

**MENINGKATKAN MOTIVASI SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
KOMPETISI KELOMPOK DALAM PEMBELAJARAN ATLETIK DENGAN
MENGUNAKAN PERMAINAN SIRKUIT FORMULA 1**

Muhammad Bintang Afrillan¹, Anggi Setia Lengkana², Tedi Supriyadi³
Universitas Pendidikan Indonesia^{1,2,3}
bintangafri1lan612@upi.edu¹

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar PJOK dalam cabang olahraga Atletik pada permainan formula 1 pada siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin melalui penggunaan model pembelajaran modifikasi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, diawali dengan pra siklus lalu di setiap siklus terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Teknik pengumpulan menggunakan lembar format observasi penilaian motivasi belajar siswa dan format penilaian keterampilan siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode campuran (*mixed method*) yang didalamnya mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Simpulan, melalui modifikasi bola dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran atletik menggunakan permainan sirkuit formula 1 melalui model pembelajaran kompetisi kelompok pada siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin

Kata Kunci: atletik, kompetisi, model pembelajaran, motivasi

ABSTRACT

This research aims to increase motivation to learn PJOK in athletics in the Formula 1 game among fifth-grade students at SDIP Ummul Mukminin through the use of a modified learning model. This research uses the classroom action research (PTK) method. This research was carried out in two cycles, starting with a pre-cycle and then each cycle consisting of planning, action, observation, and reflection. The subjects of this research were class V students at SDIP Ummul Mukminin for the 2023/2024 academic year with a total of 22 students consisting of 11 boys and 11 girls. The collection technique uses an observation format sheet for assessing student learning motivation and a format for assessing student skills. The data analysis technique used in this research is a mixed method which includes quantitative and qualitative data. In conclusion, modifying the ball can increase student learning motivation and student learning outcomes in athletic learning using the Formula 1 circuit game through a group competition learning model for class V students at SDIP Ummul Mukminin.

Keywords: athletics, competition, learning model motivation

PENDAHULUAN

Pembelajaran pendidikan jasmani merupakan salah satu cara untuk mencapai tujuan pendidikan secara keseluruhan. Namun, banyak tujuan yang tidak tercapai setelah pembelajaran dilakukan. Putra Agung (2015), menjelaskan bahwa salah satu faktor yang menyebabkan proses pembelajaran tidak berjalan dengan baik adalah kurang terampilnya guru penjas dalam memilih dan menentukan model pembelajaran. Akibatnya, proses

pembelajaran sering kali berlangsung dalam lingkungan yang tidak nyaman dan tidak menarik.

Ada banyak hal yang menyebabkan siswa kurang tertarik atau kurang termotivasi untuk belajar penjas, salah satunya adalah penyajian aktivitas penjas yang kurang menarik oleh guru. Hal ini tentunya memerlukan tinjauan ulang terkait proses dalam pengajaran pendidikan jasmani. Harus diingat bahwa kekurangan variasi dalam setiap aktivitas dapat menyebabkan siswa kebosanan atau kejenuhan, dan pada akhirnya akan menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik. Sangat penting untuk menciptakan dan menyajikan aktivitas penjas dalam lingkungan yang lebih menyenangkan karena minat dan motivasi siswa terhadap olahraga permainan sangat besar. Dengan memodifikasi peralatan maupun tempat, guru sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan siswa yang sehat secara fisik dan mental serta sadar akan pentingnya berolahraga, yang nantinya akan berdampak positif pada lingkungan mereka (Putra Agung, 2015).

Motivasi belajar pada siswa sekolah dasar berbeda pada setiap individunya, ada siswa yang memiliki sifat motivasi intrinsik yang dimana kemauan belajarnya lebih kuat dan tidak tergantung pada faktor di luar dirinya. Adapun sebaliknya siswa yang memiliki motivasi ekstrinsik memiliki kemauan belajar yang sangat tergantung pada kondisi di luar dirinya (Firdaus et al., 2020). Namun demikian, di dalam motivasi ekstrinsik inilah yang banyak terjadi, terutama pada anak usia SD dalam proses belajar. Salah satu motivasi ekstrinsik yang banyak dialami atau dimiliki siswa SD adalah motivasi untuk berkompetisi, baik yang individu atau kelompok, dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar (Firdaus et al., 2020). Karena terkadang jika ada saingan, siswa akan menjadi lebih bersemangat dalam mencapai hasil yang terbaik. Hal demikian, siswa SD harus memiliki tujuan agar mereka bersemangat melakukan pembelajaran, begitupun dalam hal olahraga, karena jika tidak, anak akan malas dan mengikuti pembelajaran hanya karena menginginkan absen kehadiran dan nilai. Tujuan setiap individu dalam kegiatan olahraga adalah untuk meningkatkan performa mereka, dalam proses ini individu menunjukkan berbagai macam perilaku baik secara fisik maupun psikologis untuk mencapai tujuan mereka (Toktas & Bas, 2019). Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan perhatian pada masalah yang telah dikemukakan di atas, perlu dicari metode atau strategi baru dalam peningkatan kreativitas belajar siswa yang akan berdampak sangat baik bagi peningkatan hasil belajar. Yaitu suatu metode yang dapat membawa siswa ke dalam suasana yang menyenangkan sangat diperlukan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu metode yang dapat diterapkan adalah metode kompetisi kelompok.

Penelitian yang dilakukan oleh Toktas & Bas (2019), dari Turki melakukan studi tentang hubungan antara tingkat kepercayaan diri dan motivasi siswa SMA yang berpartisipasi dalam kompetisi olahraga di sekolah. Dengan menggunakan berbagai variabel demografis (jenis kelamin, tipe sekolah, usia olahraga, cabang olahraga, dan kategori olahraga), menggunakan model survey dalam metode penelitian deskriptif, dan pendekatan kuantitatif, melibatkan 856 atlet, 39% siswa perempuan dan 61% siswa laki laki. Kemudian Liu & Lipowski (2021) dari Cina melakukan studi evaluasi dampak terhadap motivasi dan kinerja belajar di perguruan tinggi, dengan menggunakan model pendekatan eksperimental, melibatkan 150 mahasiswa yang di bagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok control. Kemudian Erdmann (2021), dari Amerika Serikat melakukan penelitian untuk mengkaji pengaruh motivasi siswa di dalam kelas dan partisipasi olahraga terhadap keberhasilan akademik, dengan menggunakan pendekatan kuantitatif. Dan Semakur (2020), melakukan penelitian serupa dengan model

pembelajaran yang berdeda, dalam jurnal yang berjudul Pendekatan Bermain Dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk meningkatkan motivasi belajar gerak dasar lari pada siswa kelas V SD Katolik 041 Talibura, melakukan penelitian dengan model pendekatan bermain dan memodifikasi permainan dengan tujuan meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelaran atletik nomor lari jarak pendek

Menanggapi studi sebelumnya, dalam penelitian Toktas & Bas (2019), mengeksplorasi cabor yang di lomba kan dan mengambil sampel di tingkat atlit dari beberapa sekolah. Kemudian penelitian Liu & Lipowski (2021) berfokus studi terhadap mahasiswa dan tidak mengukur seberapa efektifnya pengaruh hasil data nya. Selanjutnya Erdmann & Erdmann (2021), belum mengeksplorasi olahraga tertentu, hanya dalam ranah motivasi kelas terhadap olahraga. Dan penelitian Semakur (2020), dengan model pembelajaran modifikasi permainan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, yang berfokus pada motivasi intrinsik saja. Oleh karena itu penelitian ini di buat untuk mengetahui peningkatan motivasi ekstrinsik belajar pada siswa agar siswa termotivasi secara sukarela dan berambisi karena dorongan dari luar, hal itu membuat siswa tidak tertekan dalam melakukan pembelajaran, dengan model pembelajaran kompetisi siswa akan lebih semangat dan berambisi untuk unggul.

KAJIAN TEORI

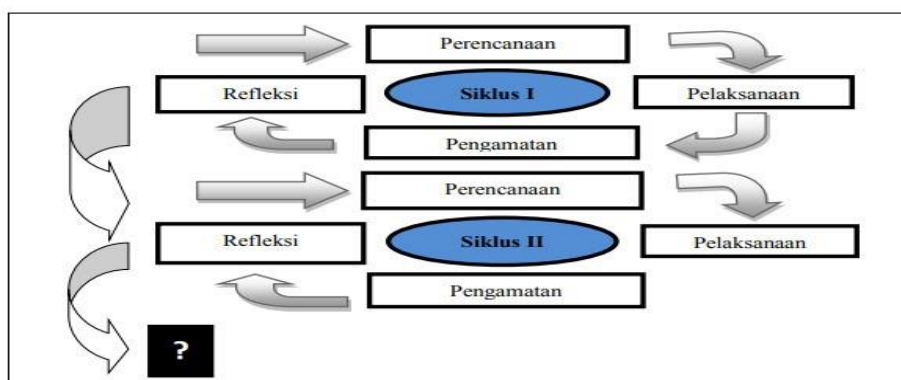
Menurut Kusiah (2020), model pembelajaran kompetisi kelompok adalah metode yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat belajar siswa pada sebuah mata pelajaran. Dalam ilmu pendidikan, metode kompetisi merupakan metode yang efektif dalam proses belajar-mengajar (Baehaqi, 2020). Oleh karena itu penelitian meningkatkan motivasi belajar melalui model pembelajaran kompetisi ini di perlukan untuk menciptakan suasana yang menyenangkan tetapi tidak menghilangkan keseriusan dalam proses pembelajaran, maka di adakan persaingan yang positif di dalam nya agar siswa terpacu untuk unggul dalam pembelajaran.

Model pembelajaran atletik adalah salah satu jenis model pembelajaran PJOK yang mana model pembelajarannya mencakup unsur gerak seperti jalan, lari, lompat, dan lempar (Widyowati, 2021). Tujuan pembelajaran atletik yang diselenggarakan di persekolahan antara lain adalah untuk: pemenuhan minat untuk bergerak; pengenalan dasar-dasar gerak atletik dalam bentuk permainan; merangsang pertumbuhan dan perkembangan jasmani (bertambahnya tinggi dan berat badan yang harmonis) serta perkembangan gerak; dan meningkatkan kesehatan serta kesegaran jasmani; membantu merehabilitasi kelainan gerak pada usia dini; menghindari rasa kebosanan; membantu menanamkan rasa disiplin, kerjasama, kejujuran, mengenal akan peraturan dan norma-norma lainnya; menangkal pengaruh buruk yang datangnya dari luar (Sobarna, 2016).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat persoalan bahwa diperlukan cara yang dapat meningkatkan motivasi belajar. Untuk mengatasi hal tersebut perlu adanya modifikasi model pembelajaran. Dengan memodifikasi model belajar yang digunakan dalam proses pembelajaran atletik melalui permainan formula 1, diharapkan dapat mengurangi rasa takut dan malas pada siswa, sehingga meningkatkan antusiasme dan motivasi siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin dalam belajar Atletik, khususnya pada permainan formula 1. Pertanyaan penelitian: Bagaimana meningkatkan motivasi siswa melalui model pembelajaran kompetisi kelompok pada permainan formula 1 dalam cabor atletik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan merupakan desain populer yang banyak digunakan dalam penelitian pedagogi. Selain alasan tersebut, penelitian tindakan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk menemukan upaya baru untuk melakukan perubahan yang sesuai dengan kondisi dan kebutuhan, karena permasalahan yang dilatar belakangi oleh interaksi dengan orang lain diantaranya adalah naik turunnya tingkat kepercayaan diri dan motivasi belajar seseorang. Aspek paling khas dari desain ini adalah perbaikan dapat dilakukan oleh pemecah masalah. Hal ini sejalan dengan permasalahan guru pendidikan jasmani dalam pengembangan karakter kebangsaan pada siswa memerlukan penyelesaian yang intensif dalam proses pembelajarannya, mengingat pengembangan karakter siswa merupakan syarat kurikulum yang berlaku di Indonesia serta program pemerintah dalam penguatan pendidikan karakter yang harus di penuhi. Model yang digunakan dalam PTK ini adalah model Kemmis dan McTaggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi dimana komponen tindakan dan pengamatan dijadikan sebagai satu kesatuan karena implementasi antara keduanya merupakan kegiatan yang tidak terpisahkan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak dua siklus dengan setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.



Gambar 1. Desain PTK Model Kemmis dan McTaggart

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin Kecamatan Katapang Kabupaten Bandung tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah 22 siswa yang terdiri dari 11 orang laki-laki dan 11 orang perempuan. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Instrumen Penilaian Kemampuan Guru (IPKG), format penilaian motivasi belajar siswa.

Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Tanujaya, 2017). Pengumpulan data dilaksanakan pada tahap pelaksanaan dan pengamatan dengan menggunakan lembar format observasi penilaian motivasi belajar siswa dan format penilaian keterampilan siswa. Adapun teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan analisis data campuran (*mixed method*) dimana didalamnya mencakup data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif berupa hasil observasi motivasi belajar atletik pada permainan formula 1. Dan data kualitatif berupa penjabaran dari hasil data kuantitatif. Dalam penelitian ini target peningkatan motivasi belajar siswa sebesar 80%.

HASIL PENELITIAN

Pra Siklus

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, peneliti terlebih dahulu melakukan observasi atau pengamatan awal terhadap pelaksanaan pembelajaran pada siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin tahun ajaran 2023/2024 yang dilaksanakan pada tanggal 29 Januari 2024. Peneliti melakukan observasi awal pra siklus untuk mengidentifikasi permasalahan yang timbul pada saat proses pembelajaran olahraga di kelas 5 SDIP Ummul Mukminin. Sebelum dilakukan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan teknik demonstrasi. Observasi dilaksanakan dengan memperhatikan guru mengajar, keaktifan siswa dan hasil motivasi belajar atletik siswa. Temuan awal hasil belajar siswa pada rencana pembelajaran dapat dilihat pada tabel dibawah ini

Tabel 1.
Hasil observasi motivasi belajar siswa pra siklus

No	Nama	Indikator Motivasi				Total	Keterangan
		Attention	Relevance	Confidence	Satisfaction		
1.	Siswa 1	55%	56,2%	50%	50%	48,5%	Tidak Tercapai
2.	Siswa 2	45%	50%	43,7%	43,7%	45,5%	Tidak Tercapai
3.	Siswa 3	50%	43,7%	37,5%	50%	45,5%	Tidak Tercapai
4.	Siswa 4	55%	37,5%	43,7%	43,7%	45,5%	Tidak Tercapai
5.	Siswa 5	45%	43,7%	43,7%	50%	45,5%	Tidak Tercapai
6.	Siswa 6	45%	37,5%	31,25%	50%	42,6%	Tidak Tercapai
7.	Siswa 7	50%	37,5%	31,25%	31,25%	38,2%	Tidak Tercapai
8.	Siswa 8	40%	37,5%	31,25%	50%	41,1%	Tidak Tercapai
9.	Siswa 9	50%	43,7%	31,25%	50%	42,6%	Tidak Tercapai
10.	Siswa 10	40%	43,7%	31,25%	50%	41,1%	Tidak Tercapai
11.	Siswa 11	50%	50%	50%	50%	50%	Tidak Tercapai
12.	Siswa 12	50%	50%	31,25%	50%	45,5%	Tidak Tercapai
13.	Siswa 13	50%	37,5%	37,5%	50%	45,5%	Tidak Tercapai
14.	Siswa 14	50%	43,7%	37,5%	50%	44,1%	Tidak Tercapai
15.	Siswa 15	55%	37,5%	31,25%	50%	44,1%	Tidak Tercapai
16.	Siswa 16	50%	31,25%	31,25%	50%	38,2%	Tidak Tercapai
17.	Siswa 17	55%	31,25%	31,25%	50%	42,6%	Tidak Tercapai
18.	Siswa 18	50%	50%	31,25%	50%	45,5%	Tidak Tercapai
19.	Siswa 19	50%	31,25%	37,5%	50%	42,6%	Tidak Tercapai
20.	Siswa 20	45%	31,25%	31,25%	50%	39,7%	Tidak Tercapai
21.	Siswa 21	55%	31,25%	50%	50%	47%	Tidak Tercapai
22.	Siswa 22	43,7%	50%	31,25%	50%	41,1%	Tidak Tercapai
Jumlah		47,9%	40%	36,9%	53,9%	42,4%	Tidak Tercapai

Berdasarkan hasil penelitian pada pra siklus ini dapat disimpulkan bahwa dari seluruh siswa yang ada di kelas V sebanyak 22 siswa baru mencapai 42,4% rata – rata motivasi belajar. Hal ini masih kurang dan masih belum mencapai target yang di inginkan penulis. Pembelajaran di pra siklus ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal para siswa dalam motivasi nya pada pembelajaran PJOK melalui materi cabang olahraga atletik dengan tindakan mengenal permainan sirkuit formula 1 yang terdiri dari beberapa aspek gerak, seperti lari, lompat, dan satu gerakan senam lantai yaitu roll depan.

Siklus I

Penelitian tindakan kelas siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 12 Februari 2024. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus I dapat disimpulkan bahwa siklus ini mengalami peningkatan sebesar 28,7%, dari semula pada pra siklus 42,4% meningkat

menjadi 71,1%. Namun demikian, hanya satu siswa yang mencapai target, untuk mencapai target peningkatan motivasi belajar seluruh siswa sebesar 80%, hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari siklus I ini belum mencapai target yang diinginkan peneliti. Hasil observasi motivasi siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 2.
Hasil observasi motivasi belajar siswa siklus I

No	Nama	Indikator Motivasi				Total	Keterangan
		Attention	Relevance	Confidence	Satisfaction		
1.	Siswa 1	70%	68,7%	75%	75%	73,5%	Tidak Tercapai
2.	Siswa 2	65%	68,7%	68,7%	68,7%	67,6%	Tidak Tercapai
3.	Siswa 3	80%	81,2%	75%	75%	77,9%	Tidak Tercapai
4.	Siswa 4	75%	62,5%	75%	68,7%	70,5%	Tidak Tercapai
5.	Siswa 5	75%	62,5%	68,7%	75%	70,5%	Tidak Tercapai
6.	Siswa 6	70%	56,2%	56,2%	62,5%	61,7%	Tidak Tercapai
7.	Siswa 7	75%	62,5%	56,2%	56,2%	63,2%	Tidak Tercapai
8.	Siswa 8	90%	75%	75%	87,5%	82,3%	Tercapai
9.	Siswa 9	65%	75%	68,7%	75%	70,5%	Tidak Tercapai
10.	Siswa 10	75%	56,2%	68,7%	75%	69,1%	Tidak Tercapai
11.	Siswa 11	80%	68,7%	62,5%	75%	72%	Tidak Tercapai
12.	Siswa 12	70%	68,7%	68,7%	75%	70,5%	Tidak Tercapai
13.	Siswa 13	75%	62,5%	75%	75%	72%	Tidak Tercapai
14.	Siswa 14	75%	62,5%	62,5%	75%	69,1%	Tidak Tercapai
15.	Siswa 15	75%	62,5%	75%	75%	72%	Tidak Tercapai
16.	Siswa 16	75%	62,5%	68,7%	75%	70,5%	Tidak Tercapai
17.	Siswa 17	70%	62,5%	68,7%	75%	69,1%	Tidak Tercapai
18.	Siswa 18	70%	75%	75%	75%	73,6%	Tidak Tercapai
19.	Siswa 19	75%	75%	75%	75%	75%	Tidak Tercapai
20.	Siswa 20	75%	75%	68,7%	75%	73,5%	Tidak Tercapai
21.	Siswa 21	65%	75%	62,7%	75%	69,1%	Tidak Tercapai
22.	Siswa 22	75,7%	75%	66,2%	75%	70,5%	Tidak Tercapai
Jumlah		73,8%	68,4%	68,4%	73,5%	71,1%	Tidak Tercapai

Pembelajaran di siklus I lebih baik dari kondisi awal atau pada penelitian pra siklus. Hal ini karena adanya perubahan tindakan terhadap metode belajar siswa, dengan menggunakan model kompetisi kelompok. Dalam model pembelajaran kompetisi kelompok ini, siswa di instruksikan membuat 7 kelompok dengan anggota 3 orang siswa per kelompok dan ada satu kelompok yang beranggotakan 4 orang siswa, di pilih secara acak atau bebas sesuai keinginan siswa. Siswa di instruksikan mencoba sirkuit formula 1 dengan cara estafet, di hitung waktu tercepat dari setiap kelompok dan berlomba atau berkompetisi. Namun demikian, hasil ini belum mencapai target yang diinginkan peneliti. Oleh karena itu peneliti bersama dengan kolaborator melakukan refleksi apa saja yang harus diperbaiki dari siklus I ini. Penelitian ini pun dilanjutkan ke siklus II dengan harapan hasilnya meningkat dibandingkan siklus I.

Siklus II

Penelitian tindakan kelas siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 19 Februari 2024. Berdasarkan hasil penelitian pada siklus II dapat disimpulkan bahwa dari seluruh siswa yang ada di kelas V sebanyak 22 siswa sudah mencapai target. Namun demikian, untuk keseluruhan motivasi belajar siswa sudah mencapai 90,9%. Hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh dari siklus II ini meningkat dengan signifikan dan sudah

mencapai target yang diinginkan peneliti. Hasil observasi motivasi siswa selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

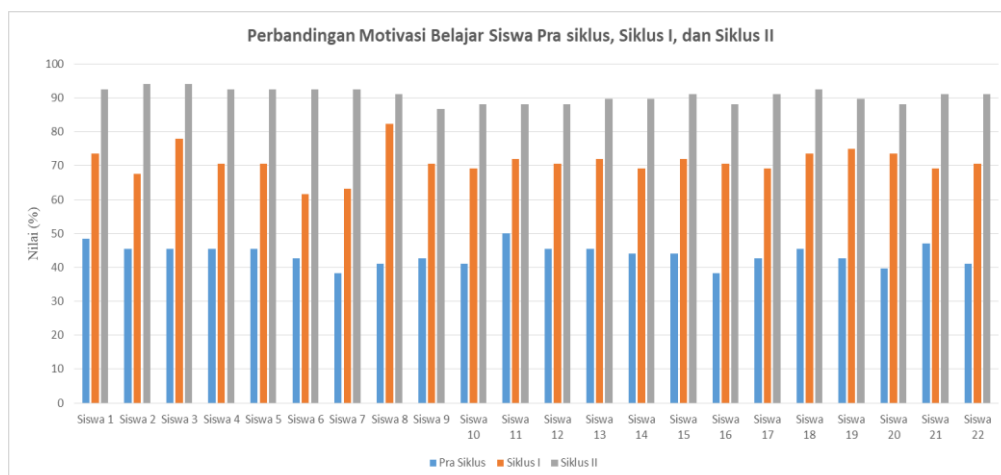
Tabel 3.
Hasil observasi motivasi belajar siswa siklus II

No	Nama	Indikator Motivasi				Total	Keterangan
		Attention	Relevance	Confidence	Satisfaction		
1.	Siswa 1	90%	93,7%	87,5%	100%	92%	Tercapai
2.	Siswa 2	95%	87,5%	93,7%	100%	94,1%	Tercapai
3.	Siswa 3	95%	87,5%	93,7%	100%	94,1%	Tercapai
4.	Siswa 4	95%	93,7%	81,2%	100%	92,6%	Tercapai
5.	Siswa 5	96%	93,7%	81,2%	100%	92,6%	Tercapai
6.	Siswa 6	95%	93,7%	81,2%	100%	92,6%	Tercapai
7.	Siswa 7	95%	87,5%	87,5%	100%	92,6%	Tercapai
8.	Siswa 8	90%	93,7%	81,2%	100%	91,1%	Tercapai
9.	Siswa 9	90%	75%	81,2%	100%	86,7%	Tercapai
10.	Siswa 10	90%	87,5%	75%	100%	88,2%	Tercapai
11.	Siswa 11	90%	81,2%	81,2%	100%	88,2%	Tercapai
12.	Siswa 12	90%	81,2%	81,2%	87,5%	88,2%	Tercapai
13.	Siswa 13	90%	87,5%	81,2%	100%	89,7%	Tercapai
14.	Siswa 14	90%	87,5%	81,2%	100%	89,7%	Tercapai
15.	Siswa 15	95%	87,5%	81,2%	100%	91,1%	Tercapai
16.	Siswa 16	85%	87,5%	81,2%	100%	88,2%	Tercapai
17.	Siswa 17	95%	87,5%	81,2%	100%	91,1%	Tercapai
18.	Siswa 18	95%	93,7%	81,2%	100%	92,6%	Tercapai
19.	Siswa 19	90%	87,5%	81,2%	100%	89,7%	Tercapai
20.	Siswa 20	90%	87,5%	75%	100%	88,2%	Tercapai
21.	Siswa 21	95%	87,5%	87,5%	100%	91,1%	Tercapai
22.	Siswa 22	92%	93,7%	75%	100%	91,1%	Tercapai
Jumlah		92%	78,4%	82,3%	99,1%	90,9	Tercapai

Pembelajaran di siklus II lebih baik dari siklus I. Hal ini karena adanya perubahan modifikasi model pembelajaran kompetisi, dengan membagi rata siswa dengan keterampilan yang tinggi dalam setiap kelompoknya lalu membuat kompetisi internal dalam skala kecil. Pada penelitian siklus II ini selain merubah modifikasi metode, guru juga lebih tegas dalam proses belajar mengajar berlangsung. Pada siklus I, rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 71,1% meningkat menjadi 85% di siklus II. Dan hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan. Peneliti bersama dengan kolaborator mendiskusikan hasil observasi siklus II dan ditemukan adanya peningkatan motivasi dalam model pembelajaran kompetisi kelompok melalui olahraga atletik dalam permainan sirkuit formula 1. Selanjutnya peneliti dan kolaborator sepakat untuk menghentikan penelitian ini pada siklus II karena terjadi peningkatan yang optimal dengan melalui modifikasi model pembelajaran kompetisi kelompok dengan tingkat keberhasilan 90,9% , hal ini sudah melebihi target yang di inginkan peneliti yaitu 80%

Perbandingan Tindakan Pra siklus, Siklus I dan Siklus II

Pada pra siklus , rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 42,4% meningkat menjadi 71,1% di siklus I , lalu meningkat lagi hingga mencapai target di siklus II dengan rata rata 90,9%. Hal ini menunjukkan terjadinya peningkatan motivasi belajar dalam model pembelajaran kompetisi kelompok melalui olahraga atletik permainan sirkuit formula 1. Selanjutnya untuk perbandingan motivasi belajar siswa pra siklus, siklus I dan siklus II disajikan dalam bentuk diagram berikut:



Gambar 2. Diagram Perbandingan Motivasi Belajar Siswa Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II

Gambar 2 menjelaskan bahwa pada pra siklus motivasi belajar siswa masih dalam kondisi awal dan belum di terapkan tindakan, selanjutnya pada siklus I motivasi belajar siswa masih kurang dan belum mencapai target yang sudah ditetapkan. Nilai tertinggi pada siklus I yaitu 82,3% dan hanya satu orang saja yang mencapai target, sedangkan untuk nilai rata-rata motivasi belajar seluruh siswa baru mencapai 71,1%. Lalu pada siklus II seluruh siswa telah mencapai target yang diinginkan. Nilai tertinggi pada siklus II yaitu 94,1% dan untuk nilai rata-rata motivasi belajar seluruh siswa mencapai 90,9% atau dengan kata lain ini sudah mencapai bahkan melebihi target yang ditetapkan. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran dengan metode kompetisi kelompok pada olahraga atletik permainan sirkuit formula 1 dilihat dari pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Setelah berdiskusi, peneliti dan kolaborator sepakat untuk menghentikan penelitian ini pada siklus II dan tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya. Hal ini karena adanya peningkatan yang optimal dan signifikan dari motivasi belajar siswa dalam model pembelajaran kompetisi kelompok yang di terapkan pada permainan atletik sirkuit formula 1.

PEMBAHASAN

Dapat diketahui bahwa pada pra siklus dalam model pembelajaran kompetisi kelompok pada olahraga atletik ini untuk nilai rata-rata motivasi seluruh siswa hanya mencapai 42,4%. Ini masih sangat kurang dan belum mencapai target yang ditetapkan. Setelah berdiskusi dengan kolaborator dan subjek penelitian, hal ini terjadi karena tidak ada yang mendorong siswa untuk serius belajar, sehingga pembelajaran menjadi membosankan. Oleh karena itu, untuk siklus selanjutnya peneliti mengubah metode belajar menjadi lebih menyenangkan dan menantang. Dari hasil penelitian yang dilakukan, terlihat bahwa pada perlakuan pertama di siklus I untuk motivasi belajar masih kurang dan belum mencapai target yang ditetapkan. Pada siklus II peneliti melakukan perubahan modifikasi menggunakan kompetisi kelompok, untuk mengeluarkan motivasi ekstrinsik dan memacu siswa untuk bersaing untuk menjadi yang terbaik, sehingga pada siklus II motivasi belajar siswa meningkat.

Dan dapat diketahui pula, pada siklus II dalam pembelajaran atletik melalui permainan formula 1 menggunakan model pembelajaran kompetisi kelompok untuk nilai rata-rata motivasi seluruh siswa meningkat menjadi 90,9%. Ini sudah mencapai dan

melampaui target yang telah ditetapkan. Setelah berdiskusi dengan kolaborator dan subjek penelitian, metode yang di terapkan pada siklus II, yaitu membuat suatu kompetisi kecil yang di lakukan per kelompok lebih membuat siswa semangat karena sifat bersaing untuk menjadi yang terbaik . Hal ini membuat siswa lebih nyaman dan semangat ketika melakukan permainan formula 1 sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

Kendala yang dihadapi siswa dalam proses belajar mengajar yaitu kurangnya kreatifitas variasi permainan dan metode belajar, sehingga siswa menjadi jenuh dan malas untuk mencoba agar bisa mengikuti materi belajar. Dari kejenuhan itu siswa menjadi kurang memahami dan terampil dalam melakukan permainan formula 1 bahkan takut untuk mencoba. Guru harus mampu memilih dan menerapkan metode pembelajaran yang lebih efektif untuk memudahkan siswa dalam mengikuti pembelajaran. Keberhasilan seorang guru dalam pelajarannya adalah sebagai kesanggupan dan kemampuan yang ada pada siswa, sebagian lagi karena metode belajar dan mengajar yang tepat sebagian lagi karena lingkungan (Syaleh, 2017).

Siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin mengalami perubahan dalam tingkah laku mereka, siswa dinilai lebih bersemangat, disiplin dan lebih percaya diri pada saat pembelajaran berlangsung. Dari hasil yang didapatkan selama proses penelitian berlangsung, peneliti dan kolaborator menghentikan penelitian ini sampai siklus II, hal ini dikarenakan permasalahan yang ada telah terjawab. Diharapkan hasil dari penelitian ini bisa dikembangkan lagi oleh sekolah tersebut ataupun oleh peneliti sendiri agar hasil yang telah dicapai bisa dipertahankan bahkan bisa ditingkatkan lagi ke arah yang lebih baik. Dengan demikian penelitian sudah mencapai bahkan melampaui target atau kriteria yang sudah ditetapkan yaitu 80% untuk motivasi belajar maka penelitian ini berakhir sampai siklus II.

Siswa SDIP Ummul Mukminin kelas V menunjukkan perubahan perilaku menjadi siswa yang lebih percaya diri, disiplin, dan bersemangat pada saat pembelajaran berlangsung. Hasil penelitian siklus II dapat disimpulkan karena telah mencapai atau melampaui tujuan atau kriteria yang telah ditentukan, yaitu sebesar 80% untuk motivasi belajar. Berdasarkan hasil capaian penelitian, peneliti dan kolaborator menghentikan penelitian ini berakhir sampai siklus II, dengan keyakinan bahwa permasalahan yang ada telah teratasi. Untuk mempertahankan hasil yang ada dan bahkan mungkin meningkatkannya dengan cara yang lebih bermanfaat, temuan penelitian ini diharapkan dapat diperluas oleh pihak Sekolah Dasar atau guru itu sendiri.

SIMPULAN

Berdasarkan dari penelitian yang sudah dilakukan dan hasil penelitian yang sudah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa melalui modifikasi bola dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran atletik menggunakan permainan sirkuit formula 1 melalui model pembelajaran kompetisi kelompok pada siswa kelas V SDIP Ummul Mukminin, Kecamatan Katapang, Kabupaten Bandung tahun ajaran 2023/2024.

DAFTAR PUSTAKA

- Baehaqi, I. (2020). Metode Perlombaan dalam Pembelajaran Menurut Perspektif Islam. Annual Conference on Islamic Education and Thought, I(I), 74–93. <https://pkm.uika-bogor.ac.id/index.php/aciet/article/view/609>
- Erdmann, B. (2021). (2021). Effects of Sports and Student Motivation on Academic Success. https://digitalcommons.shawnee.edu/math_etd/8/

- Firdaus, C. C., Mauludyana, B. G., & Purwanti, K. N. (2020). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Motivasi Belajar di SD Negeri Curug Kulon 2 Kabupaten Tangerang. *PENSA*, 2(1), 43–52. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa/article/view/774>
- Kusiah, Y. (2020). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Metode Kompetisi Dan Aktifitas (Kompak). *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(1), 171–176. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i1.286>
- Liu, T., & Lipowski, M. (2021). Sports Gamification : Evaluation of Its Impact on Learning Motivation and Performance in Higher Education. <https://www.mdpi.com/1660-4601/18/3/1267>
- Putra Agung. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Pasing Atas Bolavoli Dengan Pendekatan Model Pembelajaran Bola Modifikasi. *Motion*, VII(1), 37–47. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/motion/article/view/495>
- Semakur, Y. (2020). Pendekatan Bermain Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Gerak Dasar Lari Pada Siswa Kelas V Sd Katolik 041 Talibura. *Jurnal Ekonomi, Sosial & Humaniora*, 01(11), 1–8. <https://jurnalintelektiva.com/index.php/jurnal/article/view/153>
- Sobarna, A. (2016). Model Pembelajaran Atletik Ditinjau Dari Perspektif Pedagogik Penjas (Athletic Learning Model See From Pedagogi Perspektive). *Motion*, Vol. VII(No. 1), 15–23. <https://jurnal.unismabekasi.ac.id/index.php/motion/article/view/493>
- Syaleh, M. (2017). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Servis Atas Bola Voli Melalui Media Pembelajaran Lempas Pukul Bola Kertas Pada Siswa Kelas Vii Smp. *Jurnal Prestasi*, 1(1), 23–30. <https://doi.org/10.24114/jp.v1i1.6494>
- Tanujaya, C. (2017). Perancangan Standart Operational Procedure Produksi Pada Perusahaan Coffein. 01(02)(April). <https://journal.uc.ac.id/index.php/performa/article/view/441>
- Toktas, S., & Bas, M. (2019). Investigation of the Relationship between the Self-confidence and Motivation of High School Students Participating School Sport Contests i. 7(2), 472–479. <https://doi.org/10.13189/ujer.2019.070220>
- Widyowati. (2021). Keefektifan Model Pembelajaran Atletik Berbasis Circuit Training Terhadap Kebugaran Jasmani. *Jurnal Kependidikan Dasar*, 11(2), 171–178. <https://journal.unnes.ac.id/nju/kreatif/article/download/29315/11385>