

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN

4.1 Hasil Penelitian

Hasil Penelitian lapangan yang dilakukan terkait Pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh, diperoleh data penelitian berupa data *pre-test* Motivasi Belajar Siswa Kelas V sebelum sampel diberikan perlakuan/treatment yaitu Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan, kemudian data *pos-test* setelah sampel diberikan perlakuan/treatment.

Tes yang diberikan untuk mengetahui pengaruh antara kedua variabel tersebut. Data-data tersebut ditabulasikan kedalam tabel 4.1 dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 4.1 Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.

No	Kode Siswa	Nilai	
		X	Y
1	TSA	70	91
2	OBA	73	93
3	MZ	89	99
4	AF	93	114
5	HA	80	98
6	SA	93	115
7	ZM	114	119
8	NKD	90	107
9	SAM	88	104
10	JFP	91	96
11	MBAS	88	105
12	AFN	94	104
13	MKF	82	112
14	MZS	70	96
15	MHH	88	100
16	MAZ	90	104

17	STA	74	115
18	KMA	80	105
19	MFA	86	90
20	AE	87	105
21	ALM	100	114
22	TRA	86	92
23	FM	102	109
24	TAM	97	115
25	MNAR	77	102
26	KAS	78	110
27	TS	98	119
28	RHA	88	102
29	AA	98	114
30	PN	88	115
31	HH	96	120
32	RK	80	101
Jumlah		2.808	3.385

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Dari hasil pengukuran pada tabel 4.1 diatas, maka dapat diketahui bahwa jumlah total nilai Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada *pre-test* yaitu 2.808 dan *post-test* yaitu 3.385 pada Siswa SD Negeri 54 Banda Aceh.

4.2 Pengolahan Data

4.2.1 Perhitungan Nilai Rata-Rata

Berdasarkan hasil Pre tes dan post tes Motivasi Belajar Siswa Kelas V melalui Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan, sebagaimana terdapat pada tabel 4.1 di atas, kemudian data yang diperoleh dilanjutkan mencari nilai rata -rata sebagai berikut:

1. Menghitung Nilai Rata-rata *Pre-test* Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil tes Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada atlet SD Negeri 54 Banda Aceh, sebagaimana terdapat pada tabel 4.1 di atas selanjutnya peneliti dapat menentukan nilai rata-rata *pre-test* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{2.808}{32} \\ &= 87,75 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, maka dapat diketahui yaitu untuk data pre test Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada SD Negeri 54 Banda Aceh dengan sampel 32 Siswa memiliki nilai rata-rata 87,75, selanjutnya sampel diberikan perlakuan/treatment yaitu Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan. Setelah sampel diberikan perlakuan/treatment kemudian dilakukan *pos-test* secara keseluruhan.

2. Menghitung Rata-rata *Pos-test* Motivasi Belajar

Berdasarkan hasil tes Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada atlet SD Negeri 54 Banda Aceh, sebagaimana terdapat pada tabel 4.1 di atas selanjutnya peneliti dapat menentukan nilai rata-rata *pos-test* sebagai berikut:

$$\begin{aligned} \bar{X} &= \frac{\sum X}{N} \\ &= \frac{3.385}{32} \\ &= 105,78 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan di atas, dapat diketahui yaitu untuk data *pos-test* Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada SD Negeri 54 Banda Aceh dengan sampel 32 Siswa setelah diberikan perlakuan/treatment yaitu Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan memiliki nilai rata-rata 105,78.

4.2.2 Perhitungan Standar Deviasi

Selanjutnya untuk mencari standar deviasi berdasarkan hasil tes nilai *pre-test* dan *pos-test* sebagaimana terdapat pada tabel di bawah, selanjutnya dapat ditentukan standar deviasi sebagai berikut:

Tabel 4.2 Hasil Perkalian Nilai *Pre-test* dan *Pos-test* Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh

No	Kode Siswa	Nilai				
		X	Y	X ²	Y ²	X.Y
1	TSA	70	91	4900	8281	6370
2	OBA	73	93	5329	8649	6789
3	MZ	89	99	7921	9801	8811
4	AF	93	114	8649	12996	10602
5	HA	80	98	6400	9604	7840
6	SA	93	115	8649	13225	10695
7	ZM	114	119	12996	14161	13566
8	NKD	90	107	8100	11449	9630
9	SAM	88	104	7744	10816	9152
10	JFP	91	96	8281	9216	8736
11	MBAS	88	105	7744	11025	9240
12	AFN	94	104	8836	10816	9776
13	MKF	82	112	6724	12544	9184
14	MZS	70	96	4900	9216	6720
15	MHH	88	100	7744	10000	8800
16	MAZ	90	104	8100	10816	9360
17	STA	74	115	5476	13225	8510
18	KMA	80	105	6400	11025	8400
19	MFA	86	90	7396	8100	7740
20	AE	87	105	7569	11025	9135
21	ALM	100	114	10000	12996	11400
22	TRA	86	92	7396	8464	7912
23	FM	102	109	10404	11881	11118
24	TAM	97	115	9409	13225	11155
25	MNAR	77	102	5929	10404	7854
26	KAS	78	110	6084	12100	8580
27	TS	98	119	9604	14161	11662
28	RHA	88	102	7744	10404	8976

29	AA	98	114	9604	12996	11172
30	PN	88	115	7744	13225	10120
31	HH1	96	120	9216	14400	11520
32	RK	80	101	6400	10201	8080
Jumlah		2.808	3.385	249392	360447	298605

Sumber: Hasil Penelitian 2025

Berdasarkan tabel di atas maka didapatkan nilai sebagai berikut:

$$X = 2.808$$

$$Y = 3.385$$

$$X^2 = 249392$$

$$Y^2 = 360447$$

$$X.Y = 298605$$

1. Menghitung Standar Deviasi Nilai Pre test

Berdasarkan hasil tes nilai pre test sebagaimana terdapat pada tabel 4.2 di atas, selanjutnya dapat ditentukan standar deviasi dengan menggunakan rumus Johnson dalam Rahmat Muhajir (2020) sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{n(\sum X^2 - \sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{32(\sum 249392 - \sum 2.808)^2}{32(32-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{(\sum 7980544 - \sum 7884864)}{992}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{95680}{992}}$$

$$SD = \sqrt{96,451}$$

$$SD = 9,820$$

Dari perhitungan di atas, maka diperoleh nilai standar deviasi pretest Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada SD Negeri 54 Banda Aceh adalah 9,820.

2. Menghitung Standar Deviasi Post test

Berdasarkan hasil tes nilai *pos-test* sebagaimana terdapat pada tabel 4.2 di atas, selanjutnya dapat ditentukan standar deviasi dengan menggunakan rumus Johnson dalam Rahmat Muhajir (2020) sebagai berikut:

$$SD = \sqrt{\frac{n(\sum Y^2 - \sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{32(\sum 360447 - \sum 3.385)^2}{32(32-1)}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{(\sum 11534304 - \sum 11458225)}{992}}$$

$$SD = \sqrt{\frac{76079}{992}}$$

$$SD = \sqrt{76,692}$$

$$SD = 8,757$$

Dari perhitungan di atas, maka diperoleh standar deviasi *pos-test* Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada SD Negeri 54 Banda Aceh adalah 8,757.

4.2.3 Uji Regresi Linier Sederhana

Selanjutnya untuk mencari uji regresi linier sederhana berdasarkan hasil Pretes (X), dan Posttes (Y) dengan menggunakan rumus koefisien korelasi produk moment yang bertujuan untuk mengetahui terdapat atau tidaknya pengaruh antara Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan untuk terhadap Motivasi Belajar Siswa

Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Adapun perhitungan nilai korelasi tersebut sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{32 \sum 298605 - (\sum 2.808)(\sum 3.385)}{\sqrt{\{32 \sum 249392^2 - (\sum 2.808)^2\} \{32 \sum 360447^2 - (\sum 3.385)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{9555360 - 9505080}{\sqrt{\{7980544 - 7884864\} \{11534304 - 11458225\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{50280}{\sqrt{\{95680\} \{76079\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{50280}{\sqrt{7279238720}}$$

$$r_{xy} = \frac{50280}{85318,4}$$

$$r_{xy} = 0,589$$

Berdasarkan hasil analisis diatas, maka diperoleh nilai pengaruh yang signifikan antara Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada SD Negeri 54 Banda Aceh sebesar 0,589 tingkat pengaruh Sedang.

Tabel 4.3 Untuk Melihat Pengaruh Variabel X dan Y

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat Rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,000	Sangat Kuat

Sumber: (Sugiyono, 2005: 216)

Selanjutnya peneliti melakukan perhitungan koefisien determinasi untuk mengetahui pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada SD Negeri 54 Banda Aceh. $KP = r^2 \times 100\% =$ sebesar $0,589 \times 100\% = 58,9$. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar pada SD Negeri 54 Banda Aceh sebesar 58,9% dan sisanya 41,1% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain.

4.2.4 Pengujian Hipotesis (Uji-t)

Selanjutnya koefisien korelasi (r) yang diperoleh di uji keberartiannya dengan menggunakan uji statistik t , dengan rumus Sudjana (2014:380) berikut.

$$t = \frac{r\sqrt{n-2}}{\sqrt{1-r^2}}$$

$$t = \frac{0,589\sqrt{32-2}}{\sqrt{1-0,589}}$$

$$t = \frac{0,589\sqrt{30}}{\sqrt{1-0,347}}$$

$$t = \frac{0,589 \times 5,477}{\sqrt{0,652}}$$

$$t = \frac{3,227}{0,807}$$

$$t = 3,995$$

Dengan demikian nilai thitung yang diperoleh adalah sebesar 3,995. Pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $dk = 32 - 2 = 30$ maka dari daftar distribusi tabel diperoleh angka 1,69726. Berarti $t_{hitung} \geq t_{tabel} (30)$, yaitu $3,995 \geq 1,69726$ yang berarti H_0 diterima pada taraf signifikan 5% dan $dk = 30$. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa "terdapat pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.

4.3 Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, ditemukan adanya peningkatan yang signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran Penjas berbasis permainan. Hal ini ditunjukkan dengan peningkatan nilai total motivasi belajar dari pre test sebesar 2.808 menjadi 3.385 pada post test. Rata-rata nilai *pre-test* sebesar 87,75 meningkat menjadi 105,78 pada *pos-test* dengan jumlah sampel sebanyak 32 siswa. Selain itu, standar deviasi pre test sebesar 9,820 dan *post test* sebesar 8,757 menunjukkan adanya penurunan variabilitas nilai, yang berarti hasil pembelajaran lebih konsisten.

Peningkatan ini diperkuat melalui analisis statistik menggunakan uji regresi linier sederhana yang menunjukkan nilai koefisien sebesar 0,589. Nilai ini dikategorikan sebagai tingkat pengaruh sedang menurut interpretasi standar nilai koefisien korelasi. Dengan demikian, pembelajaran Penjas berbasis permainan memberikan pengaruh yang cukup kuat dalam meningkatkan motivasi belajar siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Selanjutnya, melalui pengujian hipotesis dengan uji-t, diperoleh nilai thitung sebesar 3,995. Angka ini jauh lebih besar dari nilai ttabel sebesar 1,69726 pada taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan derajat kebebasan (dk) = 30. Artinya, hipotesis alternatif (H_a) diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan ini sejalan dengan teori motivasi belajar yang dikemukakan oleh Khodijah (2016: 12) mengatakan pengertian motivasi adalah kekuatan, atau keadaan dan kemauan yang kompleks, dalam diri individu untuk berusaha mencapai tujuan tertentu, dengan berbagai jenis kebutuhan, keinginan yang ingin dipenuhi, menjelaskan hal itu dipengaruhi oleh adanya keinginan. dan motif, yaitu sesuatu yang mendorong seseorang untuk melakukan atau bertindak sesuatu.

Hal ini juga sejalan dengan pendapat Sardiman dalam Ina Magdalena,dkk (2021) yang menyatakan bahwa suasana belajar yang tidak monoton dan lebih interaktif akan mendorong keterlibatan emosional siswa sehingga motivasi mereka meningkat.

Dalam konteks pembelajaran Penjas, pendekatan berbasis permainan sangat relevan karena tidak hanya memenuhi aspek kognitif, tetapi juga melibatkan aspek psikomotorik dan afektif siswa. Pembelajaran semacam ini menekankan pada pengalaman langsung, kerja sama, sportivitas, dan partisipasi aktif, yang semuanya berkontribusi pada meningkatnya motivasi belajar. Wong (2021) Melalui permainan, siswa berpartisipasi aktif dalam aktivitas fisik dan meningkatkan aktivitasnya. Dengan bermain game, anak tidak hanya bersenang-senang, tetapi juga mengembangkan keterampilan motorik manipulatif. Permainan harus mempunyai nilai positif, karena anak memanfaatkan segala sesuatu yang terjadi dan mengingatnya sebagai pembelajaran. Kegiatan bermain biasanya bersifat simbolis atau dibuat seolah-olah tidak benar-benar terjadi.

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian sebelumnya. Misalnya, penelitian Suryani (2019) menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran Penjas berbasis

permainan mampu meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan dibandingkan dengan model konvensional. Demikian pula, Anwar dan Widiastuti (2021) menemukan bahwa pendekatan permainan dalam pembelajaran Penjas tidak hanya meningkatkan motivasi, tetapi juga memperbaiki hasil belajar siswa secara keseluruhan. Penelitian Raharjo (2020) bahkan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media permainan tradisional dapat meningkatkan karakter dan partisipasi siswa, yang merupakan komponen penting dalam pembentukan motivasi belajar jangka panjang.

Dari hasil analisis dan data empiris yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Penjas berbasis permainan memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Pembelajaran ini mampu menciptakan suasana kelas yang menyenangkan, menstimulasi partisipasi aktif, dan memperkuat keterlibatan emosional siswa dalam kegiatan belajar. Pengaruh ini penting karena motivasi belajar merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan pembelajaran, terutama pada jenjang pendidikan dasar di mana karakteristik siswa masih sangat dipengaruhi oleh pengalaman belajar yang konkret dan menyenangkan.

Lebih jauh lagi, pendekatan berbasis permainan dalam Penjas juga berfungsi sebagai sarana untuk membentuk karakter siswa. Nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, sportivitas, dan tanggung jawab dapat ditanamkan secara efektif melalui aktivitas bermain. Dengan demikian, pendekatan ini tidak hanya meningkatkan motivasi belajar, tetapi juga mendukung pembentukan karakter siswa secara menyeluruh.