

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK (Studi Kasus di Sekolah Dasar Negeri Pasir Angin dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani)

Asep Hadi Hambali¹, Asep Sahrul Gunawan², Dewi Mutiara³, Sukron Ma'mun⁴

¹STKIP Bina Mutiara, ²STKIP Bina Mutiara, ³STKIP Bina Mutiara, ⁴STKIP Syekh Mansur

Surel: ¹asephadihambali@gmail.com, ²asepsahrulgunawan.asg@gmail.com,

³dewimutiaraa2512@gmail.com, ⁴sukronmamun219@gmail.com

Informasi Artikel

Sejarah Artikel:

Dikirim: 12-05-2025

Perbaikan: 24-05-2025

Diterima: 30-05-2025

Kata kunci:

Permainan Tradisional, Motivasi Belajar, SDN Pasir Angin

Corresponding Author:

Asep Hadi Hambali dkk.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran pendidikan jasmani. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi yang dijadikan objek penelitian adalah siswa kelas 5 SD Negeri Pasir Angin. Sampel pada penelitian berjumlah 15 siswa yang diambil dengan cara total sampling. Instrumen yang digunakan adalah angket motivasi belajar siswa. Hasil pengolahan dan analisis data uji hipotesis dengan signifikansi 0,05 dimana pada kelompok permainan tradisional nilai T_{hitung} sebesar $-3,144 < T_{tabel}$ 0,444. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of traditional games on students' learning motivation in learning physical education. The research method used is an experimental research method with a quantitative approach. The population used as the object of research is the 5th grade students of SD Negeri Pasir Angin. The sample in this study amounted to 15 students who were taken by total sampling. The instrument used is a student learning motivation questionnaire. The results of data processing and analysis of hypothesis testing with a significance of 0.05 where in the traditional game group the value of T_{count} is $-3.144 < T_{table}$ 0.444. It can be concluded that traditional games have an effect on students' learning motivation in learning physical education.

© 2025: Jurnal Pendidikan dan Penelitian

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu atau kelompok belajar yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan jasmani untuk memperoleh kesehatan jasmani dan rohani serta

memberikan kesenangan untuk semua orang yang melakukannya. Pendidikan jasmani juga merupakan ruang sosial dimana siswa yang mengikutinya dapat bersemangat dan bersenang ria, sehingga siswa akan mudah untuk cepat bergerak dan mudah

menyesuaikan diri dengan keadaan dan sebagainya. Pendidikan jasmani sering dibenarkan dalam kurikulum sebagai pembelajaran akademis yang sangat bermanfaat setara dengan mata pelajaran lain yang sudah ada (Pill & Stolz, 2017).

Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk permainan atau game. Pembelajaran penjas disekolah terkadang biasanya hanya langsung mengajarkan materi tanpa di berikan rangsangan oleh guru sebagai bentuk untuk meningkatkan motivasi belajar. Sehingga siswa masih belum menemukan kesenangan didalam pembelajaran tersebut, terlebih lagi jika materi tersebut sulit dan tidak disukai siswa. Kemalasan siswa dalam olahraga bisa terjadi karena adanya kejenuhan yang terjadi maka perlu ada beberapa terobosan untuk mengangakat motivasi siswa, Maka untuk mengatasi itu permainan tradisional dianggap bisa mengatasi masalah tersebut. Permainan tradisional yang diwariskan secara turun temurun memiliki banyak sekali manfaatnya disamping melestarikan budaya dan sebagai karakter bangsa, juga untuk kesenangan bermain bagi pemainnya, kemudian juga bermanfaat bagi perkembangan psikologis, meningkatkan kreativitas, kelincahan, motivasi, dan juga

sebagai sarana olahraga untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Mudzakir, 2020).

Dalam penelitian ini, peneliti akan menerapkan model pembelajaran melalui permainan tradisional, hal ini diharapkan bisa menarik minat serta meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah karena peneliti berupaya memberikan pembelajaran yang senantiasa memberikan rasa senang kepada siswa dan meningkatkan motivasi belajar siswa untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam atau dari luar diri individu untuk melakukan suatu aktifitas yang bisa menjamin kelangsungan aktifitas tersebut, serta dapat menentukan arah, haluan dan besaran upaya yang di kerahkan untuk melakukan aktifitas sehingga dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan". Motivasi merupakan salah satu faktor penting yang mempengaruhi belajar dan hasil belajar seseorang yang memiliki motivasi kecenderungan untuk mencurahkan segala kemampuannya untuk menghasilkan hasil belajar yang optimal sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa akan mendorong siswa belajar lebih giat lagi dan frekuensi belajarnya menjadi semakin meningkat (Subekti, 2020).

Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan

permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Permainan ini bisa menjadi sarana yang baik dalam mengembangkan pendidikan anak. Dalam olahraga, mempelajari keterampilan dan kesenangan baru adalah faktor terpenting. (Allen et al., 2013) Salah satu yang utama, permainan ini mampu memberikan unsur pendidikan pada anak dengan biaya murah dan hasil yang memuaskan. Permainan tradisional merupakan permainan yang sangat menyenangkan dengan nilai etika moral dan budaya masyarakat pendukungnya. Di samping itu permainan tradisional atau permainan rakyat mengutamakan nilai kreasinya juga sebagai media belajar. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan (Mudzakir, 2020). Dengan demikian jika menyisipkan beberapa permainan tradisional pada pembelajaran penjas akan membantu motivasi belajar siswa menjadi lebih baik terutama motivasi belajar penjas umumnya pada materi pelajaran yang lainnya.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah suatu cara yang digunakan untuk memudahkan memecahkan masalah melalui teknik dan alat tertentu, sehingga akan memperoleh hasil yang diharapkan berdasarkan tujuan peneliti. Dalam hal ini Wolery Mark (2011, hal. 104) mengemukakan *“Research methods are useful for many of the issues and questions faced in early intervention”*. Pada penjelasan tersebut menyatakan bahwa metode penelitian berguna untuk memecahkan masalah dan menjawab pertanyaan yang dihadapi.

Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Sugiyono, (2020) mengemukakan bahwa *“Metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali”*.

Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas 5 SD Negeri Pasirangin, sebanyak 15 siswa dengan jenis kelamin perempuan dan laki-laki. Dalam menentukan sampel penulis menggunakan teknik Total Sampling. Total Sampling adalah *“Teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Arikunto, 2013).”*

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan angket motivasi belajar siswa yang adaptasi dari (Mudzakir, 2020). Indikator yang menjadi fokus dalam angket

motivasi belajar ini yaitu faktor intrinsik dan ekstrinsik.

Adapun jadwal pelaksanaan eksperimen yang peneliti lakukan adalah melakukan tes awal yaitu mengisi angket motivasi belajar, kemudian pemberian treatment atau perlakuan permainan tradisional berupa bentengan, gobak sodor, sondah dan lompat tali. Kemudian pelaksanaan tes akhir yaitu mengisi kembali angket setelah diberi treatment 12 kali pertemuan.

Teknik analisis data yang digunakan untuk mengolah data dalam penelitian ini adalah Mencari nilai rata-rata dari setiap variable, Mencari simpangan baku, Uji kenormalan, Pengujian homogenitas variansi, dan menguji hipotesis.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengolahan dan analisis data dalam penelitian ini, penulis memperoleh data berdasarkan hasil akhir motivasi belajar siswa. Hal ini sesuai dengan tujuan penelitian yang penulis lakukan yaitu untuk mengetahui apakah berpengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar penjas pada siswa SD Negeri Pasir Angin dengan menggunakan metode penelitian eksperimen. Data yang diperoleh dari hasil test dan pengukuran merupakan skor-skor mentah dan masih belum berarti dan belum bermakna apa-apa. Supaya data tersebut memiliki makna harus di olah dan di analisis secara statistik

Tabel 1. Data Hasil Perhitungan Rata-rata dan Simpangan Baku

Pretest			Posttest		
Σ	$\bar{X}$	S	Σ	$\bar{X}$	S
986	65,7	6,776	1137	75,8	7,683

Berdasarkan tabel 1, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar ketika pretest sebelum diberi perlakuan permainan tradisional yaitu (65,7) dengan simpangan baku (6,776), sedangkan setelah melakukan pretest dan diberikan permainan tradisional menunjukan bahwa rata-rata hasil ketika posttest mengalami kenaikan menjadi (75,8) dengan simpangan baku (7,683).

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas

Hasil	L ₀	L _{tabel}	Kesimpulan
Pretest	0,218	0,220	Normal
Posttest	0,208	0,220	Normal

Berdasarkan tabel 2, bahwa uji normalitas motivasi belajar dengan taraf signifikansi/kesalahan (0,218) yang menghasilkan L₀ = 0,218 pada *pretest* lebih kecil dari pada L_{tabel} = 0,220 maka dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima dan H₁ ditolak, sehingga data kelompok tersebut berdistribusi normal. Begitupun dengan *posttest* bahwa uji normalitas motivasi belajar dengan taraf signifikansi/kesalahan (0,208) yang menghasilkan L₀ = 0,208 pada *posttest* lebih kecil dari pada L_{tabel} = 0,220 maka dapat disimpulkan bahwa H₀ diterima dan H₁

ditolak, sehingga data kelompok tersebut berdistribusi normal.

Tabel 3 Uji Homogenitas

Kelompok	F_{hitung}	F_{tabel}	Kesimpulan
Eksperimen	1,08	2,48	Homogen

Berdasarkan tabel 3, bahwa hasil uji homogenitas dalam kelompok permainan tradisional dengan taraf signifikansi 0,05 memiliki tingkat varians yang homogen terbukti dengan besarnya F_{hitung} 1,08 lebih kecil dari pada F_{tabel} 2,48. Maka dapat disimpulkan bahwa data tersebut homogen.

Tabel 4 Hasil Uji Hipotesis

Variable x	t_{hitung}	t_{tabel}	kesimpulan
Eksperimen	- 3,144	0,444	Berpengaruh

Berdasarkan tabel 4, bahwa bahwa ketentuan nilai tabel dalam uji hipotesis sebesar 0,444 dan signifikansi 0,05 dimana pada kelompok permainan tradisional nilai T_{hitung} sebesar -3,144 lebih kecil dari nilai T_{tabel} . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa.

Berdasarkan Pengolahan dan analisis data yang telah dilakukan, serta penjelasan yang telah dipaparkan sebelumnya mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran

penjas. Maka penulis akan memaparkan fakta-fakta yang terjadi dilapangan.

Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap motivasi belajar siswa karena dalam pembelajarannya siswa merasa senang sehingga keinginan belajar semakin tinggi. Sejalan dengan penelitian terdahulu yang dilakukan Mudzakir, (2020) yang berjudul “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar” mengemukakan bahwa Penelitian ini berfokus pada olahraga tradisional sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran penjas, olahraga tradisional pada dasarnya merupakan permainan rakyat pada jaman dahulu, kemudian banyak sekali manfaat dari permainan tradisional tersebut mulai dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa. Pengujian hipotesis menggunakan t-test: paired two sample for means. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan olahraga tradisional terhadap motivasi belajar siswa.

Selama treatment yang dilakukan oleh penulis dengan menggunakan permainan tradisional yang diterapkan guru kepada siswa ditemukan fakta-fakta yang terjadi di lapangan, seperti siswa antusias dan sungguh-sungguh dalam melaksanakan pembelajaran,

kemudian siswa menjadi disiplin dalam pembelajaran. Selain itu peneliti juga menemukan lagi beberapa hal yang terkait dengan kemampuan sosial siswa. Terdapat beberapa aspek peningkatan sosial siswa, diantaranya siswa yang awalnya kurang percaya kepada temannya saat permainan berlangsung sekarang siswa bisa bekerjasama dan saling mengerti dengan tim seregunya. Selain itu sekarang siswa tidak saling menyalahkan satu sama lain bahkan mereka saling memberi motivasi dan semangat. Hal tersebut menandakan adanya kesadaran dari setiap siswa akan kemampuan temannya yang berbeda-beda. Walaupun peneliti tidak terlalu fokus kepada aspek pengembangan sosial siswa saat penelitian dilaksanakan, tetapi secara tidak langsung membentuk dan menumbuhkan sikap-sikap sosial dalam diri siswa. Dalam proses pembelajaran, guru memegang peranan yang sangat besar terhadap motivasi dan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, penggunaan dan pemilihan model pembelajaran yang tepat sangat berpengaruh pada proses pembelajaran. Seorang guru harus bisa memberikan motivasi kepada siswa dalam belajar, karena membuat proses belajar mengajar tidak monoton dan lebih menyenangkan (Mulyosari et al., 2023). Motivasi yang tinggi dalam mengikuti proses pembelajaran adalah salah satu hal yang penting, guna menciptakan efektifitas serta

efisiensi pelaksanaan proses belajar (Ramadhan, 2021)

Dari fakta-fakta yang telah dipaparkan di atas bisa disimpulkan bahwa benar terdapat pengaruh dan peningkatan motivasi belajar siswa dengan permainan tradisional yang diterapkan oleh guru kepada siswa. Sesuai juga dengan apa yang telah dianalisis menggunakan uji hipotesis melalui uji t untuk menguji hipotesis. Terima hipotesis nol jika t hitung lebih kecil dari t tabel (t hitung $< t$ tabel), tolak hipotesis nol jika t hitung lebih besar atau sama dengan t tabel (t hitung $> t$ tabel). Dengan kesimpulan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran penjas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis pembahasan data penelitian dan menjawab pertanyaan dari rumusan masalah maka dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional yang diterapkan oleh guru kepada siswa SD Negeri Pasir Angin dalam pembelajaran penjas berpengaruh dan meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Allen, M. S., Jones, M., McCarthy, P. J., Sheehan-Mansfield, S., & Sheffield, D. (2013). Emotions correlate with perceived mental effort and concentration disruption in adult sport performers. *European Journal of Sport Science*, 13(6), 697–706.

- <https://doi.org/10.1080/17461391.2013.771381>
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik* (Edisi Revisi). In *Jakarta: Rineka Cipta*.
<https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>
- Mark Wolery, G. D. (2011). Single-Case Experimental Methods Suggestions for Reporting. *Journal of Early Intervention*, 103-109, Vol. 33, No 2.
- 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.
- Mulyosari, E. T., Havifah, B., & Khosiyono, C. (2023). *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Dalam Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 5(6), 2395–2405.
- Pill, S., & Stolz, S. (2017). Exploring Australian secondary physical education teachers' understanding of physical education in the context of new curriculum familiarisation. *Asia-Pacific Journal of Health, Sport and Physical Education*, 8(1), 67–79.
<https://doi.org/10.1080/18377122.2016.1272425>
- Ramadhan, G. M. (2021). Pengaruh penggunaan multimedia (powerpoint) terhadap peningkatan motivasi belajar siswa sekolah dasar. *Journal of Elementary Education*, 04(01), 16–22.
- Subekti, N. (2020). *Journal of Sport Coaching and Physical Education Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani untuk Meningkatkan Kebugaran dan Motivasi Belajar*. 5(1), 55–62.
- Sugiyono. (2020). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*.