

**PENGARUH PEMBELAJARAN PENJAS BERBASIS
PERMAINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SD NEGERI 54 BANDA ACEH**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

oleh

Allisa Qudratun Nada Munawwarah
21104093



UBBG

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BINA BANGSA GETSEMPENA
KOTA BANDA ACEH
2025**

PENGESAHAN TIM PENGUJI


PENGARUH PEMBELAJARAN PENJAS BERBASIS PERMAINAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD NEGERI 54 BANDA ACEH

Skripsi ini telah disetujui untuk dipertahankan dihadapkan
Tim Penguji Skripsi Program Studi Pendidikan Jasmani
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

Banda Aceh, 4 Agustus 2025

Pembimbing I	: <u>Ahmad Nasriadi, M.Pd</u> NIDN. 1323118701	()
Pembimbing II	: <u>Irwandi, S.Pd.,M.Pd.AIFO.</u> NIDN. 0126068005	()
Penguji I	: <u>Septi Hariansyah, M.Pd</u> NIDN. 1315098802	()
Penguji II	: <u>Munzir, M.Pd</u> NIDN. 1301018310	()

Menyetujui
Ketua Prodi Program Studi Pendidikan Jasmani


Irwandi, S.Pd.,M.Pd.AIFO.
NIDN : 0126068005

Mengetahui,
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bina Bangsa Getsempena

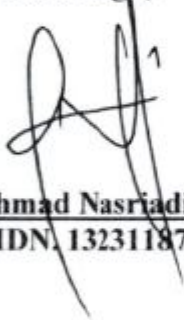

Dr. Syarfuni, M.Pd
NIDN : 0128068203
FKIP

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Allisa Qudratun Nada Munawwarah
NIM : 21104093
Program Studi : Pendidikan Jasmani
Judul Skripsi : Pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh.

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Pembimbing I,



Ahmad Nasriadi, M.Pd
NIDN. 1323118701

Banda Aceh, 10 Juli 2025
Pembimbing II



Irwandi, S.Pd, M.Pd, AIFO
NIDN. 0126068005

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Jasmani



Irwandi, S.Pd, M.Pd, AIFO
NIDN : 0126068005

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya beridentitas di bawah ini:

Nama : Allisa Qudratun Nada Munawwarah

NIM : 21104093

Program Studi : Pendidikan Jasmani

Menyatakan bahwa hasil penelitian atau skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Apabila skripsi ini terbukti plagiasi atau jiplakan, saya siap menerima sanksi akademis dari prodi atau Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Bina Bangsa Getsempena.

Banda Aceh, 4 Agustus 2025

Yang membuat pernyataan



Allisa Qudratun Nada Muanwwarah

MOTTO

“Kesuksesan bukanlah milik orang yang pintar, melainkan milik mereka yang tidak pernah berhenti berusaha.”

“Ilmu tanpa amal adalah sia-sia, amal tanpa ilmu adalah buta.”

(Imam Al-Ghazali)

“Doa orang tua adalah jalan yang tidak pernah putus, cahaya yang tak pernah padam, dan kekuatan yang tiadaandingannya.”

(Buya Hamka (1908–1981))

“Setiap perjuangan membutuhkan pengorbanan, dan setiap pengorbanan akan bermuara pada keberhasilan.”

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh kerendahan hati, rasa syukur yang tak terhingga, serta doa yang selalu terucap kepada Allah SWT, karya sederhana ini kupersembahkan kepada mereka yang paling berharga dalam hidup :

1. Ayah Muslim, sosok yang tak pernah letih memberikan semangat meski dalam diam. Engkau adalah teladan dalam hidupku, guru pertama yang mengajarkanku arti kerja keras, keteguhan hati, dan kesabaran dalam menghadapi segala tantangan. Setiap keringat yang menetes dari tubuhmu adalah bukti cinta dan pengorbananmu yang tak tergantikan. Engkau mungkin jarang berkata dengan kalimat manis, tetapi setiap tindakanmu adalah ungkapan cinta yang paling tulus. saya tahu betapa keras engkau bekerja demi memastikan anak-anakmu dapat meraih pendidikan yang lebih baik daripada dirimu. Ayah, saya mempersembahkan karya ini untukmu, sebagai wujud dari doa dan usahamu yang tak pernah berhenti. Semoga kebanggaan ini menjadi hadiah kecil dari segala pengorbanan besar yang telah engkau berikan.
2. Bunda Litawati, doa yang tak pernah berhenti mengalir dari bibirmu adalah penopang terbesar dalam setiap langkahku. Senyummu adalah cahaya, pelukanmu adalah kekuatan, dan cintamu adalah alasan terkuatku untuk terus berjuang. Setiap lelahmu, setiap doa lirihmu di sepertiga malam, dan setiap air matamu yang kau sembunyikan menjadi bukti kasih sayang yang tak ternilai. Bunda, engkau bukan hanya orang tua, engkau adalah sahabat, penguat, dan sumber cinta yang tidak pernah habis. Saya tahu tidak ada yang

dapat membalas segala pengorbananmu, bahkan dengan segudang prestasi sekalipun. Namun, izinkanlah karya kecil ini menjadi tanda baktiku, bahwa doa dan perjuanganmu tidak pernah sia-sia.

3. Saudara kandung, Adhetama Mulya Reski, Alfi Fahrel, Daffa Nabhan, dan Syahril Azki, dan seluruh keluarga besar terima kasih atas kasih sayang, dukungan, serta doa yang kalian berikan. Kehangatan keluarga selalu menjadi alasan mengapa aku terus melangkah maju. Dalam kebersamaan kita, aku menemukan arti rumah yang sesungguhnya: tempat kembali, tempat berbagi, dan tempat mendapatkan kekuatan. Karya ini kuserahkan kepada kalian semua sebagai bukti bahwa kebersamaan dan doa keluarga adalah fondasi yang membuatku mampu berdiri hingga detik ini.
4. Sahabat dan teman seperjuanganku, Kamilia Sahirah, M. Yahya, M. Dicky Ramadhan, M. Naufal Zuhdi, M. Hafidh Maulana, dan Sultanul Walia, terima kasih telah hadir dan mewarnai perjalanan ini. Bersama kalian, aku belajar tentang arti kebersamaan, tawa di tengah lelah, dan semangat di saat hampir menyerah. Setiap diskusi, canda tawa, bahkan keluhan yang kita bagi, menjadi bagian indah yang tidak akan pernah kulupakan. Teman sejati adalah mereka yang tetap ada dalam susah dan senang, dan aku bersyukur memiliki kalian dalam perjalanan panjang ini. Karya ini juga milik kalian, karena tanpa kalian, perjalanan ini tidak akan pernah semenarik dan seberwarna ini.
5. Seseorang yang tidak kalah Penting M. Yogi Syahputra, yang mungkin tak banyak tahu betapa besar pengaruhnya dalam perjalanan ini. Kehadiranmu,

meski sederhana, memberi semangat dan warna tersendiri dalam hidupku. Senyummu mampu mengusir lelah, kata-katamu mampu menguatkan ketika aku hampir menyerah. Karya ini juga untukmu, sebagai tanda bahwa dalam setiap langkah perjuangan, ada bayanganmu yang selalu menjadi pengingat untuk terus melangkah lebih baik. Semoga kelak, kebahagiaan dan keberhasilan ini bisa kita rayakan bersama.

6. Untuk diriku sendiri, yang telah bertahan dalam lelah, melewati rasa ragu, dan tetap berdiri meski kadang ingin menyerah. Terima kasih karena tidak berhenti berjuang, meski jalan terasa berat. Semoga karya ini menjadi pengingat bahwa setiap usaha, sekecil apa pun, adalah bagian dari proses menuju impian.

Akhirnya, kepada semua yang telah menjadi bagian dari perjalanan ini, aku ingin mengatakan bahwa karya sederhana ini bukanlah milikku seorang diri. Di dalamnya ada doa ayah, pengorbanan bunda, kasih sayang keluarga, dukungan sahabat, dan semangat dari seseorang yang istimewa. Semoga skripsi ini menjadi bukti kecil bahwa doa dan cinta tidak pernah sia-sia, serta menjadi langkah awal menuju masa depan yang lebih baik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah, dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **"Pengaruh Pembelajaran penjas Berbasis permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh"**. Laporan skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk mengerjakan skripsi pada program Sarjana di Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena. Penulis menyadari dalam penyusunan skripsi ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karena itu pada kesempatan ini kami ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua Ayahanda Muslim dan Ibunda Litawati, S.Pd.SD tercinta yang pastinya telah mendoakan saya serta memberi kasih sayang yang tulus, dan juga telah memberikan motivasi yang luar biasa dengan penuh keikhlasan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof, Dr. Hj. Lili Kasmini, S.Si., M.Si selaku Rektor Universitas Bina Bangsa Getsempena yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menuntut ilmu di kampus Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh ini.
3. Dr. Syarfuni, M.Pd selaku Dekan FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena Banda Aceh yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.

4. Bapak Irwandi, S.Pd.,M.Pd.AIFO selaku Ketua Jurusan Pendidikan Jasmani, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bina Bangsa Getsempena, Serta selaku Dosen Pengkaji II yang memberi bimbingan, saran, dan motivasi.
5. Bapak Ahmad Nasriadi, M.Pd selaku Dosen Pembimbing I atas bimbingan, saran, dan motivasi yang diberikan.
6. Bapak Zulheri Is, M.Pd selaku Dosen Wali, memotivasi dan meberikan ilmunya kepada penulis.
7. Segenap Dosen Jurusan pendidikan Jasmani Universitas Bina Bnagsa Getsempena yang telah memberikan ilmunya kepada penulis.
8. Keluarga besar Pendidikan Jasmani (PENJAS), khususnya teman-teman seperjuangan, atas semua dukungan, semangat, serta kerjasamanya.

Kami menyadari skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi bidang pendidikan dan penerapan di lapangan serta bisa dikembangkan lagi lebih lanjut.

Banda Aceh, 4 Agustus 2025

Allisa Oudratun Nada Munawwarah
NIM. 21104093

ABSTRAK

Allisa Qudratun Nada Munawwarah, 2025. Pengaruh Pembelajaran Penjas Berbasis Permainan Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Skripsi, Prodi Pendidikan Jasmani. FKIP Universitas Bina Bangsa Getsempena. Pembimbing I. Ahmad Nasriadi, M.Pd., Pembimbing II. Irwandi, S.Pd., M.Pd.AIFO

Motivasi belajar merupakan faktor penting dalam proses pembelajaran agar peserta didik bersemangat dan berantusias saat pembelajaran berlangsung. Permasalahan motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh tidak terlepas dari kegiatan pembelajaran yang tidak ada variasi, maka dari itu dilakukan perbaikan dengan menerapkan pembelajaran berbasis permainan. Tujuan Penelitian ini untuk mengetahui pengaruh pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas) berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri 54 Banda Aceh. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dan menggunakan desain one group pretest-posttest. Sampel dalam penelitian ini berjumlah 32 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran Penjas berbasis permainan memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan peningkatan nilai total motivasi belajar dari pretest sebesar 2.808 menjadi posttest sebesar 3.385. Rata-rata skor motivasi belajar juga mengalami peningkatan dari 87,75 pada pretest menjadi 105,78 pada posttest. Selain itu, standar deviasi menunjukkan penurunan dari 9,820 menjadi 8,757, yang mengindikasikan bahwa hasil motivasi belajar siswa menjadi lebih merata setelah perlakuan. Hasil analisis regresi linier sederhana menunjukkan bahwa pembelajaran berbasis permainan memberikan pengaruh sedang dengan koefisien regresi sebesar 0,589. Uji-t menghasilkan nilai thitung sebesar 3,996, lebih besar dari ttabel sebesar 1,69726 pada taraf signifikansi 0,05 dengan derajat kebebasan (dk) 30. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti terdapat pengaruh yang nyata dan signifikan dari pembelajaran Penjas berbasis permainan terhadap motivasi belajar siswa. Temuan ini mendukung teori pembelajaran aktif dan menyenangkan sebagai strategi yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Penjas.

Kata Kunci: Pembelajaran berbasis permainan, motivasi belajar. Pendidikan Jasmani, siswa sekolah dasar

ABSTRACT

Allisa Qudratun Nada Munawwarah, 2025. The Effect of Game-Based Physical Education Learning on the Learning Motivation of Fifth Grade Students of SD Negeri 54 Banda Aceh. Thesis, Physical Education Study Program. FKIP Bina Bangsa University Getsempena. Supervisor I. Ahmad Nasriadi, M.Pd., Supervisor II. Irwandi, S.Pd., M.Pd.AIFO.

Learning motivation is an important factor in the learning process so that students are enthusiastic and enthusiastic during the learning process. The problem of learning motivation of grade V students of SD Negeri 54 Banda Acen is inseparable from learning activities that have no variation, therefore improvements are made by implementing game-based learning. The purpose of this study was to determine the effect of game-based Physical Education (Penjas) learning on the learning motivation of grade V students of SD Negeri 54 Banda Acch. This type of research is experimental research with a quantitative approach and uses a one group pretest-posttest design. The sample in this study was 32 students. The results showed that game-based Penjas learning had a significant effect on increasing students' learning motivation. This is evidenced by the increase in the total value of learning motivation from the pretest of 2,808 to the posttest of 3,385. The average learning motivation score also increased from 87.75 in the pretest to 105.78 in the posttest. In addition, the standard deviation showed a decrease from 9.820 to 8.757, which indicates that the results of students' learning motivation became more even after the treatment. The results of simple linear regression analysis show that game-based learning has a moderate effect with a regression coefficient of 0.589. The t-test produces a t-value of 3,995, greater than the t-table of 1.69726 at a significance level of 0.05 with a degree of freedom (dk) of 30. Thus, the alternative hypothesis (H_a) is accepted, which means that there is a real and significant effect of game-based Physical Education learning on students' learning motivation. This finding supports the theory of active and enjoyable learning as an effective strategy in increasing students' learning motivation in Physical Education subjects.

Keywords: Game-based learning, learning motivation, Physical Education, elementary school students

DAFTAR ISI

	Halaman
PENGESAHAN TIM PENGUJI	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
MOTTO	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	viii
ABSTRAK	x
ABSTRACT	xi
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah	5
1.3 Pembatasan Masalah	5
1.4 Rumusan Masalah	6
1.5 Tujuan Masalah	6
1.6 Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI	8
2.1 Pembelajaran Pendidikan Jasmani	8
2.1.1 Pengertian Pembelajaran.....	8
2.2 Permainan Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani.....	13
2.2.1 Pengertian Permainan.....	13
2.2.2 Fungsi Permainan	15
2.3 Motivasi Belajar Siswa.....	18
2.3.1 Pengertian Motivasi Belajar Siswa	18
2.3.2 Jenis Motivasi Belajar Siswa.....	21
2.3.3 Faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar Siswa.....	23
2.4 Karakteristik Sekolah Dasar	24
2.4.1 Karakteristik Siswa Sekolah Dasar	24
2.4.2 Ruang Lingkup Pendidikan Jasmani Untuk Sekolah Dasar	30
2.5 Kajian Penelitian Yang Relevan.....	32
2.6 Kerangka Berpikir	36
2.7 Hipotesis.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	38
3.1 Pendekatan Penelitian.....	38
3.2 Populasi Dan Sampel.....	39

3.2.1 Populasi.....	39
3.2.2 Sampel.....	40
3.3 Variabel Penelitian	40
3.4 Teknik Dan Alat Pengumpulan Data.....	41
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.4.2 Alat Pengumpulan Data	41
3.5 Teknik Analisis Data.....	50
3.5.1 Uji Rata-rata Mean	51
3.5.2 Perhitungan Standar Deviasi	51
3.5.3 Perhitungan Koefisien Korelasi	52
3.5.4 Uji Hipotesis.....	53
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
4.1 Hasil Penelitian.....	54
4.2 Pengolahan Data.....	55
4.2.1 Perhitungan Nilai Rata-rata	55
4.2.2 Perhitungan Standar Deviasi	57
4.2.3 Uji Regresi Linier Sederhana	59
4.2.4 Pengujian Hipotesis	61
4.3 Pembahasan	62
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	65
5.1 Kesimpulan.....	65
5.2 Saran.....	66
DAFTAR PUSTAKA	67

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	39
Tabel 3.2 Penskoran Skala Sikap.....	42
Tabel 3.3 Kriteria Interpretasi Skor Angket.....	42
Tabel 3.4 Indikator Motivasi Belajar.....	43
Tabel 3.5 Permainan Kombinasi Pola Gerak Dominan.....	45
Tabel 4.1 Hasil Pengukuran Motivasi Belajar Siswa.....	54
Tabel 4.2 Hasil Perkalian Pre test dan Posttest Motivasi Belajar.....	57
Tabel 4.3 Mengetahui Pengaruh Variabel X dan Y.....	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	37
Gambar 3.1 Desain Penelitian One Group Pretest Posttest.....	38

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Dokumentasi Penelitian.....	72
Lampiran 2 Susunan Panitia Penelitian	77
Lampiran 3 SK Pembimbing I Dan II.....	78
Lampiran 4 Surat Izin Penelitian Dari Dekan FKIP	79
Lampiran 5 Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan Banda Aceh	80
Lampiran 6 Surat Keterangan Penelitian dari SDN 54 Banda Aceh	81
Lampiran 7 Angket Motivasi Belajar Siswa.....	82
Lampiran 8 Modul Ajar	84
Lampiran 9 Tabel T Hitung dan T Tabel.....	106
Lampiran 10 Daftar Riwayat Hidup	107