

**MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MELALUI PERMAINAN MENGGUNAKAN BOLA BESAR  
DALAM PENDIDIKAN JASMANI DI KELAS V SD  
(Penelitian Tindakan Kelas di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur)**

**Rosinar Siregar  
Julia Carissa**

**ABSTRAK;** Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data tentang peningkatan motivasi belajar siswa melalui permainan menggunakan bola besar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Penelitian ini dilaksanakan di kelas 5 SDN Ciracas 10 pada bulan Juli 2017, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (*classroom action research*) yang terdiri dari 2 siklus dengan 4 kegiatan utama yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan persentase perolehan data motivasi belajar siswa pada siklus I 67,57%. Pada siklus II terjadi peningkatan yang signifikan yaitu 100%. Sedangkan data untuk pemantau tindakan pembelajaran dengan permainan menggunakan bola besar pada siklus I 75% dan pada siklus II meningkat menjadi 95%. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan permainan menggunakan bola besar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Kesimpulannya adalah bahwa pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan permainan menggunakan bola besar dapat dijadikan cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur.

*Kata Kunci : Motivasi Belajar, Permainan menggunakan Bola Besar.*

## **PENDAHULUAN**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani merupakan salah satu pelajaran yang menyenangkan bagi siswa karena dilakukan di luar kelas. Siswa akan merasa senang dan antusias dalam melaksanakan proses pembelajaran. Siswa melakukan berbagai kegiatan yang menyenangkan tetapi juga menyehatkan tubuhnya. Semua kegiatan tersebut dilakukan berdasarkan instruksi dari gurunya.

Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah ini masih tergolong kurang menarik bagi siswa. Masih banyak siswa yang mendapatkan nilai 75 dalam pelajaran pendidikan jasmani, mengingat KKM pelajaran ini adalah 75. Hal tersebut membuktikan bahwa masih banyak siswa yang tidak tertarik dengan pelajaran ini. Hal ini mungkin disebabkan karena guru masih melakukan pembelajaran yang monoton dan hanya berdasarkan cabang keolahragaan yang telah ada. Guru belum memodifikasi permainan

yang ada dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hal itulah yang menyebabkan siswa kurang antusias dalam melakukan proses Pendidikan Jasmani dan mengakibatkan banyak siswa mendapatkan nilai yang rendah.

Banyak siswa yang tidak menyukai pelajaran pendidikan jasmani. Penyebabnya adalah karena mereka tidak menyukai cara mengajar guru Pendidikan Jasmani disini. Jika ada siswa yang tidak bersemangat setiap melaksanakan pembelajaran Pendidikan Jasmani, maka hal tersebut perlu di pertanyakan dan guru harus mengevaluasi setiap proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan sebelumnya. Tindakan tersebut perlu dilakukan agar dapat menemukan masalah yang membuat siswa tersebut tidak bersemangat saat melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani. Siswa yang tidak bersemangat saat melakukan pembelajaran Pendidikan Jasmani harus diberi motivasi oleh guru agar dapat antusias mengikuti proses pembelajaran.

Guru Pendidikan Jasmani harus membuat siswa terlibat secara aktif dan guru harus dapat menemukan strategi dan metode yang menyenangkan bagi siswa saat proses pembelajaran berlangsung. Berdasarkan pengalaman dan juga fakta yang telah didapatkan di lapangan, penulis merasa perlu melakukan penelitian mengenai jenis permainan dalam proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, mengingat permainan merupakan salah satu bentuk kegiatan dalam Pendidikan Jasmani. Dengan menggunakan permainan yang tepat, diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani. Untuk itu guru harus mencari metode efektif dan menyenangkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan menggunakan bola besar sebagai mediana. Pemilihan permainan menggunakan bola besar yang dimodifikasi menjadi permainan baru yang lebih seru dan belum pernah dimainkan oleh siswa pasti akan menarik perhatian siswa dan hal itu membuat siswa ingin memainkannya dengan semangat saat proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Sehubungan dengan masalah yang ditemukan, diharapkan melalui pemilihan permainan menggunakan bola besar yang tepat mampu meningkatkan motivasi belajar Pendidikan Jasmani siswa kelas V Sekolah Dasar Kecamatan Ciracas Jakarta Timur.

## **TINJAUAN PUSTAKA**

### **A. Konsep Motivasi**

Motivasi berasal dari bahasa Latin "*movere*", yang berarti menggerakkan (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010:49). Motivasi merupakan suatu dorongan yang dilakukan

seseorang untuk membangkitkan semangat orang lain atau menggerakkan seseorang agar bisa menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Motivasi dipandang sebagai suatu proses (Oemar Hamalik, 2014:158). Proses ini akan memberikan pengetahuan kepada kita sehingga dapat membantu dalam menjelaskan kelakuan seseorang yang kita amati. Kita menentukan karakter dari proses ini dengan melihat petunjuk-petunjuk dari tingkah lakunya. Dengan memperhatikan petunjuk-petunjuk dari tingkah laku orang tersebut, kita dapat memperkirakan motivasi apa yang tepat untuk merubah kelakuan seseorang tersebut. Proses pemberian motivasi biasanya diberikan oleh yang lebih ahli kepada yang baru belajar.

Motivasi memiliki dua komponen, yaitu komponen dalam (*inner component*) dan komponen luar (*outer component*) (Oemar Hamalik, 2014:107). Komponen dalam adalah perubahan pada diri seseorang, suatu keadaan dimana orang tersebut memiliki perasaan tidak puas dan mengalami ketegangan psikologis. Komponen luar adalah keinginan dan tujuan yang mengarahkan perbuatan seseorang. Komponen dalam adalah berbagai kebutuhan yang ingin dipuaskan, sedangkan komponen luar adalah tujuan yang hendak dicapai seseorang. Rasa tidak puas yang berada dalam diri seseorang akan membuat dirinya selalu berusaha untuk mencoba dan mencoba terus agar rasa puasnya terpenuhi. Komponen-komponen yang ada akan mengarahkan seseorang agar dapat mencapai tujuannya.

Jenis-jenis motivasi dibagi menjadi dua, yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik (Oemar Hamalik, 2014:162). Motivasi intrinsik disebut juga motivasi murni karena motivasi ini

timbul dari dalam diri seseorang tanpa pengaruh dari luar. Motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang dipengaruhi dari berbagai faktor dari luar.

Belajar adalah kegiatan yang berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan setiap jenis dan jenjang pendidikan (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010:49). Proses tersebut dilakukan seseorang mulai dari ia lahir sampai meninggal (seumur hidup). Salah satu hal yang menandakan seseorang telah belajar sesuatu adalah ketika adanya perubahan tingkah laku dari yang awalnya tidak tahu menjadi tahu.

Belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai sebuah tujuan tertentu (Hamzah B. Uno, 2010:23). Perubahan tingkah laku tersebut dikatakan relatif permanen apabila kita telah belajar sesuatu maka hal itu akan melekat dalam ingatan kita dan beberapa hal yang kita pelajari dapat kita implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Motivasi Belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada diri seseorang yang sedang belajar agar terciptanya perubahan tingkah laku (Hamzah B. Uno, 2010:23). Ketika seseorang diberikan motivasi saat belajar, dia akan menjadi lebih semangat dan lebih giat dalam mencapai tujuannya, hal itu dapat mempengaruhi tingkat keberhasilan seseorang tersebut.

Ada dua peran penting motivasi dalam belajar, yang pertama motivasi merupakan daya penggerak psikis dalam diri siswa yang

menyebabkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar berjalan dengan baik agar tujuan yang di cita-citakan dapat tercapai, dan yang kedua motivasi memiliki peran yang sangat penting dalam memberikan semangat dan perasaan senang ketika belajar (Eveline Siregar dan Hartini Nara, 2010:51). Motivasi berperan penting terutama dalam bidang pendidikan. Dorongan dari motivasi dalam proses pembelajaran membuat seseorang tergerak dan merasa senang saat belajar.

Dari penjelasan tentang motivasi belajar yang telah dikemukakan di atas, maka penulis menyimpulkan bahwa motivasi belajar adalah sebuah dorongan dari dalam diri seseorang (intrinsik) dan dari luar/ pengaruh orang lain (ekstrinsik) yang terjadi pada seseorang yang sedang belajar. Motivasi belajar terjadi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan bersifat menggerakkan serta mengarahkan seseorang agar lebih semangat dalam melakukan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuannya. Hal tersebut menyebabkan suatu perubahan tingkah laku yang lebih baik dari sebelumnya.

Bigo, Kohnstam, dan Palland mengatakan bahwa : (a) permainan akan mendasari kerjasama, taat kepada peraturan permainan, serta pembinaan watak jujur dalam bermain. (b) dalam permainan anak akan mengetahui kekuatannya, menguasai alat bermain, dan mengetahui sifat alat (Sukintaka, 2015:6).

Melalui permainan, siswa terlatih untuk bekerja sama dengan teman satu tim-nya dan siswa harus mematuhi setiap aturan permainan yang telah ditetapkan. Apabila siswa melanggar peraturan akan dikenakan hukuman. Permainan juga melatih kejujuran dan sportivitas anak. Anak akan memahami

alat permainan dan menguasainya seiring berjalannya waktu.

Permainan memiliki berbagai manfaat bagi anak, seperti mengembangkan aspek fisik, aspek motorik kasar dan motorik halus, aspek sosial, aspek emosi/kepribadian, aspek kognitif, dan juga keterampilan (M. Syarif Sumantri, 2016:8). Begitu banyak dampak positif yang akan didapatkan oleh anak ketika memainkan suatu permainan. Untuk itu, guru berperan penting dalam membimbing anak supaya tidak salah dalam melangkah. Permainan akan membuat anak senang berinteraksi dengan teman-temannya.

Permainan menggunakan bola besar adalah suatu aktivitas fisik yang di rancang secara sistematis yang menggunakan media sebuah bola berukuran besar yang bertujuan untuk memberikan kesenangan, menciptakan kerja sama, sportivitas, mematuhi aturan, serta membuat siswa mengenal dan menguasai alat permainan.

Pendidikan Jasmani adalah suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik dan kesehatan untuk menghasilkan sebuah perubahan dalam diri individu tersebut baik secara fisik, mental, hingga emosional (Husdarta, 2011:3).

Pendidikan Jasmani memberikan kita kesehatan jasmani dan juga rohani. Manusia melakukan aktivitas yang ringan hingga berat setiap harinya. Apabila kita tidak pernah melakukan olahraga sama sekali, tubuh kita akan mudah lelah dan mudah terserang penyakit. Olahraga memiliki peran penting bagi tubuh kita, salah satunya adalah menjaga kondisi tubuh agar tetap sehat.

Bucher berpendapat bahwa Pendidikan Jasmani merupakan bagian dari proses

pendidikan umum yang memiliki tujuan mengembangkan jasmani, mental, emosi, dan sosial anak menjadi jauh lebih baik dari sebelumnya dengan aktivitas jasmani sebagai wahananya (Sukintaka, 2015:10). Dalam pendidikan, Pendidikan Jasmani merupakan salah satu pembelajaran yang wajib ada di sekolah. Tujuannya adalah untuk merubah pribadi setiap orang menjadi lebih baik dari sebelumnya dan juga mengembangkan potensi-potensi yang ada dalam diri individu tersebut. Banyak pelajaran positif yang dapat di ambil dari kegiatan pendidikan jasmani, karena ada beberapa hal yang membedakan pendidikan jasmani dengan mata pelajaran yang lain. Salah satunya dengan aktivitas gerak yang dilakukan saat pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Dari berbagai penjelasan mengenai Pendidikan Jasmani, penulis menyimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah salah satu mata pelajaran yang di ajarkan di sekolah yang bermanfaat bagi kesehatan jasmani dan rohani. Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang melibatkan aktivitas fisik dan kesehatan yang bertujuan untuk mengembangkan ranah kognitif, afektif dan psikomotorik seseorang. Pendidikan jasmani memberikan dampak positif. Melalui pendidikan jasmani, seseorang dapat mengembangkan fisik, mental dan emosionalnya menjadi lebih baik dari sebelumnya.

Pada siswa kelas V (10-11 tahun), anak berada pada tahap concrete operation. Pada tahapan ini, anak sudah mengenal konsep tetapi masih membutuhkan sesuatu yang konkret sebagai contoh agar dapat memahaminya.

Anak-anak pada usia ini sangat senang saat melakukan kegiatan di luar ruangan. Mereka masih sangat senang bermain bersama teman-temannya. Anak begitu aktif dalam bergerak dan melakukan sesuatu. Anak sangat senang saat melakukan sesuatu hal yang baru. Apabila seorang guru melakukan pembelajaran pendidikan jasmani dengan menggunakan permainan, anak tidak akan merasa jenuh dengan pembelajaran pendidikan jasmani karena kegiatan tersebut menyenangkan bagi anak. Banyak permainan yang bisa dimainkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani, salah satunya adalah permainan yang menggunakan bola besar sebagai alatnya. Permainan tersebut adalah basket, voli, dan sepak bola.

Banyak manfaat yang didapatkan anak ketika memainkan permainan bola besar, seperti saat bermain basket, anak bisa belajar memantulkan bola, melempar tangkap dan bisa melompat saat memasukkan bola basket ke dalam ring lawan.

Pada tahapan concrete operation ini, guru harus memberikan contoh cara menggunakan bola besar dan cara memainkan permainan dengan benar terlebih dulu sebelum permainan dimulai. Hal itu dilakukan agar anak benar-benar memahami cara permainan yang akan dimainkan.

Bahasan hasil penelitian yang relevan, penelitian Karmilah terdapat peningkatan motivasi sebanyak 10% dari 68% menjadi 78% dan penelitian Prajoko Ariwibowo mengalami peningkatan sebanyak 25% pada hasil analisis data instrument

pemantau tindakan guru dan siswa melalui pendekatan bermain yaitu dari 75% menjadi 100% dan penelitian Wafiqul Haq Maulana Fadhilah mengalami peningkatan sebanyak 18% pada gerak dasar melempar bola besar dari 77% menjadi 95%.

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah disebutkan di atas, penelitian yang dilakukan menghasilkan peningkatan motivasi belajar melalui pendekatan bermain lempar bola besar pada pendidikan jasmani dan penelitian tersebut relevan dengan penelitian saya yaitu tentang meningkatkan motivasi belajar melalui permainan menggunakan bola besar dalam pendidikan jasmani di kelas V SD Ciracas 10 Jakarta Timur.

Berdasarkan kerangka teoritis, dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa kelas V dalam pembelajaran pendidikan jasmani perlu ditingkatkan. Hal tersebut dikarenakan peningkatan motivasi belajar melalui permainan menggunakan bola besar sangat bermanfaat bagi siswa. Melalui permainan lempar sasaran, bola punggung estafet, galaxin dengan bola, dan kucing dan tikus, siswa dapat lebih bersemangat dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Hal itu disebabkan karena saat melakukan permainan terdapat unsur-unsur yang menyenangkan, kerjasama, sportivitas, mematuhi peraturan, dan siswa dapat mengenal alat permainan dengan baik, selain itu siswa juga aktif bergerak.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Tujuan penelitian ini adalah untuk menemukan cara meningkatkan motivasi

belajar dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani pada siswa kelas V di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur melalui permainan menggunakan bola besar.

Penelitian ini akan dilaksanakan di SDN Ciracas 10 Jakarta Timur yang berlokasi di Jalan Raya Ciracas, Ciracas, Jakarta Timur. Penelitian ini dilaksanakan di kelas VB yang siswanya berjumlah 37 orang. Waktu penelitian dilakukan pada semester ganjil tahun ajaran 2017-2018, tepatnya pada bulan Juli 2017.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Hopkins menjabarkan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai kegiatan yang dilakukan oleh guru/pendidik yang bertujuan untuk meningkatkan kualitas mengajarnya (Endang Komara dan Anang Mauludin, 2016:71). Kualitas mengajar seorang guru akan dikatakan baik ketika proses pembelajaran berjalan lancar dan siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Melalui penelitian tindakan kelas, guru akan menemukan suatu kesalahan dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan sebelumnya, kemudian guru mencari solusi untuk menanganinya. Hal itu dilakukan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas seorang guru.

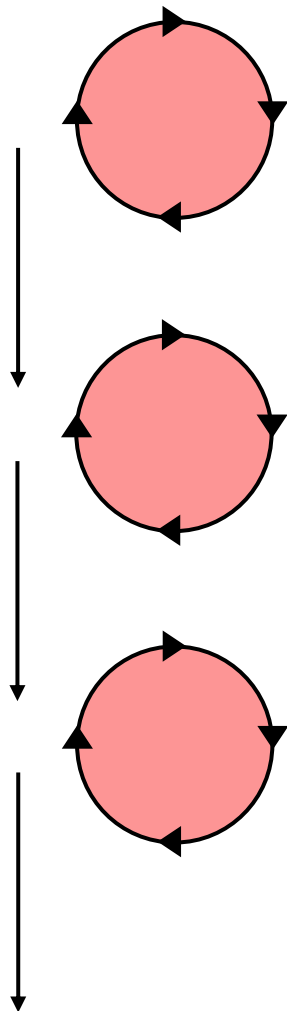
Metode penelitian tindakan kelas yang digunakan dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana permainan menggunakan bola besar dapat meningkatkan motivasi belajar siswa khususnya siswa kelas V SDN Ciracas 10 Jakarta Timur pada mata pelajaran

Pendidikan Jasmani tahun ajaran 2017/2018.

Desain penelitian yang digunakan berbentuk siklus yang mengacu pada model Kemmis dan Taggart. Model ini terdiri dari empat kegiatan yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*) (Endang Komara dan Anang Mauludin, 2016:77). Siklus ini berlangsung selama beberapa kali sampai tujuan yang diinginkan tercapai. Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V pada pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah desain/model Kemmis dan Taggart. Terdapat empat langkah penting dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas yaitu rencana, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Berikut ini adalah gambar dari siklus penelitiannya.



**Gambar 3.1** Model Siklus Penelitian Tindakan Kelas (Diadopsi dari Model Spiral Kemmis dan Taggart) (Endang Komara dan Anang Mauludin, 2016:78).

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VB SDN Ciracas 10 Jakarta Timur yang berjumlah 37 orang dan guru olahraga kelas VB. Adapun partisipan yang terlibat dalam Penelitian Tindakan Kelas ini yaitu Kepala Sekolah dan guru kelas V SDN Ciracas 10 yang dapat berkolaborasi dengan peneliti serta bekerja sama dalam memberikan masukan, kritik, dan juga

saran yang membangun dalam penelitian ini.

Peran peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai pelaku utama yang menjadi pemimpin perencanaan (*planner leader*), pelaksana tindakan, serta pembuat laporan. Peneliti terlibat secara aktif dalam penelitian ini. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan pengamatan terlebih dahulu mengenai motivasi belajar siswa kelas V SDN Ciracas 10, Jakarta Timur pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Hasil pengamatan motivasi belajar siswa saat memainkan permainan menggunakan bola besar pada pembelajaran Pendidikan Jasmani dijadikan dasar untuk membuat perencanaan tindakan pada siklus pertama. Rencana ini merupakan hasil diskusi/refleksi antara peneliti dengan guru berdasarkan dari hasil pengamatan yang telah dilakukan.

Peneliti sebagai pelaku utama melakukan kegiatan pembelajaran dan memberikan tindakan langsung. Dengan begitu, peneliti berharap dapat memperoleh data yang akurat.

Tahapan pada penelitian ini ada empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Penelitian sudah dianggap berhasil apabila pada akhir siklus minimal 80% dari jumlah seluruh peserta didik kelas V (29 dari 37 siswa) sudah mencapai target pencapaian yang diinginkan dan untuk 20% siswa yang belum mencapai kategori baik diupayakan supaya mencapai kategori cukup.

Apabila motivasi belajar siswa belum mencapai 80% dan variabel permainan bola besar belum mencapai 80% pada setiap siklus, maka akan dilakukan siklus berikutnya hingga target yang diinginkan tercapai.

Adapun kategori penilaian motivasi belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani berdasarkan skor perolehan isian angket dapat dijelaskan dengan tabel berikut ini :

**Tabel 2**  
**Kategori Penilaian Motivasi Belajar Siswa**

Perolehan Skor	Kategori
≥84	Sangat Tinggi
70 – 84	Tinggi
55 – 69	Sedang
40 – 54	Rendah
25 – 39	Sangat Rendah

Selain peningkatan motivasi belajar siswa, kategori keberhasilan dalam penelitian ini juga dapat terlihat dari terlaksananya pembelajaran dengan menggunakan modifikasi permainan bola besar. Apabila pembelajaran menggunakan modifikasi permainan bola besar sudah terlaksana hingga mencapai 80% dari indikator pemantau tindakan, maka penelitian dinyatakan berhasil.

Motivasi belajar adalah skor yang diperoleh siswa melalui angket dengan menggunakan skala likert apabila telah menjawab kuesioner motivasi belajar dengan alternatif jawaban “4 = sangat setuju, 3 = setuju, 2 = tidak setuju, dan 1 = sangat tidak setuju”. Pernyataan yang diberikan oleh peneliti terdiri dari 25 butir

pernyataan dimana setiap pernyataan tersebut menggambarkan kecenderungan siswa untuk berperilaku positif maupun negatif pada saat proses pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan.

Permainan bola besar adalah skor yang diperoleh *observer* dari hasil pengamatan penampilan guru dan siswa saat proses pembelajaran berlangsung. *Observer* mengamati permainan yang diberikan guru dan sikap siswa saat melakukan permainan menggunakan bola besar.. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah data pemantau tindakan yang didapatkan oleh peneliti melalui *observer* yang terdiri dari 20 item dengan alternatif jawaban “ya” bernilai 1 dan “tidak” bernilai 0 jika sesuai dengan tahapan dan indikator dalam penggunaan permainan menggunakan bola besar.

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan beberapa teknik, yaitu Observasi, Wawancara, Angket, Dokumentasi, dan Catatan Lapangan.

Validasi data pada penelitian ini menggunakan teknik *triangulasi*. *Triangulasi* adalah pengecekan kebenaran data atau informasi tentang pelaksanaan tindakan dengan cara mengkonfirmasi kebenaran data, yaitu upaya mendapatkan informasi dari sumber-sumber lain mengenai data penelitian (Endang Komara dan Anang Mauludin, 2016:107).

Alasan dari penggunaan *triangulasi* sebagai penentu kevalidan data penelitian ini karena *triangulasi* memberikan hasil yang tidak menimbulkan keraguan informasi yang telah didapatkan.



Untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa kelas V melalui permainan menggunakan bola besar, pada saat proses dan akhir pembelajaran dilakukan observasi menggunakan lembar pengamatan. Apabila peneliti melihat adanya peningkatan dalam motivasi belajar siswa dalam setiap siklus, maka dapat dikategorikan adanya dampak permainan menggunakan bola besar pada proses pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pada saat mengamati siswa, di setiap siklus pasti memiliki kelebihan dan juga kekurangan yang dapat diperbaiki dan dipertahankan dalam proses pembelajaran yang dilakukan. Peneliti harus berusaha agar pada setiap siklus terjadi peningkatan motivasi belajar siswa. Hal itu yang menandakan bahwa penelitian yang dilakukan telah berhasil. Namun apabila belum terlihat peningkatan pada siklus pertama, maka dilanjutkan dengan siklus berikutnya sampai hasil yang diinginkan tercapai.

## **PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil analisis data dari hasil tindakan pada siklus I dan siklus II, peneliti melihat adanya peningkatan dari semua data yang di ambil. Pada siklus I, motivasi belajar siswa masih rendah. Hal tersebut terlihat dari hasil angket motivasi yang kecil yaitu 67,57% (25 dari 37 siswa). Begitupula dengan instrumen permainan menggunakan bola besar. Guru belum maksimal dalam melaksanakan pembelajaran dengan permainan menggunakan bola besar. Sehingga hanya mendapatkan skor 75%. Hal tersebut masih

dinyatakan kurang dari target yang diharapkan peneliti yaitu 80% pada motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar.

Pada siklus II, motivasi belajar siswa jauh lebih baik dari siklus I. Hal tersebut terlihat pada hasil instrument angket motivasi belajar siswa yang meningkat menjadi 100% (37 dari 37 siswa). Begitupula dengan instrumen permainan menggunakan bola besar. Proses pembelajaran sudah jauh lebih baik dari sebelumnya. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya hasil pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar menjadi 95%. Itu artinya motivasi belajar siswa dan pemantau tindakan permainan menggunakan bola besar sudah melewati target yang diharapkan peneliti yaitu 80%.

## **PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, dapat terlihat bahwa motivasi belajar siswa pada Pendidikan Jasmani di kelas V SDN Ciracas 10 mengalami peningkatan yang disebabkan oleh permainan menggunakan bola besar. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya persentase rata-rata yang diperoleh dari skor angket motivasi belajar siswa dan data hasil instrumen pemantau tindakan pada setiap siklusnya. Siswa

menjadi lebih bersemangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran Pendidikan Jasmani.

Pada siklus I dan siklus II, angket motivasi belajar siswa dan instrumen permainan menggunakan bola besar mendapatkan skor sebagai berikut: Angket motivasi belajar siswa pada siklus I mendapatkan skor 67,57% dan pada siklus II mendapatkan skor 100%. Sedangkan instrumen permainan menggunakan bola

besar pada siklus I mendapatkan skor 75% dan pada siklus II mendapatkan skor 95%.

Dilihat dari pencapaian skor di atas, guru sudah dapat menerapkan permainan menggunakan bola besar dengan baik sehingga motivasi belajar siswa kelas V SDN Ciracas 10 pada Pendidikan Jasmani meningkat dari siklus I ke siklus II yaitu 100%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ariwibowo, Prajoko. *“Upaya Meningkatkan Kemampuan Lempar Bola Besar dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Pendekatan Bermain di Kelas V SDN Pertukangan Selatan 03 Pagi Jakarta Selatan”*. Skripsi. Jakarta: FIP UNJ. 2012.
- Company, Houghton Mifflin. *The Grolier International Dictionary*. Amerika: Manufactured in the United States of Amerika. 1984.
- Danar, Vreedy Frans. *“Hubungan Antara Motivasi Belajar Intrinsik dan Ekstrinsik Siswa dengan Prestasi Belajar Siswa Kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Audio Video SMK Ma’arif”*. Skripsi. Yogyakarta: FT UNY. (<http://eprints.uny.ac.id/8469/3/bab%20%20-08502244024.pdf>). 2012
- Dimiyati dan Mudjiono. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta. 2013.
- Hamalik, Oemar. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2011.
- Hamalik, Oemar. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara. 2014.
- <http://www.definisi-pengertian.com/2016/01/definisi-pengertian-motivasi-belajar.html>.
- <https://www.scribd.com/doc/172744204/Pengertian-Permainan-Menurut-Beberapa-Ahli>
- <https://id.wikipedia.org/wiki/Bola>
- Husdarta. *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta. 2011.
- Indra, Ani. *Mengenal Sepak Bola, Bola Voli, dan Bola Basket*. Bandung: Ad-Print Mitra Pustaka. 2010.
- Karmilah. *“Meningkatkan Motivasi Belajar pada Pendidikan Jasmani melalui Pendekatan Bermain Siswa Kelas VI SDN Jayasakti 05 Muaragembong Bekasi”*. Skripsi. Jakarta: FIP UNJ. 2013.
- Khairani, Makmum. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo. 2013.
- Komara, Endang. *Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan (pkb) dan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Bagi Guru*. Bandung: PT Refika Aditama. 2016.
- Komarudin. *Isu Penilaian dalam Pendidikan Jasmani*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. 2016.
- Mustofa, Bisri. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: Parama Ilmu. 2015.
- Raditya, Mandala. *“Pemanfaatan Media Bola Besar dalam Meningkatkan Hasil Belajar Renang Gaya Bebas pada Siswa Kelas V SDN Keagungan 05 Pagi Jakarta Barat”*. Skripsi. Jakarta: FIK UNJ. 2012.
- Rahayu, Ega Trisna. *Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Samsudin. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Jakarta: Litera. 2008.
- Siregar, Evelin dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2010.

Sumantri, Mohammad Syarif. *Berolahraga Sambil Bermain di Kelas Awal Sekolah Dasar*. Jakarta: CV. Alungadan. 2016.  
Sukintaka. *Teori Bermain*. Bandung: FPOK UPI. 2015.  
Sutrisno dan Yuni Marlani. *Pemain Basket Berprestasi*. Jakarta: PT. Musi Perkasa Utama. 2009.  
Uno, Hamzah B. *Teori Motivasi & Pengukurannya*. Jakarta : PT Bumi Aksara. 2010.

**Daftar Riwayat Hidup Peneliti:**

**Dra. Rosinar Siregar, M.Pd.**, adalah Dosen PGSD FIP UNJ

**Julia Carissa, S.Pd.**, adalah guru SD di Ciracas 10 Jakarta Timur