

## EFEKTIVITAS METODE PERMAINAN PEMANASAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT SISWA SMP MUHAMMADIYAH 08 LIMBANGAN

Arivian Noor Cahyo<sup>1</sup>, Buyung Kusumawardhana<sup>2</sup>, Donny Anhar Fahmi<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Universitas PGRI Semarang  
Email penulis pertama: Arivian.an@gmail.com

### *Abstract*

Arivian Noor Cahyo "The Effectiveness of Warming Game Methods to Increase Student Interest in Muhammadiyah 08 Limbangan Middle School" Faculty of Social Sciences and Sports Education, PGRI University Semarang 2019.

This research is motivated by the lack of interest in students of class IX SMP Muhammadiyah 08 Lmbangan. The purpose of this study was to determine the effectiveness of the heating game method to increase the interest of students of Muhammadiyah 08 Limbangan Middle School.

This type of research is quantitative. The design of this study is Pre-Experimental Design with the type of One-Group Pretest-posttest Design. Sampling using purposive sampling. Sanpel from this research is Class IX SMP Muhammadiyah 08 Limbangan totaling 19 students. Data analysis using paired sample t-test.

Based on the calculation of the data obtained the average value for the pretest 54.2105 (54%) and the average posttest result 79.1053 (79%), therefore the difference in the value of the pretest and posttest 24.8948 (25%) ). Based on the results of data analysis by paired sample t-test showed that the significant value (0,000) was smaller than the alpha value (5%) or 0.05. So thus  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected.

So it can be concluded that the warm-up game method is effective in increasing student interest in participating in Physical Education learning. This is due to the presence of indicators (1) feelings, (2) attention, (3) involvement, (4) attraction. Suggestions, students are expected to actively participate in the learning process and the teacher can use the warm-up method in physical education learning at school.

**Keywords: Effectiveness, Method, Warm-Up Games, Student Interest.**

### *Abstrak*

Arivian Noor Cahyo "Efektivitas Metode Permainan Pemanasan Untuk Meningkatkan Minat Siswa SMP Muhammadiyah 08 Limbangan " Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan, Universitas PGRI Semarang 2019.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat siswa kelas IX SMP Muhammadiyah 08 Lmbangan. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui efektivitas metode permainan pemanasan untuk meningkatkan minat siswa SMP Muhammadiyah 08 Limbangan.

Jenis penelitian ini yaitu kuantitatif. Desain penelitian ini adalah Pre-Experimental Design dengan jenis One-Group Pretest-posttest Design. Pengambilan sampel menggunakan sampling purposive. Sanpel dari penelitian ini yaitu Kelas IX SMP Muhammadiyah 08 Limbangan yang berjumlah 19 siswa. Analisis data menggunakan uji paired sample t-test.

Berdasarkan hasil perhitungan data yang di peroleh hasil nilai rata-rata untuk pretest 54,2105 (54%) dan hasil rata-rata posttest 79,1053 (79%), oleh karena itu didapat selisih nilai pretest dan posttest 24,8948 (25%). Berdasarkan hasil analisis data dengan uji paired sample t-test menunjukkan bahwa nilai signifikan (0,000) lebih kecil dari nilai alpha (5%) atau 0,05. Sehingga dengan demikian  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak.

Jadi dapat disimpulkan bahwa metode permainan pemanasan efektif meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas. Hal ini disebabkan karena adanya indikator (1) perasaan, (2) perhatian, (3) keterlibatan, (4) ketertarikan. Saran, siswa diharapkan berpartisipasi secara aktif dalam proses pembelajaran dan guru dapat menggunakan metode permainan pemanasan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah.

Kata Kunci : Kata Kunci : Efektivitas, Metode, Permainan Pemanasan, Minat Siswa.

Berdasarkan undang-undang nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional pasal 1 “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara”.

Menurut Hartono dkk, (2013:2) pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani adalah suatu bidang kajian yang berkaitan dengan gerak manusia, perkembangan fisik dan psikis.

Menurut Slameto (2010:180) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Pada dasarnya minat merupakan penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, maka semakin besar minat.

Menurut Fauziah dkk, (2014) permainan tidak harus yang berbentuk alat-alat modern, akan tetapi permainan dapat berupa hal-hal yang bersifat tradisional. Selama itu menyenangkan bagi anak dan memiliki nilai pembelajaran, maka dapat pula dikatakan sebagai permainan.

Menurut Safari (2003) menyatakan ada beberapa aspek yang mempengaruhi minat belajar siswa, antara lain:

1. Perhatian
2. Perasaan
3. Keterlibatan
4. Ketertarikan

Data dari hasil observasi yang mendasari minat siswa rendah,

Tabel 1.1 Aspek Yang Mempengaruhi Minat Siswa

No	Indikator	Pengamatan dari siswa
1.	Perhatian	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Saat pembelajaran dimulai perhatian siswa malah condong ke kelas lain yang tidak yang di luar jam penjas.</li> <li>- Saat pembelajaran dimulai banyak siswa yang berbicara dengan temannya.</li> </ul>
2.	Perasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Di SMP Muhammadiyah 08 Limbangan masih terkendala dengan sarana dan prasarana yang ada</li> </ul>

- seperti bola yang sedikit dan lapangan yang kurang luas, sehingga hanya menciptakan pembelajaran yang monoton dan siswa kurang senang dalam pembelajaran tersebut
3. Keterlibatan - Siswa terlihat kurang berpartisipasi di pembelajaran yang di ajarkan, ada sebagian siswa yang hanya jongkok dan duduk saat pembelajaran di mulai dengan alasan panas atau capek.
    - Siswa juga bergantian sering ke kamar mandi
  4. Ketertarikan - Karena sarana dan prasarana yang kurang sehingga rasa tertarik siswa berkurang terhadap pembelajaran.
    - Pembelajaran yang monoton tanpa adanya variasi juga menjadi kendala di SMP Muhammadiyah 08 Limbangan

Berdasarkan hasil observasi yang di lakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan bahwa siswa di SMP Muhammadiyah 08 Limbangan kurang berminat dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani. Usaha perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran perlu untuk meningkat minat belajar siswa.

Oleh karena itu untuk menyelesaikan permasalahan di SMP Muhammadiyah 08 Limbangan peneliti perlu melakukan penelitian. Usaha yang di lakukan yaitu dengan menerapkan metode permainan di dalam pembelajaran. Peneliti melakukan metode permainan agar dapat memberikan suasana yang berbeda dan menyenangkan. Suasana belajar yang menyenangkan akan menghasilkan minat siswa, penerapan metode permainan diharapkan dapat meningkatkan minat belajar Pendidikan Jasmani. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk mengambil judul "Efektivitas metode permainan pemanasan untuk meningkatkan minat siswa SMP Muhammadiyah 08 Limbangan"

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui efektivitas metode permainan pemanasan untuk meningkatkan minat SMP Muhammadiyah 08 Limbangan.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif Pre-Experimental Design dengan jenis One-Group Pretest-posttest Design. Dengan populasi seluruh siswa SMP Muhammadiyah 08 Limbangan. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 19 responden

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil uji statistic paired sample test pada pretest dan posttest yaitu nilai sig pretest dan posttest adalah  $0,000 < 0,05$  yang artinya terdapat efektivitas yang signifikan antara pretest dan posttest untuk variabel minat siswa yang artinya terdapat efektivitas metode permainan pemanasan pada minat siswa.

Tabel 1.2 Hasil Uji Paired Sample T-Test

### *Paired Samples Test*

	<i>Paired Differences</i>				<i>T</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i> (2- tailed )	
	<i>Mean</i>	<i>Std.</i> <i>Deviation</i>	<i>Std.</i> <i>Error</i> <i>Mean</i>	<i>95% Confidence</i> <i>Interval of the</i> <i>Difference</i>				
				<i>Lower</i>				<i>Upper</i>
<i>Pair</i> <i>1</i> <i>pretest</i> – <i>posttest</i>	-24.89474	11.91122	2.73262	-30.63576	-19.15371	-9.110	18	.000

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil yang didapat metode permainan pemanasan efektif meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas. Hal ini disebabkan karena mengacu pada indikator (1) perasaan, (2) perhatian, (3) keterlibatan, (4) ketertarikan.

Sesuai dengan rumusan masalah, tujuan masalah, dan hasil penelitian tentang efektivitas metode permainan pemanasan dapat meningkatkan minat siswa sebesar 24,8948.

## DAFTAR PUSTAKA

Depdiknas. 2003. *Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003*. Jakarta: Depdiknas.

Hartono, Soetanto, dkk. 2013. *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Surabaya: Unesa University Press.

Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.

Fauziyah, Syifa, dkk. 2014. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana.

Safari. 2012. *Indikator Minat Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.