



Journal Physical Health Recreation (JPHR)

Volume 5 Nomor 4 ; September 2025

<https://jurnal.stokbinaguna.ac.id/index.php/JPHR>

e-ISSN : 2747- 013X

Perbandingan Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal Dan Model Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Plus Jabal Rahmah Mulia

Comparison Of Student Motivation Between The Classical Model And The Mini Game Model In Physical Education And Sport Learning At Jabal Rahmah Mulia Plus Elementary School

Jeriko Sitorus¹, Zikrur Rahmat², Jernita Mendrofa³, Jhonindo Purba⁴, Jepni Piola Togatorop⁵

{jerikostr@gmail.com¹, zikrur@bbg.ac.id², jernitamendrofa@gmail.com³, jhonindopr@gmail.com⁴, jennitgp@gmail.com⁵ }

Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna,Indonesia, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241¹, Universitas Bina Bangsa Getsempena Jl. Tanggul Krueng Lamnyong No.34, Rukoh, Kec. Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Aceh 23112², Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna,Indonesia, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241³, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna,Indonesia, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241⁴, Sekolah Tinggi Olahraga dan Kesehatan Bina Guna,Indonesia, Jl. Alumunium Raya No.77, Tj. Mulia Hilir, Kota Medan, Sumatera Utara 20241⁵

Abstract. Penelitian ini didorong oleh pengamatan bahwa sejumlah besar siswa di sekolah masih kurang termotivasi untuk mengambil bagian dalam kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan jasmani dan kesehatan. Khususnya di SD Kartika, pelaksanaan pendidikan jasmani dan kesehatan dipengaruhi oleh berbagai macam sumber. Dalam hal program pembelajaran, proses pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran, antara lain, guru sering kali kurang memiliki kompetensi untuk merencanakannya. Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) untuk mengetahui tingkat motivasi yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani di kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia; 2) untuk mengetahui tingkat motivasi yang dimiliki siswa terhadap pembelajaran pada model klasikal; dan 3) untuk mengetahui perbandingan motivasi siswa pada model klasikal dan model permainan kecil. Metode penelitian

deskriptif digunakan dalam penelitian ini. Dalam penelitian ini, populasi terdiri dari dua ratus anak yang terdaftar di kelas lima SD Plus Jabal Rahmah Mulia. Ukuran sampel untuk penelitian ini adalah lima puluh orang. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah proportionate random sampling. Berdasarkan hasil temuan, ditentukan bahwa 51,2% siswa termotivasi untuk belajar dengan menggunakan paradigma klasik. Berdasarkan informasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa klasifikasi Motivasi Belajar Siswa untuk Model Klasikal adalah cukup, sedangkan klasifikasi Motivasi Belajar Siswa untuk Model Permainan Kecil adalah 73,4%. Jika membandingkan Motivasi Siswa pada Model Klasikal dengan kategori cukup dengan Model Permainan Kecil pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara keduanya. Hal ini menunjukkan bahwa Model Permainan Kecil berada pada klasifikasi baik. Dengan demikian Model Permainan Kecil berada pada klasifikasi baik..

Keywords: Motivasi Siswa, Model Klasikal, Model Permainan Kecil, Pembelajaran Penjasorkes

1 Pendahuluan

Ketika berbicara tentang pengembangan pribadi yang utuh, bidang pendidikan adalah salah satu bidang di mana kualitas sumber daya manusia Indonesia memainkan peran yang sangat penting. Pendidikan merupakan proses pembelajaran yang berlangsung sepanjang hayat. Satu tingkat lebih tinggi dari taman kanak-kanak adalah jenjang pendidikan formal yang disebut sebagai sekolah dasar. Sekolah dasar pada dasarnya memiliki tujuan untuk mendidik dan membina generasi muda bangsa dalam berbagai bidang ilmu pengetahuan, bakat, kemampuan, dan cita-cita kemanusiaan. Oleh karena itu, diperlukan strategi pendidikan yang matang dan terorganisir dengan baik dalam pelaksanaannya untuk mencapai tujuan tersebut (Rahmat, 2023).

Di sisi lain, pendidikan jasmani merupakan komponen pendidikan secara keseluruhan yang menekankan pada aktivitas dan promosi gaya hidup sehat untuk mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang serasi dan seimbang dalam semua aspek kehidupan seseorang, termasuk kategori fisik, mental, sosial, dan emosional. Sistem pendidikan secara keseluruhan terdiri dari beberapa komponen, salah satunya adalah pendidikan jasmani. Mengingat hal ini, sangat penting bahwa pelaksanaan pendidikan jasmani harus diarahkan pada pencapaian tujuan tersebut.

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk membina perkembangan keterampilan motorik, kemampuan fisik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (moral, mental, emosional, spiritual, dan sosial), serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan yang seimbang, sekaligus pembiasaan pola hidup sehat, pemahaman, dan kemampuan untuk mengutamakan prinsip-prinsip pencegahan penyakit yang bermuara pada upaya peningkatan kesehatan (Depdikbud, 1993: 1-2). Pendidikan jasmani merupakan media yang mendorong pengembangan keterampilan dan kemampuan tersebut (Tantri, 2023).

Salah satu disiplin ilmu yang berpotensi untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia Indonesia adalah pendidikan jasmani, seperti yang dinyatakan dalam kalimat tersebut di atas. Unsur motorik, emosional, kognitif, dan sosial merupakan empat aspek yang perlu dikembangkan sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan jasmani. Keempat komponen ini terkait erat satu sama lain karena tidak dapat dipisahkan satu sama lain jika dipertimbangkan secara terpisah.

Untuk menjamin bahwa para siswa mendapatkan manfaat dari pembelajaran yang disampaikan di lapangan, para pengajar pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah harus berusaha semaksimal mungkin agar pembelajaran menjadi seefektif mungkin. Peran guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan kesehatan, kreativitas guru pendidikan jasmani, metode pembelajaran, komunikasi antara guru dan siswa, dukungan kepala sekolah, dukungan orang tua, motivasi siswa, dan lingkungan sekolah merupakan aspek-aspek yang dapat ditingkatkan melalui pembelajaran. Peserta didik dapat mengalami peningkatan kesegaran jasmani, motivasi, pertumbuhan dan perkembangan fisik, perkembangan intelektual, pembentukan kerja sama sosial dan emosional, prestasi belajar, dan kondisi fisik. Selain itu, pembelajaran dapat menciptakan kesenangan dan kegembiraan bagi siswa.

Model klasikal dan model permainan kecil merupakan dua dari sekian banyak variasi model pembelajaran yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan jasmani dan kesehatan. Di sisi lain, model permainan kecil adalah tugas yang mendorong gerakan dan merangsang pertumbuhan motorik pada siswa. Model klasikal adalah model kegiatan pembelajaran yang diinstruksikan atau dikomando oleh guru dan diikuti oleh siswa secara keseluruhan. Sebagai contoh, guru pendidikan jasmani selalu memberikan bentuk peregangan pada siswa setiap jam pelajaran olahraga. Peregangan ini dapat berupa berhitung atau berlari 2-3 putaran mengelilingi lapangan olahraga. Paradigma pendidikan ini memanfaatkan aktivitas permainan, di mana anak-anak bergerak, berpikir, dan berkolaborasi satu sama lain untuk mencapai tujuan permainan, yaitu menang. Kemenangan itu bisa berupa kemenangan kelompok atau individu.

Guru pendidikan jasmani harus dapat merancang pembelajaran yang tidak hanya berhasil tetapi juga menyenangkan agar persyaratan kompetensi pembelajaran dapat dilaksanakan dengan cara yang sesuai dengan pedoman, tujuan, dan sasaran yang telah digariskan dalam kurikulum. Oleh karena itu, sangat penting bagi anak-anak untuk memiliki akses terhadap insentif, variasi, dan penyesuaian dalam pendidikan jasmani mereka. Namun, pada praktiknya, pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah tidak berjalan sesuai dengan prediksi yang telah dibuat. Padahal mayoritas pengajar pendidikan jasmani hanya mendidik karena itu adalah tugas atau tanggung jawab mereka. Pemanasan (peregangan) dalam bentuk permainan diberikan kepada para siswa, setelah itu mereka diberikan peralatan dan diinstruksikan untuk berolahraga. Setelah itu, instruktur pergi dan mengamati mereka dari kejauhan, dan beberapa di antaranya bahkan hanya duduk-duduk di sekitar warung sambil menyeruput minuman. Para pengajar dengan topik yang berbeda, serta anggota masyarakat di daerah sekitar, sudah mulai mendiskusikan masalah ini.

Motivasi siswa untuk terlibat dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang berulang-ulang menjadi berkurang sebagai akibat dari paradigma pembelajaran ini, yang juga menyebabkan siswa menjadi bosan dan lelah dengan materi pelajaran. Disarankan agar pembelajaran yang ditawarkan dimasukkan ke dalam jenis permainan, yang juga disebut sebagai pembelajaran model permainan kecil.

Di Sekolah Dasar Plus Jabal Rahmah Mulia, penulis melakukan observasi yang mengarah pada penemuan bahwa sejumlah besar siswa terus tidak termotivasi dalam hal pendidikan jasmani. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk membandingkan motivasi akademik siswa di Sekolah Dasar Jabal Rahmah Mulia Plus sehubungan dengan model klasikal dan model permainan kecil yang terkait dengan pendidikan jasmani.

2 Metode

Jenis penelitian yang digunakan adalah komparasi, yang bertujuan untuk meninjau dan membandingkan suatu keadaan pada saat penelitian dilakukan. Menurut Sudjana (1989:64) penelitian komparasi adalah "Penelitian yang berusaha untuk membandingkan suatu gejala-gejala, peristiwa, kejadian yang terjadi pada saat sekarang". Hal ini juga diperkuat oleh pendapat Lufri (1999:54) "Penelitian komparasi adalah penelitian yang mendeskripsikan atau memusatkan perhatian kepada masalah aktual yang sedang atau sudah terjadi dan data yang dilengkapkan apa adanya.

Dari defenisi di atas maka diketahui bahwa penelitian ini hanya membandingkan suatu keadaan pada saat penelitian dilakukan yaitu membandingkan motivasi siswa dalam model Klasikal dan model permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes di kelas V SD Kartika I-11 Padang.

Setelah angket disebar dan dikumpulkan, selanjutnya dilakukan pengolahan dan berdasarkan angket yang telah dikumpulkan dan telah memenuhi syarat untuk dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan statistik deskriptif yang menggunakan tabulasi frekuensi (Sudjana 1990 : 130). Angket yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Memeriksa semua angket yang telah diisi siswa.
2. Membuat tabel persiapan untuk tabulasi data
3. Menghitung frekuensi dari alternatif jawaban yang diberikan
4. Menghitung frekuensi jawaban dengan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100 \%$$

Keterangan :

P = Jumlah persentase jawaban

f = Frekuensi

n = Jumlah responden

Skor motivasi belajar siswa yang berupa data kuantitatif dikualifikasikan sebagai berikut :

81 % - 100 %	=	Sangat baik
61 % - 80 %	=	Baik
41 % - 60 %	=	Cukup
21% - 40 %	=	Kurang
0 % - 20 %	=	Kurang sekali

(Arikunto, 1998 : 57).

3 Hasil

1. Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal

Penyajian data masing- masing item dari variabel Motivasi Siswa Dalam Model Klasikal yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, dimana masing- masing responden memberikan penilaian terhadap pernyataan sesuai dengan pendapatnya. Jumlah responden pada variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal yaitu 50 orang dengan jumlah item pertanyaan sebanyak 15 buah.

Dari 15 butir pertanyaan yang menjawab ya (1) sebanyak 25,4 responden atau sebesar 51,2% dan yang menjawab tidak (0) sebanyak 24,6 responden atau 49,2 %. Tingkat capaian variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dari 15 butir pertanyaan dengan jumlah responden 50 orang sebesar 51,2 %.

Dari hasil deskripsi data dari 15 butir item pernyataan skor terbesar adalah pada butir ke 1, pernyataan “Apakah kamu senang dalam mengikuti pelajaran penjasorkes di sekolah” dengan jumlah skor 47 dan tingkat capaian sebesar 94%. Sedangkan skor terendah yaitu pada butir ke 10 “Kamu malas untuk masuk kelas penjasorkes berhubung guru mengajar penjas tidak bervariasi” dengan jumlah skor 6 atau 12%. Untuk lebih jelasnya seperti yang disajikan pada tabel 1 berikut:

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal

No	Pernyataan	Ya		Tidak		Skor	Tingkat Capaian (%)
		F	%	F	%		
1	Apakah kamu senang dalam mengikuti pelajaran penjasorkes di sekolah	47	94	3	6	47	94
2	Apakah kamu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes di sekolah karena keinginannya sendiri	22	44	28	56	22	44
3	Apakah kamu suka belajar hanya dari penjelasan materi penjasorkes yang diberikan guru di dalam kelas	19	38	31	62	19	38
4	Apakah guru penjas kamu memberikan dorongan semangat kepada kamu dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes disekolah.	27	54	23	46	27	54
5	Apakah model pembelajaran yang diberikan oleh guru penjas sangat menarik bagi kamu disekolah	31	62	19	38	31	62
6	Apakah ada model pembelajaran lain yang diberikan guru penjas kamu dalam mengajarkan penjasorkes disekolah	21	42	29	58	21	42
7	Apakah kamu berkeringat setelah mengikuti pembelajaran penjasorkes disekolah	33	66	17	34	33	66
8	Dengan model pembelajaran yang diberikan guru dalam penjasorkes maka kamu bersemangat untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes di sekolah	26	52	24	48	26	52
9	Keinginan kamu untuk berolahraga sangat tinggi akibat dari gaya guru mengajar dalam penjasorkes	16	32	34	68	16	32
10	Kamu malas untuk masuk kelas penjasorkes berhubung guru mengajar penjas tidak bervariasi	6	12	44	88	6	12
11	Apakah cara mengajar guru penjas kamu di lapangan membuat kamu senang	35	70	15	30	35	70
12	Apakah guru penjas kamu ikut serta bergerak di lapangan setiap berolahraga	30	60	20	40	30	60
13	Apakah kamu senang jika di lapangan kamu hanya diawasi oleh guru penjas hanya dari jauh	13	26	37	74	13	26
14	Apakah guru penjas kamu memberikan pemanasan dalam bentuk hitungan	35	70	15	30	35	70
15	Apakah kamu senang jika guru penjas kamu memberikan bola dan bermain sendiri	20	40	30	60	20	40

No	Pernyataan	Ya		Tidak		Skor	Tingkat Capaian (%)
		F	%	F	%		
	Jumlah	381	762	369	738	381	762
	Rata-Rata	25.4	50.8	24.6	49.2	25.4	50.8

Berdasarkan data pada tabel 3 di atas ini dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal sebesar 51,2% menurut Arikunto (1998:57) bahwa klasifikasi tingkat capaian antara 41% - 60% berada pada klasifikasi cukup. Dengan demikian artinya bahwa Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada pada klasifikasi cukup. Untuk lebih jelasnya tingkat capaian variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dapat dilihat pada tabel 2 berikut :

Tabel 2. Deskripsi Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal

No	Kategori	Jumlah Responden	Persentase (%)	Tingkat Capaian (%)
1	Ya (1)	25,4	51,2	51,2
2	Tidak (0)	24,6	49,2	
	Jumlah	50	100	Cukup

2. Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil

Dari hasil analisis deskriptif variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil yang disajikan dalam bentuk distribusi frekuensi, dimana masing- masing responden memberikan penilaian terhadap pernyataan sesuai dengan pendapatnya. Jumlah responden pada variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil yaitu 50 orang responden dengan jumlah item pernyataan sebanyak 15 buah.

Dari 15 butir pernyataan yang menjawab ya (1) sebanyak 36,1 responden atau sebesar 73,4% dan yang menjawab tidak (0) sebanyak 13,9 responden 27,9%. Tingkat capaian variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dari 15 butir pernyataan dengan jumlah responden 50 orang sebesar 73,4%.

Dari hasil deskripsi data dari 15 butir item pernyataan skor terbesar adalah pada butir ke 13, pernyataan “Apakah dengan permainan kecil dapat menumbuhkan sifat sportif dan menambah percaya diri dalam diri kamu” dengan jumlah skor 47 dan tingkat capaian sebesar 94%. Sedangkan skor terendah yaitu pada butir ke 10 “Kamu malas bermain permainan kecil karena setelah selesai pembelajaran penjasorkes dengan permainan kecil membuat tubuh kamu letih dan lelah” dengan jumlah skor 11 atau 22%.

Untuk lebih jelasnya distribusi frekuensi variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dapat dilihat pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil

No.	Pernyataan	Ya		Tidak		Skor	Tingkat Capaian (%)
		F	%	F	%		
1	Apakah kamu semangat untuk mengikuti pembelajaran penjasorkes di sekolah dalam bentuk permainan kecil	40	80	10	20	40	80
2	Apakah kamu selalu menginginkan permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes	36	72	14	28	36	72
3	Apakah permainan kecil yang diberikan oleh guru penjas dengan menggunakan alat membuat kamu lebih bersemangat	46	92	4	8	46	92
4	Apakah permainan kecil kupu-kupu hinggap membuat kamu merasa senang	30	60	20	40	30	60
5	Apakah permainan kecil lempar tangkap bola tangan dengan melompat membuat kamu lebih bersemangat	35	70	15	30	35	70
6	Apakah permainan kecil passing tangkap bola kaki membuat kamu bersemangat dalam berolahraga	37	74	13	26	37	74
7	Apakah permainan kecil dalam pembelajaran penjasorkes membuat kamu semua bergerak	35	70	15	30	35	70
8	Apakah dalam permainan kecil yang diberikan membuat kamu berkeinginan untuk menang	35	70	15	30	35	70
9	Apakah kamu bersemangat untuk mengalahkan lawan kamu dalam permainan kecil	39	78	11	22	39	78
10	Kamu malas bermain permainan kecil karena setelah selesai pembelajaran penjasorkes dengan permainan kecil membuat tubuh kamu letih dan lelah	11	22	39	78	11	22
11	Apakah kamu segar dan bugar setelah selesai pembelajaran penjasorkes dalam permainan kecil	30	60	20	40	30	60
12	Apakah dengan permainan kecil dapat mengembangkan kepribadian positif dalam diri kamu sendiri	36	72	14	28	36	72
13	Apakah dengan permainan kecil dapat menumbuhkan sifat sportif dan menambah percaya diri dalam diri kamu	47	94	3	6	47	94

No.	Pernyataan	Ya		Tidak		Skor	Tingkat Capaian (%)
		F	%	F	%		
14	Apakah dengan permainan kecil dapat membentuk kerjasama diri kamu dengan teman-teman	43	86	7	14	43	86
15	Apakah dengan permainan kecil dapat membuat kamu bersifat jujur dan lebih disiplin	41	82	9	18	41	82
Jumlah		541	1082	209	418	541	1082
Rata-rata		36.1	72.1	13.9	27.9	36.1	72.1

Berdasarkan data pada tabel 5 di atas ini dapat dijelaskan bahwa secara keseluruhan Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil sebesar 71,2% menurut Arikunto (1998:57) bahwa klasifikasi tingkat capaian antara 61% - 80% berada pada klasifikasi Baik. Dengan demikian artinya bahwa Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada pada klasifikasi baik. Untuk lebih jelasnya tingkat capaian variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dapat dilihat pada tabel 4 berikut:

Tabel 4. Deskripsi Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil

No	Kategori	Jumlah Responden	Persentase (%)	Tingkat Capaian (%)
1	Ya (1)	36,1	73,4	73,4
2	Tidak (0)	27,9	27,9	
Jumlah		50	100	Baik

3. Perbedaan Motivasi Siswa Dengan Membandingkan Antara Model Permainan Kecil dan Model Klasikal

Tabel 5. Uji Beda Mean (uji t)

No	Model Klasik	Permainan Kecil	D	D2
1	40	47	7	49
2	36	22	-14	196
3	46	19	-27	729
4	30	27	-3	9
5	35	31	-4	16
6	37	21	-16	256
7	35	33	-2	4

8	35	26	-9	81
9	39	16	-23	529
10	11	6	-5	25
11	30	35	5	25
12	36	30	-6	36
13	47	13	-34	1156
14	43	35	-8	64
15	41	20	-21	441
Σ	541	381	-160	3616
Rata2	36.1	25.4		

Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai yang ditemukan dengan formula t_h di atas lebih besar dari nilai yang diperoleh dari t_i . Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat Perbedaan yang berarti dengan membandingkan antara Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia, dimana motivasi siswa dalam pembelajaran Penjasorkes model permainan kecil lebih baik daripada model klasikal.

4 Diskusi

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, variabel Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia.

1. Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat secara keseluruhan tingkat capaian Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dari 50 orang responden sebesar 51,2 % menurut Arikunto (1998:57) bahwa klasifikasi tingkat capaian antara 41% - 60% berada pada klasifikasi cukup. Dengan demikian artinya bahwa Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada pada klasifikasi cukup.

2. Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil

Dari hasil deskripsi secara keseluruhan tingkat capaian Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia dari 50 responden diperoleh sebesar 73,4%, menurut Arikunto (1998:57) bahwa klasifikasi tingkat capaian antara 61% - 80% berada pada klasifikasi Baik. Dengan demikian artinya bahwa Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada pada klasifikasi baik.

Salah satu faktor yang berperan dalam proses pembelajaran penjasorkes adalah guru atau pendidik, karena pendidik sebagai manager yang mengelola kelas diharapkan mampu untuk dapat membangun modifikasi peserta didik terhadap materi yang diajarkan. Dengan terciptanya situasi kelas yang termotifikasi akan mempengaruhi proses belajar serta tingkah laku peserta didik. Hal ini seiring pendapat Prayitno (1989: 4) bahwa: "peningkatan motifikasi siswa dalam belajar merupakan suatu acara yang baik dalam menghindari tingkah laku siswa yang menyimpang yaitu dengan cara melibatkan mereka dalam belajar dan merangsang mereka untuk belajar".

Bertitik tolak dari uraian di atas maka seorang guru harus bisa menguasai kelas dan menciptakan berbagai permainan yang dimodifikasi kearah yang menyenangkan, agar minat siswa untuk mengikuti pelajaran pendidikan jasmani bisa berjalan dengan baik.

3. Perbedaan Motivasi Siswa Dengan Membandingkan Antara Model Klasikal dan Model Permainan Kecil

Dari hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat Perbedaan yang berarti dengan membandingkan antara Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal berada pada kategori kurang dan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada dalam kategori baik.

Hasil ini juga diperkuat dengan menggunakan uji t adalah Hasil perhitungan menunjukkan bahwa nilai yang diketemukan dengan formula $t_h = 3,02$ lebih besar dari nilai yang diperoleh dari $t_t = 2,14$. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat Perbedaan yang berarti dengan membandingkan antara Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia.

Pendidikan jasmani dan kesehatan adalah sesuatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif dan sikap sportif yang serasi, selara, dan seimbang.

Lingkungan belajar diatur secara seksama untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan seluruh ranah, jasmaniah, psikomotor, kognitif, dan efektif setiap siswa. Pengalaman belajar yang disajikan akan membantu siswa untuk memenuhi mengapa manusia bergerak dan bagaimana cara melakukan gerakan secara aman, efisien, dan efektif pengalaman tersebut dilaksanakan secara terencana, berharap, dan berkelanjutan agar dapat meningkatkan sikap positif bagi diri sendiri sebagai pelaku, dan menghargai manfaat aktifitas jasmani bagi peningkatan kualitas hidup seseorang, sehingga akan terbentuk sikap sportif dengan hidup aktif.

Charles Bucher dalam bukunya "*Fondation of Physical Education*" (1972 : 12) mengutarakan pendidikan jasmani adalah bagian yang ada dari proses pendidikan yang menyeluruh. Bidang sasaran yang diusahakan adalah perkembangan jasmaniah, mental, emosional, dan sosial bagi warga negara yang sehat melalui medium kegiatan jasmaniah.

5 Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah diuraikan di atas, dapat disimpulkan bahwa :Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada pada klasifikasi cukup, ini terlihat dari skor yang diperoleh sebesar 51,2 % oleh siswa sebanyak 25 responden. Motivasi Siswa Terhadap Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia berada pada klasifikasi baik, ini juga bisa dilihat dengan skor yang diperoleh sebesar 71,2 % oleh siswa sebanyak 36 responden. Dari hasil penelitian di atas terdapat perbedaan yang berarti dengan membandingkan antara Motivasi Siswa Terhadap Model Klasikal dan Model Permainan Kecil dalam Pembelajaran Penjasorkes di Kelas V SD Plus Jabal Rahmah Mulia, dimana motivasi siswa terhadap model permainan kecil lebih baik dari pada model klasikal.

Daftar Pustaka

- Alimunar (2004). Dasar- dasar Pendd Jasmani. Fik UNP. Ari kunto,
Ari kunto, Suharmi. (1989). Manajemen Penelitian. Jakarta : Bina Aksara.
Ari Kunto, Suharmi. (1996). Prosedur Penelitian Suatu pendekatan Praktek. Jakarta Bina aksara.

- Arikunto, Suharmi. (1998). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan dan Praktek*.
- Bucher, Charles. A (1972) *Foundation of Physical education*. Third edition. New York : Mosby Company.
- Depdikbud (1993). Jakarta : Dirjen Pendd Luar Sekolah pemuda dan olahraga Depdikbud.
- Elizabeth B. Hurlock (1993) *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Rieneka Cipta.
- Gusril. (2004). *Beberapa faktor yang berkaitan dengan kemampuan motorik siswa SD Kota Padang*. Desertasi. Jakarta : UNJ.
- Gusril. (2006). *Model pengembangan motorik siswa SD*. Padang. Fik UNP.
- Pinther, He (1993). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : Rineke Cipta.
- Prayitno, Elida. (1973). *Pengantar Psikologi Pendidikan Jakarta*; Bharatara Karya Angkasa.
- Prayitno. (1989). *Kepribadian guru*. Jakarta: Bulan bintang.
- Purwanto. (1990). *Menjadi Guru yang Profesional*. Bandung : PT Renaya Roes dakarya
- Rahmat, Z., Karo-karo, A. A. P., & Giawa, E. (2023). Development of the case method in anti-corruption education courses in physical education and sports. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 13(2), 175-187.
- Sudjana, Nana (1996). *Dasar- dasar PBM*. Bandung : Sinar Baru.
- Sudjana, Nana (1989). *Metode Statistik*. Bandung : Transito.
- Suparman. (1999). *Pendd Kesegaran Jasmani jilid 2*. Jakarta. Bhratara.
- Suwirman. (2004). *Penelitian dasar*. Fik UNP.
- Syaiful Sagala. (2009). *Konsep dan makna pembelajaran*. Bandung. Alfabeta.
- Tantri, A., Siregar, A. H., & Hasibuan, N. (2023). Development of interactive sport measurement test learning media. *Jurnal Keolahragaan*, 11(2), 266-280.