

Implementasi Media Pembelajaran *Spinner Games* Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran PJOK Materi Kebugaran Jasmani

Implementation of *Spinner Games* Learning Media in Increasing Student Learning Motivation in Physical Education and Sports Subject Physical Fitness Material

Anita Sari¹, Heryanto Nur Muhammad², Yusuf Santriyono³

^{1,2}Pendidikan Profesi Guru Pra-Jabatan, Lembaga Pendidikan dan Sertifikasi Profesi, Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, kota Surabaya, Jawa Timur 60213

³SD Negeri 4 Krian, Dinas Pendidikan Kabupaten Sidoarjo

Jln. Gubernur Sunandar Priyosudarmo No. 20, Krian, Kec. Krian, Kab. Sidoarjo Prov. Jawa Timur

Email: wasitmanis.98@gmail.com

ABSTRAK

Rendahya tingkat motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik menjadi dasar utama dalam penyusunan penelitian tindakan kelas ini dengan tujuan meningkatkan dan memperbaiki motivasi belajar peserta didik melalui media belajar *spinner games* pada mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan materi kebugaran jasmani. Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus serta diawali dengan pra siklus, dan terdiri dari 4 tahapan untuk masing-masing siklusnya, tahapan itu dimulai dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Peserta didik kelas IV-D SD Negeri Krian 4 Kabupaten Sidoarjo yang menjadi subjek pada penelitian ini dengan total 30 peserta didik yang terdiri dari (pa= 16 dan pi= 14). Pada penelitian ini motivasi belajar peserta didik dapat dikatakan meningkat apabila nilai rata-rata perhitungan data diatas angka 60. Berdasarkan dari hasil data yang diperoleh menggunakan angket yang berisikan pernyataan dan telah dilakukannya analisis data diketahui bahwa data awal nilai rata-rata motivasi belajar siswa 48,8. Dengan diterapkannya pembelajaran menggunakan media belajar tersebut pada siklus 1 mengalami kenaikan nilai rata-rata 61,2 sedangkan pada siklus 2 terdapat kenaikan nilai rata-rata 81,2. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan bahwa adanya peningkatan pada motivasi belajar peserta didik melalui media belajar *spinning games*.

Kata kunci: *Spinner Games*; Motivasi Belajar; Kebugaran Jasmani

ABSTRACT

The low level of learning motivation possessed by students is the main basis for preparing this class action research with the aim of increasing and improving student learning motivation through spinner games learning media on physical education subjects, sports and health, physical fitness material. This classroom action research consists of 2 cycles and begins with a pre-cycle, and consists of 4 stages for each cycle, the stages starting from the planning, implementation, observation and reflection stages. Students in class IV-D SD Negeri Krian 4 Sidoarjo Regency who were the subjects of this study with a total of 30 students consisting of (pa = 16 and pi = 14). In this study, students' learning motivation can be said to increase if the average value of data calculations is above 60. Based on the

results of the data obtained using a questionnaire containing statements and having carried out data analysis, it is known that the initial data value of the average student learning motivation is 48, 8. With the implementation of learning using learning media in cycle 1, the average value increased by 61.2, while in cycle 2 there was an increase in the average value of 81.2. Thus it can be concluded that there is an increase in students' learning motivation through spinning games learning media.

Key words: *Spinner Games; Motivation to learn; Physical fitness*

PENDAHULUAN

Salah satu pendukung untuk dapat meningkatkan kualitas belajar peserta didik adalah motivasi belajar. Upaya meningkatkan motivasi belajar peserta didik sangat penting dilakukan karena motivasi merupakan faktor terpenting yang mempengaruhi keberhasilan belajar seorang peserta didik. Tanpa motivasi yang cukup, peserta didik mungkin mengalami kesulitan berkonsentrasi dan mencapai tujuan pembelajaran mereka. Ainley dan Ainley (2011) menekankan bahwa untuk dapat menemukan minat dan juga tujuan belajar mereka, peserta didik harus memiliki motivasi belajar yang tinggi, selain itu dengan memiliki motivasi belajar yang tinggi dapat membantu mereka memperoleh pengetahuan yang relevan dan bermanfaat. Ketika peserta didik merasa termotivasi, mereka lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar dan mengeksplorasi topik yang ada.

Menurut Zainal Arifin (2014:175) motivasi belajar peserta didik dikatakan tinggi apabila diatas nilai rata rata yaitu 60. Hasil yang telah didapatkan oleh peneliti melalui penyebaran angket didapatkan nilai rata rata motivasi belajar siswa 48, maka dapat diketahui bahwa motivasi belajar yang dimiliki oleh peserta didik SD Negeri Krian 04 dapat dikatakan rendah, untuk dapat mengatasi hal ini diperlukannya inovasi dan kreativitas seorang guru dalam menyajikan dan menyediakan konten pembelajaran dan meningkatkan kualitas belajar.

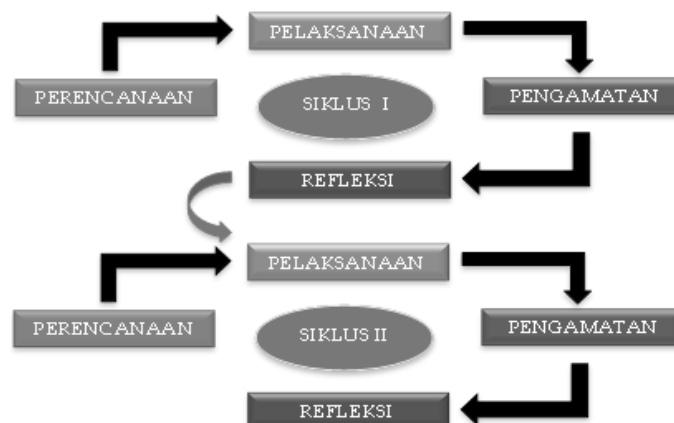
Kehadiran media pembelajaran merupakan suatu bentuk yang penting dalam kegiatan belajar mengajar antara guru dan juga peserta didik, ketidak jelasan dalam penyampaian materi dapat diatasi dengan menghadirkan media pembelajaran tersebut sebagai sarana dan juga prasarana, kompleksitas materi pembelajaran dapat disederhankan dengan adanya media belajar tersebut, media belajar dapat menggantikan apa yang tidak dapat diutarakan dan juga disampaikan oleh pendidik dengan susunan kalimat tertentu. Media pembelajaran, menurut Suharsimi Arikunto (2013) adalah untuk dapat membantu merealisasikan tujuan belajar yang optimal,

maka diperlukannya adanya sebuah media pembelajaran yang berbentuk alat ataupun bahan

Maka dari itu, peneliti mencoba menerapkan sebuah metode pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *spinning games* yang diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran PJOK. Media pembelajaran *spinning games* ini merupakan sebuah permainan yang diadopsi dari permainan roda berputar yang didalamnya berisikan beberapa pertanyaan, pernyataan dan juga perintah, diharapkan melalui media pembelajaran tersebut dapat meningkatkan dan membangun antusias dan juga minat belajar peserta didik. Keterlibatan yang dilakukan oleh peserta didik nantinya dalam menggunakan media *spinning games* ini adalah keaktifan peserta didik dalam menjawab pertanyaan dan melakukan beberapa praktik terkait materi pembelajaran yang sedang dipelajari, selain itu peserta didik juga aktif dalam berinteraksi dengan guru maupun rekan sejawatnya.

METODE PENELITIAN

Penelitian tindakan kelas (*classroom action research*) yang digunakan dalam penusunan penelitian ini, Wijaya Kusumah dan Dedi Dwitagama (2011:9) Penelitian tindakan di kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dengan berbagai macam alasan, antara lain adalah untuk dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, memperbaiki praktik pengajaran, dan lain sebagainya, dengan urutan “penelitian – kegiatan – penelitian – kegiatan”, yang dilakukan secara berurutan untuk memecahkan masalah yang timbul dalam proses kegiatan pembelajaran. Burns (2010) menjelaskan bahwasanya terdapat empat tahapan dalam penyusunan PTK, yaitu 1) perencanaan, 2) melaksanakan, 3) mengamati, 4) merefleksikan yang dirancang dalam 2 siklus, yaitu :



Gambar 1. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas (Model Kemmis dan M.C Taggart, 2002)

Dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini perlu ditetapkan adanya populasi, Sugiyono (2010:80) mengemukakan bahwa populasi merupakan suatu bagian besar yang berisikan subyek yang menjadi fokus penelitian yang kemudian dari populasi tersebut dapat ditarik kesimpulan menjadi sebuah sampel, populasi yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini adalah peserta didik kelas IV SD Negeri Krian 4, Kabupaten Sidoarjo dengan jumlah peserta didik 120 dan dibagi menjadi 4 rombongan belajar. Telah dijelaskan bahwasanya populasi akan ditarik menjadi sebuah sampel, maka pada sampel ini merupakan sebagian kecil dari jumlah populasi yang ditetapkan, karena sulitnya mengikut setakan seluruh subyek dalam penelitian, maka penting bagi penelitian untuk menarik sampel yang dapat mewakili subyek sebagai bentuk kebutuhan penelitian, sampel yang peneliti ambil adalah peserta didik kelas IV-D dengan total 30 peserta didik yang terdiri dari 16 laki-laki dan 14 perempuan.

Penelitian ini menggunakan jenis instrumen kuesioner dalam sebagai bentuk alat untuk mengumpulkan data, kuesioner merupakan alat yang berisi daftar pertanyaan yang telah disusun secara sistematis untuk memperoleh informasi dari responden, kuesioner dapat berbentuk tertutup (jawaban terbatas) atau terbuka (jawaban tidak terbatas). Sugiyono (2018) menyatakan bahwa kuesioner adalah alat pengumpul data dalam bentuk daftar pertanyaan dan juga pernyataan tertulis yang digunakan dalam penelitian. Lembar kuesioner merupakan sebuah alat yang digunakan selama proses pembelajaran berlangsung yang dapat menunjukkan tingkat motivasi yang dimiliki oleh peserta didik tersebut. Adapun kisi-kisi yang digunakan adalah sebagai berikut:

Tabel 1. Kisi-Kisi Pedoman Kuesioner Peningkatan Motivasi Belajar Peserta Didik.

No.	Indikator	Nomor Butir Soal
1.	Tekun menghadapi tugas	1
2.	Keinginan peserta didik untuk berhasil	2, 3, 4
3.	Dorongan dan kebutuhan untuk belajar	5, 6, 7, 8
4.	Terdapat kegiatan menarik dalam proses pembelajaran	9, 10

Berdasarkan dari tujuan penelitian ini, maka dalam mengkaji sebuah hasil yang didapatkan atau pemeringkatan tingkat dampak sebelumnya, digunakan statistik deskriptif dalam analisis data. Karena sifat datanya analisis data yang digunakan adalah rata-rata dan persentase dengan menggunakan software komputer (SPSS 24ver). Data yang dikumpulkan dievaluasi untuk kebutuhan statistik deskriptif. Menurut Sugiyono (2014:29) Statistik deskriptif adalah metode statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan menyajikan rangkuman dan menggambarkan informasi yang telah dikumpulkan sebelumnya. yang meliputi perhitungan statistik deskriptif adalah rata-rata, median, kuartil, desil, presentase, standart deviasi, *maximum* dan juga *minimum*. Tabel, bagan dan juga grafik merupakan bebtuk penyajian data dalam statistik deskriptif (Sugiyono, 2014:29).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Hasil Motivasi Belajar Peserta Didik

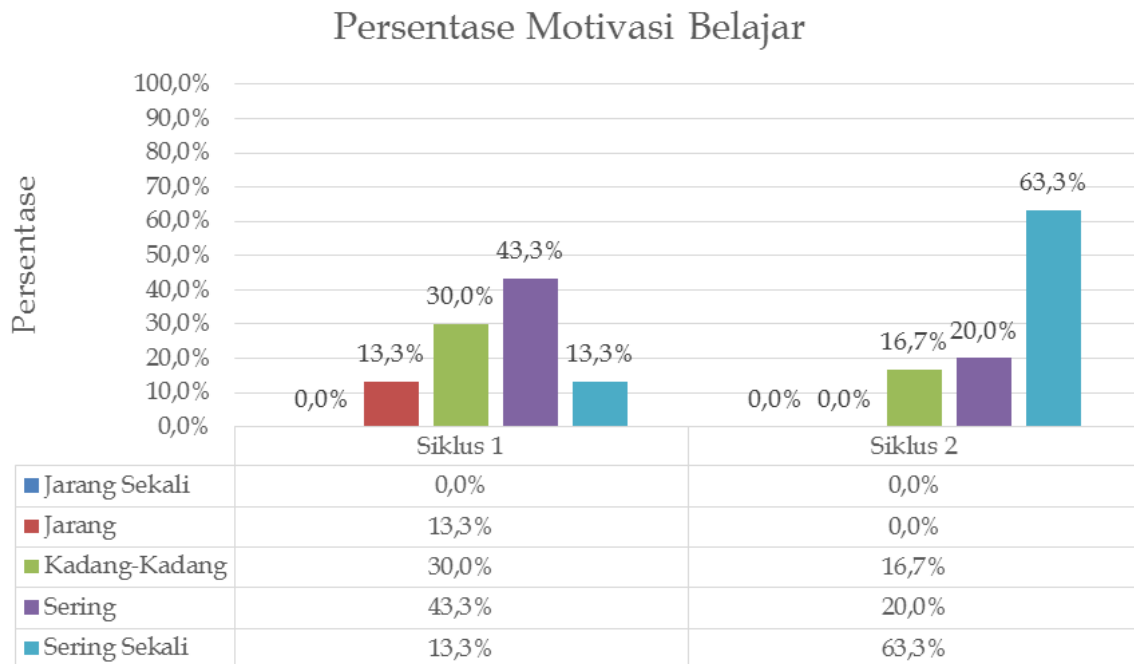
Tabel 2. Hasil Siklus 1 dan Siklus 2

	Statistik Deskriptif			
	n	Mean ± SD	Minimum	Maximum
Siklus 1	30	61,2 ± 12,839	36	84
Siklus 2	30	81,2 ± 11,891	58	98

Keterangan: Data ditampilkan dalam bentuk *mean* ± standar deviasi; n: sampel; *min*: nilai terendah; *max*: nilai tertinggi.

Berdasarkan tabel 2. hasil siklus 1 dan siklus 2, dapat diketahui bahwasanya pada siklus 1 terdapat nilai *minimum* hasil angket 36 dan nilai *maximum* 84 dengan nilai rata-rata 61,2 dengan standart deviasi 12,839, pada siklus 2 terjadi peningkatan yaitu terdapat nilai *minimum* 58 dan nilai *maximum* 98 dengan rata-rata nilai 81,2 dengan standart deviasi 11,891.

2. Presentase Hasil



Gambar 2. Presentase Hasil Motivasi Belajar

Berdasarkan gambar 2. presentase hasil motivasi belajar dapat diketahui bahwasanya pada indikator jarang sekali pada siklus 1 terdapat nilai 0,0% dan pada siklus 2 tetap dengan nilai 0,0%, indikator jarang pada siklus 1 terdapat nilai 13,3% dan pada siklus 2 terdapat penurunan nilai yaitu 0,0%, indikator kadang-kadang pada siklus 1 terdapa nilai 30,0% dan pada siklus 2 terdapat penurunan pada siklus 2 yaitu 16,7%, selanjutnya pada indikator sering pada siklus 1 terdapat nilai 43,3% dan terdapat penurunan pada siklus 2 dengan nilai 20,0%, pada indikator sering sekali padaa siklus 1 terdapat nilai 13,3% dan pada siklus 2 mengalami kenaikan nilai yaitu 63,3%.

3. Uji Beda

Tabel 3. Uji Beda Non Parametrik

Uji Beda Non Parametrik			
	n	Shapiro-Wilk*	Mann-Whitney**
Siklus 1	30	0,031	0,000
Siklus 2	30	0,008	

Keterangan: n: sampel; *: taraf signifikansi $p \geq 0,05$; **: taraf signifikansi $p \leq 0,05$

Berdasarkan tabel 3. Uji beda non parametrik dapat diketahui bahwasanya hasil uji *Shapiro – Wilk* terdapat data yang tidak berdistribusi normal ($p \leq 0,05$) Dikarenakan data tidak normal, maka dilakukan uji perbedaan nonparametric, hasil uji non parametrik *Mann-Whitney* menandakan terdapat perbedaan yang signifikan ($p \geq 0,05$). Berdasarkan hasil data tersebut menandakan bahwasanya motivasi belajar peserta didik dapat ditingkatkan melalui media pembelajaran *spinner games*.

Pembahasan

Berdasarkan dari pemerolehan hasil motivasi peserta didik dalam proses belajar dapat disimpulkan bahwasanya penerapan media pembelajaran *spinner games* yang diharapkan dan memiliki tujuan untuk dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, benar adanya dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik yang dapat dilihat melalui hasil nilai rata-rata pada siklus 1 dan siklus 2, pada siklus 1 telah terdapat nilai rata-rata diatas 60, akan tetapi untuk dapat menyempurnakan dan membuktikan keberhasilan dari media belajar *spinner games*, maka dilakukannya penerapan media belajar pada siklus 2, pada siklus 2 ini terdapat peningkatan nilai rata-rata yang pesat dari angka 61,2 naik pada angka 81,2. Terjadi peningkatan motivasi belajar peserta didik yang begitu signifikan dari penerapan media pembelajaran *spinning games*, hal tersebut dapat diketahui dari kenaikan nilai rata-rata pada setiap siklusnya. Hal tersebut dikuatkan dengan pendapat dari Richard E. Mayer (2008) yang mengatakan meningkatkan motivasi belajar peserta didik melalui media pembelajaran yang menarik dan menantang yang digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran.

Robert Kozma (2010) Media pembelajaran dapat digunakan untuk memfasilitasi atau memperluas pengalaman belajar peserta didik, seperti memberikan akses ke sumber daya yang lebih luas atau mendukung koneksi sosial antar peserta didik. Penggunaan media dalam pembelajaran harus didasarkan pada pertimbangan yang tepat, antara lain tujuan pembelajaran, karakteristik siswa dan kurikulum yang sesuai. Penggunaan media belajar yang tepat dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Media pembelajaran yang memberikan kontrol siswa, memenuhi kebutuhan psikologis, berhubungan dengan kehidupan sehari-hari atau tujuan profesional, menarik dan menantang, serta selera dan minat yang sesuai dapat memotivasi siswa untuk lebih aktif dan produktif dalam belajarnya.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media pembelajaran *spinner games* dapat menghidupkan suasana pembelajaran menjadi lebih aktif dan juga efektif, penggunaan media pembelajaran *spinner games* yang tepat dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik terbukti dapat membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Memanfaatkan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan juga porsi yang dimiliki oleh peserta didik dapat membantu pembelajaran lebih efektif, maka dari itu guru dapat menggunakan bantuan dari media pembelajaran *spinning games* untuk menciptakan pembelajaran yang aktif dan efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainley, M. dan Ainley, J. (2011). A Cultural Perspective in The Structure of Students Interest in Science. *International Journal of Science Education*, (33)1, 51-71.
- Arends, R. I. (2016). *Teaching for student learning: Becoming an accomplished teacher*. Routledge.
- Arifin, Zainal. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2009). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Burns. Anne. (2010). *Doing Action Research in English Language Teaching*. New York: Routledge.
- Kusumah, Wijaya., & Dedi Dwitagama. (2011). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Edisi:2. Jakarta : PT Indeks.
- Mayer, Richard E. (2009). *Multimedia Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Robert Kozma (2010). Learning Chemistry Through the Use of a Representation-Based Knowledge Building Environment. *Journal of Computers in Mathematics and Science Teaching*, 21(3), 253-279.
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.