



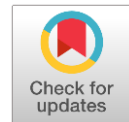
## Pengaruh olahraga tim dalam memotivasi belajar senam kebugaran jasmani: kasus model pembelajaran *team battle*

### *The effect of team sports in motivating learning physical fitness gymnastics: the case of the team battle learning model*

I Made Siman Swardiyasa

SD Negeri 6 Karangasem, email: [simannmade3@gmail.com](mailto:simannmade3@gmail.com)

\*Koresponden penulis



#### Info Artikel

**Diajukan:** 13 Juli 2022

**Diterima:** 19 September 2022

**Diterbitkan:** 30 September 2022

**Keyword:**

*Team Battle; Learning Motivation; Physical Fitness Gymnastics.*

**Kata Kunci:**

*Team Battle; Motivasi Belajar; Senam Kebugaran Jasmani.*

#### Abstract

*Physical Education, Sports and Health is education that aims to improve the fitness and health of students, both physically and spiritually. However, not all sports skills material can be practiced in schools. This is due to the lack of adequate facilities and the time to do the sport is only once a week for each class. Especially if you have to teach 2 groups with the number of students above 25 people. Due to the limited time available due to the school exam schedule, holiday holidays, and meeting only once a week. This is not possible to motivate students' learning, especially to practice the Physical Fitness Movement in a short time. Physical fitness is a movement that is strong, fast and harmonious and dynamic by following the rhythm of a song or music and consists of 3 stages, namely warming up, core and cooling and the movements can be followed by everyone. The purpose of providing Physical Fitness Gymnastics is to improve the physical fitness of students so that students remain in a healthy and fit condition and are able to carry out daily activities well. The method used in this study is a descriptive method with a quantitative approach. Descriptive research is carried out by seeking information related to existing symptoms, clearly explaining the objectives to be achieved, planning how to approach them, and collecting various kinds of data as material for making reports. While the learning model used is by applying the Team Battle learning model. This learning model aims to increase students' motivation to learn physical fitness gymnastics in the form of groups. Team Battle consists of two syllables namely, Team and Battle. Team means a team or group or squad, while Battle means a battle or a race. So Team Battle has the meaning of Team Battle which means almost the same as a match or race between teams. Liked as an army, if they want to win they must do battle first. For the assessment of the Team Battle competition, from the accumulated value of 3 judges, there were two teams that got the highest total score, namely the Rebung team and the Sixstar team with 2500 points. As for the overall student motivation results, which were obtained from the results of the students' learning motivation instrument as many as 60 people, namely 87.97%.*

#### Abstrak

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan pendidikan yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik baik jasmani maupun rohaninya. Akan tetapi, tidak semua materi keterampilan olahraga dapat dipraktekkan di sekolah. Hal ini dikarenakan kurangnya fasilitas yang memadai serta waktu untuk melakukan olahraga tersebut hanya 1 minggu sekali tiap kelasnya. Apalagi jika harus mengajar 2 rombel dengan jumlah peserta didik di atas 25 orang. Karena terbatasnya waktu yang ada oleh jadwal Ujian Sekolah, libur hari raya, dan pertemuan hanya satu kali dalam satu minggu. Hal ini sangat tidak memungkinkan

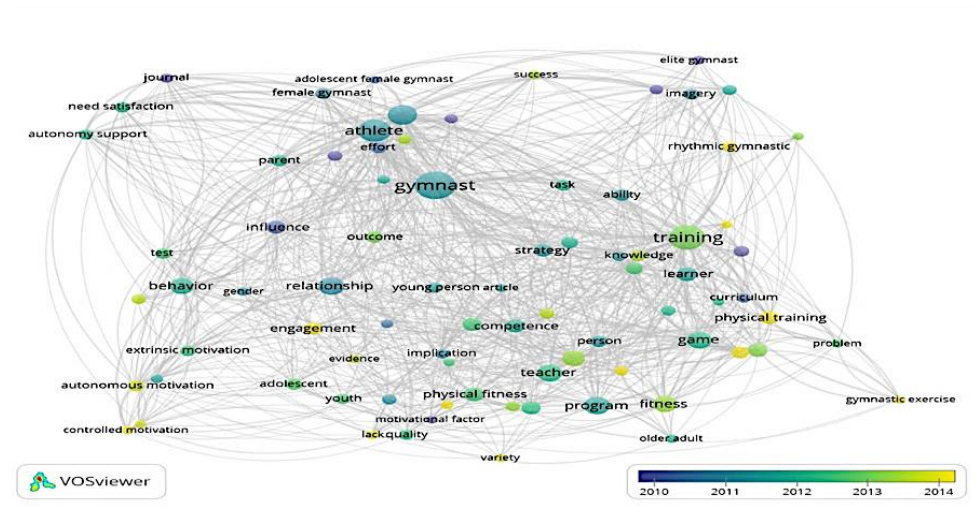


untuk memotivasi belajar peserta didik terutama untuk melatih gerakan Senam Kebugaran Jasmani dalam waktu singkat. Senam Kebugaran Jasmani merupakan gerakan yang kuat, cepat dan serasi serta dinamis dengan mengikuti irama lagu atau musik serta terdiri dari 3 tahap yaitu pemanasan, inti dan pendinginan serta gerakannya dapat diikuti oleh semua orang. Tujuan diberikannya Senam Kebugaran Jasmani yaitu untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik sehingga peserta didik tetap dalam keadaan sehat dan bugar serta mampu melakukan aktivitas setiap hari dengan baik. Adapun metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Penelitian deskriptif dilakukan dengan cara mencari informasi berkaitan dengan gejala yang ada, dijelaskan dengan jelas tujuan yang akan diraih, merencanakan bagaimana melakukan pendekatannya, dan mengumpulkan berbagai macam data sebagai bahan untuk membuat laporan. Sedangkan model pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Team Battle. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar senam kebugaran jasmani peserta didik dalam bentuk kelompok. Team Battle terdiri dari dua suku kata yaitu, Team dan Battle. Team berarti tim atau kelompok atau regu, sedangkan Battle berarti pertempuran atau perlombaan. Jadi Team Battle memiliki arti Pertempuran Tim yang artinya hampir sama dengan pertandingan atau perlombaan antar tim. Diibaratkan sebagai satu pasukan, jika ingin menang mereka harus melakukan pertempuran terlebih dahulu. Untuk penilaian lomba Team Battle, dari akumulasi nilai 3 orang juri sehingga ada dua tim mendapat nilai total tertinggi yaitu tim Rebug dan tim Sixstar dengan poin 2500. Sedangkan untuk hasil motivasi peserta didik secara keseluruhan, yang didapat dari hasil instrumen motivasi belajar peserta didik sebanyak 60 orang yaitu 87,97%.

## PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani merupakan suatu alat untuk mencapai tujuan pendidikan, atau suatu pendidikan melalui proses adaptasi aktivitas-aktivitas jasmani/*physical activities* seperti organ tubuh, *neuromuscular*, intelektual, sosial, *cultur*, emosional, dan etika (Iyakrus, 2018). Akan tetapi, tidak semua materi keterampilan olahraga dapat dipraktekkan di sekolah. Materi yang akan diberikan yaitu Senam Kebugaran Jasmani, di mana Senam Kebugaran Jasmani sangat bermanfaat untuk meningkatkan kebugaran dan kebugaran tubuh peserta didik yang merupakan senam massal yang diwajibkan oleh pemerintah Indonesia, diiringi oleh lagu atau musik atau lagu yang diaransemen ulang (Haryanta & Sujatmiko, 2017). Hasil analisis data menunjukkan bahwa, (1) terdapat perbedaan pengaruh  $VO_{2max}$  yang signifikan antara siswa yang mengikuti pelatihan SKJ 2008 dengan siswa yang mengikuti pelatihan konvensional, (2) terdapat pengaruh interaksi antara siswa yang mengikuti pelatihan SKJ 2008 dan kemampuan awal siswa, (3) siswa yang memiliki kemampuan awal tinggi terdapat perbedaan  $VO_{2max}$

yang signifikan antara siswa yang mengikuti pelatihan SKJ 2008 dengan siswa yang mengikuti pelatihan konvensional, dan kelompok berkemampuan awal rendah yang mengikuti pelatihan konvensional lebih baik  $VO_2max$ -nya dibandingkan dengan yang sudah mengikuti pelatihan SKJ 2008 Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, disimpulkan bahwa pelatihan SKJ 2008 berpengaruh terhadap  $VO_2max$  ditinjau dari kemampuan awal siswa (Kamajaya et al., 2013), Hasil penelitian menunjukkan kepatuhan melakukan latihan SKJ berpengaruh terhadap perbaikan perilaku di rumah dan di sekolah pada kelompok subjek sangat patuh maupun patuh (Mirtha & Sekartini, 2016).



**Gambar 1.** Analisis Bibliometric

Berdasarkan hasil analisa bibliometric menggunakan aplikasi *VOSviewer* (Gambar 1), dalam kurun waktu 10 tahun terakhir dari tahun 2002 sampai tahun 2022, diketahui bahwa masih sedikit yang meneliti mengenai Senam Kebugaran Jasmani. Sehingga penelitian ini layak disebut sebagai *novelty* atau unsur kebaruan atau temuan dari sebuah penelitian. Penelitian dikatakan baik jika menemukan unsur temuan baru sehingga memiliki kontribusi baik bagi keilmuan maupun bagi kehidupan.

Dari beberapa penelitian tentang senam kebugaran jasmani yang sudah ada sebelumnya yaitu Pengaruh Senam Kebugaran Jasmani 2018 Indonesia Bersatu Terhadap Penurunan Tekanan Darah Pada Ibu Penderita Hipertensi Di Klinik Melati Kecamatan Kawalu Tasikmalaya (Listyasari & Wahidah, 2022). Di mana hasil penelitian menunjukkan setelah dilakukan senam SKJ 2018 Indonesia bersatu dengan nilai rata-rata pengukuran sebelum dilakukan senam SKJ 2018 Indonesia bersatu yaitu 156 dan setelah dilakukan senam SKJ 2018 Indonesia bersatu yaitu 138 namun demikian belum diketahui hasil perlakuan senam SKJ 2018 Indonesia Bersatu Terhadap Penurunan Tekanan Darah Pada Ibu Penderita. Berdasarkan hasil nilai rata-rata pengukuran terhadap tekanan darah, yaitu ada penurunan tekanan darah sebelum dan setelah melakukan SKJ Indonesia Bersatu 2018. Sedangkan penelitian dengan judul *The Effect of Circuit Learning on Improving the Physical Fitness of Elementary School Students* (Jariono et al., 2021), mengetahui pengaruh *circuit learning* terhadap peningkatan kebugaran jasmani peserta didik sekolah dasar. Hasil penelitian ini menemukan bahwa pembelajaran sirkuit berpengaruh signifikan terhadap peningkatan kebugaran jasmani peserta didik sekolah dasar. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa *circuit learning* merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik sekolah.

Penelitian lainnya dengan judul Motivasi Untuk Hasil Pembelajaran Senam Lantai (Hadjarati & Haryanto, 2020), dengan hasil penelitian yaitu variabel motivasi memiliki hubungan yang sangat kuat atau meyakinkan dengan hasil belajar roll depan pada cabang olahraga senam lantai. Hal ini semakin menguatkan bahwa semakin tinggi motivasi peserta didik, maka akan tinggi pula hasil belajar roll depan. Dari beberapa penelitan di atas, maka permasalahan mengenai Senam Kebugaran Jasmani layak dijadikan sebuah penelitian yang nantinya mampu mengatasi permasalahan yang ada. Penelitian *Team Battle* ini terinspirasi karena SDN 6 Karangasem memiliki permasalahan yang klasik yang sama seperti kebanyakan sekolah lainnya yaitu kurangnya fasilitas yang memadai serta waktu untuk melakukan olahraga tersebut hanya 1 minggu sekali tiap kelasnya, di mana

guru mengajar 2 rombel dengan jumlah 60 orang peserta didik. Melihat kenyataan ini, guru PJOK memiliki ide untuk mencoba mengatasi permasalahan di atas. Dan tentu saja hal ini diberikan khusus kepada peserta didik kelas VIA dan kelas VIB dan sangat besar juga harapannya nanti bisa dilaksanakan di kelas-kelas lainnya. Terlebih dahulu, mereka diberikan penjelasan mengenai ide tersebut, dan peserta didik menanggapi dengan sangat antusias dan bersemangat sekali.

Peserta didik diberikan kebebasan dalam memilih anggota timnya, minimal 4 orang, maksimal 6 orang. Peserta didik juga menentukan ketua kelompoknya sendiri dengan kesepakatan anggota timnya. Jadwal, waktu dan tempat latihan juga mereka tentukan sendiri bersama timnya. Tujuan diberikannya Senam Kebugaran Jasmani yaitu untuk meningkatkan kebugaran jasmani peserta didik sehingga peserta didik tetap dalam keadaan sehat dan bugar serta mampu mengikuti aktivitas setiap hari dengan baik. Adapun metode yang digunakan adalah dengan belajar kelompok-kelompok kecil yang terdiri dari 5-6 peserta didik dalam tiap kelompok. Sedangkan model pembelajaran yang digunakan yaitu dengan menerapkan model pembelajaran Team Battle. Model pembelajaran ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar senam kebugaran jasmani peserta didik dalam bentuk kelompok.

Motivasi dapat diartikan sebagai kekuatan seseorang yang dapat menimbulkan tingkat kemauan dalam melaksanakan suatu kegiatan. Kemauan baik yang bersumber dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi intrinsik) maupun dari luar individu (motivasi ekstrinsik). Seberapa kuat motivasi yang dimiliki individu akan banyak menentukan kualitas perilaku yang ditampilkannya, baik dalam konteks belajar, bekerja maupun dalam kehidupan lainnya (Suprihatin, 2015), Peranan guru akan makin tampak, kalau dikaitkan dengan kebijaksanaan dan program pembangunan dalam dewasa ini, yaitu berkaitan dengan peningkatan mutu lulusan atau hasil pendidikan itu sendiri. Motif diartikan sebagai daya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam diri subyek. Guru perlu menumbuhkan motivasi belajar peserta didik untuk memperoleh hasil belajar yang optimal demi tercapainya suatu tujuan tertentu (Idzhar, 2016). Motivasi memiliki kedudukan yang penting dalam

mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Munculnya motivasi tidak semata-mata dari diri peserta didik sendiri tetapi guru harus melibatkan diri untuk memotivasi belajar peserta didik. Adanya motivasi akan memberikan semangat sehingga peserta didik akan mengetahui arah belajarnya. Motivasi belajar dapat muncul apabila peserta didik memiliki keinginan untuk belajar. Oleh karena itu motivasi baik intrinsik maupun ekstrinsik harus ada pada diri peserta didik sehingga tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan dapat tercapai secara optimal (Emda, 2018).

Mereka berlatih hampir tiap sore sehingga mereka mampu tampil dengan baik di panggung, berbicara di depan juri untuk memperkenalkan timnya dan melakukan Senam Kebugaran Jasmani Pelajar 2022 dengan baik walaupun masih ada beberapa anak yang kurang kompak pada dua tim. Usaha mereka juga akan diberikan reward dalam bentuk piagam penghargaan untuk semua peserta dan untuk tim juara 1. Mereka benar-benar bersemangat belajar senam dengan cara ini. Dan hasil akhir yang mereka peroleh selain motivasi belajar senam, mereka juga belajar berproses, bekerja sama dalam tim, saling mempercayai dalam tim, serta mampu memimpin tim dan dirinya sendiri dalam tim sehingga mampu tampil dengan baik.

Oleh karena itu, penelitian ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah pengaruh olahraga tim dalam memotivasi hasil belajar peserta didik senam kebugaran jasmani-kasus model pembelajaran *Team Battle*. *Team Battle* memiliki tujuan utama untuk memotivasi proses belajar peserta didik, di mana tiap kelompok akan berlomba atau bertanding antar kelompok. Kegiatan yang dilombakan yaitu Senam Kebugaran Jasmani Pelajar 2021, yang merupakan senam dari Kemenpora yang wajib diberikan di sekolah-sekolah. Jadi, dengan adanya lomba antar kelompok atau *team battle*, dapat memotivasi belajar peserta didik pada materi Senam Kebugaran Jasmani Pelajar 2021.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran *Team Battle* atau Perlombaan antar Tim di kelas VI yang dilaksanakan di SD Negeri 6 Karangasem dari tanggal 13-27 April 2022. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif. Total populasi keseluruhan berjumlah 287 orang, dan data yang diperoleh berjumlah 60 orang peserta didik dengan pengambilan sampel berdasarkan seleksi khusus (*purposive sampling*). Penelitian deskriptif kuantitatif digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, atau meringkaskan berbagai kondisi, situasi, fenomena, atau berbagai variabel penelitian menurut kejadian sebagaimana adanya yang dapat dipotret, diwawancara, diobservasi, serta yang dapat diungkapkan melalui bahan-bahan dokumenter. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang hanya menggambarkan apa adanya tentang suatu variabel, gejala ataupun keadaan menurut Arikunto dalam (Imswatama & Setiadi, 2017).

Data diambil melalui pemberian instrumen motivasi kepada masing-masing peserta didik yang ditunjuk sebagai sampel. Instrumen terdiri dari 10 pertanyaan, dengan skor 1 jika tidak pernah, 2 jika jarang, 3 jika kadang-kadang, 4 jika sering, 5 jika selalu pada setiap pertanyaan. Setelah data terkumpul menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data korelasi berganda. Gambar 1 berikut merupakan gambaran singkat dari langkah-langkah model pembelajaran *Team Battle*.



**Gambar 2.** Langkah-langkah Model Pembelajaran *Team Battle*

2. Instrumen penilaian performance saat lomba berlangsung. Terdapat dua teknik analisis dan pengumpulan data yaitu:

(1) Teknik penilaian langsung untuk lomba *Team Battle* dengan cara mengangkat papan nilai oleh masing-masing juri. Ketentuan pemenang yaitu dengan:

$$\text{Nilai(N) Total} = (\text{N Juri 1} + \text{N Juri 2} + \text{N Juri 3}) \times 100$$



(2) Instrumen Motivasi tertulis yang diisi langsung oleh peserta didik sendiri.

**Tabel 1.** Instrumen Angket Motivasi Belajar Peserta didik

**INSTRUMEN ANGKET MOTIVASI BELAJAR SISWA  
PADA MATERI SKJ PELAJAR TAHUN 2022**

Nama Lengkap : \_\_\_\_\_

Kelas : \_\_\_\_\_

1. Baca pernyataan di bawah ini dengan teliti.
2. Beri tanda silang ( X ) pada kotak huruf [SL (selalu), SR (sering), KK (kadang-kadang), JR (jarang) atau TP (tidak pernah)] pada lembar jawab yang paling sesuai dengan keadaanmu sesungguhnya.
3. Alternatif jawabanmu dijamin dirahasiakan.
4. Jumlah pertanyaan 30 butir.

DAFTAR INSTRUMEN MOTIVASI

NO	INSTRUMEN MOTIVASI	SKOR				
		5	4	3	2	1
		SL	SR	KK	JR	TP
1	Apakah berolahraga di sekolah membuatmu bersemangat.	SL	SR	KK	JR	TP
2	Saat diberikan materi olahraga di sekolah oleh guru, kamu mengikutinya dengan sungguh-sungguh?	SL	SR	KK	JR	TP
3	Apa kamu juga bersemangat ketika diberikan olahraga Senam Kesegaran Jasmani (SKJ)?	SL	SR	KK	JR	TP
4	Ketika guru memberikan contoh berolahraga Senam Kesegaran Jasmani (SKJ) dengan contoh video, apakah kamu bersemangat?	SL	SR	KK	JR	TP
5	Apakah kamu lebih suka dan bersemangat menghafalkan SKJ secara bertim?	SL	SR	KK	JR	TP
6	Apakah kamu lebih bersemangat ketika diberikan olahraga, dilakukan dengan lomba antar tim?	SL	SR	KK	JR	TP
7	Ketika timmu sudah dibentuk dan saat mendapat tugas menghafal SKJ, apakah kamu suka dengan jadwal yang ditentukan bersama timmu?	SL	SR	KK	JR	TP
8	Ketika di luar jam sekolah, apakah kamu juga lebih termotivasi berlatih dengan timmu?	SL	SR	KK	JR	TP
9	Ketika diadakan lomba SKJ antar tim, apakah kamu senang dan bersemangat untuk berlatih?	SL	SR	KK	JR	TP
10	Ketika timmu tampil saat lomba, apakah kamu sangat bersemangat?	SL	SR	KK	JR	TP
<b>Jumlah Skor</b>						

$$\text{Motivasi Belajar Siswa} = \frac{\text{Total Skor Semua Siswa}}{\text{Total Skor Maksimal Semua Siswa}} \times 100\%$$

Total jumlah skor peserta didik didapat dengan cara menjumlahkan jumlah skor semua peserta didik sebanyak 60 orang, sedangkan total skor maksimal didapat dengan menjumlahkan skor maksimal yaitu satu orang peserta didik mendapat skor maksimal 50 dikalikan 60 orang sama dengan 3000.

## 2. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan merupakan merupakan suatu alat ukur untuk mengetahui kondisi ataupun perkembangan pencapaian prestasi dalam hidup. Keberhasilan belajar adalah prestasi yang dicapai peserta didik selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Untuk mengetahui perkembangan dan keberhasilan peserta didik dalam belajar tentu dibutuhkan indikator tersendiri, hasilnya bisa dijadikan sebagai evaluasi kegiatan belajar selanjutnya. Ada beberapa hal yang menjadi bentuk keberhasilan peserta didik dalam belajar, yaitu:

1. Peserta didik memiliki pengetahuan dan wawasan baru yang lebih luas.
2. Peserta didik menemukan keterampilan dan minat dalam belajar serta mampu meningkatkannya lebih baik dan profesional.
3. Peserta didik memperoleh sikap dan karakter yang lebih baik.
4. Peserta didik mendapatkan prestasi belajar di sekolah.
5. Peserta didik memiliki kreativitas dan inovasi tinggi sehingga dapat menciptakan karya baru yang bermanfaat.

Dan masih banyak lainnya yang menjadi bentuk keberhasilan peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain (Suratman et al., 2019) mengemukakan bahwa indikator keberhasilan belajar, di antaranya yaitu: (1) daya serap terhadap bahan pengajaran yang diajarkan mencapai prestasi tinggi, baik secara individual maupun kelompok, dan (2) perilaku yang digariskan dalam tujuan pengajaran/instruksional khusus (TIK) telah dicapai oleh peserta didik, baik secara individual maupun kelompok.

Indikator yang dicapai dalam materi Senam Kebugaran Jasmani yaitu mampu tampil di depan kelas atau di panggung lomba dengan baik, percaya diri, dan kompak dalam 1 tim. Tentunya dengan kriteria nilai yang baik untuk setiap timnya sesuai dengan judulnya, *Team Battle*. Kriteria penilaian lomba dinilai dari penampilan secara utuh dalam 1 tim mulai dari masuk tempat lomba sampai senam selesai, dengan rentang nilai 5-10.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Berdasarkan hasil penilaian *Team Battle* yang terdiri dari 11 tim yang merupakan 60 orang peserta didik sebagai sampel yang berasal dari dua rombel kelas VI yang dilaksanakan di SD Negeri 6 Karangasem, di mana nilai total merupakan akumulasi nilai 3 orang juri sehingga tiap tim mendapat nilai total sebagai berikut:

**Tabel 2.** Nilai Hasil Lomba *Team Battle*

No	Team	Nilai			Total nilai
		Juri 1	Juri 2	Juri 3	
1	Tzy	7	7	8	2200
2	Pasulaw	8	8	8	2400
3	Itu Dah	8	7	7	2200
4	Rebung	8	8	9	2500
5	Destroyer	8	8	8	2400
6	Jamet J.R.	7	7	8	2200
7	Skj	7	7	8	2200
8	Ya	6	6	7	1900
9	Dino Jr.	6	6	7	1900
10	Sixstar	8	8	9	2500
11	Tikucin	8	8	8	2400

Sedangkan untuk hasil motivasi peserta didik, yang didapat dari hasil instrumen motivasi belajar peserta didik sebanyak 60 orang peserta didik yaitu:

$$\begin{aligned}
 \text{Motivasi Belajar Siswa} &= \frac{\text{Total Skor Semua Siswa}}{\text{Total Skor Maksimal Semua Siswa}} \times 100\% \\
 &= \frac{2.639}{3.000} \times 100\% \\
 &= 87,97 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dari data di atas, dapat dikatakan bahwa model pembelajaran *team battle* dapat memotivasi belajar peserta didik pada materi Senam Kebugaran Jasmani. Hasil di atas didapatkan dari hasil pengisian instrumen motivasi oleh 60 orang peserta didik yang ditunjuk sebagai sampel dari jumlah populasi sebanyak 287 orang peserta didik.

### **Pembahasan**

Melihat data di atas, dapat dinyatakan bahwa sangat jelas olahraga tim yang dalam kasus ini menggunakan model pembelajaran *Team Battle* mampu memotivasi peserta didik khususnya materi Senam Kebugaran Jasmani Pelajar di SD Negeri 6 Karangasem tahun 2022.

Peserta didik lebih termotivasi ketika berkompetisi dengan temannya saat belajar dan bekerjasama dalam tim, sehingga motivasi belajar peserta didik cukup tinggi yang dibuktikan dengan tingkat motivasi belajar peserta didik sebesar 87, 97%.

Dalam tim, peserta didik secara tidak langsung juga mendapat pengalaman belajar berorganisasi, belajar bekerjasama dalam tim, belajar percaya dengan sesama anggota tim, belajar mengemukakan pendapat dalam tim, belajar mengatur waktu dengan anggota tim, belajar memimpin tim dengan karakter anggota tim yang berbeda-beda, dan yang lebih penting yaitu menjadi pemimpin walaupun hanya dalam timnya. Dalam arti peserta didik yang mengatur keinginannya sendiri dan mengelola timnya sendiri serta bekerja sendiri dengan timnya tanpa campur tangan guru. Sehingga nantinya mereka diharapkan mampu menjadi pemimpin pemulihan bergerak untuk merdeka belajar.

Penelitian ini hampir sejalan dengan penelitian [Widmeyer et al. \(2002\)](#) *Group dynamics in sport*, istilah dinamika kelompok telah digunakan dalam dua cara utama. Pertama, telah digunakan untuk menggambarkan vitalitas dan perubahan sifat kelompok. Kedua, telah dilihat sebagai bidang studi yang berfokus pada perilaku kelompok. Jadi, perilaku yang dimaksud oleh peneliti yaitu perilaku motivasi adalah kejiwaan dan sikap mental manusia yang memberikan energi, mendorong kegiatan atau gerakan dan menyalurkan perilaku ke arah pencapaian

kebutuhan. Penelitian lain yang sejalan dengan motivasi oleh [Maksimuk et al. \(2014\)](#) *students' motivation to study Chinese recreational gymnastics classes wushu*, dengan hasil Perubahan positif yang teridentifikasi pada keadaan psiko-emosional siswa. Dari kedua hasil di atas, sangat jelas terdapat peningkatan motivasi siswa terhadap kegiatan olahraga. Siswa yang diamati meningkatkan penilaian kesehatan yang berbeda (dari 3,7 menjadi 6,7 poin), aktivitas (dari 3,9 poin menjadi 6,5 poin) dan suasana hati (dari 4,0 poin menjadi 6,9 poin). 97% siswa mendukung penggunaan pelajaran musik fungsional pada Wushu khusus yang berbeda.

Penelitian berikut juga menyerupai *team battle* merupakan penelitian oleh [Laili et al. \(2021\)](#) yaitu penerapan model pembelajaran *teams' games tournament* berbasis *ranking one civic education* untuk meningkatkan hasil belajar siswa, di mana peningkatan hasil belajar yang diambil berdasarkan nilai post test siklus I yaitu 77,7%, kemudian mengalami kenaikan pada nilai post test siklus II menjadi 86,1%. Hasil penelitian di atas menyatakan bahwa lomba atau turnamen antar tim mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Khusus pembelajaran Senam Kebugaran Jasmani, hasil belajar peserta didik meningkat, jika motivasi belajar peserta didik juga meningkat. Sesuai dengan penelitian oleh [Lomu & Widodo \(2018\)](#), mengingat seberapa penting motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar maka perlu adanya motivasi dan disiplin yang tinggi pada diri siswa.

Berhasil tidaknya siswa dalam belajar dapat dilihat dari prestasi yang dicapainya. Untuk itu perlu memaksimalkan faktor yang mempengaruhi prestasi belajar agar tujuan pendidikan berjalan lancar, teratur, efektif dan efisien. Pernyataan di atas juga didukung oleh [Saputra et al. \(2018\)](#) pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK, dengan hasil menunjukkan motivasi belajar mempunyai hubungan yang positif dan signifikan dengan hasil belajar siswa.

## **Hubungan Olahraga Tim Dalam Memotivasi Belajar Senam Kebugaran Jasmani Dalam Kasus Model Pembelajaran Team Battle**

Motivasi belajar bisa ditentukan oleh faktor intrinsik (internal) dan ekstrinsik (eksternal) (Nuraini & Laksono, 2019). Motivasi belajar akan timbul dari dua faktor yaitu faktor intrinsik dari dalam diri siswa, dan faktor ekstrinsik yaitu faktor dari luar diri siswa. Guru adalah contoh faktor ekstrinsik yang dapat menimbulkan motivasi belajar siswa. Di sinilah diperlukan kreativitas dari guru untuk membuat siswanya lebih termotivasi dalam belajar (Oktiani, 2017). Salah satunya olahraga yang memerlukan kerjasama tim, di mana kedua faktor tersebut sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik. Salah satu olahraga tim yang sering dilaksanakan atau dilakukan di sekolah yaitu Senam Kebugaran Jasmani atau sering disebut SKJ. Olahraga ini sering dilombakan baik mewakili sekolah ataupun sebuah tim yang dibentuk sendiri, yang membuat pesertanya sangat termotivasi dan memiliki antusias yang tinggi untuk mengikuti lomba. Oleh karenanya, model pembelajaran *team battle* atau lomba antar tim (kelompok) memiliki hubungan yang erat dalam memotivasi belajar Senam Kebugaran Jasmani. Motivasi belajar begitu penting, sebab berpengaruh pada hasil belajar peserta didik (Saptono, 2016). Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak mungkin dapat melakukan aktivitas belajar dengan baik. Setiap orang mempunyai tujuan melakukan sebuah aktivitasnya. Terdorongnya seseorang melakukan sebuah kegiatan, akan berjalan bersama dengan motivasi yang kuat, maksudnya dengan memanfaatkan segala daya upaya yang dapat dilakukan. Tinggi rendahnya motivasi selalu dijadikan indikator terhadap baik buruknya prestasi belajar peserta didik. Anak didik yang menyukai mata pelajaran tertentu akan senang mengikuti dan dengan penuh semangat mempelajarinya. Motivasi berpengaruh secara parsial terhadap prestasi belajar siswa (Chrisna, 2019). Motivasi akan menentukan tinggi rendahnya pencapaian prestasi peserta didik. Motivasi belajar berpengaruh positif dan signifikan terhadap perilaku belajar (Manurung, 2017).

Kekurangan dari model pembelajaran *team battle* ini yaitu ada beberapa kelompok kurang percaya diri tampil di depan guru atau juri disebabkan oleh peserta didik saling mengelompokkan saat memilih sendiri kelompoknya. Hal ini diakibatkan oleh tingkat keterampilan peserta didik dalam satu kelompok ada yang sangat baik semua, dan peserta didik dalam beberapa kelompok lainnya memiliki tingkat keterampilan sangat kurang semua dalam satu kelompok. Oleh karena itu, ke depannya peneliti akan melakukan pembagian kelompok yang lebih merata agar tiap kelompok memiliki anggota dengan keterampilan peserta didik yang sangat baik dan yang sangat kurang yang seimbang. Dan diharapkan nantinya, peserta didik yang memiliki keterampilan sangat baik mampu memotivasi rasa percaya diri teman yang keterampilannya sangat kurang dalam kelompoknya masing-masing.

## **KESIMPULAN**

Ketika peserta didik kelas VI diberikan materi Senam Kebugaran Jasmani dengan menggunakan model pembelajaran *Team Battle*, peserta didik lebih termotivasi ketika berkompetisi dengan temannya saat belajar dan bekerjasama dalam tim, sehingga motivasi belajar peserta didik cukup tinggi yang dibuktikan dengan tingkat motivasi belajar peserta didik sebesar 87, 97%. Berdasarkan data di atas bisa ditarik suatu kesimpulan bahwa model pembelajaran *Team Battle* mampu memotivasi belajar peserta didik materi Senam Kebugaran Jasmani Pelajar 2021.

Kekurangan dari model pembelajaran *team battle* ini yaitu ada beberapa kelompok kurang percaya diri tampil di depan guru atau juri disebabkan oleh peserta didik saling mengelompokkan saat memilih sendiri kelompoknya. Ke depannya peneliti akan melakukan pembagian kelompok yang lebih merata agar tiap kelompok memiliki anggota dengan keterampilan peserta didik yang sangat baik dan yang sangat kurang yang seimbang. Ke depannya, peserta didik yang memiliki keterampilan sangat baik diharapkan mampu memotivasi rasa percaya diri teman yang keterampilannya sangat kurang dalam kelompoknya masing-masing.

## REFERENSI

- Chrisna, H. (2019). Pengaruh Perilaku Belajar, Pengendalian Diri, Motivasi, Empati, Keterampilan, Dan Kepercayaan Diri Terhadap Prestasi Akademik Mahasiswa Prodi Akuntansi Universitas Pembangunan Panca Budi Medan. *Jurnal Akuntansi Bisnis dan Publik*, 10(2), 87-100. <https://journal.pancabudi.ac.id/index.php/akuntansibisnisdanpublik/article/view/575>
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182. <http://dx.doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2020). Motivasi untuk hasil pembelajaran senam lantai. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 19(2), 137-145. <http://dx.doi.org/10.20527/multilateral.v19i2.8646>
- Haryanta, A. T., & Sujatmiko, E. (2017). *Kamus Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan* (1st ed., Vol. 1). PT. Aksarra Sinergi Media.
- Idzhar, A. (2016). Peranan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Office*. <http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=695657&val=11128&title=PERANAN%20GURU%20DALAM%20MENINGKATKAN%20MOTIVASI%20BELAJAR%20SISWA>
- Imswatama, A., & Setiadi, D. (2017). The Ethnomathematics of Calculating Auspicious Days in Javanese Society as Mathematics Learning. *Southeast Asian Mathematics Education Journal*, 7(2), 53-58. <https://doi.org/10.46517/seamej.v7i2.53>
- Iyakrus, I. (2018). Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Prestasi. *Altius: Jurnal Ilmu Olahraga Dan Kesehatan*. <https://ejournal.unsri.ac.id/index.php/altius/article/view/8110>
- Jariono, G., Nugroho, H., Hermawan, I., Fachrezzy, F., & Maslikah, U. (2021). The Effect of Circuit Learning on Improving the Physical Fitness of Elementary School Students. *International Journal of Education and Social Science*. <http://www.ijesc.org/index.php/go/article/view/22>
- Kamajaya, D. M., Dantes, N., & Kanca, N. (2013). Pengaruh pelatihan senam kebugaran jasmani 2008 terhadap volume oksigen maksimal ditinjau dari kemampuan awal. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan Indonesia*, 3(1). <https://doi.org/10.23887/jpepi.v3i1.612>
- Laili, I., Dayati, U., & Rochmadi, N. W. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbasis Ranking One Civic Education Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 6(1), 120-128. <http://dx.doi.org/10.17977/um019v6i1p120-128>
- Listyasari, E., & Wahidah, I. (2022). Pengaruh Senam Kebugaran Jasmani 2018 Indonesia Bersatu Terhadap Penurunan Tekanan Darah Pada Ibu Penderita Hipertensi Di Klinik Melati Kecamatan Kawalu Tasikmalaya. *Intelektiva: Jurnal Ekonomi, Sosial Dan Humaniora*, 3(6), 1-5.



- Lomu, L., & Widodo, S. A. (2018). *Pengaruh motivasi belajar dan disiplin belajar terhadap prestasi belajar matematika siswa*. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia
- Maksimuk, O. V., Vrublevskiy, E. P., & Lin, W. (2014). Students' motivation to study Chinese recreational gymnastics classes wushu. *Physical education of students*, 18(3), 40-43. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.974479>
- Manurung, T. M. S. (2017). Pengaruh motivasi dan perilaku belajar terhadap prestasi akademik mahasiswa. *JAS-PT (Jurnal Analisis Sistem Pendidikan Tinggi Indonesia)*, 1(1), 17-26. <https://doi.org/10.36339/jaspt.v1i1.36>
- Mirtha, L. T., & Sekartini, R. (2016). Pengaruh Kepatuhan Latihan Senam Kesegaran Jasmani 1988 Terhadap Perilaku Anak dengan Gangguan Pemusatan Perhatian/Hiperaktivitas. *Sari Pediatri*, 18(2), 146-56. <https://dx.doi.org/10.14238/sp18.2.2016.146-56>
- Nuraini, N. L. S., & Laksono, W. C. (2019). Motivasi Internal dan Eksternal Siswa Sekolah Dasar pada Pembelajaran Matematika. *Sekolah Dasar: Kajian Teori dan Praktik Pendidikan*, 28(2), 115-124. <http://dx.doi.org/10.17977/um009v28i22019p115>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas guru dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal kependidikan*, 5(2), 216-232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Saptono, Y. J. (2016). Motivasi dan keberhasilan belajar siswa. *REGULA FIDEI: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 1(1), 181-204. <http://christianeducation.id/e-journal/index.php/regulafidei/article/view/9>
- Saputra, H. D., Ismet, F., & Andrizar, A. (2018). Pengaruh motivasi terhadap hasil belajar siswa SMK. *Invotek: Jurnal Inovasi Vokasional dan Teknologi*, 18(1), 25-30. <https://doi.org/10.24036/invotek.v18i1.168>
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82. <http://dx.doi.org/10.24127/ja.v3i1.144>
- Suratman, A., Afyaman, D., & Rakhmasari, R. (2019). Pembelajaran Berbasis TIK Terhadap Hasil Belajar Matematika Dan Motivasi Belajar Matematika Siswa. *Jurnal Analisa*, 5(1), 41–50. <https://doi.org/10.15575/ja.v5i1.4828>
- Widmeyer, W. N., Brawley, L. R., & Carron, A. V. (2002). Group dynamics in sport. <https://psycnet.apa.org/record/2002-17365-009>