

## MODEL PEMBELAJARAN BERMAIN UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA

Nur Khozanah Ilmah

Dosen Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi, FPIEK, IKIP Budi Utomo Malang  
*nurilmah13@gmail.com*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan motivasi belajar siswa melalui model pembelajaran bermain. Jenis penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif, sedangkan metode yang digunakan adalah eksperimen. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-VI Sekolah Dasar, sedangkan sampel penelitian adalah siswa kelas V Sekolah Dasar yang diambil dengan cara diundi, menggunakan metode *cluster random sampling*. Penelitian menggunakan dua kelompok, yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *survey*, instrumen yang digunakan yaitu angket motivasi. Analisis data menggunakan uji t. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar -2,569 dengan *probability* 0,012 ( $p < 0,05$ ), yang berarti ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peningkatan motivasi belajar kelompok eksperimen sebesar 6,72 atau 5,21%, sehingga disimpulkan model pembelajaran bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran, Bermain, Motivasi.

The study aims to determine the increase students' learning motivation through the play learning model. The type of the study use quantitative approach, while the method use is experimental. This population in this study were grade IV to VI elementary school students, while study sample was grade V elementary students drawn by drawing, using cluster random sampling method. This study used two groups namely the control group and experimental group. Data collection techniques used are survey, instrument used are motivation questionnaires. Data analysis uses t test. Based on the results of the study obtained  $t_{count}$  of -2,569 whit probability 0,012 ( $p < 0,05$ ), which means there is a significant difference in motivation to learn the control group and the experimental group. The increase in experimental group learning motivation about 6,72 or 5,21%, it can be concluded that the play learning model can significantly improve students' learning motivation.

**Keywords:** Learning Model, Play, Motivation.

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan permainan adalah dua domain yang saat ini cenderung diabaikan dalam sistem pendidikan umum. Bermain merupakan bagian integral dari lingkungan akademik terkhusus pendidikan jasmani. Bermain adalah istilah yang digunakan dalam psikologi dan etologi untuk menggambarkan serangkaian kegiatan sukarela, termotivasi secara intrinsik yang biasanya dikaitkan dengan kesenangan dan kenikmatan rekreasi (Zhang et al, 2011). Pengalaman bermain yang positif dan aktivitas fisik juga dapat meningkatkan kesehatan mental anak-anak dan remaja dengan membangun perkembangan sosial dan emosional, kepercayaan diri, harga diri, dan ketahanan mereka. Melalui permainan, baik di masyarakat maupun di sekolah, anak-anak mengembangkan persahabatan dan rasa memiliki dalam kelompok sebaya (Bakirtzoglou & Ioannou, 2012).

Bermain memungkinkan anak-anak untuk menggunakan kreativitasnya dan secara bersamaan mengembangkan imajinasi, ketangkasan, kekuatan fisik, kognitif, dan emosional mereka. Melalui permainan itulah anak-anak terlibat dan berinteraksi di dunia sekitar mereka yang memungkinkan anak-anak untuk menciptakan dan menjelajahi dunia yang dapat mereka kuasai dan menaklukkan ketakutan mereka. Ketika anak-anak menguasai dunia mereka, permainan membantu anak-anak mengembangkan kompetensi baru yang mengarah pada peningkatan kepercayaan diri dan ketahanan yang mereka perlukan untuk menghadapi tantangan di masa depan (Hurwitz, 2003)

Belajar dan motivasi menjadi sesuatu yang saling berkaitan, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan kegiatan belajar, dan yang memberikan arah dalam kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki dapat tercapai. Dengan kata lain motivasi menjadi salah satu faktor penting dalam proses belajar, seperti yang disampaikan Sardiman (2011: 73) dalam bukunya menyatakan bahwa motivasi menjadi pendorong bagi seseorang untuk melakukan sesuatu kegiatan. Begitu juga dalam belajar, sangat dibutuhkan motivasi. *Motivation is an essential condition of learning*. Dengan motivasi yang tinggi diharapkan hasil belajar akan optimal.

Dalam bahasa sederhana motivasi adalah sesuatu yang menyebabkan anda melangkah, membuat anda tetap melangkah, dan menentukan kemana anda mencoba melangkah (Slavin, 2011: 100). Mengingat pentingnya motivasi dalam proses belajar, perlu diketahui bagaimana cara meningkatkan motivasi siswa, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik. Salah satu cara untuk meningkatkan motivasi siswa adalah melalui pendekatan model pembelajaran yang menarik, yaitu melalui model pembelajaran bermain.

Melalui pendidikan jasmani dengan menggunakan metode pendekatan bermain memberikan kesempatan terbaik kepada siswa untuk memenuhi kebutuhan kebugaran motorik dan kesehatan, mendorong partisipasi siswa dalam aktivitas fisik serta membantu siswa untuk membangun kebiasaan seumur hidup dengan keterlibatan rutin dalam aktivitas fisik (Burdette & Whitaker, 2005). Partisipasi dalam aktivitas fisik selama masa kanak-kanak dapat membantu pengembangan kemampuan motorik dan merupakan dasar yang baik untuk kesehatan, terutama kesehatan jantung (Zhang et al, 2011). Bermain sangat penting untuk perkembangan fisik, sosial dan emosional, dan merupakan bagian mendasar dari masa kanak-kanak.

Menggunakan permainan yang populer selama proses pembelajaran Pendidikan Jasmani dapat membantu memaksimalkan partisipasi dan keterlibatan siswa melalui aktivitas gerak (Bernstein & Silverman, 2011). Melalui pembelajaran bermain yang mengusung *game* atau permainan, dengan suasana belajar yang menyenangkan dan penyajian materi yang menarik, diharapkan siswa menjadi lebih aktif, lebih antusias dan meningkat motivasinya dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif, yaitu pendekatan eksperimen. Desain yang digunakan adalah *Randomize control group pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-VI Sekolah Dasar Negeri Jimbaran Kulon dan Sekolah Dasar Negeri Ketimang Sidoarjo. Penelitian ini diawali dengan menentukan sampel penelitian, kemudian menentukan sekolah mana yang menjadi kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *cluster random sampling*, dengan cara diundi. Sampel penelitian yang digunakan adalah siswa kelas V, dan setelah dilakukan pengundian ditetapkan SDN Jimbaran Kulon sebagai kelompok kontrol sebanyak 39 siswa dan SDN Ketimang sebagai kelompok eksperimen sebanyak 37

orang siswa. Instrumen yang digunakan berupa angket motivasi, yang sebelumnya telah di uji validitas dan reabilitasnya dengan cara uji coba non sampel. Nilai reabilitas yang diperoleh sebesar 0,868 dari 59 pernyataan dan dinyatakan valid sebanyak 34 pernyataan, dengan pembagian 25 pernyataan positif 9 pernyataan negatif, dengan menggunakan skala likert.

*Pretest* dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar sampel, lalu dilanjutkan dengan *treatment* atau perlakuan yaitu penerapan model pembelajaran bermain kepada kelompok eksperimen selama 12 kali pertemuan dan diakhiri dengan *posttest*. Untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa, data dianalisis menggunakan *independent sampel t-test* yang menguji perbedaan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dan *dependent sampel t-test* untuk menguji perbedaan antara *pretest* dengan *posttest*. Sebelum analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat, yaitu uji normalitas menggunakan *chi-square* dan uji homogenitas menggunakan *Levene's test*. Data di analisis menggunakan program komputer *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 20.0.

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Adapun data yang akan disajikan adalah hasil penelitian (motivasi belajar) yang dilakukan oleh kelompok kontrol dan kelompok eksperimen yang meliputi rata-rata dan standar deviasi.

Tabel 1. Deskripsi data motivasi belajar

	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	129,04	135,78	131,44	131,80
<i>Standar Deviasi</i>	13,13	10,338	9,36	11,34

Berdasarkan tabel 1 diatas diketahui bahwa nilai rata-rata kelompok eksperimen adalah 129,04 (*pretest*) dan 135,78 (*posttest*), nilai standar deviasi 13,13 (*pretest*) dan 10,338 (*posttest*). Sedangkan untuk kelompok kontrol, nilai rata-ratanya adalah 131,44 (*pretest*) dan 131,80 (*posttest*), dan nilai *standar deviasi* 9,36 (*pretest*) dan 113,34 (*posttest*). Pada bagian ini akan dikemukakan pengujian hipotesis berdasarkan data yang diperoleh dari masing-masing kelompok. Hasil tabulasi data kemudian diolah secara statistik untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran bermain terhadap motivasi belajar siswa. Uji normalitas digunakan menggunakan rumus *chi-square* dengan program SPSS. Data dikatakan berdistribusi normal apabila nilai signifikansi yang diperoleh lebih besar dari 0,05. Hasil uji normalitas tampak pada tabel 2 di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

	Kontrol	Eksperimen
<i>Chi-Square</i>	10.538	10.108
<i>Df</i>	27	20
<i>Asymp. Sig.</i>	0,998	0,966

Berdasarkan tabel 2 di atas diketahui bahwa nilai signifikansi dari kelompok kontrol adalah 0,998 dan 0,966 untuk kelompok eksperimen. Dapat disimpulkan semua data berdistribusi normal, karena memiliki nilai signifikansi atau nilai *probability* lebih besar dari 0,05 ( $p > 0,05$ ).

Uji homogenitas bertujuan untuk menguji kesamaan varian. Pengujian homogenitas menggunakan *Levene's test*. Berikut hasil uji homogenitas yang diperoleh:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

<i>Levene Statistic</i>	<i>df1</i>	<i>df2</i>	<i>Sig.</i>
2.401	1	74	0,126

Berdasarkan tabel 3 diatas, diperoleh hasil statistik *levene's test* sebesar 0,126 lebih besar dari nilai signifikansi atau nilai *probability* 0,05 pada ( $p > 0,05$ ). Dapat disimpulkan varian dalam penelitian ini bersifat homogen. Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, data telah memenuhi prasyarat, maka data dapat dianalisis lebih lanjut. Berikut adalah hasil analisis data yang telah dilakukan.

Tabel 4. Hasil uji-t motivasi belajar antar kelompok

	Motivasi		
	Gain skor		
	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	
Rata-rata	6,72	0,36	
<i>T</i>			-2,569
<i>P</i>			0,012
Keterangan			Signifikan

Berdasarkan tabel 4 diatas dapat dideskripsikan bahwa *gain* skor variabel motivasi untuk kelompok eksperimen memperoleh nilai rata-rata 6,72 dan 0,36 untuk kelompok kontrol, dan nilai *probability* 0,012. Berdasarkan analisis uji-t diperoleh *gain* skor variable motivasi dengan  $t_{hitung}$  -2,569 pada signifikansi 0,012 ( $p < 0,05$ ) dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Untuk mengetahui perbedaan antara data *pretest* dengan *posttest*, selanjutnya dilakukan uji-t antara *pretest* dengan *posttest*. Berikut hasil yang diperoleh:

Tabel 5. Hasil Uji t *pretest* dan *posttest*

	Kelompok Eksperimen		Kelompok Kontrol	
	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	129,04	135,78	131,44	131,80
<i>T</i>		-4,656		-0,181
<i>P</i>		0,000		0,858
Keterangan		Signifikan		Tidak Signifikan

Dari tabel 5 di atas dapat dideskripsikan bahwa hasil uji-t untuk kelompok eksperimen saat *pretest* dan *posttest* adalah 129,05 dan 135,78,  $t_{hitung}$  -4,656, *probability* 0,000. Sedangkan kelompok kontrol saat *pretest* dan *posttest* adalah 131,44 dan 131,80,  $t_{hitung}$  -0,181 dan *probability* 0.858. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa pada kelompok eksperimen terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara *pretest* dengan *post test*, sedangkan pada kelompok kontrol tidak terdapat perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa antara *pretest* dengan *posttest*.

Hal ini dapat diartikan bahwa model pembelajaran bermain yang menggunakan pendekatan bermain, terpusat pada siswa, suasana belajar yang menyenangkan, penyajian materi yang menarik, menggunakan permainan yang populer dan menantang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Adapun peningkatan motivasi belajar siswa dari kelompok ekeperimen sebesar 6,72 atau sebesar 5,21% dari saat *pretest*, sedangkan pada kelompok kontrol peningkatannya hanya sebesar 0,36 atau sebesar 0,27% dari saat *pretest*.

Anak pada usia Sekolah Dasar berada pada masa dimana ia sangat senang bermain, mencari informasi dan menemukannya sendiri. Sehingga anak pada usia Sekolah Dasar membutuhkan suasana yang menyenangkan saat proses pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Anitah (2009:69) mengenai kerakter siswa SD, diantaranya (a) senang bermain, (b) senang bergerak, (c) senang berkerja dalam kelompok, (d) senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.

Dalam beberapa literatur dijelaskan bahwa motivasi, baik motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik menjadi faktor yang tidak kalah penting dalam proses pembelajaran. Motivasi tidak hanya berperan penting dalam mengupayakan siswa terlibat dalam kegiatan akademik, tetapi juga seberapa banyak informasi yang siswa pelajari saat proses pembelajaran. Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Moreno dkk (2010) dalam jurnalnya yang berjudul motivasi dan kinerja dalam pendidikan jasmani, Moreno dkk melakukan penelitian dengan memberikan dua tambahan motivasi yang berbeda sebelum melaksanakan tugas gerak. Penelitian menggunakan tiga kelompok, yaitu kelompok eksperimen incremental, kelompok eksperimen entitas, dan kelompok kontrol. Hasil penelitiannya yaitu tidak ada perbedaan antara ketiga kelompok berdasarkan umur, jenis kelamin, kebiasaan aktivitas fisik dan kompetensi yang dirasakan. Tidak ada perbedaan yang signifikan dalam kedua usaha di dalam tes gerak. Ada perbedaan yang signifikan dalam upaya pertama di dalam tes gerak antara kelompok eksperimen incremental dengan kelompok eksperimen entitas, dimana kelompok eksperimen incremental mendapat skor yang lebih rendah. Ada perbedaan yang signifikan motivasi intrinsik antara ketiga kelompok, dimana kelompok eksperimen incremental memperoleh skor lebih tinggi dalam motivasi intrinsik.

Melalui metode pembelajaran bermain yang menggunakan pendekatan bermain, besar kemungkinan siswa akan sangat senang dan menyukai proses pembelajaran penjas. Sesuai dengan karakteristik siswa Sekolah Dasar yang telah dipaparkan diatas. Tanpa disadari siswa antusias, aktif, dan menikmati proses pembelajaran yang berakibat meningkatnya motivasi belajar siswa. Dari uraian yang telah disampaikan diatas, ternyata hasil penelitian ini mendukung teori yang telah disampaikan, bahwa pembelajaran yang menyenangkan melalui pendekatan bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa yang diharapkan berimplikasi juga pada hasil belajar.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar antara kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol. Sehingga dapat disimpulkan penerapan model pembelajaran bermain dapat meningkatkan motivasi belajar siswa

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Anitah, S. (2009). *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Bakirtzoglou,P.& Ioannou,P.(2012). The relationship between play and physical education lesson. *Sport Science*. 5(1): 36-42.
- Bernstein, E., Phillips, S.R. & Silverman, S. (2011). Attitudes and perceptions of middle school students toward competitive activities in physical education. *Journal of Teaching Physical Education*. 30(1): 69-83.
- Burdette, H.L., & Whitaker, R. C. (2005). Resurrecting free play in young children: looking beyond fitness and fatness to attention, affiliation, and affect. *Arch. of Pediatrics and Adolescent Medicine*. 15: 46–50.
- Moreno, J.A., Cutre, D.G., Albo, J.M., and Cervello, E. (2010). Motivation and Performance in Physical Education. *JSSM*. 09: 79-85.

- Sardiman. (2011). *Interaksi Motivasi dan Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Slavin, E. R. (2011). *Psikologi Pendidikan Teori dan Praktik*. Indeks: Jakarta.
- Zhang, T., Solmon, M.A., Kosma, M., Carson, R.L., & Gu, X. (2011). Need support, need satisfaction, intrinsic motivation, and Physical Activity participation among middle school students. *Journal of Teaching Physical Education*. 30 (1): 51-68.