Ratri Julianti, R., & Mury Syafei, M. (2021). Pengetahuan Guru Penjas Tentang Model Pembelajaran dengan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Literasi Olahraga*, 1(2), 147–152. <https://doi.org/10.35706/jlo.v1i2.4041>
- Firmansyah, T., Wahyudi, A. N., & Septianingrum, K. (2024). Upaya meningkatkan kebugaran jasmani melalui permainan gobak sodor pada siswa mts. 2(1), 222–232.
- Hastutiningtyas, W. R., Maemunah, N., & Lakar, R. N. (2021). Gambaran Karakteristik Siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Dalam Mengontrol Emosi Di Kota Malang. *Nursing News: Jurnal Ilmiah Keperawatan*, 5(1), 38–44.
- Hayati, R., Mardianty, D., Agia, L. N., & Denny, P. (2023). Pengaruh Motivasi Intrinsik Dan Motivasi Ekstrinsik Terhadap Kinerja Karyawan Pada CV. Riho Mandiri. *Journal of Economic, Bussines and Accounting (COSTING)*, 7(1), 252–259. <https://doi.org/10.31539/costing.v7i1.6056>
- Junianto, T., Syam Tuasikal, A. R., & Siantoro, G. (2023). Penerapan

- Permainan Kecil Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sd. *Journal of SPORT (Sport, Physical Education, Organization, Recreation, and Training)*, 7(1), 40–45. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i1.6569>
- Nantara Didit. (2022). Pembentukan Karakter Siswa Melalui Kegiatan di Sekolah dan Peran Guru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6, 2251–2260. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/3267%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/3267/2742>
- Nawawi, M. F., Ismaya, B., & Afrinaldi, R. (2023). Penerapan Permainan Tradisional Galah Asin (Gobak Sodor) Dalam. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan, Januari*, 9(1), 264–278. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7527543>
- Nova, P., Gani, R. A., Julianti, R. R., Universitas, M., Karawang, S., Universitas, D., & Karawang, S. (2021). 952-Article Text-2592-1-10-20210930. 7(5), 292–300. <https://doi.org/10.5281/zenodo.541025>
- Novri, E. P. & A. (2020). Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani Untuk Guru Sekolah Dasar. In *Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga*. <http://eprints.uniska-bjm.ac.id/5823/1/B5> DASAR PENDIDIKAN JASMANI GURU SD-1.pdf
- Nurkusuma, T. W., & Hartati, S. C. Y. (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. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/19998>
- Pratama, E. Y. (2022). Modifikasi Permainan Kecil Pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Pendekar: Jurnal Pendidikan Berkarakter*, 5(3), 194.

- <https://doi.org/10.31764/pendekar.v5i3.10997>
- Rubiana, E. P., & Dadi, D. (2020). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Ipa Siswa Smp Berbasis Pesantren. *Bioed: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 12. <https://doi.org/10.25157/jpb.v8i2.4376>
- Sin, T. H., & Hidayani, F. (2020). Studi motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga kesehatan. *SCHOULID: Indonesian Journal of School Counseling*, 5(1), 30. <https://doi.org/10.23916/08588011>
- Subekti, N., Juhrodin, J., & Mulyadi, A. (2020). Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 5(1), 55–62. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v5i1.38560>
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan* (19th ed.). ALFABETA BANDUNG.
- Supriyatni, D., & Hasmarita, S. (2022). Efektivitas Pembelajaran Penjas Ditengah Pandemic Covid-19. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 3(2), 240–248. <https://doi.org/10.37742/jmpo.v3i2.67>
- Yuliawan, K. (2021). Pelatihan SmartPLS 3.0 Untuk Pengujian Hipotesis Penelitian Kuantitatif. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 43–50.
- Yusdianto, A. B., & Hartati, S. C. Y. (2015). Hubungan Penghasilan Orang Tua Terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(1), 412–413.