

## Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar

Andria Ridha Kurniawan<sup>1\*</sup>, Anung Priambodo<sup>2</sup>, Advendi Kristiyandaru<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Olahraga, Program Pascasarjana, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

<sup>2,3</sup> Pendidikan Olahraga, Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya, Indonesia

\*Corresponding author: [andria.20039@mhs.unesa.ac.id](mailto:andria.20039@mhs.unesa.ac.id)

### Abstrak

Motivasi sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Motivasi dapat berpengaruh pada keberhasilan proses belajar mengajar. Pendidik memiliki peran penting dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Berbagai upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik salah satunya dengan menggunakan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik, misalnya penerapan permainan tradisional. Dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dalam bentuk eksperimen semu dengan desain *one group pretest-posttest*. populasi yang digunakan yaitu peserta didik kelas IV di SDN Simbatan 1 dengan sampel yang digunakan sebanyak 29 peserta didik. Teknik pengumpulan data menggunakan angket motivasi. Berdasarkan hasil penelitian setelah dilakukan beberapa pengujian menggunakan aplikasi SPSS memperoleh hasil rata-rata yang meningkat yang semula nilai *mean* 51 meningkat menjadi 80,45. Pada uji hipotesis hasil motivasi memperoleh nilai *sig* 0,00, dengan begitu dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara data *pretest* dan *posttest*. Maka, simpulan dari penelitian ini yaitu permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. peningkatan motivasi yang diperoleh sebesar 57,74%.

**Kata Kunci** : motivasi belajar; permainan tradisional; pendidikan jasmani

### Abstract

*Motivation is very necessary in the learning process. Motivation can affect the success of the teaching and learning process. Educators have an important role in increasing student learning motivation. Various efforts that can be made to increase student learning motivation, one of which is by using learning methods that are appropriate to the characteristics, for example the application of traditional games. In this study, the quantitative method was used in the form of a quasi-experimental design with one group pretest post-test. The population used was class IV students at SDN Simbatan 1 with a sample of 29 students. Data collection techniques using motivational questionnaires. Based on the results of the study, after carrying out several tests using the SPSS application, the average results increased, which originally had a mean value of 51 which increased to 80.45. In the hypothesis test the results of motivation obtained a sig value of 0.00, so it can be concluded that there is a difference between the pretest and post test data. So, the conclusion of this study is that traditional games can increase students' learning motivation. increase in motivation obtained by 57.74%.*

**Keywords:** *learning motivation; traditional game; physical education*

Received: 20 April 2023

Revised: 2 Mei 2023

Accepted: 12 Juni 2023

Published: 14 Juni 2023

## Pendahuluan

Salah satu kebutuhan utama yang diharapkan setiap manusia yaitu pendidikan. Pendidikan menjadi faktor utama dalam mempersiapkan kualitas terbaik dalam menciptakan SDM di setiap negara (B. Nugraha, 2015). Kualitas sumber daya manusia bisa ditingkatkan melalui pendidikan dalam bentuk formal, nonformal maupun informal. Pemerintah telah menyadari betapa pentingnya pendidikan untuk membangun negara yang berkualitas. Selain itu, pendidikan merupakan unsur mendasar dalam kehidupan yang dapat meningkatkan serta mengembangkan seluruh aspek dan kepribadian manusia meliputi pengetahuan, keterampilan

dan sikap. Pendidikan identik dengan adanya pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan lancar apabila terdapat dua orang atau lebih yang saling berinteraksi untuk memperoleh pengetahuan serta membuat proses pembelajaran berjalan secara aktif (Asyafah, 2019). Semakin berkembangnya zaman, maka semakin berkembang juga sistem pendidikan baik dalam kurikulum maupun metode yang digunakan dalam proses pendidikan. Sistem pendidikan nasional, eksistensi guru dinilai sangat penting dalam kelancaran berlangsungnya proses pembelajaran (Winarni, 2020). Pendidik yang baik akan dapat membuat proses pembelajaran menjadi hidup dan tidak membosankan, agar siswa dengan mudah memahami materi sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran secara optimal (Emda, 2018). Adapun upaya untuk membangun suasana menyenangkan dalam pembelajaran dengan menggunakan metode yang sesuai dengan karakteristik siswa (Fakhrurrazi, 2018).

Motivasi peserta didik dapat meningkat untuk mengikuti pembelajaran apabila dalam kegiatan belajar mengajar, pemberian penguatan peserta didik memiliki konsep diri positif. Motivasi merupakan perubahan energi, suasana atau keadaan diri yang terjadi dengan ditandai dengan "*feeling*" dan didahului dengan tanggapan terhadap suatu tujuan tertentu (Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, 2020). Maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi merupakan sebuah tindakan yang dapat berpengaruh terhadap setiap orang untuk mencapai tujuan masing-masing. Begitu pun dalam pembelajaran, seorang pendidik memiliki peran aktif di dalamnya, agar peserta didik termotivasi dalam memecahkan permasalahan yang ada selama pembelajaran berlangsung. Upaya yang dapat dilakukan yaitu penerapan permainan tradisional. Menurut pengakuan dari peserta didik, selama ini peserta didik kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan kegiatan yang monoton, pemberian tugas tulis, pemberian materi satu arah yang dilakukan oleh pendidik, pemberian demonstrasi yang dilakukan oleh pendidik ataupun salah satu peserta didik saja, sehingga peserta didik kurang melakukan aktivitas fisik yang banyak. Selain itu, peserta didik merasa bosan dengan kegiatan yang hanya berpusat pada guru, yang berakibat pada ketidakpahaman siswa dalam menguasai materi. Oleh karena itu, penulis berniat melakukan penelitian dengan menerapkan permainan tradisional terhadap motivasi belajar peserta didik. Permainan tradisional menjadi pilihan karena dinilai permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan aktivitas gerak peserta didik. Selain itu, penerapan permainan tradisional dapat mengembangkan dan mengenalkan permainan-permainan yang ada di daerah setempat agar tidak hilang ditelan oleh kemajuan teknologi yang semakin meningkat.

## Metode

Penelitian kuantitatif dalam bentuk eksperimen semu (*quasy experiment*). Penelitian menggunakan *one group pretest-posttest design*. Populasi pada penelitian ini yaitu peserta didik kelas IV Sekolah Dasar Negeri Simbatan 1 dengan sampel yang digunakan sebanyak 29 peserta didik. Pemberian perlakuan dilakukan sebanyak 2 kali. Dalam penelitian ini menggunakan angket/kuesioner motivasi untuk teknik pengumpulan data yang bertujuan untuk mengetahui besar motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran yang. Penggunaan angket/kuesioner motivasi diadopsi melalaui penelitian (Nur et al., 2021) 30 item tes valid dengan nilai reliabilitas sebesar 0,90 kategori baik. Selanjutnya untuk teknik analisis dalam mengolah data melalui tahapan uji normalitas yang bertujuan untuk mengetahui sebaran data normal. Kemudian pengujian terakhir akan dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar peserta didik.

## Hasil dan Pembahasan

Adapun penjabaran hasil data yang diperoleh dalam penelitian mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar. Hasil analisis data akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

**Tabel 1.** Hasil *Deskriptif* data

	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. dev</i>	<i>Varian</i>
<i>Pretest</i>	35	75	51,00	10,36	107,50
<i>Posttest</i>	50	105	80,45	12,09	146,25
<b>Selisih</b>	15	30	29,45	1,73	38,75

Dari penjabaran tabel di atas dapat diketahui hasil data *pretest* dan *posttest* yang diperoleh dari tes motivasi menggunakan penerapan permainan tradisional memberikan hasil yang relatif meningkat. Hal itu diketahui dari nilai mean yang diperoleh melalui analisis hasil *pretest* dan *posttest* dengan selisih 29,45.

**Tabel 2.** Hasil Uji Normalitas

	<i>Stat.</i>	<i>Sig</i>
<i>Pretest</i>	0,953	0,21
<i>Posttest</i>	0,982	0,89

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk sebab sampel yang dipergunakan dalam penelitian  $< 100$ . Berdasarkan hasil pada tabel di atas dapat diketahui bahwa data *pretets* dan *pretest* berdistribusi normal. Hal tersebut diketahui dari hasil pengujian yang memperoleh hasil signifikan  $> 0,05$ . Untuk selanjutnya akan dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan adanya pengaruh atau tidak.

**Tabel 3.** Hasil Uji t

	<b>N</b>	<b>Sd</b>	<b>T Stat</b>	<b>Sig.</b>
<i>Prestest</i>	33	12,63	-12,55	0,00
<i>Posttest</i>				

Melalui klasifikasi data di atas diketahui ada dampak dari penerapan permainan tradisional pada motivasi belajar peserta didik. Pernyataan tersebut diketahui dari nilai sig yang memperoleh hasil 0,00 yang diartikan sebagai nilai sig < 0,05.

### **Pembahasan**

Pendidikan jasmani memiliki kontribusi bagi kebugaran peserta didik, terutama dalam pengalaman gerak. Tidak lengkap dunia pendidikan apabila tidak ada pendidikan jasmani yang menjadi salah satu komponen penting dalam membentuk karakter manusia baik dalam jasmani maupun rohaninya (Agus, 2020). Pendidikan jasmani dapat digunakan sebagai tempat penyempurnaan kepribadian dan sarana pengembangan sikap maupun perilaku yang berlandaskan nilai moral, seperti sportivitas, mandiri, kerja sama, disiplin, kejujuran, tanggung jawab dan percaya diri. Pendidikan jasmani ialah mata pelajaran yang tidak hanya memperhatikan aspek keterampilan saja melainkan aspek pengetahuan serta sikap. Pendidikan jasmani menjadi bagian integral atau bagian yang tidak bisa dipisahkan berasal dari pendidikan secara holistik (Kusuma, 2018). Pendidikan jasmani dipercaya dapat memberikan kecukupan aktivitas fisik untuk peserta didik dalam meningkatkan kebugaran. Selain dianggap dapat meningkatkan kebugaran dan kesehatan peserta didik, guru pendidikan jasmani dituntut dapat menjadikan suasana belajar yang aktif, kreatif, menyenangkan dan tidak membosankan sebagai akibatnya bisa menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti belajar mengajar secara optimal (Citra Beauty et al., 2020). Lancarnya pembelajaran jasmani dapat dilihat dari banyaknya peserta didik yang berantusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Guru memiliki peran aktif dalam tercapainya kualitas pembelajaran (Paramitha & Anggara, 2018). Kebutuhan guru pendidikan jasmani dalam rangka menanggapi tantangan zaman modern sangat dibutuhkan berbagai bentuk kreativitas dan inovasi. Oleh sebab itu, sangat penting menumbuhkan motivasi siswa dalam belajar untuk mendorong agar semangat, aktif dan selalu berantusias dalam melaksanakan proses pembelajaran (Suminah, Gunawan, 2018).

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar, tingginya motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa akan mempermudah dan memberikan arah pada kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan secara optimal (Cynthia et al., 2016). Motivasi dari dalam dan motivasi dari luar merupakan jenis motivasi. Motivasi dari dalam (intrinsik)

merupakan motivasi yang muncul dari diri sendiri dimana setiap individu memiliki tujuan dan target yang ingin dicapai, sedangkan motivasi dari luar (ekstrinsik) merupakan motivasi yang muncul disebabkan adanya pengaruh dari luar diri, misalnya dalam proses pembelajaran ada peserta didik yang tidak menyukai salah satu mata pelajaran, namun karena kreatifnya guru dalam memberikan materi sehingga dapat menjadikan peserta didik tersebut termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Dewi & Khaerunnisa, 2019) mengatakan bahwa mereka yang memiliki motivasi secara intrinsik memiliki suatu tugas atau sesuatu yang dapat membuat mereka mengembangkan keterampilan baru serta melatih kreativitas, sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi ekstrinsik cenderung pada penguatan dari luar dimana penguatan tersebut memiliki pengaruh pada keterlibatan dilain waktu. Perbedaan karakteristik pada setiap individu menjadi hal yang perlu diperhatikan, baik dari minat, motivasi ataupun gaya belajar yang dilakukan. Kesesuaian metode atau model pembelajaran dengan materi dapat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran sering kali dijadikan ukuran bahwa pembelajaran berjalan dengan efektif (Rohmawati, 2015). Baik tidaknya ketercapaian tujuan pembelajaran dapat ditentukan berdasarkan motivasi yang dimiliki, apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi maka semakin kuat, gigih, dan bersungguh-sungguh untuk mencapai target atau prestasi yang diinginkan (Darmawan et al., 2018). Namun sebaliknya, apabila semakin rendah motivasi yang dimiliki maka semakin acuh, mudah putus asa, dan tidak bersemangat dalam mencapai tujuan (Putu et al., 2022). Oleh karena itu, motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk pendorong dan daya penggerak bagi peserta didik untuk lebih gigih, semangat dan konsentrasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, tingkat keprofesionalan guru dapat dibuktikan bagaimana cara pendidik berinteraksi dengan peserta didik. Pendidik harus dapat memahami kondisi peserta didik, selain itu pendidik harus dapat memanfaatkan segala sesuatu yang tersedia agar interaksi belajar menjadi sangat menyenangkan (Oktiani, 2017).

Penerapan permainan tradisional menjadi upaya untuk menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Permainan tradisional erat kaitannya dengan permainan yang dimiliki oleh daerah atau ciri khas dari daerah tertentu, diturunkan dari generasi ke generasi oleh leluhur yang dimana di dalamnya terkandung nilai moral dan unsur yang bermanfaat (Perdani, 2014). Permainan tradisional biasanya dimainkan secara bersama-sama, dalam permainan ini mengutamakan interaksi sosial, kerja sama, kekompakan, kejujuran, lapang dada, sehingga dapat menumbuhkan nilai-nilai moral didalam diri peserta didik. Selain itu permainan

tradisional dapat menarik anak dalam menumbuhkan ketertarikan tersendiri, sehingga peserta didik dapat bersenang-senang dan akan berdampak pada perkembangan karakter anak. Adapun beberapa contoh permainan tradisional yaitu congklak, engklek, egrang, gobak sodor, bentengan dan lain sebagainya (Prameswari & Anggraini, 2019). Adapun penelitian serupa yang dilakukan oleh (Y. A. Nugraha et al., 2021) mengatakan bahwa permainan tradisional membawa pengaruh yang tinggi terhadap motivasi belajar siswa yang dibuktikan melalui hasil data yang diperoleh nilai signifikan sebesar  $0,00 < 0,05$ . Hasil penelitiannya didapatkan bahwa motivasi siswa pada kelas percobaan jauh lebih baik dari motivasi pada kelas normal. Selain itu, pada penelitian (Handoko & Gumantan, 2021) mengatakan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran olahraga dengan menggunakan permainan tradisional terlampaui tinggi. Pernyataan tersebut dapat dibuktikan melalui hasil penelitian yang diperoleh minat peserta didik dalam permainan congklak sebesar 77%, permainan egrang sebesar 83%, permainan gasing sebesar 80%, permainan ketapel sebesar 92% dan permainan engklek sebesar 73%.

### **Simpulan**

Berdasarkan penjabaran hasil dan pembahasan, dapat kita simpulkan bahwa dengan menerapkan permainan tradisional dalam menyampaikan materi belajar dapat mempengaruhi motivasi belajar pada siswa. Pernyataan tersebut dibuktikan dari hasil uji t yang diperoleh sebesar 0,00 dengan artian nilai signifikan  $< 0,05$ . Saran untuk penelitian selanjutnya, peneliti dapat membuat banyak referensi penelitian mengenai metode, media, maupun model pembelajaran yang dapat dimodifikasi dengan berbagai penemuan yang berpengaruh pada perubahan dan peningkatan motivasi belajar pada peserta didik.

### **Ucapan Terimakasih**

Terima kasih saya ucapkan kepada Dinas Pendidikan Kabupaten Magetan yang telah mendukung dan membantu perkuliahan ini hingga selesai.

### **Daftar Rujukan**

- Agus, R. . (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok Untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 43–53.
- Arsyad, A., Sulfemi, W. B., & Fajartriani, T. (2020). Penguatan Motivasi Shalat Dan Karakter Peserta Didik Melalui Pendekatan Pembelajaran Kontekstual Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *POTENSIA: Jurnal Kependidikan Islam*, 6(2), 185–204.
- Asyafah, A. (2019). Menimbang Model Pembelajaran ( Kajian Teoretis-Kritis atas Model Pembelajaran dalam Pendidikan Islam ). *Indonesian Journal Of Islamic Education*, 6(1), 19–32.

- Citra Beauty, T. R., Nurhasan, N., & Syam Tuasikal, A. R. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Permainan Sirkuit Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Dan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 6(2), 499–507. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i2.1499>
- Cynthia, L. C., Martono, T., & Indriayu, M. (2016). Pengaruh Fasilitas Belajar dan Motivasi Belajar Terhadap Prestasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas XII IS di SMA Negeri 5 Surakarta. *Jurnal Pendidikan Bisnis Dan Ekonomi*, 1(2), 1–20.
- Darmawan, S., Ilmu, F., Universitas, K., Makassar, N., Guru, P., & Siswa, M. B. (2018). Pengaruh Lingkungan Sekolah , Peran Guru Dan. *Jurnal Muara Pendidikan*, 3(2), 103–111. <https://ejournal.ummuba.ac.id/index.php/mp/article/view/78/42>
- Dewi, V. R., & Khaerunnisa, E. (2019). Karakteristik motivasi ekstrinsik dan intrinsik siswa smp dalam belajar matematika. *IRTAMATH: Jurnal Penelitian Dan Pengajaran Matematika*, 1(2), 116–128.
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>
- Fakhrurrazi, F. (2018). Hakikat Pembelajaran Yang Efektif. *At-Ta'fikir*, 11(1), 85–99. <https://doi.org/10.32505/at.v11i1.529>
- Handoko & Gumantan. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *Journal of Physical Education (JouPE)*, 2(1), 1–7.
- Kusuma, R. A. & W. (2018). Efektivitas Waktu Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan di SMP. *Gelombang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 2(2), 135–141.
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Nugraha, Y. A., Guru, P., Dasar, S., & Kudus, U. M. (2021). Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran ips sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31–37.
- Nur, L., Ginanjar, A., Malik, A. A., & Pingon, L. (2021). Validity and Reliability of Elementary School Students' Learning Motivation Instruments in Physical Education. *Jurnal Maempo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 11(2), 205. <https://doi.org/10.35194/jm.v11i2.1843>
- 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>
- Paramitha & Anggara. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41–51. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129–136.
- Prameswari & Anggraini. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV. *Jurnal PGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 75–86.
- Putu, L., Adi, A., Kanca, I. N., & Artanayasa, I. W. (2022). Motivasi Peserta Didik Dalam Menjaga Daya Tahan Tubuh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*

*Undiksha*, 10(1), 96–102.

Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.

Suminah, Gunawan, & M. (2018). Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221–230.

Winarni, S. (2020). Kompetensi guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditinjau dari usia dan jenis sekolah Physical Education Teacher Competencies Base On Age and Type of School. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 101–114.