



MINAT BELAJAR SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN PJOK DENGAN

PERMAINAN “CONE DRIBBLE RACE” SISWA KELAS III

Gustanul Arik

arikgust1818@gmail.com

Fakultas Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Setiawan Irwan

irwansetiawan@unpkediri.ac.id

Fakultas Pascasarjana, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Sagitarius Andri Prasetyo

havidprasetyo@gmail.com

Instansi SDN Jagalan 1 Kota Kediri, Indonesia

Abstract *This study aims to evaluate the increase in students' learning motivation in PJOK subjects through the implementation of the Cone Dribble Race game. The study used a descriptive quantitative approach with a pre-test and post-test design. The subjects of the study were 30 students of grade III SDN Jagalan 1, Kediri City. The research instrument was a Likert scale questionnaire and the data were analyzed using descriptive statistics. The results showed a significant increase in students' learning motivation after the game was implemented, with an average score increasing from 32.71 in the pre-test to 38.64 in the post-test. These findings imply that a game-based learning approach has the potential to be effective in increasing student participation and motivation in PJOK learning.*

Keywords: *learning motivation, physical education, Cone Dribble Race game.*

Abstrak Dalam penelitian ini memiliki tujuan untuk mengevaluasi peningkatan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK melalui penerapan permainan Cone Dribble Race. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan rancangan pre-test dan post-test. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas III SDN Jagalan 1 Kota Kediri. Instrumen penelitian berupa angket skala Likert dan data dianalisis secara statistik deskriptif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkannya permainan, dengan rata-rata skor meningkat dari 32,71 pada pre-test menjadi 38,64 pada post-test. Temuan ini menyiratkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan berpotensi efektif dalam meningkatkan partisipasi dan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK.

Kata kunci: motivasi belajar, PJOK, permainan Cone Dribble Race.

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memegang peranan penting dalam mendukung pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek fisik, motorik, maupun psikologis. Salah satu aspek psikologis yang berpengaruh besar terhadap keberhasilan proses pembelajaran adalah motivasi. Motivasi belajar, menurut Santrock (2018), merupakan dorongan internal maupun eksternal yang mengarahkan dan mempertahankan perilaku belajar seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks PJOK, motivasi tidak hanya mendorong siswa untuk aktif secara fisik, tetapi juga meningkatkan semangat mereka dalam mengikuti pembelajaran secara

konsisten. Lebih lanjut, minat belajar sebagai bentuk nyata dari motivasi berperan dalam menumbuhkan keterlibatan siswa secara emosional dan kognitif terhadap materi pembelajaran (Hidi & Renninger, 2016). Oleh karena itu, upaya untuk meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa menjadi sangat penting dalam menciptakan suasana pembelajaran PJOK yang menyenangkan, bermakna, dan efektif.

Minat belajar yang rendah terhadap materi PJOK dapat menjadi hambatan dalam mencapai tujuan utama pembelajaran, yaitu membentuk peserta didik yang sehat, aktif, dan memiliki karakter yang baik. Ketika siswa kurang tertarik pada materi yang disampaikan, mereka cenderung pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini berdampak pada rendahnya pemahaman konsep serta partisipasi dalam aktivitas fisik yang dirancang guru. Sebaliknya, apabila materi pembelajaran dirancang dengan mempertimbangkan minat dan kebutuhan siswa, maka keterlibatan mereka dalam kegiatan belajar akan meningkat secara signifikan. Safitri, Usra, & Yusfi (2022) menekankan bahwa peran guru PJOK sangat vital dalam menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan mendorong partisipasi aktif siswa melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik mereka. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk menerapkan strategi pembelajaran inovatif, seperti permainan edukatif, yang dapat membangkitkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK secara optimal.

Penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh penerapan permainan Cone Dribble Race terhadap peningkatan minat belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) pada siswa kelas III SDN Jagalan 1 Kota Kediri. Permainan ini dipilih karena bersifat interaktif, menyenangkan, dan mampu mendorong partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran. Melalui pendekatan ini, diharapkan siswa tidak hanya menunjukkan ketertarikan yang lebih besar terhadap materi PJOK, tetapi juga mengalami peningkatan motivasi belajar yang ditandai dengan keterlibatan aktif dan antusiasme selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Putra, Suryani, & Wahyudi (2021) menunjukkan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan efektif dalam menumbuhkan sikap positif terhadap aktivitas fisik dan meningkatkan keterampilan motorik siswa. Dengan demikian, permainan edukatif seperti Cone Dribble

Race berpotensi menjadi alternatif metode yang relevan untuk menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menyenangkan dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar

METODE

Metode yang digunakan peneliti yaitu metode kuantitatif deskriptif dengan desain survei dua siklus (pre-test dan post-test) untuk menganalisis pengaruh permainan "Cone Dribble Race" terhadap minat belajar siswa kelas 3 SDN Jagalan 1 Kota Kediri dalam pembelajaran PJOK. Populasi penelitian adalah seluruh siswa kelas 3 (28 siswa), yang dijadikan sampel menggunakan teknik sampling jenuh.

Peneliti akan menerapkan metode deskriptif kuantitatif untuk mengumpulkan dan menganalisis data numerik, sehingga dapat memberikan deskripsi yang jelas dan terukur tentang objek penelitian (Sugiyono 2019). Dimana penelitian ini untuk meneliti tingkat minat siswa terhadap pembelajaran PJOK ketika sebelum diberikan treatment dengan sebuah permainan “Cone Dribble Race” dan sesudahnya apakah terjadi perubahan minat siswa terhadap pembelajaran PJOK. Dengan desain penelitian menggunakan survei 2 siklus, dengan berupa pengumpulan datanya menggunakan angket. Dalam instrumen pengumpulan data menggunakan angket yang dilakukan dalam pengambilan datanya 2 siklus yaitu (pre-tes dan pos-tes), dimana nantinya ada treatment yang dilakukan berupa permainan "Cone Dribble Race" (Balapan Menggiring Bola).

Persamaan dan Rumus

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif guna mengevaluasi pengaruh implementasi permainan Cone Dribble Race terhadap peningkatan motivasi dan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Untuk memperoleh data yang relevan, peneliti menggunakan instrumen berupa angket berbasis skala Likert empat poin, yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), dan Sangat Tidak Setuju (STS), dengan skor berturut-turut dari 4 hingga 1. Penggunaan skala ini memungkinkan pengukuran yang lebih akurat terhadap persepsi siswa mengenai pengalaman belajarnya, khususnya dalam hal keterlibatan emosional dan motivasional. Data hasil angket kemudian dianalisis menggunakan statistik deskriptif, yang meliputi perhitungan nilai rata-rata, skor minimum dan maksimum, serta simpangan baku, guna menggambarkan kecenderungan umum serta sebaran respons siswa terhadap perlakuan yang diberikan.

Selain angket, penelitian ini juga mengikutsertakan pengukuran kebugaran jasmani siswa sebagai indikator tambahan untuk melihat dampak tidak langsung dari permainan terhadap kesiapan fisik mereka. Analisis data kebugaran dilakukan melalui perhitungan persentase menggunakan rumus $P = (f/N) \times 100\%$, $P=(f/N) \times 100\%$, di mana P , P merupakan persentase, f , f adalah frekuensi siswa yang memenuhi kategori tertentu, dan N , N adalah jumlah total siswa yang berpartisipasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk tabel dan grafik visual seperti diagram batang dan lingkaran untuk mempermudah interpretasi hasil. Pendekatan ini sejalan dengan pemikiran Uno (2019) dan Yusuf Effendi et al. (2022) yang menekankan pentingnya instrumen terstandar dan analisis statistik dalam mengukur motivasi belajar secara objektif dan terukur dalam konteks pendidikan jasmani..

Untuk memudahkan interpretasi hasil, penyajian data yang didapatkan dilakukan melalui tabel, yang memperlihatkan perbandingan antar kategori dalam bentuk batang, atau melalui representasi proporsi menggunakan lingkaran. Penyajian visual ini membantu dalam memahami distribusi dan kecenderungan data secara lebih intuitif. Dengan demikian, analisis statistik deskriptif ini memberikan gambaran yang komprehensif mengenai perubahan motivasi, minat belajar, dan kebugaran siswa sebagai hasil dari permainan “*Cone Dribble Race*”.

HASIL

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan "Cone Dribble Race" terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas 3 SDN Jagalan 1 Kota Kediri dalam pembelajaran PJOK. Penelitian ini melibatkan 28 siswa sebagai subjek penelitian, di mana data dikumpulkan melalui pre-test dan post-test. Setelah permainan "*Cone Dribble Race*" diterapkan, analisis data memperlihatkan peningkatan motivasi belajar siswa yang amat berarti.

Berdasarkan hasil analisis data, diperoleh bahwa sebelum permainan Cone Dribble Race diterapkan, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada tahap pre-test adalah 32,71 dengan skor terendah sebesar 28 dan tertinggi 39. Setelah intervensi dilakukan melalui kegiatan permainan, rata-rata skor post-test meningkat menjadi 38,64, dengan rentang skor antara 33 hingga 45. Peningkatan sebesar 5,93 poin atau setara dengan

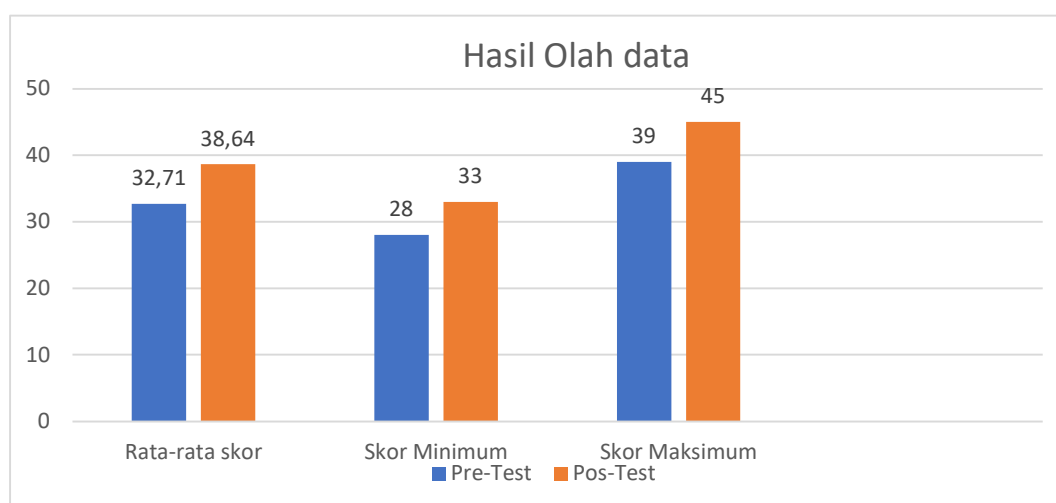
18,13% ini mengindikasikan adanya efek positif dari penerapan permainan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Selain itu, nilai standar deviasi juga menunjukkan perubahan dari 2,68 pada pre-test menjadi 3,02 pada post-test. Hal ini mencerminkan adanya penyebaran skor yang lebih beragam setelah intervensi, yang dapat ditafsirkan bahwa permainan Cone Dribble Race tidak hanya meningkatkan rata-rata motivasi siswa secara umum, tetapi juga memberikan ruang bagi perbedaan individu dalam merespons kegiatan pembelajaran tersebut. Hasil ini sejalan dengan temuan Putra, Suryani, & Wahyudi (2021) yang menyatakan bahwa pendekatan berbasis permainan mampu meningkatkan keterlibatan dan respons individu siswa secara bervariasi dalam kegiatan PJOK, serta didukung pula oleh Rayhan et al. (2023) yang mengaitkan motivasi belajar dengan pencapaian hasil belajar PJOK secara signifikan.

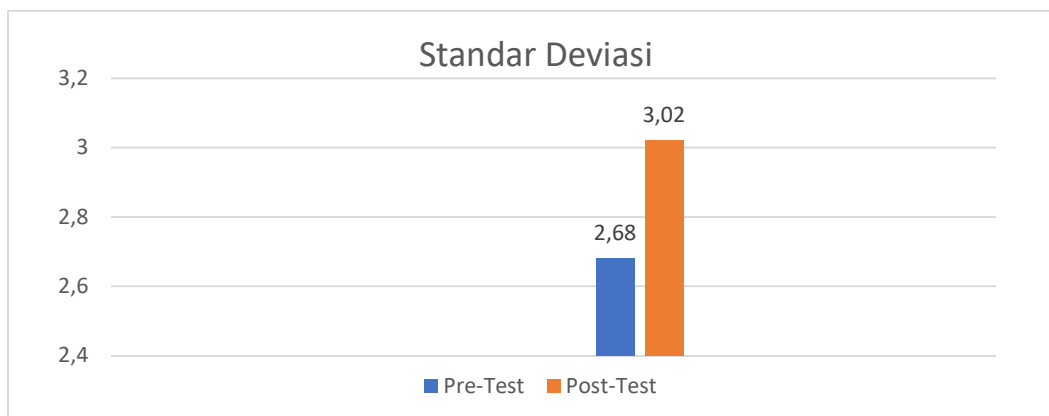
Tabel Hasil Olah Data

No	Kategori	Pre-test	Post-test	Peningkatan
1	Rata-rata skor	32,71	38,64	5,93 (18,13%)
2	Skor minimum	28	33	-
3	Skor maksimum	39	45	-
4	Standar deviasi	2,68	3,02	-

Diagram Hasil Olah Data



Hasil Olah Data Standar Deviasi



Secara menyeluruh, temuan penelitian ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan Cone Dribble Race memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran PJOK. Kenaikan skor rata-rata antara hasil pre-test dan post-test, disertai dengan meluasnya variasi skor siswa, mencerminkan adanya peningkatan baik secara kuantitatif maupun dalam hal dinamika individu dalam proses belajar. Permainan ini terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menarik, menyenangkan, serta mendorong partisipasi aktif siswa selama kegiatan berlangsung. Hal ini sejalan dengan pendapat Santrock (2018) yang menyatakan bahwa lingkungan belajar yang menyenangkan mampu memicu motivasi intrinsik siswa untuk lebih terlibat secara emosional dan kognitif. Dengan demikian, strategi pembelajaran berbasis permainan seperti ini layak dipertimbangkan oleh guru PJOK sebagai alternatif metode yang inovatif dan aplikatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran jasmani, sebagaimana juga ditegaskan dalam penelitian oleh Safitri, Usra, & Yusfi (2022) dan Putra, Suryani, & Wahyudi (2021)..

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian, dapat disimpulkan bahwa permainan "Cone Dribble Race" memberikan efek positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran PJOK. Peningkatan rata-rata skor post-test sebesar 5,93 poin, setara dengan 18,13%, menjadi indikator efektivitas permainan ini.. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tersebut berhasil menarik minat dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam

pembelajaran. Permainan ini berperan sebagai faktor ekstrinsik yang memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, sesuai dengan teori motivasi belajar dari Santrock (2018). Penggunaan metode pembelajaran yang lebih interaktif mendorong siswa untuk lebih aktif dan meningkatkan motivasi mereka dalam mencapai hasil belajar yang memuaskan. Hasil ini juga didukung oleh penelitian Putra et al. (2021), yang menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan meningkatkan keterampilan motorik dan sikap positif terhadap aktivitas fisik. Implikasinya, guru PJOK dapat menggunakan permainan serupa sebagai alternatif metode pembelajaran yang efektif, terutama bagi siswa yang kurang termotivasi. Secara keseluruhan, "Cone Dribble Race" adalah metode inovatif yang dapat meningkatkan antusiasme siswa dan mencapai tujuan pembelajaran PJOK secara optimal.

KESIMPULAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan permainan Cone Dribble Race dalam proses pembelajaran PJOK memberikan dampak yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini ditunjukkan melalui peningkatan skor rata-rata sebesar 5,93 poin setelah perlakuan diberikan. Temuan ini menguatkan bahwa pendekatan pembelajaran berbasis permainan tidak hanya efektif dalam meningkatkan aspek kognitif, tetapi juga mampu membangun semangat dan antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan fisik secara aktif dan menyenangkan. Model pembelajaran semacam ini memberikan pengalaman belajar yang lebih kontekstual dan interaktif, sehingga siswa tidak hanya terlibat secara fisik, tetapi juga secara emosional dan sosial. Sesuai dengan pandangan Yusuf Effendi, Cahyani, & Adi (2022), motivasi belajar yang tinggi sangat penting dalam mendukung efektivitas pembelajaran PJOK, karena dapat meningkatkan kualitas interaksi dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, guru PJOK disarankan untuk mengintegrasikan strategi pembelajaran inovatif berbasis permainan sebagai upaya menciptakan suasana belajar yang lebih hidup, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa sekolah dasar.

REFERENSI

- Armi, H., Mansur, A., & Nusufi, A. (2019). *Minat Siswa dalam Pembelajaran PJOK*. Jakarta: Rajawali Press.
- Hidi, S., & Renninger, K. A. (2016). *The Four-Phase Model of Interest Development*.

- Educational Psychologist, 51(2), 111-127.
- Kapti, J., & Winarno, M. E. (2022). Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Penjas SMP: Literature Review. *Sport Science and Health*, 4(3), 258–267. <https://doi.org/10.17977/um062v4i32022p258-267>
- Putra, R., Suryani, T., & Wahyudi, A. (2021). Efektivitas Pembelajaran PJOK Berbasis Permainan. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(1), 45-58.
- Rayhan, M., Firdaus, K., Zulman, Z., & Febrian, M. (2023). Hubungan Kebugaran Jasmani dan Motivasi Belajar terhadap Hasil Belajar PJOK Siswa SMP Negeri 30 Kota Padang. *Jurnal JPDO*, 6(6), 61–67.
<http://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/view/1411%0Ahttp://jpdo.ppj.unp.ac.id/index.php/jpdo/article/download/1411/624>
- Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2017). *Self-Determination Theory: Basic Psychological Needs in Motivation, Development, and Wellness*. New York: Guilford Press.
- Safitri, E., Usra, M., & Yusfi, H. (2022). Peran Guru Penjaskes dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa terhadap Pembelajaran PJOK. *Jendela Olahraga*, 7(1), 27–34.
<https://doi.org/10.26877/jo.v7i1.8835>
- Santrock, J. W. (2018). *Educational Psychology*. New York: McGraw-Hill.
- Slameto. (2017). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Syarifuddin, A., & Muhadi, H. (2020). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga di Sekolah*. Bandung: Alfabeta.
- Uno, H. B. (2019). *Teori Motivasi dan Pengukurannya: Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Yusuf Effendi, Olivia Dwi Cahyani, & Adi S. (2022). Motivasi Belajar Siswa Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Citius : Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan*, 1(2), 26–30. <https://doi.org/10.32665/citius.v1i2.272>