PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENJASORKES DI SMPLB-B DHARMA ASIH PONTIANAK

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH
DWI RISWONO
NIM F1102131030

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN ILMU KEOLAHRAGAAN
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2018

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATA PELAJARAN PENJASORKES DI SMPLB-B DHARMA ASIH PONTIANAK

ARTIKEL PENELITIAN

OLEH
DWI RISWONO
NIM F1102131030

Disetujui,

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Victor G. Simanjuntak, M.Kes	Andika Triansyah, M.Or
NIP 195505251976031002	NIP 198911212015041001

Mengetahui,

Dekan FKIP Untan,	KetuaJurusanIlmuKeolahragaan FKIP Untan,
Dr. Martono, M.Pd	Eka Supriatna, M.Pd
NIP 196803161994031014	NIP 197711122006041002

PENGARUH PENDEKATAN BERMAIN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PENJASORKES DI SMPLB-B DHARMA ASIH PONTIANAK

Dwi Riswono, Victor Gaperius Simanjuntak, Andika Triansyah
Program Studi Pendidikan Jasmani FKIP Untan Pontianak
Email: dwiriswono@gmail.com

Abstract

Problems in this research is learning approach that tends to be centered on the teacher so as to make students less active and easy to get bored in learning and lack of attention of learners to learning penjasorkes.This study aims to determine the effect of play approach to learning motivation learners on subjects penjasorkes in SMPLB-B Dharma Asih Pontianak.The method used in this research is experimental method with research form is true eksperimental design .The research is a population study with the subjects of all learners amounted to 28 students divided into two groups, namely the experimental group and the control group with each group amounted to 14 students .The experimental group given the learning treatment with the play approach. Data collection techniques using observation sheets and interviews. Data analysis technique is t-test with the help of SPSS version 22 .The results showed that there is influence of play approach to learning motivation penjasorkes obtained t-test results Sig.(2-tailed) 0.001<0.05.Then obtained experimental group result of 35,07 bigger than control group equal to 30,07 , percentage of increase equal to 16,63% meaning do not show significant influence.

Keywords: Play Approach, Learning Motivation, Student SMPLB-B

PENDAHULUAN

Melalui mata pelajaran penjasorkes peserta didik diarahkan untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Menurut Ega Trisna Rahayu (2013: 7) "Pendidikan Jasmani adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematik bertujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, koknitif, dan emosional, dalam kerangka sistem pendidikan nasional".

Tujuan pendidikan jasmani dan olahraga yaitu (a) membantu dalam perkembangan kognitif, (b) mencapai standar-standar membaca dan kemampuan matematik, (c) meningkatkan capaian prestasi sekolah, (d) meningkatkan kehadiran dan dapat membantu meningkatkan daya ingat, (e) penguatan terhadap kehidupan sosial dan kebiasaan hidup, (f) meningkatkan kemampuan sosial dan perkembangan individu, (g) meningkatkan *self-esteem*, (h) menguatkan prilaku *fire*, hormat kepada orang lain dan menghargai perbedaan (Isti Dwi Puspita Wati dan Y. Tauvan Juni Samodra, 2013: 32). Tujuan mata pelajaran penjasorkes di SMPLB adalah untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, keterampilan berpikir kritis, stabilitas emosional, keterampilan sosial, penalaran dan tindakan moral melalui aktivitas jasmani dan olahraga yang memerlukan bentuk pelayanan pendidikan khusus yang disesuaikan dengan kemampuan dan potensi mereka. Guru perlu kreatif dalam menyampaikan pelajaran dengan menggunakan model, pendekatan, strategi, metode, serta teknik dan taktik pembelajaran yang sesuai, sehingga siswa sebagai penerima materi pelajaran menjadi termotivasi dan semangat dalam mengikuti pelajaran sehingga hasil belajar siswa akan semakin berhasil. Hal ini sebagaimana yang dikemukan olah Zuldafrial (2012: 100) bahwa "hasil belajar banyak ditentukan oleh motivasi, semakin tepat motivasi yang diberikan maka semakin berhasil pembelajaran tersebut, karena motivasi menentukan intensitas belajar".

Motivasi berpangkal dari kata ‘motif’, yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan (Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno, 2010: 19).Sedangkan pengertian belajar menurut Sardiman A.M (2010: 21) “belajar itu sebagai rangkaian kegiatan jiwa raga, psiko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotor”. Berdasarkan beberapa teori diatas dapat disimpulkan bahwa motivasi belajaradalah sebuah hasrat atau dorongan yang timbul pada seseorang melakukan aktivitas dalam belajar untuk mencapai tujuan dari belajar tersebut, karena motivasi menentukan intensitas dari hasil belajar.

Indikator dalam motivasi belajar yaitu (1) adanya hasrat dan keinginan untuk melakukan kegiatan dalambelajar, (2) adanya dorongan dan kebutuhan melakukan kegiatan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita, (4) penghargaan dan penghormatan atas diri, (5) adanya lingkungan yang baik, dan (6) adanya kegiatan yang menarik (Hamzah B Uno, 2013: 23). Dengan memahami karakteristik siswa yang suka bermain dan memiliki rasa ingin tahu yang besar, mereka mudah terpengaruh oleh lingkungan dan membentuk kelompok sebaya. Oleh karena itu pembelajaran diusahakan dalam suasana yang kondusif dan menyenangkan sehingga indikator dari motivasi belajar tersebut dapat terpenuhi.

Guru harus memperhatikan beberapa prinsip-prinsip umum dalam pendidikan untuk anak berkebutuhan khusus yaitu prinsip motivasi, prinsip latar/konteks, prinsip keterarahan, prinsip hubungan sosial, prinsip belajar sambil bekerja, prinsip indiviualisasi, prinsip menemukan, dan prinsip pemecahan masalah (Rose Aqila Smart, 2010: 78). Berdasarkan alasan tersebut, maka sangatlah penting bagi para pendidik dalam hal ini guru agar melaksanakan pembelajaran di kelas perlu memahami karakteristik materi, peserta didik dan metodologi pembelajaran terutama yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran, sumber dan media belajar, sarana dan prasarana serta penerapan model, pendekatan, strategi, metode, teknik dan taktik pembelajaran sehingga dalam mengembangkan wawasan pengetahuan dan implementasinya dapat meningkatkan aktivitas, kreatifitas, dan motivasi peserta didik.

Pendekatan pembelajaran adalah titik tolak atau sudut pandang terhadap proses pembelajaran untuk mewadahi dan melatari metode pembelajaran dengan cakupan teoritis tertentu (Akhmad Sudrajat, 2011: 33). Pendekatan pembelajaran merupakan salah satu komponen dalam sistem pembelajaran yang berperan dalam pencapaian tujuan pembelajaran. Pendekatan pembelajaran dibagi menjadi dua yaitu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*Student Centered Aproach*) dan pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada guru (*Teacher Centered Approach)*. Penggunaan pendekatanpembelajaran yang disesuaikan dengan konsep yang akan diajarkan adalah salah satu cara agar pembelajaran lebih aktif. Dalam penggunaan pendekatan pembelajaran guru juga harus menyesuaikan dengan kondisi dan suasana kelas. Hal ini disebabkan dalam proses belajar mengajar, tidak semua siswa mampu berkonsentrasi dalam waktu yang relatif lama dan pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan berbeda-beda, ada yang cepat, ada yang sedang, dan ada pula yang lamban.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak diperoleh bahwa kurangnya perhatian peserta didik terhadap pembelajaran penjasorkes yang dilihat saat pembelajaran berlangsung peserta didik kurang memperhatikan penjelasan serta arahan dari guru. Pendekatan yang sering digunakan guru dalam pembelajaran penjasorkes adalah pembelajaran yang berpusat pada guru (*Teacher Centered Appriach*). Dimana pendekatan pembelajaran ini dikenal juga dengan pendekatan *expository*, pendekatan ini menekankan pada penyampaian informasi yang disampaikan sumber belajar (bisa guru ataupun narasumber) kepada peserta didik. Pendekatan pembelajaran seperti ini membuat peserta didik lebih mudah bosan karena

pembelajaran yang monoton. Pembelajaranyang membosankan akan mengakibatkan siswa kurang termotivasi dalam proses pembelajaran. Pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa (*Student Centered Aproach*) yaitu dalam penerapannya berusaha untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk dapat belajar melalui kegiatan-kegiatan secara sistematis atas suatu permasalahan. Pendekatan ini memberikan peluang peserta didik untuk dapat menemukan sendiri berbagai hal yang mereka pelajari.

Menurut Budi Utama (dalam skripsi Yeni Susilawati, 2015: 24) "pendekatan bermain adalah salah satu pendekatan pembelajaran yang berorientasi atau berpusat pada siswa". Pendekatan pembelajaran melalui gerak dan bermain ini anak akan dengan cepat mengembangkan kemampuan berpikir dengan mengetahui terhadap mengapa dan bagaimana. Hal ini sebagaimana dikemukakan menurut Piaget, dikutip oleh Gabbard dan kawan-kawan (dalam J. Matakupan, 2002: 59) "gerak dan bermain merupakan hal yang terpenting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada anak-anak; merupakan wahana memacu dan memotivasi seseorang untuk belajar secara luas". Berdasarkan pada permasalahan dan fenomena yang terjadi terhadap pembelajaran Penjasorkes di SMPLB maka peneliti akan melakukan kajian tentang pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan pendekatan bermain yang disesuaikan dengan karakteristik dan kebutuhan anak sebagai prasyarat terbentuknya motivasi belajar.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti ingin melakukan penelitian mengenai pengaruh pendekatan bermain terhadap motivasi belajar. Tujuan dari penelitian adalah untuk mengetahui pengaruh pendekatan bermain terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran Penjasorkes di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah *true ekperimental design* dengan menggunakan rancangan *pretest-posttest control group design* Sugiyono (2016: 113). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII, VIII, IXdi SMPLB-B Dharma Asih Pontianak tahun pelajaran 2017/2018. Sampel dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII, VIII dan IX yang berjumlah 28 orang yang dibagi dalam 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa non tes berupa pernyataan operasional tentang motivasi belajar (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk lembar observasi sebanyak 15 item observasi. Instrumen penelitian berupa butir-butir item pernyataan dari motivasi belajar yang telah divalidasi oleh Dosen Pendidikan Konseling FKIP Untan dengan hasil validasi bahwa instrumen yang digunakan valid. Berdasarkan hasil uji coba item pernyataan motivasi belajar yang dilakukan menunjukkan bahwa dari jumlah reponden yaitu 27 orang, didapat r-hitung yaitu 0,381. Dari 26 item observasi yang diuji cobakan, selanjutnya didapat 15 item observasi yang dinyatakan valid dan 11 item observasi dinyatakan tidak valid. Dari uji reliabilitas dengan Uji *Alpha Crombach's* dengan hasil 0,783 $> r_{tabel}$: 0,381, maka instrumen dalam penelitian ini adalah reliabel.

Hasil *pre-test* dan *post-test* dianalisis menggunakan rumus sebagai berikut: pemberian skor sesuai dengan pedoman penskoran, uji normalitas menggunakan uji kolmogorov-smirnov, uji homogenitas menggunakan uji one-way anova dan dilanjutkan dengan uji t. Prosedur dalam penelitian ini terdiri dari 3 tahap, yaitu: 1) Tahap persiapan, 2) Tahap pelaksanaan penelitian, 3) Tahap penyusunan laporan akhir (skripsi).

Tahap Persiapan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap persiapanantara lain: (1) Mencari referensi studi pustaka berupa buku atau jurnal mengenai penelitian yang akan dilakukan; (2) Melakukan pra riset ke SMPLB-B Dharma Asih Pontianak, yaitu melakukan wawancara dan observasi ke sekolah; (3) Menyusun

perangkat pembelajaran berupa Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan membuat instrumrn item pernyataan observasi motivasi belajar; (4) Memvalidasi perangkat pembelajaran dan instrumen penelitian; (5) Melakukan uji coba instrumen penelitian; (6) Menganalisis hasil uji coba instrumen; (7) Mengukur validitas dan realibilitas terhadap data hasil uji coba instrumen; (8) Menentukan jadwal penelitian yang disesuaikan dengan jadwal pelajaran Penjasorkes di sekolah.

Tahap Pelaksanaan

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap pelaksanaan antara lain:(1) Memberikan *pre-test*; (2) Menganalisis data hasil *pre-test;* (3)Memberikan perlakuan dengan melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan menerapkan pendekatan bermain pada kelas eksperimen dan pembelajaran konvensional atau tanpa pendekatan bermain pada kelas kontrol sebanyak 3 kali pertemuan; (5) Memberikan *post-test*; (6) Menganalisis data hasil*post-test* menggunakan uji t.

Tahap Akhir

Langkah-langkah yang dilakukan pada tahap akhirantara lain: (1) Menganalisis data yang diperoleh dari hasil *post-test;* (2) Mendeskripsikan hasil analisis data dan memberikan kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan masalah; (3) Menyusun laporan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Sampel pada penelitian ini terdiri atas 2 kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen, siswa diajarkan dengan menggunakan pendekatan bermain dan pada kelas kontrol diajarkan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa pendekatan bermain. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini adalah teknik pengukuran berupa non tes (*pre-test* dan *post-test*) berbentuk lembar observasi motivasi belajar sebanyak 15 item observasi. Hasil *pre-test* dan *post-test* siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol secara ringkas dapat dilihat pada Tabel 1 dan 2 berikut:

Tabel 1. Hasil Klasifikasi Motivasi Belajar *Pret-Test* dan *Post-Test* Eksperimen

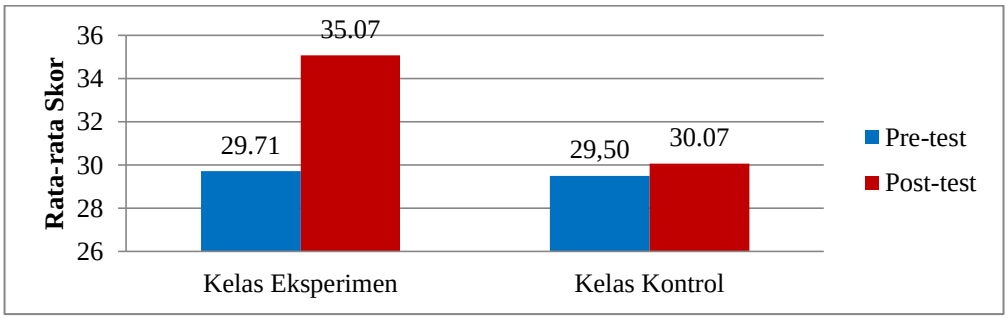
Rentang Skor	*Pret-Test*			*Post-Test*		
	Kategori	**Frekuensi**	**Persentase %**	**Kategori**	**Frekuensi**	**Persentase %**
36 - 45	Tinggi	2 Siswa	14,28%	Tinggi	6 Siswa	42,86%
26 - 35	Sedang	12 Siswa	82,72%	Sedang	8 Siswa	57,14%
15 -25	Rendah	0 Siswa	0%	Rendah	0 Siswa	0%

Pada Tabel 1 kategori klasifikasi motivasi belajar *pre-test* pada kelompok eksperimen di atas, skor yang mempunyai kategori tinggi sebesar 14,28%, sedang sebesar 82,72% dan rendah sebesar 0%, sedangkan kategori klasifikasi motivasi belajar *posttest* pada kelompok eksperimen di atas, skor yang mempunyai kategori tinggi sebesar 42,86%, sedang sebesar 57,14% dan rendah sebesar 0%. Persentase *pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil yang berbeda, bahwa pada *post-test* terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan pendekatan bermain. Persentase untuk kategori tinggi sebelum diberi perlakuan yaitu 14,28% dan setelah diberikan perlakuan terjadi peningkatan yaitu 42,86%, persentase peningkatan untuk kelas eksperimen yaitu 28,58%.

Tabel 2. Hasil Klasifikasi Motivasi Belajar *Pret-Test* dan *Post-Test* Kontrol

Rentang Skor	*Pret-Test*			*Post-Test*		
	Kategori	Frekuensi	Persentase %	Kategori	Frekuensi	Persentase %
36 - 45	Tinggi	1 Siswa	7,14%	Tinggi	1 Siswa	7,14%
26 - 35	Sedang	13 Siswa	92,86%	Sedang	13 Siswa	92,86%
15 -25	Rendah	0 Siswa	0%	Rendah	0 Siswa	0%

Berdasarkan Tabel 2 kategori klasifikasi motivasi belajar *pre-test* pada kelompok kontrol di atas, skor yang mempunyai kategori tinggi sebesar 7,14%, sedang sebesar 92,86% dan rendah sebesar 0%, sedangkan kategori klasifikasi motivasi belajar *posttest* pada kelompok kontrol di atas, yaitu skor yang mempunyai kategori tinggi sebesar 7,14%, sedang sebesar 92,86% dan rendah sebesar 0%. Persentase*pre-test* dan *post-test* menunjukkan hasil yang sama, bahwa pada *post-test* tidak terdapat peningkatan setelah diberikan perlakuan dengan pembelajaran konvensional atau tanpa pendekatan bermain. Persentase untuk kategori tinggi sebelum diberi perlakuan yaitu 7,14% dan setelah diberikan perlakuan tidak terjadi peningkatan yaitu sama 7,14%, persentase peningkatan untuk kelas eksperimen yaitu 0%. Selanjutnya hasil grafik untuk rata-rata kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat pada grafik 1 berikut ini:



Grafik 1. Skor Rata-rata *Pre-test* dan *Post-test* Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Berdasarkan Grafik 1 menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen maupun kontrol dilihat dari perbedaan skor rata-rata *pre-test* dan *post-test*, namun peningkatan hasil belajar pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Pada kelas eksperimen rata-rata skor *pre-test* sebesar 29,71, kemudian setelah dilakukan *post-test* diperoleh rata-rata skor *post-test* sebesar 35,05. Pada kelas kontrol rata-rata skor*pre-test* 29,50, kemudian setelah dilakukan *post-test* diperoleh rata-rata skor *post-test* sebesar 30,07. Perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas eksperimen dan kontrol dapat dilihat dari rata-rata hasil *post-test* menunjukan bahwa hasil *post-test* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan *post-test* kelas kontrol.

Selanjutnya untuk analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan uji pra-syarat analisis yaitu uji normalitas dan uji homogenitas kemudian dilanjutkan dengan uji pengaruh yaitu uji t yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Normalitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Uji Normalitas	Sig.	Keterangan
Kontrol	0,200 > 0,05	Normal
Eksperimen	0,200 > 0,05	Normal

Berdasarkan pada tabel tersebut , dapat dijelaskan bahwa hasil uji normalitas dengan menggunakan Uji Kolmogorov-Smimov yaitu kelompok eksperimen dengan hasil Sig. 0,20 > 0,05 dankelompok kontrol dengan hasil Sig. 0,20> 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen dan kontrol tersebut berdistibusi normal.

Tabel 4. Uji Homogenitas Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Uji Homogenitas	Sig.	Keterangan
Eksperimen dan kontrol	0,176> 0,05	Homogen

Berdasarkan pada tabel 4 tersebut , dapat dijelaskan bahwa hasil uji Homogenitas dengan menggunakan uji One-Way ANOVA yaitu kelompok eksperimen dengan hasil Sig. 0,176 > 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data kelompok eksperimen dan kontrol tersebut mempunyai varian yang sama.

Tabel 5. Analisis Uji-T Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Analisis Uji-T	Sig. (2-tailed)
Eksperimen dan Kontrol	0,001< 0,05

Berdasarkan hasil perhitungan data skor motivasi belajar penjasorkes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji-T diperoleh Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05, jadi hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran penjasorkes di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak.

Pembahasan Penelitian

Berdasarkan hasil pengujian hipotesis penelitian yang telah dilakukan, selanjutnya akan dibahas hasil yang diperoleh berdasarkan hasil penghitungan dan rata-rata skor motivasi belajar penjasorkes menunjukkan bahwa berdasarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti kepada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, maka diperoleh hasil penghitungan dari rata-rata skor motivasi belajar penjasorkes menunjukkan bahwa rata-rata hitung kelompok eksperimen sebesar 35,07 lebih besar dibandingkan rata-rata skor kelompok kontrol sebesar 30,07. Hal ini dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar penjasorkes siswa pada hasil skor kelompok eksperimen lebih tinggi dari hasil skor kelompok kontrol.

Peningkatan antara rata-rata kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol sebesar 5 dan dipersenkan menjadi 16,63%, selanjutnya melakukan penghitungan uji-T diperoleh Sig. (2-tailed) 0,001 < 0,05, maka hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran penjasorkes di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak. Karena hanya menunjukkan jarak sebesar 16,63%, maka tidak menunjukan pengaruh yang signifikan. Hambatan yang dihadapi dalam penggunaan pendekatan bermain adalah waktu yang diperlukan untuk belajar dengan pendekatan bermain lebih banyak sehingga perlu adanya pengelolaan waktu yang baik dalam pembelajaran.

Pembahasan hasil penelitian tentang motivasi belajar penjasorkes dengan menggunakan pendekatan bermain dari kelas

eksperimen didukung dengan hasil wawancara yang dilakukan peneliti kepada guru penjasorkes di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak yang dilakukan setelah penelitian berakhir. Ringkasan hasil wawancara pada guru yaitu sejak awal SMPLB-B Dharma Asih berdiri yaitu sekitar tahun 80 an, pada pembelajaran bisa dibilang sesuai dengan keadaan siswa yang mengalami keterbatasan mereka masing-masing. Selanjutnya untuk motivasi belajar siswa di kelas yaitu Motivasi belajar siswa untuk SMP kelas VII sampai kelas IX mereka saat pelajaran penjasorkes berlangsung mereka sangat antusias mengikuti pembelajaran. Kemudian Ada beberapa hambatan yaitu sebagai guru harus memberikan hal yang menarik bagi mereka sehingga mereka tertarik dalam belajar dan juga dari segi komunikasi yang kita lakukan harus sesuai.

Proses pembelajaran dengan pendekatan bermain yaitu Sangat membantu dengan bermain siswa jadi terpusat perhatian mereka terhadap pembelajaran penjasorkes. Motivasi belajar siswa setelah diberikan pembelajaran dengan pendekatan bermain yaitu mereka tampak bersemangat dalam belajar penjasorkes karena mereka menyukai belajar sambil bermain. Kemudian tingkat keaktifan siswa dalam proses pembelajaran dengan pendekatan bermain yaitu mereka sangat aktif menurut saya karena mereka terfokus dalam pembelajaran yang sedang berlangsung.

Selama pembelajaran penjasorkes siswa yang belajar menggunakan pendekatan bermain terlihat lebih aktif dan semangat dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes. Melalui pendekatan bermain siswa dapat belajar penjasorkes dengan cara yang menyenangkan dan siswa dapat bergerak bebas selama bermain dan dapat memacu kemampuan mereka, hal ini sebagaimana dikemukakan menurut Piaget, dikutip oleh Gabbard dan kawan-kawan (dalam J. Matakupan, 2002: 59) "gerak dan bermain merupakan hal yang terpenting dalam memacu kemampuan akademik atau pengetahuan, khusus pada anak-anak; merupakan wahana memacu dan memotivasi seseorang untuk belajar secara luas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh motivasi belajar peserta didik kelas VII, VIII, dan kelas IX dengan menggunakan pendekatan bermain dibandingkan dengan tanpa pendekatan bermain di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan diperoleh data skor motivasi belajar penjasorkes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Hipotesis yang diajukan yaitu terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap motivasi belajar penjasorkes peserta didik di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak. Selanjutnya hasil penghitungan skor motivasi belajar penjasorkes kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dengan uji-T diperoleh Sig. (2-tailed) $0{,}001 < 0{,}05$, jadi hipotesis alternatif diterima dan hipotesis nol ditolak. Kemudian diperoleh hasil penghitungan dari rata-rata skor motivasi belajar penjasorkes menunjukkan bahwa rata-rata hitung kelompok eksperimen sebesar 35,07 lebih besar dibandingkan rata-rata skor kelompok kontrol sebesar 30,07 dengan jarak sebesar 5 dan dipersenkan menjadi 16,63%, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pendekatan bermain terhadap motivasi belajar peserta didik pada mata pelajaran penjasorkes di SMPLB-B Dharma Asih Pontianak. Karena hanya menunjukkan jarak sebesar 16,63%, maka tidak menunjukan pengaruh yang signifikan.

Saran

Berdasaarkan penelitian yang telah dilakukan peneliti, saran yang dapat disampaikan antara lain: (1) guru diharapkan dapat menerapkan pendekatan-pendekatan pembelajaran yang menarik dan bervariasi seperti dengan menggunakan pendekatan bermain agar siswa lebih aktif, kreatif, semangat, antusias serta senang dalam pembelajaran. Kemudian diharapkan guru selalu memberikan motivasi belajar siswa agar siswa dapat termotivasi dalam pembelajaran penjasorkes; (2) pendekatan bermain dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif pendekatan pembelajaran yang dapat guru gunakan dalam pembelajaran penjasorkes

untuk menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi belajar siswa dan dengan tujuan meningkatkan hasil belajar siswa; (3) kepada peneliti-peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian pada siswa dalam bentuk permainan yang berbeda dan lebih menarik dari penelitian-penelitian sebelumnya.

DAFTAR RUJUKAN

A.M, Sardiman. (2010). **Interaksi Dan Motivasi Belajar Mengajar**. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Fathurrohman, Pupuh dan Sutikno, M. Sobry. (2010). **Strategi Belajar Mengajar**. Bandung: PT Refika Aditama.

Matakupan, J. (2002). **Teori Bermain**. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.

Rahayu, Ega, Trisna. (2013). **Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani**. Bandung: Alfabeta.

Rose, Aqila, Smart. (2010). **Anak Cacat Bukan Kiamat: Metode Pembelajaran dan Terapi untuk Anak Berkebutuhan Khusus**. Yogyakarta: Katahati.

Sudrajat, Akhmad. (2011). **Kurikulum dan Pembelajaran dalam Paradigma Baru.** Yogyakarta : Paramita Production.

Sugiyono. (2016). **Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D**. Bandung: Alfabeta.

Susilawati, Yeni. (2015). **Pengaruh Pendekatan Bermain Terhadap Tingkat *Anxiety* pada Siswa Kelas V SD Negeri Madusari 1 Prambanan dalam Pembelajaran Renang Tahun Ajaran 2014/2015.** Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. (Online). (http://eprints.uny.ac.id/24757/1/SKRIPSI%2520Yeni%2520Susilawati-13604227012. html, dikunjungi 22 Juni 2017).

Uno, Hamzah, B. (2014). **Teori Motivasi Dan Pengukurannya**. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Wati, Isti, Dwi, Puspita, dan Samodra, Y, Touvan, Juni. (2013). **Pendidikan Karakter Melalui Pendidikan Jasmani**. Bandung: CV. Bintang Warli Artika.

Zuldafrial. (2012). **Strategi Belajar Mengajar**. Surakarta: Cakrawala Media.