

**PENGARUH *GAMES SENSE APPROACH* TERHADAP MOTIVASI
BELAJAR GERAK SISWA SMPIT AL-UKHUWAH
DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Abdul Rofi Auliaul Islam
2101070

**PROGRAM STUDI
PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAH RAGA
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAH RAGA DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

2025

Pengaruh *Games Sense Approach* Terhadap Motivasi Belajar Gerak Siswa SMPIT AL-Ukhuwah Dalam Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani

Oleh
Abdul Rofi Auliaul Islam

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan

© Abdul Rofi Auliaul Islam 2025
Universitas Pendidikan Indonesia
Mei 2025

Hak Cipta dilindungi undang-undang.
Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

LEMBAR PENGESAHAN

ABDUL ROFI AULIAUL ISLAM

PENGARUH GAMES SENSE APPROACH TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR GERAK
SISWA SMPIT AL-UKHUWAH DALAM MATA PELAJARAN
PENDIDIKAN JASMANI

disetujui dan disahkan oleh pembimbing
Dosen Pembimbing I



Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd

NIP. 196509091991021001

Dosen Pembimbing II



Dr. Hj. Oom Rohmah, M.Pd

NIP. 196005181987032003

Mengetahui Ketua Program Studi
Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi



Dr. Carsiwan, M.Pd

NIP. 197101052002121001

ABSTRAK

THE EFFECT OF GAMES SENSE APPROACH ON STUDENTS' MOVEMENT LEARNING MOTIVATION AT SMPIT AL UKHUWAH IN PHYSICAL EDUCATION SUBJECTS

Abdul Rofi Auliaul Islam

Abdulrofi26@upi.edu

PJKR Study Program, Indonesian Education University

Pembimbing 1: Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd

Pembimbing 2: Dra. Hj. Oom Rohmah, M.Pd

The application of the Games Sense Approach approach in school learning aims to increase students' motivation to learn movement, especially in the context of Physical Education in Junior High Schools. This study was conducted to determine whether there is an effect of Games Sense Approach training on motivation to learn movement in class VIII female students at SMP IT Al-Ukhuwah. Games Sense Approach is a learning approach that focuses on understanding the concept of games through contextual and fun activities. This study used an experimental method with a pretest-posttest control group design. The sample in this study were class VIII female students who were divided into experimental groups and control groups. This study can be useful for physical education teachers as a reference in implementing innovative and fun learning methods, and can be used to improve the quality of movement learning in schools. Based on the results of the study, it was concluded that Games Sense Approach training had a significant effect on increasing motivation to learn movement in class VIII female students at SMP IT Al-Ukhuwah with data analysis results showing a significance value of 0.00 (Sig. <0.05) so that this approach can be recommended as an effective learning strategy in physical education.

ABSTRAK

PENGARUH *GAMES SENSE APPROACH* TERHADAP MOTIVASI BELAJAR GERAK SISWA SMPIT AL UKHUWAH DALAM MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Abdul Rofi Auliaul Islam

Abdulrofi26@upi.edu

Program Studi PJKR, Universitas Pendidikan Indonesia

Pembimbing 1: Dr. Bambang Abduljabar, M.Pd

Pembimbing 2: Dra. Hj. Oom Rohmah, M.Pd

Penerapan pendekatan *Games Sense Approach* dalam pembelajaran disekolah bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar gerak siswa, khususnya dalam konteks Pendidikan jasmani di SMP, Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui adakah pengaruh latihan *Games Sense Approach* terhadap motivasi belajar gerak pada siswi kelas VIII di SMP IT Al-Ukhuwwah. *Games Sense Approach* merupakan pendekatan pembelajaran yang berfokus pada pemahaman konsep permainan melalui aktivitas yang kontekstual dan menyenangkan,. Penelitian ini menggunakan metode eksperimen dengan desain pretest-posttest control group design. Sampel dalam penelitian ini adalah siswi kelas VIII yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok control. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi guru pendidikan jasmani sebagai referensi dalam penerapan metode pembelajaran yang inovatif dan menyenangkan, serta dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran gerak di sekolah. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa latihan *Games Sense Approach* berpengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar gerak siswi kelas VIII SMP IT Al-Ukhuwwah dengan Hasil analisis data yang menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,00 (Sig. < 0,05) sehingga pendekatan ini dapat direkomendasikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani.

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN.....	i
HALAMAN PERNYATAAN	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	5
1.4 Manfaat Penelitian	6
1.4.1 Manfaat Secara Teoritis	6
1.4.2 Manfaat Secara Praktis	6
1.5 Struktur Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
2.1 Pendidikan Jasmani	8
2.1.1 Definisi Pendidikan	8
2.1.2 Definisi Pendidikan Jasmani	8
2.1.2 Peranan Pendidikan Jasmani	10
2.2 <i>Games Sense Approach</i>	11
2.2.1 Teori Konstruktivisme	13
2.3 Motivasi Belajar Gerak	13
2.3.1 Definisi Motivasi	13
2.3.2 Peranan Motivasi	14
2.3.2 Fungsi Motivasi.....	15
2.3.3. Jenis-Jenis Motivasi	16
2.4 Penelitian yang relevan	17
2.5 Kerangka Berfikir	19
2.6 Hipotesis.....	19
BAB III METODE PENELITIAN	20

3.1 Metode Penelitian	20
3.2 Desain Penelitian	20
3.3 Populasi dan Sampel	21
3.3.1 Populasi	21
3.3.2 Sampel	22
3.4 Program Perlakuan	22
3.5 Instrumen Penelitian	23
3.6 Prosedur Penelitian	26
3.7 Teknik Pengumpulan Data.....	27
3.8 Teknik Analisi Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	29
4.1 Deskripsi Variabel.....	29
4.1.1 Profil Responden.....	29
4.1.2 Deskripsi Data.....	30
4.2 Hasil Penelitian	30
4.2.1 Uji Normalitas.....	30
4.2.2 Uji Homogentitas	31
4.2.3 Uji Hipotesis.....	32
4.3 Pembahasan.....	33
4.3.1 Pengaruh Games Sense Approach terhadap motivasi belajar Gerak siswa	33
BAB 5 SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI	35
5.1 Simpulan.....	35
5.2 Implikasi	35
5.3 Rekomendasi.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37
LAMPIRAN-LAMPIRAN	40

DAFTAR TABEL

Table 1 Pretest-Posttest nonequivalent control group	21
Table 2 program perlakuan.....	22
Table 3 Uji Validitas	25
Table 4 Uji Realibilitas	26
Table 5 Uji Normalitas	30
Table 6 Uji Homogenitas	31
Table 7 Uji T Indepent Sample Test	32

DAFTAR GAMBAR

Figure 1 Kerangka Berfikir (Sumber : Diolah oleh peneliti, 2024)	19
---	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pembimbing Skripsi	40
Lampiran 2 Surat Izin Penelitian	50
Lampiran 3 Analisis Data.....	51
Lampiran 4 Angket Motivasi Belajar Gerak.....	53
Lampiran 5 Program Pelatihan	54
Lampiran 6 Lembar Observasi Siswa	61
Lampiran 7 Dokumentasi	62

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2019). Kreativitas guru menggunakan model pembelajaran dalam meningkatkan hasil belajar siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 11(2), 225–238.
- Afrillan, M. B., Lengkana, A. S., & Supriyadi, T. (2024). Meningkatkan Motivasi Siswa Melalui Model Pembelajaran Kompetisi Kelompok dalam Pembelajaran Atletik dengan Menggunakan Permainan Sirkuit Formula 1. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 7(2), 577–586.
- Akutsu, T. (2020). Changes after Suzuki: A retrospective analysis and review of contemporary issues regarding the Suzuki Method in Japan. *International Journal of Music Education*, 38(1), 18–35.
- Arifin, S. (2017). Peran Guru Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Pendidikan Karakter Peserta Didik. *Multilateral Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 16(1). <https://doi.org/10.20527/multilateral.v16i1.3666>
- Ball, S. (2006). *Discipline and chaos: Education policy and social class*. Routledge: London.
- Breed, R., & Spittle, M. (2012). *Developing game sense through tactical learning*.
- Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh model problem based learning terhadap hasil belajar. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 5(1), 39–46.
- Fikri, I. K. (2016). Penerapan Model-Model Permainan Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Aktivitas Permainan Rounders. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 57–67.
- Gustiawati, R., Fahrudin, F., Kurniawan, F., & Indah, E. P. (2019). Pengembangan pendekatan evaluasi the most significant change technique dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Multilateral: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 18(2).
- Hartono, R., Suherman, A., & Rusdiana, A. (2014). Pengaruh model Sport Education terhadap motivasi dan intensitas belajar gerak siswa pada penjasorkes. *Edusentris*, 1(3), 213–226.
- Jasmani, P., Dasar, S., & Insani, A. F. (2023). PENGARUH SPORT EDUCATION MODEL TERHADAP HASIL BELAJAR PERMAINAN NET GAMES.
- Kurnain, B. A., & Andrijanto, D. (2019). PENGARUH PERMAINAN KECIL TERHADAP KEAKTIFAN SISWA PADA PROSES PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,OLAHRAGA DAN KESEHATAN. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 7(3).
- Kustiawan, Y. (2021). game sense approach untuk meningkatkan jumlah waktu aktif belajar dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Universitas Pendidikan Indonesia*.
- Lestari, D. E. (2013). Aplikasi model pembelajaran kooperatif dan game sense yang diintegrasikan untuk meningkatkan keterampilan bermain sepak bola dalam penjasorkes

pada siswa kelas viii smp negeri 1 tengaran kabupaten semarang tahun pelajaran 2012/2013.

- Light, R., Curry, C., & Mooney, A. (2014). Game Sense as a model for delivering quality teaching in physical education. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 5(1), 67–81.
- Mashuri, H. (2017). Persepsi siswa terhadap pembelajaran guru pendidikan jasmani di SMA Muhammadiyah Kediri. *Jurnal Pembelajaran Olahraga*, 3(1), 1–10.
- Maulana, F., Ningtyas, G. S., & Nugraheni, W. (2021). Survei motivasi belajar siswa mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan via sistem pembelajaran daring kelas X SMK Muhammadiyah 1 Sukabumi Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jendela Olahraga*, 6(1), 1– 8.
- Mayasari, M. (2021). Laporan Dan Evaluasi Penelitian. *ALACRITY: Journal of Education*, 30–38.
- McNeill, M. C., Fry, J. M., Wright, S. C., Tan, W. K. C., Tan, K. S. S., & Schempp, P. G. (2004). ‘In the local context’: Singaporean challenges to teaching games on practicum. *Sport, Education and Society*, 9(1), 3–32.
- Negara, J. D. K., Abduljabar, B., & Hambali, B. (2019). Aplikasi Statistika Dalam Penjas. Bandung: Bintang Warliartika.
- Pill, S. (2015). Informing Game Sense pedagogy with dynamic systems theory for coaching Volleyball. 2015 Game Sense for Teaching and Coaching Conference.
- Pradhana, O. P. (2018). Pengaruh Penerapan Permainan Kecil Terhadap Partisipasi Aktif Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 6(03), 579–582.
- Puspitasari, D. B. (2012). Hubungan Antara Persepsi Terhadap Iklim Kelas Dengan Motivasi Belajar Siswa SMP Negeri 1 Bancak Yogyakarta. *Jurnal Fakultas Psikologi Universitas Ahmad Dahlan*, 1(1), 61–67.
- Putra, G. I. (2019). Peran motivasi internal atlet bulutangkis untuk berprestasi di kabupaten bungo. *Jurnal Muara Olahraga*, 2(1), 199–207.
- 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*, 1(11), 1–8.
- Simanjuntak, E. B., & Panjaitan, N. Y. (2023). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Nearpod Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 3(5), 4517–4532.
- Sobry, S. M. (2009). Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa. Diunduh Dari Wwww. Depdiknas. Go. Id. Diakses Pada Tanggal, 11.

- Thembelihle, G., & Timothy, G. K. (2018). ADOPTING GAME SENSE APPROACH TO TEACHING AND COACHING OF SPORTS IN ZIMBABWE. *European Journal of Physical Education and Sport Science*.
- Winata, D. C. (2019). Pengaruh Gaya Mengajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Passing Atas Dalam Bola Voli Pada Siswa Kelas VII Smp Swasta Amal Bakti Medan Tahun Ajaran 2019/2020. *Jurnal Ilmiah STOK Bina Guna Medan*, 7(1),
- Oemar Hamalik. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Pekanbaru, N. (2025). *JASMANI PADA SISWA KELAS VII SMP*. 8, 146–158.
- Richard, L. L. (2013). *game sense: Pedagogy for performance, participation and enjoyment*.
- Yani, A. (2021). *model project based learning untuk meningkatkan motivasi belajar pendidikan jasmani*.