

Research Article

Meningkatkan Minat dan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Senam Lantai Melalui Metode Permainan di Kelas 9A SMPN 7 Kota Kediri

Indra Nur Fad'li¹, Septyaning Lusianti², Muhammad Rofi'Ussya'en³

PPG PJOK, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia¹

Penjaskesrek, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia²

Guru PJOK, SMPN 7 Kota Kediri, Indonesia³

e-mail: indranurfadli83@gmail.com,¹ Lusi.cyrenaz20986@gmail.com,²
muhammadussyaeno5@gmail.com³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam pembelajaran senam lantai melalui metode permainan di kelas 9A SMPN 7 Kota Kediri. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang melibatkan 31 siswa. Hasil penelitian menunjukkan penerapan metode permainan berhasil meningkatkan keterampilan motorik, serta minat dan motivasi siswa. Pada pra-siklus, ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 35%, sedangkan setelah penerapan siklus I dan II, ketuntasan meningkat menjadi 52% dan 96% masing-masing. Temuan ini mengindikasikan bahwa metode permainan tidak hanya membuat pembelajaran lebih menyenangkan tetapi juga efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Dengan demikian, penggunaan metode permainan dalam pembelajaran PJOK disarankan sebagai alternatif yang menarik untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Kata Kunci: Minat belajar, motivasi, senam lantai, metode permainan, Pendidikan Jasmani.

PENDAHULUAN

Minat belajar adalah salah satu aspek yang penting dalam proses pembelajaran, dimana peserta didik yang mempunyai minat yang tinggi pada mata pelajaran tertentu akan lebih mudah menguasai materi yang diberikan oleh guru (Slavin, 2011). Begitu sebaliknya, jika peserta didik yang mempunyai minat yang rendah pada mata pelajaran tertentu akan lebih sulit menguasai materi yang diberikan oleh guru.

Ada beberapa faktor yang bisa mempengaruhi minat belajar pada peserta

didik, seperti lingkungan tempat tinggal, keluarga, teman bermain, guru, bahkan sekolah juga bisa mempengaruhi minat belajar peserta didik (Hergenhahn & Olson, 2011). Guru yang profesional tahu akan kebutuhan peserta didik, seperti contohnya pada proses pembelajaran guru harus membuat suasana kelas yang baik, kondusif dan menyenangkan (Woolfolk, 2016).

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani dan Olahraga (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran favorit yang disukai hampir semua peserta didik (Kirk, 2013). Akan tetapi, jika penyampaian materi biasa saja, peserta didik akan cepat bosan dan tidak mau melakukan. Pada usia SMP, anak masih dalam masa perkembangan yang suka melakukan hal-hal yang baru dan menantang.

Dapat diambil kesimpulan bahwa pada usia SMP, pembelajaran yang menyenangkan adalah dimana pembelajaran yang ada unsur bermainnya, sehingga dapat membuat peserta didik tidak sadar sedang mempraktikkan materi tertentu karena mereka mengira sedang melakukan sebuah permainan (Hinkley & Taylor, 2012).

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran yang penting dalam kurikulum pendidikan di Indonesia. PJOK tidak hanya berfokus pada pengembangan keterampilan motorik, tetapi juga pada pembentukan karakter, kesadaran akan kesehatan, dan kemampuan untuk berinteraksi dengan orang lain (Febriati, 2022).

Namun, dalam praktiknya, pembelajaran PJOK masih sering dianggap sebagai kegiatan yang kurang penting dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya. Hal ini dapat menyebabkan peserta didik merasa bosan dan tidak termotivasi untuk belajar (Darsana et al., 2021).

Oleh karena itu, diperlukan metode pembelajaran PJOK yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan minat dan motivasi peserta didik untuk belajar. Salah satu metode yang dapat digunakan adalah metode bermain, yang dapat membantu peserta didik untuk memahami konsep-konsep PJOK dengan lebih baik dan meningkatkan keterampilan motorik mereka (Wardika, 2019).

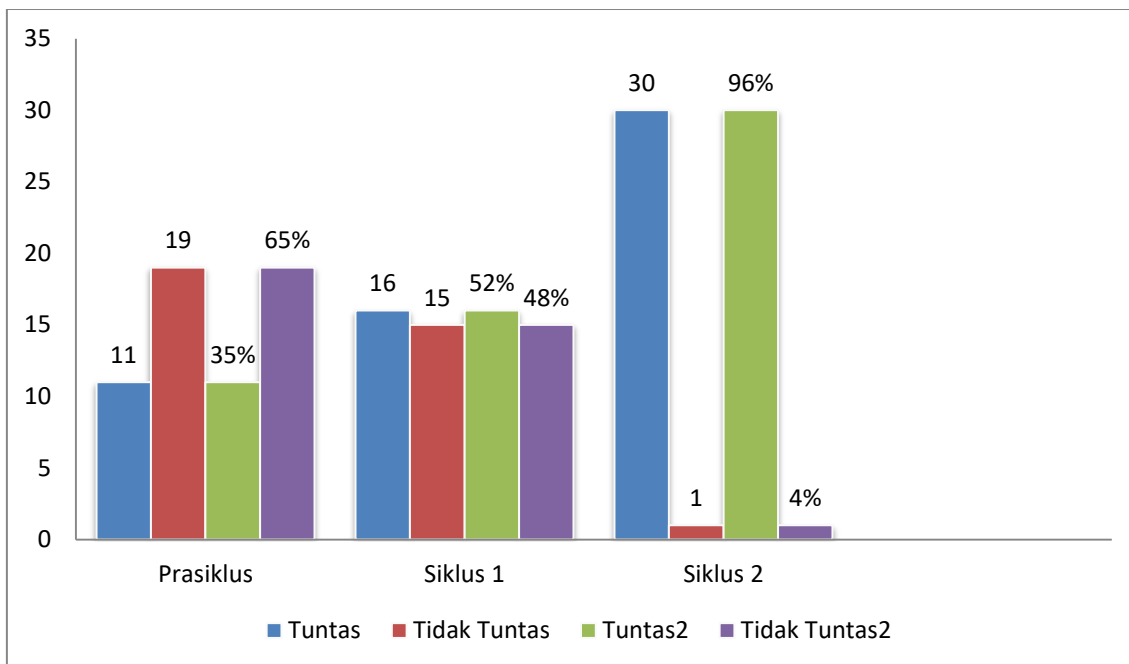
METODE PENELITIAN

Studi ini dilakukan dengan Penilaian Tindakan Kelas (PTK), model penelitian Kurt Lewin. Pada penelitian menerapkan empat komponen antara lain: perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tempat pelaksanaan di SMPN 7 Kota Kediri dengan menggunakan sampel kelas 9A dengan total 31 siswa. PTK dilaksanakan dengan 2 siklus, dimana setiap siklus dilakukan 2 kali pertemuan dengan pendekatan permainan mengenai materi Senam lantai yang dilakukan pada 14 Januari 2025 sampai 24 Januari 2025. Penelitian ini menerapkan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk menginterpretasikan data hasil observasi yang mencakup aktivitas belajar siswa serta kinerja guru selama proses pembelajaran. Sementara itu, analisis kuantitatif digunakan untuk mendeskripsikan pencapaian hasil belajar siswa, terutama dalam kaitannya dengan tingkat penguasaan materi pembelajaran.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus dengan tujuan untuk meningkatkan hasil belajar senam lantai siswa kelas 9 A SMPN 7 Kota Kediri. Berikut adalah hasil penelitian yang diperoleh:

Prasiklus, pada Hasil observasi di ketahui 11 peserta didik Tuntas dan 19 peserta didik Tidak tuntas.



Sumber : Indra Nur Fad'li 2025

Siklus I setelah kegiatan pembelajaran yang di lakukan pada kelas 9A mengalami peningkatan 52% peserta didik Tuntas atau sebanyak 16 Peserta didik sedangkan 48% peserta didik atau 15 peserta didik belum tuntas.

Siklus II pada akhir siklus Pencapaian peserta didik meningkat dengan 30 peserta didik mencapai ketuntasan dengan persentase 96% sedangkan 1 Peserta didik belum tuntas 4%.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran senam lantai melalui permainan senam lantai memberikan manfaat signifikan bagi siswa kelas 9 A SMPN 7 Kota Kediri. Peningkatan hasil belajar senam lantai siswa dapat dilihat dari hasil observasi dan tes yang dilakukan pada setiap siklus. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan senam lantai dalam pembelajaran PJOK berhasil meningkatkan hasil belajar peserta didik pada senam lantai di kelas 9 A SMPN 7 Kota Kediri.

Peningkatan terlihat di setiap siklus, dengan rincian sebagai berikut: pada pra siklus, rata-rata persentase ketuntasan mencapai 35%, meningkat menjadi 52% pada siklus I, dan mencapai 96% pada siklus II. Hasil ini menunjukkan bahwa tujuan pembelajaran yang diharapkan telah tercapai.

Dengan demikian, permainan di dalam pembelajaran senam lantai terbukti efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PJOK, khususnya pada senam lantai.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran senam lantai melalui permainan senam lantai dapat meningkatkan hasil belajar senam lantai siswa kelas 9 A SMPN 7 Kota Kediri. Oleh karena itu, peneliti merekomendasikan agar penerapan pembelajaran senam lantai melalui permainan senam lantai dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif pembelajaran

senam lantai yang efektif dan menyenangkan bagi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Muharram, A., & Kholis, A. (2018). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 5(1), 1-10.
- Pangkey, R. F., & Mahfud, M. (2020). Pengaruh Permainan Senam Lantai Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(2), 1-12.
- Septi Sistiasih, R., & Reza Pradana, A. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 9(1), 1-15.
- Syaputra, R., et al. (2023). Pengaruh Permainan Senam Lantai Terhadap Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 10(1), 1-18.
- Wahyuni, S., & Supriyanto, S. (2019). Pengembangan Permainan Senam Lantai untuk Meningkatkan Keterampilan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 6(1), 1-12.
- American Alliance for Health, Physical Education, Recreation and Dance. (2018). *National Standards for K-12 Physical Education*.
- Hergenhahn, B. R., & Olson, M. H. (2011). *An Introduction to Theories of Learning*. Cengage Learning.
- Hinkley, T., & Taylor, M. (2012). The impact of play on children's learning and development. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 33(5), 273-278.
- Kirk, D. (2013). Physical education and sport pedagogy. *Journal of Sport and Social Issues*, 37(1), 3-11.
- Slavin, R. E. (2011). *Educational Psychology: Theory and Practice*. Allyn & Bacon.
- Woolfolk, A. (2016). *Educational Psychology*. Pearson.
- Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. (2018). *Kurikulum Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*.
- International Gymnastics Federation. (2020). *Gymnastics for All: A Guide for Teachers and Coaches*.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (2017). *Teaching Physical Education: A Guide for Teachers*.
- Nationa Association for Sport and Physical Education. (2018). *National Standards for K-12 Physical Education*.
- Payne, V. G., & Isaacs, L. D. (2017). *Human Motor Development: A Lifespan Approach*.