

## PENGARUH PERMAINAN TAMAN LEMPAR TERHADAP MOTIVASI BELAJAR ANAK

Muhammad Damarjati Kurniawan<sup>1</sup>, Tedi Supriyadi<sup>2</sup>, Anin Rukmana<sup>3</sup>  
Universitas Pendidikan Indonesia<sup>1,2,3</sup>  
tedisupriyadi@upi.edu<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian ini di bertujuan untuk mengetahui pembelajaran permainan taman lempar terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani. Peneliti mengambil sampel 22 siswa sekolah dasar kelas V dan VI. Penelitian ini menggunakan jenis kuantitatif dengan metode experimental dengan design One-Group Prettest posttest. Pengambilan data penelitian ini menggunakan angket motivasi kepada siswa dan juga aplikasi statistik untuk mendapatkan hasil akhir. Pada awal tes motivasi belajar siswa masih banyak terdapat siswa yang kurang motivasi ,ketika di berikan treatment siswa melakukan permainan dengan baik dan lancar. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat peningkatan sebesar 33,5% pada motivasi belajar pada anak. Simpulan, ada pengaruh permainan Taman Lempar terhadap motivasi belajar anak

Kata Kunci: Lempar, Motivasi, Pendidikan Jasmani

### ABSTRACT

*This research aims to determine the learning of the throwing park game motivation to learn physical education. Researchers took a sample of 22 elementary school students in grades V and VI. This research uses a quantitative type with an experimental method with a One-Group pretest posttest design. This research data collection used motivational questionnaires for students and statistical applications to obtain final results. At the beginning of the student learning motivation test, many students still lacked motivation; when given treatment, the students played the game well and smoothly. The results of this research were that there was an increase of 33.5% in children's learning motivation. In conclusion, the Taman Throwing game influences children's learning motivation.*

*Keywords: Physical Education, Motivation, Throwing*

### PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani adalah cara yang efektif untuk mengajar siswa. Ini meningkatkan keterampilan motorik dan kemampuan fisik (Iswanto & Widayati, 2021). Selain itu dalam jurnal Kurniawan (2015), pendidikan adalah upaya sadar dan terencana untuk menciptakan lingkungan dan proses pembelajaran di mana siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki keagamaan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, dan keterampilan yang diperlukan untuk diri mereka sendiri dan masyarakat. Oleh karena itu, sangat penting bagi semua orang untuk belajar. Pendidikan di sekolah dasar adalah jenjang pendidikan formal pertama yang akan menentukan bagaimana potensi siswa akan berkembang (Wuryandani et al., 2014) . Dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar masih banyak terdapat siswa yang malas dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Mereka berfikir bahwa Pendidikan jasmani hanya mendapatkan lelahnya saja .Kurangnya semangat belajar dalam diri sendiri menyebabkan pembelajaran Pendidikan jasmani

sekolah dasar tidak efektif. Menurut Kurniawan, (2015), seberapa kuat semangat seseorang didasarkan pada motivasi yang dia peroleh. Dalam jurnal Nisa dan Sujarwo, (2020), motivasi adalah dorongan dan kekuatan seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. (Sukirman, 2011). Kurangnya motivasi pada diri sendiri membuat siswa tidak mendapatkan acuan untuk melakukan pembelajaran dengan giat. Sehingga pembelajaran pendidikan jasmani yang siswa lakukan di sekolah tidak akan mencapai tujuan belajar. Untuk mengatasi hal itu di butuhkan peningkatan motivasi siswa belajar yang baik agar pembelajaran Pendidikan jasmani pada sekolah dasar dapat efektif sehingga dapat tercapainya tujuan belajar. Oleh karena itu penelitian tentang permainan taman lempar terhadap motivasi siswa belajar menjadi penting mengingat motivasi belajar siswa masih kurang. Menurut Mudzakir (2020) dalam jurnalnya permainan tradisional ini bisa membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Dan di dalam jurnal Ansori, (2020), yaitu permainan sirkuit dapat meningkatkan motivasi belajar.

Dalam melakukan penelitian permainan taman lempar terhadap motivasi belajar pada siswa terdapat beberapa penelitian relevan seperti, dalam Mudzakir, (2020), yang melakukan penelitian tentang bagaimana permainan olahraga tradisional memengaruhi keinginan siswa untuk belajar penjas di sekolah dasar. Sampelnya terdiri dari 25 siswa di kelas 5 SD, dan metode eksperimen yang digunakan adalah metode pretest-posttest satu grup. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat meningkatkan keinginan siswa untuk belajar, khususnya tentang pembelajaran penjas. Kemudian Dalam jurnal Lestari et al., (2019), penelitian tentang bagaimana permainan lempar karet tradisional memengaruhi keinginan siswa untuk belajar matematika di kelas 2 SD. Hasilnya menunjukkan bahwa permainan tersebut meningkatkan keinginan siswa untuk belajar matematika menjadi rata-rata 86,67% setelah melakukan permainan karet. Dan dari jurnal Nadhifah et al., (2021), melakukan penelitian yang menganalisis bagaimana pola asuh orangtua mempengaruhi belajar anak. Untuk setiap tahapan penelitian, peneliti membuat angket dan menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Selain itu, penelitian, yang berjudul Peran orang tua terhadap dorongan untuk belajar anak di rumah, menemukan bahwa orang tua dapat memainkan peran penting dalam perkembangan belajar anak dengan memberikan perawatan yang sesuai dengan perkembangan anak mereka.

Mengenai penelitian sebelumnya, dalam Mudzakir, (2020), melakukan penelitian yang lebih mengarah kepada permainan tradisional terhadap motivasi belajar anak pendidikan dan belum mendalami tentang permainan taman lempar yang menuju kepada motivasi belajar anak. Lestari et al., (2019), melakukan studi tentang permainan tradisional lempar karet terhadap motivasi belajar siswa pada kelas 2 SD dan belum meneliti tentang permainan taman lempar. Nadhifah et al., (2021), melakukan penelitian tentang analisis peran pola asuh orangtua terhadap motivasi belajar anak dan belum juga mendeskripsikan tentang taman lempar. Menanggapi penelitian sebelumnya itu penelitian ini di fokuskan pada permainan taman lempar terhadap motivasi belajar anak di sekolah dasar.

## **KAJIAN TEORI**

Didalam Jurnal Iyakrus, (2019), Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi siswa dengan lingkungan mereka yang dikelola melalui aktivitas jasmani yang sistematis yang bertujuan untuk membangun manusia seutuhnya. Untuk mempersiapkan anak untuk berbagai jenis olahraga yang diminati siswa, penting

untuk menanamkan pola gerak pada usia dini, terutama di sekolah. Pada penelitian ini di berikan treatment berupa permainan taman lempar. Permainan taman lempar merupakan sebuah latihan lempar yang di lakukan dengan membentuk beberapa pos latihan lempar dan setiap pos memiliki latihan lempar yang berbeda. Pos pertama yaitu lempar tangkap bola saling berhadapan, pos kedua yaitu melempar tangkap bola dengan membentuk pola segitiga, post ketiga yaitu melempar bola kearah target lingkaran sebuah ember, dan pos keempat yaitu melakukan lempar tangkap pada tembok. Permainan ini di lakukan dengan membuat 4 kelompok, setiap kelompok akan bergantian menempati setiap pos dan melakukan permainan lempar yang berbeda. Pada permainan taman lempar ini terdapat kegiatan melempar dan menangkap bola. Media yang di gunakan untuk permainan taman lempar merupakan bola kasti. Menurut Maghfuroh, (2020), Permainan melempar dan menangkap bola memiliki potensi untuk meningkatkan motorik kasar anak.

Permainan ini juga dapat meningkatkan semua aspek pertumbuhan dan perkembangan mereka. Melempar adalah suatu gerakan yang menyalurkan tenaga pada suatu benda yang menghasilkan daya pada benda tersebut dengan memiliki kekuatan ke depan atau ke atas. Gerakan dasar melempar juga merupakan bagian dari materi yang diajarkan di mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar (Yusmawati,et all 2020). Sedangkan menangkap merupakan menerima bola mengikuti arah jalannya bola dari pelempar bola dengan mengontrol bola dengan tangan. Didalam Jurnal (Larasati 2020) menurut Satyaning Dharma menjelaskan Permainan lempar tangkap bola memiliki banyak manfaat, seperti mengajarkan anak-anak untuk bekerja sama dan patuh pada aturan (hukum), menjaga kekompakan, meningkatkan rasa persaudaraan, menjaga kesehatan dan kebugaran, mengajarkan mereka untuk mengendalikan keegoisan mereka, dan menumbuhkan rasa saling menghargai.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis metode eksperimen yang disebut "design pra-eksperimen", yaitu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan (perlakuan). Penelitian ini menggunakan desain *One Grub post-test pretest*. lalu sejalan dengan itu metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan“. Pemberian treatment selama 3 kali seminggu sebanyak 12 pertemuan. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif. Alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, dan menyelidiki topik penelitian merupakan instrumen penelitian. Instrumen yang di gunakan peneliti pada penelitian ini berupa angket motivasi penelitian untuk mendapatkan penilaian motivasi belajar pendidikan jasmani anak.

Adapun Kisi-Kisi anget belajar pendidikan jasmani

Tabel 1  
Kisi – Kisi Anget Belajar Pendidikan Jasmani

Variabel	Sub Variabel	Indikator	Sub indicator	Nomor item
Motivasi siswa kelas		a. Kesehatan	1. Menjaga kebugaran tubuh	1, 2, 3,
			2. Mengoptimal kan fungsi	4, 5

mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani	Faktor intrinsik	b. Perhatian	organ 1. Memperhatikan guru penjas saat dijelaskan 2. Konsentrasi saat menerima pelajaran	6, 7, 8,  9, 10, 11
		c. Minat	1. Pelajarannya menarik 2. Sesuai dengan cita-cita	12, 13,  14, 15
		d. Bakat	1. Memiliki kemampuan dibidang olahraga 2. Mengembangkan bakatnya	16, 17,  18,19
	Faktor ekstrinsik	a. Metode mengajar	1. Bervariasi 2. Mudah diterima siswa	20,21, 22,23
		b. Alat pelajaran	1. Inovasi 2. Modern	24,25,26 27, 28,29
		c. Kondisi Lingkungan	1. Keluarga 2. Teman dekat 3. Lokasi sekolah	30, 31,32, 33,34
Jumlah			34	

Populasi dalam penelitian ini pada siswa di SDN Cinarengta, Sumedang dengan mengambil siswa sebanyak 22 yang terdiri dari 13 laki-laki dan 9 perempuan siswa dari kelas V dan VI. Populasi adalah area di mana sesuatu yang sedang dipelajari karakteristiknya dianggap generalisasi atau keseluruhan. Sampel adalah bagian dari populasi, sehingga merupakan sebagian dari keseluruhan objek yang akan diteliti atau dievaluasi yang memiliki ciri-ciri tertentu populasi. Peneliti menggunakan Teknik Purposive sampling. Teknik Purposive sampling adalah suatu teknik penentuan dan pengambilan sampel yang ditentukan oleh peneliti dengan pertimbangan tertentu.

#### **Analisis statistik.**

Pada analisis data statistik kuantitatif peneliti menggunakan terlebih dahulu validitas. Uji validitas adalah salah satu langkah yang dilakukan untuk menguji terhadap isi (content) dari sebuah instrument, tujuan dari uji validitas yaitu untuk mengukur ketepatan instrument yang akan dipergunakan dalam sebuah penelitian penelitian Kemudian uji normalitas adalah sebuah uji yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai sebaran data pada sebuah kelompok data atau variabel, apakah sebaran data tersebut berdistribusi normal ataukah tidak. Kemudian Uji N-Gain untuk menentukan efektifitas treatment yang di berikan. Setiap uji statistic menggunakan aplikasi SPSS Statistik.

## HASIL PENELITIAN

Tabel 1 Uji Normalitas  
Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.154	22	.189	.921	22	.081
POSTTEST	.092	22	.200*	.955	22	.399

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Pada tabel di atas terdapat uji normalitas untuk menentukan distribusi normal atau tidak normalnya data. Uji atau tes normalitas digunakan untuk menganalisis data penelitian. Tes normalitas menguji data penelitian untuk menentukan apakah normal atau tidak. Pada pengujian kali ini peneliti menggunakan uji normalitas Shapiro wilk di gunakan ketika sampel yang di gunakan di bawah 50. Pada tabel tersebut ditentukan bahwa nilai Shapiro yaitu pada pretest 0,081 dan pada posttest 0,399 yang berarti data tersebut  $>0,05$  maka kedua data tersebut berdistribusi normal.

Tabel 2  
Uji Paired Samples Test

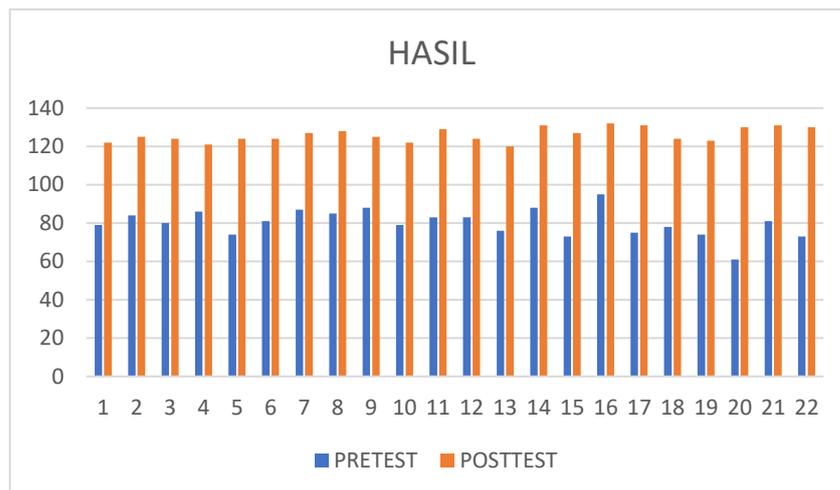
		Paired Samples Test							
		Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Lower	Upper			
Pair 1	PRETEST - POSTTEST	-45.95455	7.79791	1.66252	-49.41194	-42.49715	-27.642	21	.000

Nilai sig paired samples test  $<0,05$  yaitu sebesar 0,000. Hasil ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh permainan taman lempar terhadap motivasi belajar pendidikan jasmani.

Tabel 3 Uji N Gain  
Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	22	.70	.92	.8212	.06618
Ngain_Persen	22	70.00	92.00	82.1231	6.61815
Valid N (listwise)	22				

Pada tabel di atas di dapatkan mean atau rata rata N-Gain persen sebesar 82,12% yang berarti  $82,12\% > 76\%$  bahwa dapat di nyatakan bahwa perlakuan yang di lakukan efektif. Dan di peroleh nilai mean/rata-rata N-Gain Score sebesar 0,82 yang terdapat pada  $0,82 > 0,7$  bahwa dapat di nyatakan treatment yang dilakukan memperoleh efektifitas “tinggi”.



Gambar 2 nilai rata – rata pre dan post test

Pada Diagram batang di atas terdapat peningkatan nilai dari pretest ke posttest. Nilai rata-rata dari pretest yaitu 2,35 dan nilai posttest yang di peroleh yaitu 3,70, dan memiliki presentase pretest 58,75% dan posttest memiliki presentase 92,5%. Terdapat peningkatan yang signifikan pada penelitian ini yaitu sebesar 33,75%.

## PEMBAHASAN

Menurut (Iyakrus, 2019) Pendidikan jasmani adalah proses pendidikan yang melibatkan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan yang dikelola melalui aktivitas jasmani secara sistematis menuju pembentukan manusia seutuhnya. Didalam jurnal (Rahman, 2021) pendidikan jasmani dianggap penting sebab pendidikan jasmani bertujuan untuk membantu siswa mengembangkan harga diri yang positif melalui peningkatan kepercayaan fisik, kesuksesan individu, bagaimanapun sederhana, dan kepemimpinan (Penney dkk, 2005:189). Pembelajaran pendidikan jasmani tidak akan berjalan sesuai tujuan ketika motivasi anak pada pembelajaran pendidikan jasmani kurang baik. Menurut (Rahman, 2021) Motivasi menjadi dasar bagi siswa untuk dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal, dimana hasil belajar selanjutnya akan digunakan sebagai dasar penentuan pencapaian kompetensi yang diharapkan. Maka dari itu motivasi belajar pendidikan jasmani anak harus di tingkatkan agar tujuan pembelajaran terlaksana.

Jika di lihat motivasi belajar pada pretest yang di lakukan pada siswa pada SDN Cinarengta Kabupaten Sumedang tersebut, masih banyak terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar pendidikan jasmani yang kurang, sehingga pembelajaran pendidikan jasmani tidak mencapai tujuan belajar. Kemudian peneliti memberikan sebuah treatment taman lempar, Taman lempar adalah sebuah latihan lempar yang di lakukan dengan membentuk beberapa pos latihan lempar dan setiap post memiliki latihan lempar yang berbeda. Pos pertama yaitu lempar tangkap bola saling berhadapan, pos kedua yaitu melempar tangkap bola dengan membentuk pola segitiga, post ketiga yaitu melempar bola kearah target lingkaran sebuah ember, dan pos keempat yaitu melakukan lempar tangkap pada tembok. Menurut (Margono, 2017) Permainan lempar tangkap bola merupakan permainan yang dilakukan secara berpasangan dengan melempar dan menangkap bola secara bergantian. Permainan ini bertujuan untuk melatih koordinasi gerak manipulatif antara mata, tangan, dan kaki, sehingga dapat meningkatkan keterampilan koordinasi gerakanya. Ketika di berikan treatment permainan taman lempar

pada siswa, mereka menjalankan secara antusias berbagai permainan taman lempar tersebut. Kemudian di berikan test akhir yaitu post test dan hasil yang di dapatkan yaitu terdapat peningkatan motivasi belajar pendidikan jasmani yang signifikan pada siswa.

## SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang di lakukan dapat di simpulkan bahwa perlakuan permainan taman lempar terhadap motivasi belajar siswa khususnya pendidikan jasmani memperoleh peningkatan motivasi belajar pendidikan jasmani . Dilihat dari nilai N-Gain Score sebesar 0,82 yang terdapat pada  $0,82 < 0,7$  bahwa dapat di nyatakan treatment yang dilakukan memperoleh efektifitas “tinggi”. Sedangkan Nilai N-Gain persen sebesar 82,12% yang berarti di antara  $>76\%$  bahwa dapat di nyatakan bahwa perlakuan yang di lakukan efektif. Dan juga mendapatkan nilai rata-rata pretest 2,35 serta nilai rata-rata posttest yaitu 3,70, dan memiliki presentase pretest 58,75% dan posttest memiliki presentase 92,5%. Terdapat peningkatan yang signifikan pada penelitian ini yaitu sebesar 33,75%.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ansori, S. (2020). Pengaruh Permainan Sirkuit Terhadap Motivasi Belajar Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan Siswa Disabilitas Rungu. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 479–482.
- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>
- Iyakrus, I. (2019). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius : Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*, 7(2), 1–6. <https://doi.org/10.36706/altius.v7i2.8110>
- Kurniawan, M. I. (2015). Tri Pusat Pendidikan Sebagai Sarana Pendidikan Karakter Anak Sekolah Dasar. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41–49. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v4i1.71>
- Larasati Nur Indah Prawesti. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Usia Dini Melalui Bermain Lempar Tangkap Bola. *JoEE: Journal of Earlychildhood Education*, 1(1), 16–22. <https://doi.org/10.54438/joee.v1i1.118>
- Maghfuroh, L. (2020). Pengaruh Permainan Melempar dan Menangkap Bola terhadap Perkembangan Motorik Kasar pada Anak Pra Sekolah. *Jurnal Kebidanan Dan Keperawatan Aisyiyah*, 16(1), 07–18. <https://doi.org/10.31101/jkk.532>
- Margono, (2004: 155). (2017). Pengaruh Modifikasi Permainan Lempar Tangkap Bola Terhadap Koordinasi Gerak Manipulatif Anak Tunagrahita. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(3), 35–39.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Nadhifah, I., Kanzunudin, M., & Khamdun, K. (2021). Analisis Peran Pola Asuh Orangtua Terhadap Motivasi Belajar Anak. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 7(1), 91–96. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.852>
- Nisa, K., & Sujarwo, S. (2020). Efektivitas Komunikasi Guru terhadap Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1), 229. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i1.534>

- Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*.  
<https://ejournal.pps.ung.ac.id/index.php/PSNPD/article/view/1076/773>
- Wuryandani, W., Maftuh, B., . S., & Budimansyah, D. (2014). Pendidikan Karakter Disiplin Di Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 2(2), 286–295.  
<https://doi.org/10.21831/cp.v2i2.2168>
- Yusmawati, Y., Rihatno, T., & Rismawanti, R. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Melempar Dengan Media Audio Visual Pada Siswa Kelas Iii Sdn 03 Jelambar Baru Jakarta Barat. *Jurnal Segar*, 8(2), 80–89.  
<https://doi.org/10.21009/segar/0802.04>