

Pengaruh Permainan Gerak Manipulatif Terhadap Konsentrasi Belajar

Nurunnabilah ^{*1}, Ruslan Abdul Gani ², Resty Gustiawati ³

1810631070071@student.unsika.ac.id ^{*1}, ruslan.abdulgani@staff.unsika.ac.id ²,
resty.gustiawati@fkip.unsika.ac.id ³

^{1,2,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Singaperbangsa Karawang

Abstract

Manipulative motion is a movement that must be mastered by students, because with manipulative motion the basic movements of students become better. The purpose of this study was to determine the effect of manipulative motion games on students' learning concentration at SMAN 1 Telukjambe Barat. This study uses a quantitative approach and experimental research methods. This type of research is pre-experimental design. The implementation of this research was divided into three stages, namely pretest, treatment and posttest. The population used in the study was class X SMAN 1 Telukjambe Barat, Class X students consisted of 6 classes namely X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X IPA 4, X IPS 1 and X IPS 2 with a total of 203 students. , the research sample used a purposive sampling technique, namely class X IPA 4 with a total of 35 students. The instrument used is an army alpha questionnaire. Data analysis was carried out by using a paired sample test on the pretest and posttest data on the results of measuring the learning concentration of students in class X IPA 4. Sig. obtained from statistical analysis data, namely Sig. (2-tailed) 0.000 < 0.05, it can be concluded that there is a significant difference between the results of the pretest and posttest of students' learning concentration. The results showed that students' learning concentration increased by 13.6% compared to before. It was concluded that manipulative motion games "there is an increase in learning concentration through manipulative motion games in class X students. Learning with games was able to increase student learning concentration.

Keyword: Learning concentration; manipulative motion; physical education.

Abstrak

Gerak manipulatif merupakan gerakan yang harus dikuasai oleh siswa, karena dengan gerak manipulatif maka gerak dasar siswa menjadi lebih baik. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengaruh permainan gerak manipulatif terhadap konsentrasi belajar siswa di SMAN 1 Telukjambe Barat. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini *pre-experimental design*. Pelaksanaan penelitian ini dibagi menjadi tiga tahap yaitu *pretest*, *treatment* dan *posttest*. Populasi yang digunakan dalam penelitian adalah kelas X SMAN 1 Telukjambe Barat, Siswa Kelas X terdiri dari 6 kelas yaitu X IPA 1, X IPA 2, X IPA 3, X IPA 4, X IPS 1 dan X IPS 2 dengan jumlah siswa sebanyak 203 siswa, sampel penelitian menggunakan teknik

purposive sampling yaitu kelas X IPA 4 dengan jumlah siswa 35 orang. Instrumen yang digunakan berupa kuisioner *army alpha*. Analisis data dilakukan dengan uji *paired sampel test* pada data *pretest* dan *posttest* hasil pengukuran konsentrasi belajar siswa kelas X IPA 4. Nilai *Sig.* diperoleh dari data analisis statistik yaitu *Sig. (2-tailed)* $0,000 < 0,05$ maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest* konsentrasi belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan konsentrasi belajar siswa meningkat 13,6% dibandingkan sebelumnya. Diperoleh kesimpulan bahwa permainan gerak manipulative “terdapat peningkatan konsentrasi belajar melalui permainan gerak manipulatif pada siswa kelas X. Pembelajaran dengan permainan ternyata mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa.

Kata kunci: Gerak manipulatif; konsentrasi belajar; pendidikan jasmani.

© 2022 UNIVERSITAS HAMZANWADI
Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan & Rekreasi
Fakultas Ilmu Pendidikan
E-ISSN 2614-8781

Info Artikel

Dikirim : 09 Juli 2022
Diterima : 22 September 2022
Dipublikasikan : 30 Desember 2022

✉ Alamat korespondensi: 1810631070071@student.unsika.ac.id

Universitas Singaperbangsa Karawang, Jl. HS. Ronggo Waluyo, Paseurjaya, Telukjambe Timur,
Karawang, Jawa Barat 41361

PENDAHULUAN

“Pendidikan adalah pengalaman belajar yang berlangsung di semua lingkungan dan sepanjang hidup dan dalam semua keadaan kehidupan yang mempengaruhi pertumbuhan pribadi” (Mudyahardjo, 2016). Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam proses pendidikan nasional. Pendidikan dengan mudah mengintegrasikan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dan memungkinkan bangsa dan negara maju. Tanpa pendidikan, individu akan tertinggal. Masyarakat dan negara terbelakang. Pendidikan sangat penting bagi setiap individu dalam masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan dan kepribadian mereka dan menjadi individu yang lebih baik.

Salah satu unsur pendidikan yang harus diajarkan di sekolah adalah pendidikan jasmani. Hal ini dikarenakan olahraga memiliki peran strategis yang sangat penting dalam pembentukan manusia seutuhnya. “Pendidikan jasmani adalah suatu proses mendidik

manusia secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan olahraga, agar jasmani, kesehatan dan perkembangan jasmani, kemampuan dan keterampilan, kecerdasan, watak, dan kepribadian dapat berkembang secara serasi” (Suhardi, 2016). Pendidikan jasmani pada hakekatnya adalah suatu proses perubahan afektif, kognitif, dan psikomotorik individu yang tersusun secara sistematis dan mempunyai tujuan pendidikan. “Tujuan yang ingin dicapai antara lain pengembangan pribadi secara menyeluruh. Konon, ruang lingkup pembinaan tidak hanya terfokus pada fisik, tetapi juga pada pikiran dan jiwa. Secara khusus, tujuan mencakup aspek fisik, intelektual, emosional, sosial, dan moral” (Fahrudin & Rahayu, 2018).

Berdasarkan hasil wawancara dengan bapak Aditya Akhmad Fauzi, S.Pd selaku guru mata pelajaran PJOK di SMAN 1 Telukjambe Barat, seharusnya pendidikan jasmani dilakukan tidak hanya sesuai dengan mata pelajaran yang sedang dipelajari, agar siswapun tidak merasa bosan dan mau melakukan kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani dengan penuh semangat. Maka dari sinilah munculnya sebuah inovasi pendidikan dengan cara dibuatnya permainan gerak manipulatif sebelum masuk ke pembelajaran inti. Permainan gerak manipulatif ini dimaksudkan agar siswa bisa lebih berkontribusi lagi untuk masuk ke dalam pembelajaran inti. Dengan demikian siswa merasa senang dengan adanya permainan.

Belajar adalah suatu gerakan yang mengharapkan perubahan tingkah laku manusia sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Belajar bisa terjadi kapan saja, di mana saja. Keberhasilan belajar mengajar tidak hanya tercermin dari nilai akhir yang dicapai siswa, tetapi banyak faktor yang mempengaruhinya. Salah satu sudut pandang yang dianggap memiliki pilihan untuk membantu hasil siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran mereka adalah konsentrasi yang baik. Setiap individu memiliki keadaan internal yang mempengaruhi aktivitasnya sehari-hari. Dalam proses pembelajaran, dengan pelajaran yang sulit, konsentrasi belajar yang teralihkan oleh lingkungan sekitar, dengan demikian hanya beberapa siswa yang aktif sehingga kegiatan belajarpun tidak selalu berhasil. Ketika kegiatan belajar di kelas, siswa perlu berkonsentrasi untuk mendapatkan informasi dan instruksi dari guru. Dengan demikian setiap peserta didik membutuhkan perhatian (fokus) agar dapat memahami apa yang telah dipelajarinya. “Dengan fokus, siswa dapat mengesampingkan hal-hal di luar kelas dan berkonsentrasi pada pembelajaran, menyimpan semuanya dalam memori otak sebaik mungkin, dan kemudian dengan mudah diaplikasikan ketika diperlukan” (Nuryana, 2010).

“Konsentrasi adalah pemusatan perhatian dalam proses perubahan tingkah laku, yang diwujudkan dalam penguasaan, penggunaan dan evaluasi sikap dan nilai, pengetahuan dasar dan keterampilan yang terkandung dalam berbagai bidang studi. Persiapan mental yang dapat mempengaruhi proses belajar meliputi kecerdasan, minat, bakat, kesiapan, kedewasaan, perhatian, dan konsentrasi” (Aviana & Hidayah, 2015). (Nugroho 2007) menjelaskan bahwa kebosanan dapat mempengaruhi konsentrasi belajar siswa. Beban belajar siswa sangat tinggi, dan sebagian siswa diwajibkan mengikuti kegiatan belajar di lembaga pendidikan formal (kursus). Oleh karena itu, siswa perlu istirahat sejenak dari pembelajaran yang membosankan yang menguras otak dengan menggunakan permainan agar lebih rileks dan segar dari proses pembelajaran.

“Melalui bermain, anak akan mampu memenuhi tuntutan dan kebutuhan perkembangan gerak, kognitif, kreativitas, bahasa, emosi, nilai dan sikap terhadap kehidupan” (Sari, 2013). “Permainan merupakan salah satu bentuk hiburan yang dibutuhkan dan dimainkan oleh banyak orang, baik itu anak-anak, remaja maupun dewasa” (Nuriman et al., 2016). “Gerak manipulatif adalah gerakan yang berkembang ketika anak menguasai berbagai objek. Kemampuan manipulatif melibatkan lebih banyak tangan dan kaki, tetapi bagian lain dari tubuh kita juga dapat digunakan” (Hidayat, 2017). Dengan permainan gerak manipulatif yang dibuat ini dapat menunjang materi pembelajaran yang sesuai. Dengan demikian, konsentrasi belajar merupakan bagian penting yang harus dimiliki setiap siswa. Dengan berkonsentrasi siswa dapat menyisihkan apa yang ada diluar pembelajaran untuk berkonsentrasi dan memahami pembelajaran. Ketika kegiatan belajar di kelas siswa perlu berkonsentrasi untuk mendapatkan informasi dan instruksi dari guru. Jika siswa tidak berkonsentrasi maka keadaan kelas kurang efektif seperti kurangnya siswa bertanya saat pembelajaran berlangsung, siswa kurang memperhatikan dan menyimak apa yang telah disampaikan oleh guru dan tidak adanya ketertarikan atau minat belajarnya dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Perhatian difokuskan pada isi materi pembelajaran dan proses memperolehnya. Untuk meningkatkan fokus pada kurikulum, guru perlu menggunakan berbagai strategi belajar mengajar, dengan mempertimbangkan waktu belajar dan istirahat. Dengan itu maka peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana cara menambah konsentrasi siswa dengan menggunakan permainan gerak manipulatif.

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Ike Mustika Sari 2013) dengan judul penelitian “ Pengaruh Permainan Manipulatif Dengan Manik-Manik Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Lakshmi 12 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013.”, “hasil dari penelitiannya bahwa ada pengaruh permainan manipulatif dengan manik-manik terhadap perkembangan Kecerdasan logika matematika anak di TK Lakhmi 12 Surakarta Tahun Pelajaran 2012/2013” (Sari, 2013). Hal ini berbeda dengan penelitian yang penulis teliti. Pada penelitian ini penulis lebih kepada konsentrasi belajar guna meningkatkan konsentrasi pada pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan gerak manipulatif. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan gerak manipulatif berpengaruh terhadap konsentrasi belajar siswa.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif yang sepenuhnya bertujuan untuk mengungkap signifikansi kegiatan atau hasil terperinci yang biasanya diperkirakan dengan eksplorasi kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian eksperimen. Jenis penelitian ini *pre-experimental design*. Sedangkan bentuk penelitian menggunakan bentuk *One-Group Pretest-Posttest Design* (Satu Kelompok Prates-Postes). Pelaksanaan penelitian ini dilaksanakan dalam tiga tahapan yaitu *pretest*, *treatment*, dan *posttest*. Suatu *pretest* sebelum diberikan perlakuan, dapat diketahui dengan lebih tepat,

karena dapat membedakan dan keadaan sebelum diberikan perlakuan. Penelitian ini dilaksanakan di SMAN 1 Telukjambe Barat selama satu bulan.

Populasi yang digunakan dalam penelitian yaitu kelas X SMAN 1 Telukjambe Barat yang berjumlah 203 siswa. Sampel penelitian ini menggunakan *Purposive sampling*. Subjek yang dipilih dengan syarat khusus yang memenuhi tujuan penelitian. Dimana peneliti melihat hasil belajar PJOK yang rata-ratanya paling rendah diantara kelas lain itulah yang menjadi sampel penelitian ini, yaitu kelas X IPA 4 yang berjumlah 35 siswa. Adapun teknik pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian kuisisioner *Army Alpha*. Kuisisioner *Army Alpha* digunakan untuk mengambil data konsentrasi belajar siswa. Sebelum dilakukan analisis data, akan dilakukan analisis prasyarat analisis data yaitu uji normalitas. Analisis data dilakukan dengan uji-t pada data *pretest* dan *posttest* hasil pengukuran konsentrasi belajar siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Telukjambe Barat.

HASIL dan PEMBAHASAN

Hasil

Tabel 1. Hasil statistik deskriptif penelitian

Keterangan	Pre Test	Post Test	Keseluruhan
Mean	4.20	4.77	4.49
Standar Deviasi	1.982	1.682	1.847
Minimum	1	2	1
Maximum	9	9	9

Berdasarkan tabel 1 hasil analisis deskriptif penelitian memperoleh *Mean* sebesar 4.49, *standar deviasi* sebesar 1.847, nilai *minimum* adalah 1, dan nilai *maximum* adalah 9. Setelah mendapatkan hasil statistik deskriptif penelitian maka dapat diinput kedalam tabel distribusi *pretest* dan *posttest* sebagai berikut. Hasil dari penyelidikan analisis deskriptif data informasi *pretest* konsentrasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Telukjambe Barat Kecamatan Telukjambe Barat, Kab. Karawang memperoleh *mean* sebesar 4.20, *standar deviasi* sebesar 1.982, nilai *minimum* adalah 1, dan nilai *maksimum* adalah 9. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh:

Tabel 2. Distribusi frekuensi data *pretest*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-1	Sangat Rendah	3	8,6%
2-4	Rendah	18	51,4%
5-7	Sedang	11	31,4%
8-10	Tinggi	3	8,6%
11-12	Sangat Tinggi	0	0%
	Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel 2, terlihat bahwa sebagian besar siswa kelas X IPA 4 di SMAN 1 Telukjambe Barat saat *pretest* memiliki tingkat konsentrasi yang rendah. Secara keseluruhan, 3 siswa (8,6%) memiliki klasifikasi sangat rendah, 18 siswa (51,4%) memiliki klasifikasi rendah, 11 siswa (31,4%) memiliki klasifikasi sedang, 3 siswa (8,6%) memiliki klasifikasi tinggi, dan 0 siswa (0%) memiliki klasifikasi yang sangat tinggi. Frekuensi yang paling menonjol terdapat pada kelas interval 2-4 atau pada kategori rendah, sehingga dapat diketahui bahwa pada saat *pretest* sebagian besar siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Telukjambe Barat memiliki tingkat fokus konsentrasi yang rendah. Apabila digambarkan sebagai diagram, berikut adalah diagram batang distribusi frekuensi data *pretest*.



Diagram 1. Data *pretest* konsentrasi belajar siswa

Hasil analisis deskriptif data *posttest* konsentrasi belajar siswa kelas X SMAN 1 Telukjambe Barat Kecamatan Telukjambe Barat, Kab. Karawang memperoleh *mean* sebesar 4.77, *standar deviasi* 1.682, nilai *minimum* 2, dan nilai *maximum* 9. Berikut tabel distribusi frekuensi yang diperoleh:

Tabel 3. Distribusi frekuensi data *posttest*

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
0-1	Sangat Rendah	0	0%
2-4	Rendah	16	45.7%
5-7	Sedang	16	45.7%
8-10	Tinggi	3	20%
11-12	Sangat Tinggi	0	8.6%
	Jumlah	35	100%

Berdasarkan tabel 3, terlihat bahwa sebagian besar siswa kelas X IPA 4 di SMAN 1 Telukjambe Barat pada saat *posttest* memiliki tingkat konsentrasi sedang. Secara keseluruhan, 0 siswa (0%) memiliki klasifikasi sangat rendah, 16 siswa (45,7%) memiliki klasifikasi rendah, 16 siswa (45,7%) memiliki klasifikasi sedang, 3 siswa (8,6%) memiliki klasifikasi tinggi, dan 0 siswa (0%) memiliki klasifikasi yang sangat tinggi.

rendah, 16 siswa (45,7%) memiliki klasifikasi sedang, 3 siswa (8,6%) memiliki klasifikasi tinggi, dan 0 siswa memiliki klasifikasi sangat tinggi. (0 %). Frekuensi yang paling menonjol terdapat pada rentang kelas 2-4 dan 5-7 atau pada klasifikasi rendah dan sedang, sehingga dapat disimpulkan bahwa pada saat *posttest* sebagian besar siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Telukjambe Barat memiliki tingkat konsentrasi rendah dan sedang. Apabila digambarkan sebagai diagram, berikut adalah diagram batang distribusi frekuensi data nilai *post test*.

POST TEST



Diagram 2. Data *posttest* konsentrasi belajar siswa

Setelah memperoleh hasil statistik deskriptif penelitian sebelum mengarahkan investigasi data, akan dilakukan analisis uji prasyarat yaitu uji normalitas yang melibatkan SPSS 25 *for windows*. Konsekuensi dari tes hasil analisis data uji prasyarat diperkenalkan sebagai berikut. Hasil uji prasyarat analisis adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil perhitungan uji normalitas

No	Variabel	Signifikansi	Keterangan
1	<i>Pre test</i> Konsentrasi Siswa	0,147	Nomal
2	<i>Post test</i> Konsentrasi Siswa	0,069	Normal

Dari tabel 4, nilai signifikan *pretest* dan *posttest* adalah 0,147, dan 0,69. Karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05 ($Sig. > 0,05$), maka hipotesis yang menyatakan sampel berasal dari populasi berdistribusi normal diterima tersebut berasal dari populasi yang biasanya tersebar diakui. Dengan itu, dapat disimpulkan bahwa kenormalan distribusi terpenuhi. Selain itu, pengujian informasi dilakukan dengan uji-t pada data *pretest* dan *posttest* hasil pengukuran belajar siswa kelas X IPA 4 di SMAN 1 Teluk Jambe Barat. Dalam pengujian ini akan diuji hipotesis nol (H_0) tidak ada peningkatan konsentrasi belajar melalui permainan gerak manipulatif pada siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Telukjambe Barat. Untuk mengakui atau menolak H_0 dengan membandingkan harga t_{hitung} dan nilai t_{tabel} . Kriterianya

adalah menerima H_0 apabila harga $t_{hitung} < t_{tabel}$ pada taraf signifikan 0,05. Berikut ini adalah hasil yang diperoleh.

Tabel 5. Hasil uji *paired sampel t-test*

Variabel	Rata-rata	T_{hitung}	df	T_{tabel}	$Sig.$	Keterangan
<i>Pre Test</i>	4,20	-6,063	34	1,690	0,000	H_0 ditolak, H_1
<i>Post Test</i>	4,77					diterima

Berdasarkan tabel 5, diketahui nilai t_{hitung} hasil konsentrasi belajar *pretest* dan *posttest* adalah $t = -6.063$ dengan probabilitas ($Sig.$) = 0,000. Karna probabilitas ($Sig.$) $0,000 < 0,05$ maka hipotesis dalam penelitian ini menyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan itu, maka permainan gerak manipulatif mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa dapat diterima.

Pembahasan

Proses pembelajaran adalah interaksi atau timbal balik antara guru dan siswa dalam suatu situasi pendidikan yang mencakup salah satu komponen tujuan yang ingin dicapai, yaitu perubahan tingkah laku secara keseluruhan. “pemberian pengalaman belajar merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan mental, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai (*attitudinal-mental-emotional-sportsmanship-spiritual-social*), dan pengembangan pola hidup sehat untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan tubuh dan pikiran yang seimbang” (Gustiawati & Julianti, 2018). “Melalui pembelajaran pendidikan jasmani, kesehatan dan rekreasi yang teratur, terencana dan terarah, diharapkan dapat mengubah cara siswa berperilaku dan mencapai berbagai tujuan, termasuk pembinaan dan pembentukan, untuk mendorong pertumbuhan dan perkembangan jasmani pada siswa” (Prasetyo, 2015).

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan pembelajaran melalui permainan gerak manipulatif. “Permainan merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang, termasuk anak-anak dan orang dewasa” (Mudzakir, 2020). Hal ini bertujuan untuk meningkatkan konsentrasi belajar pada siswa. “Variasi dalam pembelajaran adalah perubahan jalannya kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan motivasi siswa sekaligus mengurangi kebosanan. Jadi tujuan akhir dari pembelajaran gerak dasar ini adalah untuk meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan koordinasi gerak” (Erwan et al., 2018).

“Gerakan manipulatif merupakan kegiatan yang menciptakan suasana gembira bagi anak, serta mengembangkan kemampuan motorik kasar dan sportivitas anak, sehingga menginspirasi anak untuk lebih berani mengungkapkan perasaannya. Beberapa psikolog mengatakan bahwa permainan memiliki dampak besar pada perkembangan intelektual anak” (Sumantri & Endrawati, 2016). Permainan gerak manipulatif ini sebagai penunjang dalam pembelajaran serta pemberian stimulus berupa permainan sebelum memasuki pembelajaran

inti. “Pengaruh stimulus yang dihasilkan dapat berupa memperjelas penyebab penyampaian, memajukan pembelajaran, menyampaikan materi secara lebih sistematis dan logis, meningkatkan kemampuan memahami materi, dan meningkatkan kinerja” (Rozak et al., 2022).

Konsentrasi belajar merupakan pemusatan pikiran, perasaan, dan keinginan pada suatu objek tentang perhatian dalam situasi belajar. Pembelajaran melalui permainan gerak manipulatif, dipilih peneliti sebagai upaya meningkatkan konsentrasi belajar siswa agar lebih bervariasi. Siswa dapat termotivasi untuk aktif secara fisik dengan mempelajari permainan gerak manipulatif menyadari bahwa mereka sudah melakukan aktivitas jasmani. Keberhasilan belajar mengajar tidak hanya tercermin dari nilai akhir yang dicapai siswa, tetapi banyak faktor yang mempengaruhinya. “Salah satu faktor tersebut ada dan terjadi selama proses pembelajaran, dan salah satunya adalah fokus keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran” (Mayasari, 2017). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa IPA 4 kelas X di SMAN 1 Telukjambe Barat meningkatkan konsentrasi belajarnya, setelah diberikan perlakuan gerak manipulatif dibandingkan dengan hasil *pretest*. Kegiatan tersebut telah dilakukan selama kurang lebih satu bulan, dan konsentrasi belajar siswa meningkat dibandingkan sebelumnya. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran melalui permainan gerak manipulatif merupakan upaya yang tepat untuk meningkatkan konsentrasi belajar siswa IPA 4 kelas X SMAN 1 Telukjambe Barat.

Hal ini merupakan hal yang sangat positif bagi pembelajaran pendidikan jasmani, karena hasil penelitian ini diharapkan dapat diterapkan pada pembelajaran di kelas yaitu memberikan pembelajaran melalui permainan gerak manipulatif, yang secara efektif dapat meningkatkan perhatian belajar siswa. Dibuktikan dengan adanya tes awal yang dilakukan pada siswa. Kemudian setelah diberikannya perlakuan, konsentrasi belajar siswa meningkat. Selain itu dengan bermain juga dapat memberikan penyegaran kepada siswa karena permainan gerak manipulatif dapat divariasikan dan dilakukan dengan mudah. Dengan semakin meningkatnya konsentrasi belajar siswa maka siswa dapat semakin baik dalam menerima dan mempraktikkan gerakan-gerakan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran berlangsung. Kemudian ketika dilihat dari karakteristik siswa semakin giat dan antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Terjadi peningkatan hasil yang signifikan pada pemberian perlakuan permainan gerak manipulatif, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Achmad Febri Widyanto dan Bernard Djawa 2019) berjudul “pengaruh variasi gerak manipulatif dengan media bola spon terhadap peningkatan gerak dasar servis bawah bola voli”. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa “siswa merasa nyaman melakukan servis dengan menggunakan media bola spon dan variasi gerak manipulatif” (Widyanto & Djawa, 2019). Dengan permainan gerak manipulatif ini semakin meningkatnya konsentrasi belajar siswa maka fokus siswa meningkat dalam menerima dan mempraktikkan gerakan-gerakan yang disampaikan oleh guru dalam pembelajaran berlangsung dan siswa merasa senang dengan adanya permainan tersebut.

Namun terkadang tidak efektif karena siswa terlalu asik bermain sehingga pada kegiatan pembelajaran siswa masih terbawa akan euphoria permainan tersebut.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data serta pengujian hipotesis untuk hasil *pretest* dan *posttest* diperoleh kesimpulan bahwa permainan gerak manipulatif terhadap konsentrasi belajar siswa di SMAN 1 Telukjambe Barat terdapat pengaruh yang signifikan. Hal itu dapat dilihat dari perubahan hasil sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dengan sesudah diberikan perlakuan (*posttest*), dengan peningkatan hasil. Pembelajaran dengan permainan ternyata mampu meningkatkan konsentrasi belajar siswa X IPA 4 SMAN 1 Telukjambe Barat. Hal ini berarti bahwa permainan gerak manipulatif merupakan salah satu upaya yang tepat guna meningkatkan konsentrasi belajar siswa kelas X IPA 4 SMAN 1 Telukjambe Barat. Untuk peneliti selanjutnya dapat lebih mengembangkan permainan gerak manipulatif agar lebih bervariasi lagi.

PERNYATAAN PENULIS

Pernyataan bahwa artikel ini belum pernah dipublikasikan di jurnal lain.

Artikel yang berjudul: Pengaruh Permainan Gerak Manipulatif Terhadap Konsentrasi Belajar Siswa Di SMAN 1 Telukjambe Barat

Penulis: Nurunnabilah, Ruslan Abdul Gani, Resty Gustiawati

Menyatakan bahwa:

1. Artikel yang kami kirimkan untuk ditinjau adalah asli atau bebas dari rekayasa, pemalsuan, plagiarisme, reproduksi, fragmentasi/pencemaran nama baik dan pelanggaran hak cipta data/isi.
2. Artikel ini belum pernah dipublikasikan di tempat lain atau tidak dipertimbangkan untuk dipublikasikan di jurnal lain, tidak akan ditarik selama proses review jurnal ini dan akan dikirim ke jurnal lain untuk ditinjau.

DAFTAR PUSTAKA

- Aviana, R., & Hidayah, F. (2015). Pengaruh Tingkat Konsentrasi Belajar Siswa Terhadap Daya Pemahaman Materi Pada Pembelajaran Kimia Di Sma Negeri 2 Batang. *Jurnal Pendidikan Sains Universitas Muhammadiyah Semarang*, 3 (1), 30–33. <https://doi.org/https://doi.org/10.26714/jps.3.1.2015.30-33>
- Andhika, D. A., Prayoga, A. S., & Darumoyo, K. (2022). Meningkatkan Keterampilan Motorik Kasar Melalui Permainan Sederhana. *Jurnal Porkes*, 5(1), 57–65. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5678>
- Erwan, M. T., suryansah, S., & Nopiana, R. (2018). Pengaruh Variasi Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Teknik Dasar Passing Chest Pass Bola Basket Pada Siswa Smpn 1 Suralaga Tahun Pelajaran 2017/2018. *Jurnal Porkes*, 1 (1), 14–20.

<https://doi.org/10.29408/porkes.v1i1.1096>

- Fahrudin, F., & Rahayu, E. T. (2018). Pengaruh Penggunaan Modifikasi Media Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Terhadap Motivasi *Jurnal Speed (Sport, Physical.,2* (November), 13–20. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/view/1727>
- Gustiawati, R., & Julianti, R. R. (2018). Pengaruh Model Pendidikan Gerak (Movement Education) Terhadap Hasil Penilaian Kognitif Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan. *Jurnal Speed (Sport, Physical., 2* (November), 44–51. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/speed/article/view/1731>
- Hidayat, A. (2017). Peningkatan Aktivitas Gerak Lokomotor, Nonlokomotor Dan Manipulatif Menggunakan Model Permainan Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga, 2* (2), 21. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v2i2.8175>
- Hudah, M., Widiyatmoko, FA, Pradipta, GD, & Maliki, O. (2020). Analisis pembelajaran pendidikan jasmani di masa pandemi covid-19 di tinjau dari penggunaan media aplikasi pembelajaran dan usia guru. *Jurnal Porkes , 3* (2), 93-102. Doi: [10.29408/porkes.v3i2.2904](https://doi.org/10.29408/porkes.v3i2.2904)
- Harvianto, Y. (2021). Pengaruh Media Pembelajaran Interaktif Terhadap Hasil Belajar Pendidikan Jasmani Selama Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Porkes , 4* (1), 1-7. <https://doi.org/10.29408/porkes.v4i1.3485>
- Mayasari, F. (2017). Pengaruh Konsentrasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa. di SMK Negeri 1 Ngambang, *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa., 1*–11. <http://dx.doi.org/10.26418/jppk.v6i6.20651>
- Mudyahardjo, R. (2016). *Pegantar Pendidikan: Sebuah Studi Awal tentang Dasar-dasar Pendidikan pada Umumnya dan Pendidikan di Indonesia*. Rajawali Pers.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi, 10* (1), 44–49. <https://doi.org/https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Nugroho, W. (2007). *Belajar Mengatasi Hambatan Belajar*. Prestasi Pustaka.
- Nuriman, R., Kusmaedi, N., & Yanto, S. (2016). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Bebenangan terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 8-9 Tahun. *Jurnal Terapan Ilmu Keolahragaan, 1* (1), 29. <https://doi.org/10.17509/jtikor.v1i1.1550>
- Nuryana, A. (2010). Efektivitas brain gym dalam meningkatkan konsentrasi belajar pada anak. *Ilmiah Berkala Psikologi, VOL.12 No.*, 88–98. <http://hdl.handle.net/11617/3504>
- Prasetyo, A. (2015). *Pengembangan Media Belajar Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Materi Guling Depan Untuk SMP Kelas VII. II*, 1–15.
- Purba, OZ, Iyakrus, I., Bayu, WI, & Victorian, AR (2022). Survei Motivasi Berolahraga Pada Peserta Didik. *Jurnal Porkes , 5* (1), 94-104. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5300>
- Rozak, R. A., Gani, R. A., & Fahrudin. (2022). Persepsi Guru Pendidikan Jasmani Pada

- Pembelajaran Pendidikan Jasmani Pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas di SMP/MTs Se-Kecamatan Kotabaru Pendidikan. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8 (3), 178–183. <https://doi.org/10.5281/zenodo.5816229>
- Rizky, MY, Mutohir, TC, & Suroto, S. (2022). Pedagogi Positif dalam Pendidikan Jasmani (Tinjauan Sastra). *Jurnal Porkes*, 5 (1), 324-332. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5711>
- Rumpoko, S. S., Jayanti, K. D., Febrianti, R., Hakim, A. R., Sunjoyo, S., & Sistiasih, V. S. (2022). Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Prodi Pendidikan Olahraga. *Jurnal Porkes*, 5(1), 260-271. <https://doi.org/10.29408/porkes.v5i1.5635>
- Sari, I. M. (2013). *Pengaruh Permainan Manipulatif Dengan Manik-Manik Terhadap Kecerdasan Logika Matematika Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Tk Lakshmi 12 Surakarta Tahun Pelajaran 2012 / 2013*.
- Suhardi. (2016). *Peningkatan Hasil Belajar Melempar Pada Permainan Kasti Melalui Pendekatan Lempar Sasaran Pada Siswa Kelas Iv Sdn Somokaton I Kecamatan Ngluwar Kabupaten Magelang Tahun Pelajaran 2015/2016*. 1.
- Sumantri, M. S., & Endrawati, T. (2016). Kemampuan Sosialisasi dan Gerak Manipulatif Anak Usia Dini. *Fip Unj*, 2 (1), 59–67. <https://pps.unj.ac.id/publikasi/dosen/mohamad.syarif.sumantri/09>.
- Widyanto, A. F., & Djawa, B. (2019). Pengaruh Variasi Gerak Manipulatif Dengan Media Bola Spon Terhadap Peningkatan Gerak Dasar Servis Bawah Bola Voli. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya.*, 07 (01), 79–83. <https://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/article/view/26447>