

Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar

Intan Kusuma Wardani

Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

Article Info <i>Article history:</i> Received : 17 Maret 2022 Publish: 24 Maret 2022	Abstrak 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. Penelitian ini menggunakan metode experimental dengan One-Grup Prettest-posttest design. Populasi dan sampel yaitu SDN 32 Mataram dengan Jumlah sampel 25 orang dengan teknik purposive sampling teknik pengumpulan data ini menggunakan angket motivasi belajar. 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. Dengan Nilai t-hitung > t table (-3,441>2,262) maka keputusan Ha diterima dan H ditolak. Jadi terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan olahraga tradisional.
Article Info <i>Article history:</i> Received : 17 Maret 2022 Publish: 24 Maret 2022	Abstract <i>This research focuses on traditional sport as a tool to help the learning process of physical education, traditional sport are basically folk games in the past, tahn many of the benefits of traditional games stat from cognitive, affective, and psychomotor aspect, for this purpose the research is to know the effect of traditional games on student motivation. This study uses an experimental method with one-group prettest-posttest design. population an samples are SDN 32 Mataram with the number samples of 25 people with purposive sampling technique data collection technique using learning motivation questionnaires. Hypothesis testing using t-test: paired two samples for means. Based on the results of this study concluded that there is an influence of traditional sport games on student motivation. With the value of t-count > t-table (-3.441>2,262), the dicision Ha is accepted an Ho is rejected. So there are differences in the level of motivation of student before an after receiving traditional sport treatment.</i>
	<p>This is an open access article under the Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional</p> 

Corresponding Author

Intan Kusuma Wardani

Universitas Pendidikan Mandalika, Indonesia

intankusumawardani@undikma.ac.id¹

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara berstruktur dan logis bertujuan membina dan membangun seseorang menjadi seorang yang lebih dewasa agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbang pada kebutuhan pendidikan dalam kehidupan masyarakat. (Taufik, 2019) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan

melalui aktivitas jasmani agar bisa memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia Indonesia. Menurut (Kharisma, 2018) bila dilihat dari tujuan penjas, maka penjas merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan gerak, sehingga sebagai guru penjas kita diharapkan bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang terkandung didalam Rencana Program Pembelajaran (RPP). Tetapi kenyataannya dilapangan seringkali siswa malas untuk belajar keterampilan gerak, mereka lebih senang dengan olahraga yang bersifat permainan atau pertandingan dan yang lebih parah lagi kebanyakan guru penjas mengabaikan permintaan siswanya tersebut yang mungkin akan berimbas kepada tidak bisanya siswa menguasai gerak dasar.

Penjas lebih lanjut (Ginjar, 2018) menjelaskan juga bahwa “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*“. 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 merupakan suatu sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak orang baik dari kalangan anak-anak maupun orang dewasa. Permainan terdiri dari permainan bersifat tradisional dan juga modern. Permainan sendiri berasal dari kata “main“ yang berarti melakukan suatu kegiatan untuk menyenangkan hati baik itu menggunakan alat sebagai medianya maupun tidak. Bermain adalah kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak dan tidak menutup kemungkinan remaja juga dewasa. Kegiatan ini dapat dilakukan secara perorangan juga kelompok. Jenis permainan, jumlah peserta, lamanya permainan, tergantung pada kesepakatan yang dibuat oleh para peserta yang bermain.

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.

Perkembangan dunia pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada pembelajaran permainan modern begitu pesat dan cepat sehingga begitu populer dan masyarakat di berbagai daerah. Permainan tradisional dirasakan semakin tersisih dan jarang sekali siswa yang mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional diharapkan menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang seiring didalam permainan tersebut dapat bentuk kesenian, kerjasama, menumbuhkan tenggang rasa, rasa senang, percaya diri, serta mampu meningkatkan motivasi belajar untuk anak. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu yang jauh dari keramaian kota dengan aturan dan konsep tradisional pada jaman dahulu. Menurut (Gandasari, 2019) “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“.

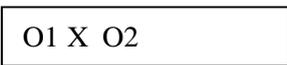
Dengan demikian jika menyisipkan beberapa permainan tradisional pada pembelajaran penjas akan membantu motivasi belajar siswa menjadi lebih baik terutama motivasi belajar penjas umumnya pada materi pelajaran yang lainnya. Tingkat motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa sehingga perlu di kontrol keadaanya, dijaga, dan ditingkatkan apabila masih rendah.

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.

Permainan tradisional merupakan permainan beragam mulai dari jenis, manfaat dan tujuan, namun kesemuanya mengandung unsur bermain yang menyenangkan yang bisa menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajarsiswa pada pendidikan jasmani.

2. METODE

Metode yang digunakan untuk mengungkap hipotesis penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode eksperimen (*Design Pra eksperimen*). Penelitian ini menggunakan metode *experimental* dengan *design One-Group Preettest- posttest design* lalu sejalan dengan itu (Sutonda, 2011) mengatakan bahwa: “metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan“ Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Keterangan:

O1 = Nilai pretest (sebelum dikasih Treatment) Berdasarkan penelitian diatas dapat diambil hipotesis bahwa permainan tradisional bisa membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran penjas. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk bisa menggali lebih banyak lagi kontribusi permainan tradisional ini, seperti terhadap kebugaran jasmani dan lain sebagainya.

X = Treatment

O2 = Nilai posttest (setelah diberikan treatment) Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif. Populasi didalam penelitian ini siswa di SDN 32 Mataram. Dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 32 Mataram dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket motivasi belajar sebagai alat untuk mendapatkan data Pengujian hipotesis menggunakan t-test: *paired two sample for means*.

3. HASIL dan PEMBAHASAN

Tabel.1 Deskripsi data (*Paired samples stastistic*)

	Mean	N	Std. deviasi	Std.error mean
Preettest	24.04	25	2.557	.511
Posttest	27.48	25	3.454	.691

Data motivasi siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan olahraga tradisional sebagai berikut: Siswa sebelum mendapatkan olahraga tradisional berjumlah 25 (N) dengan rata-rata (mean) 24,04 standar deviasinya 2,557 dan standar *error mean* nya adalah .511. dari tabel 1 tersebut dapat dilihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah penelitian.

Tabel.2 *Paired samples statistics*

	N	Correlation	Sig.
pretest & posttest	25	-.394	.051

Dari tabel output diatas didapatkan nilai korelasi sebesar -.394 dengan signifikansi .051 hal ini berarti terjadi hubungan yang sangat kuat antara nilai tes sebelum dan sesudah adanya olahraga tradisional.

