

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA SDN CIBITUNG KECAMATAN CIRACAP DALAM PEMBELAJARAN
JASMANI**

(Hasna Kamilia Fauziah¹), (Asep Hadi Hambali²), (Ega Nurpalah³), (Sani⁴),
(Muhamad Alfiqy Ferdiansyah⁵), (Pandu Guswana⁶)
(¹STKIP Bina Mutiara Sukabumi), (²STKIP Bina Mutiara Sukabumi), (³STKIP Bina
Mutiara Sukabumi), (⁴STKIP Bina Mutiara Sukabumi), (⁵STKIP Bina Mutiara
Sukabumi), (⁶STKIP Bina Mutiara Sukabumi)
([1hasnakamiliafauziah@gmail.com](mailto:hasnakamiliafauziah@gmail.com)), ([2asephadihambali@gmail.com](mailto:asephadihambali@gmail.com)),
([3eganurpalah681@gmail.com](mailto:eganurpalah681@gmail.com)) ([4sanijulianseptiani@gmail.com](mailto:sanijulianseptiani@gmail.com)),
([5alfiqyferdiansyah@gmail.com](mailto:alfiqyferdiansyah@gmail.com)), ([6pndgswn@gmail.com](mailto:pndgswn@gmail.com))

ABSTRACT

Learning motivation is one of the essential factors influencing students' participation and learning outcomes in physical education. The learning process is often perceived as monotonous, causing students to become less enthusiastic and less active during lessons. Traditional games can be used as an alternative learning approach because they combine physical activity, enjoyment, cooperation, and cultural values. This study aimed to determine the effect of traditional games on students' learning motivation in physical education. The research employed a quantitative approach using an experimental method with a one-group pretest-posttest design. The participants were 15 sixth-grade students of SDN Cibitung, Ciracap District, selected through total sampling. Data were collected using a learning motivation questionnaire and analyzed using descriptive statistics, normality tests, homogeneity tests, and t-tests. The results showed that traditional games significantly improved students' learning motivation. The hypothesis testing indicated that the calculated t-value exceeded the critical value at the 0.05 significance level, indicating a significant effect of traditional games on learning motivation. Therefore, traditional games can be recommended as an innovative learning strategy to improve students' motivation and engagement in physical education.

Keywords: Traditional Games, Learning Motivation, Physical Education

ABSTRAK

Motivasi belajar merupakan salah satu faktor penting yang menentukan keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran yang berlangsung secara monoton sering menyebabkan siswa kurang antusias, kurang aktif, serta memiliki motivasi belajar yang rendah. Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah permainan tradisional karena mampu menggabungkan aktivitas fisik, unsur kesenangan, kerja sama, serta pelestarian budaya lokal. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen melalui desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian berjumlah 15 siswa kelas VI SDN Cibitung Kecamatan Ciracap yang dipilih menggunakan teknik *total sampling*.

Pengumpulan data dilakukan menggunakan angket motivasi belajar. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *t*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dengan demikian, permainan tradisional dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menciptakan suasana belajar yang aktif, menyenangkan, dan bermakna.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Motivasi Belajar, Pendidikan Jasmani

A. Pendahuluan

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan yang bertujuan mengembangkan kemampuan peserta didik secara menyeluruh, meliputi aspek fisik, kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis, peserta didik tidak hanya memperoleh kebugaran jasmani, tetapi juga mengembangkan keterampilan sosial, kerja sama, sportivitas, serta pembentukan karakter. Oleh karena itu, proses pembelajaran pendidikan jasmani perlu dirancang secara menarik agar mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran.

Dalam praktiknya, pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar masih menghadapi berbagai kendala.

Guru cenderung menggunakan metode pembelajaran yang monoton sehingga siswa mudah merasa bosan dan kurang bersemangat mengikuti kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Padahal motivasi belajar merupakan faktor utama yang mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif, berusaha mencapai tujuan pembelajaran, dan memperoleh hasil belajar yang optimal.

Motivasi belajar dapat diartikan sebagai dorongan yang berasal dari dalam maupun luar diri individu yang menyebabkan seseorang melakukan aktivitas belajar secara sungguh-sungguh. Semakin tinggi motivasi yang dimiliki siswa, maka semakin besar pula usaha yang dilakukan dalam mengikuti pembelajaran. Sebaliknya, rendahnya motivasi belajar

menyebabkan siswa kurang aktif, mudah menyerah, serta tidak menunjukkan minat terhadap materi yang disampaikan guru. Oleh sebab itu, guru dituntut mampu memilih strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Salah satu alternatif pembelajaran yang dapat diterapkan adalah permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dan mengandung berbagai nilai edukatif seperti kerja sama, tanggung jawab, kejujuran, sportivitas, disiplin, serta kemampuan memecahkan masalah. Selain memiliki nilai budaya, permainan tradisional juga mampu meningkatkan aktivitas fisik dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan memungkinkan siswa belajar tanpa merasa terbebani sehingga partisipasi mereka selama pembelajaran menjadi lebih tinggi.

Beberapa permainan tradisional seperti bentengan,

gobak sodor, sondah (engklek), dan boy-boyan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan-permainan tersebut melibatkan aktivitas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar. Selain melatih kemampuan motorik, permainan tradisional juga mendorong siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi, berpikir cepat, serta membangun rasa percaya diri. Dengan demikian, permainan tradisional berpotensi meningkatkan motivasi belajar siswa selama mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Pembelajaran yang mengintegrasikan unsur permainan memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan sehingga siswa lebih antusias mengikuti setiap aktivitas pembelajaran. Temuan tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai inovasi

pembelajaran yang relevan dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di SDN Cibitung Kecamatan Ciracap, masih ditemukan siswa yang kurang bersemangat mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Sebagian siswa terlihat pasif, mudah merasa jenuh, serta kurang berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan strategi pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu strategi yang dipandang sesuai adalah penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa SDN Cibitung Kecamatan Ciracap dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi guru pendidikan jasmani dalam memilih model pembelajaran yang lebih inovatif, menyenangkan, serta

mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Desain penelitian yang digunakan adalah *One Group Pretest-Posttest Design*, yaitu desain penelitian yang melibatkan satu kelompok subjek yang diberikan perlakuan (*treatment*) berupa pembelajaran menggunakan permainan tradisional. Sebelum diberikan perlakuan, subjek penelitian terlebih dahulu diberikan tes awal (*pretest*), kemudian setelah perlakuan diberikan tes akhir (*posttest*) untuk mengetahui perubahan yang terjadi pada motivasi belajar siswa.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VI SDN Cibitung Kecamatan Ciracap. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *total sampling*, sehingga seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Jumlah sampel dalam penelitian ini sebanyak 15 siswa.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk mengukur

motivasi belajar siswa adalah angket (kuesioner). Angket disusun berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi perhatian, ketekunan, minat, dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Skala yang digunakan dalam angket adalah skala Likert dengan beberapa alternatif jawaban yang menggambarkan tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan yang diberikan.

Sebelum digunakan, instrumen penelitian terlebih dahulu diuji validitas dan reliabilitasnya untuk memastikan bahwa angket yang digunakan layak dan konsisten dalam mengukur motivasi belajar siswa. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui sejauh mana butir-butir pernyataan dalam angket mampu mengukur apa yang seharusnya diukur, sedangkan uji reliabilitas dilakukan untuk mengetahui tingkat konsistensi instrumen.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui pemberian angket motivasi belajar kepada siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis menggunakan teknik analisis statistik deskriptif dan inferensial. Analisis deskriptif

digunakan untuk menggambarkan data hasil penelitian berupa nilai rata-rata, persentase, dan kategori motivasi belajar siswa. Sedangkan analisis inferensial digunakan untuk menguji hipotesis penelitian.

Sebelum dilakukan uji hipotesis, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal, sedangkan uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui kesamaan varians data. Setelah memenuhi uji prasyarat, dilakukan uji hipotesis menggunakan uji t untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Kriteria pengujian hipotesis dilakukan dengan membandingkan nilai t hitung dengan t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Apabila nilai t hitung lebih besar dari t tabel, maka hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak, yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan dari

permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Data penelitian diperoleh melalui hasil angket motivasi belajar yang diberikan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) perlakuan.

a. Hasil Perhitungan Rata-Rata dan Simpangan Baku

Analisis data dilakukan untuk mengetahui nilai rata-rata (*mean*) dan simpangan baku (*standar deviasi*) motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

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

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada saat pretest sebesar 61,2 dengan simpangan baku 2,49. Setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional, nilai rata-rata pada posttest

meningkat menjadi 77,5 dengan simpangan baku 2,58.

Peningkatan nilai rata-rata tersebut menunjukkan adanya perubahan positif terhadap motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan tradisional. Sementara itu, nilai simpangan baku yang relatif kecil pada kedua data menunjukkan bahwa sebaran data cukup homogen dan tidak terlalu menyimpang dari nilai rata-rata.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak yang baik terhadap peningkatan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

b. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal. Uji yang digunakan adalah uji Liliefors.

Hasil	L_0	L_{tabel}	Kesimpulan
Pretest	0,218	0,220	Normal
Posttest	0,208	0,220	Normal

Berdasarkan tabel di atas, nilai signifikansi kedua

data lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest berdistribusi normal.

c. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians data bersifat homogen.

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

Hasil uji menunjukkan bahwa nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga dapat disimpulkan bahwa varians data bersifat homogen.

d. Uji Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan menggunakan uji *paired sample t-test* untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa.

Variable x	t _{hitung}	t _{tabel}	kesimpulan
Eksperimen	-3,144	2,145	Berpengaruh

Berdasarkan tabel di atas, nilai t hitung (-3,144) lebih

besar dari t tabel (2,145) dan nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H₀) ditolak.

Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa.

Hasil analisis menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada motivasi belajar siswa setelah diterapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hal ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata serta hasil uji hipotesis yang menunjukkan perbedaan signifikan antara pretest dan posttest.

Permainan tradisional memberikan pengalaman belajar yang lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa. Aktivitas yang dilakukan tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga aspek sosial dan emosional, sehingga siswa menjadi lebih aktif dan termotivasi dalam mengikuti pembelajaran.

Selain itu, suasana pembelajaran yang menyenangkan membuat siswa tidak merasa terbebani, sehingga mereka lebih antusias dalam berpartisipasi. Hal ini berdampak pada meningkatnya perhatian, minat, dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sebagai strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pengaruh yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VI SDN Cibitung Kecamatan Ciracap.

Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan nilai rata-rata motivasi belajar siswa dari hasil pretest ke

posttest, serta diperkuat oleh hasil uji hipotesis menggunakan uji t yang menunjukkan bahwa nilai t hitung lebih besar daripada t tabel pada taraf signifikansi 0,05. Dengan demikian, hipotesis alternatif (H_a) diterima, yang berarti permainan tradisional berpengaruh secara signifikan terhadap motivasi belajar siswa.

Permainan tradisional terbukti mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih aktif, menyenangkan, dan interaktif, sehingga siswa menjadi lebih antusias, berpartisipasi aktif, serta memiliki minat yang lebih tinggi dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani.

Berdasarkan hasil penelitian ini, disarankan kepada guru pendidikan jasmani untuk memanfaatkan permainan tradisional sebagai salah satu alternatif strategi pembelajaran yang inovatif dan menarik guna meningkatkan motivasi belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati, & Mudjiono. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hamalik, O. (2011). *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Husdarta. (2011). *Manajemen Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Sardiman. (2016). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.