

ARTIKEL

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN KALIMATI 01 KECAMATAN TARIK KABUPATEN SIDOARJO

THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES ON LEARNING MOTIVATION CLASS V STUDENTS SDN KALIMATI 01 KECAMATAN TARIK OF SIDOARJO DISTRICT



Disusun oleh:
SIGIT PRIYO KUNCORO
NPM : 14.1.01.09.0262

Dibimbing Oleh:

1. Rizki Burstiando, M.Pd
2. Ruruh Andayani Bekti, M.Pd

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UN PGRI KEDIRI
2019



**SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2019**

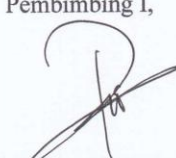
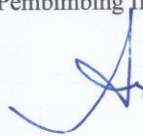
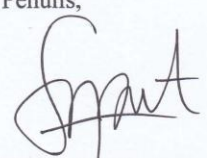
Yang bertanda tangan di bawah ini saya:

Nama : SIGIT PRIYO KUNCORO
NPM : 14.1.01.09.0262
Telepon/HP : 0895-0452-3881
Alamat Surel : sigitkuncoro9@gmail.com
Judul Artikel : PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SDN KALIMATI
01 KECAMATAN TARIK KABUPATEN SIDOARJO
Fakultas – Program Studi : FKIP/ PENJASKESREK
Nama Perguruann Tinggi : UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI
Alamat Perguruan Tinggi : Kampus 1 Jl.K. Achmad Dahlann No.76 Kediri

Dengan ini Menyatakan Bahwa:

- Artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
- Artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggung jawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui,		Kediri, 23 Juli 2019
Pembimbing I,  <u>Rizki Burstiando, M.Pd</u> NIDN. 0711029002	Pembimbing II,  <u>Ruruh Andayani Bekt, M.Pd</u> NIDN. 0725018205	Penulis,  <u>Sigit Priyo Kuncoro</u> NPM : 14.1.01.09.0262

Sigit Priyo Kuncoro | 14.1.01.09.0262
FKIP – PENJASKESREK

simki.unpkediri.ac.id
|| 1 ||

**TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR
SISWA KELAS V SDN KALIMATI 01 KECAMATAN
TARIK KABUPATEN SIDOARJO**

SIGIT PRIYO KUNCORO

NPM : 14.1.01.09.0262

FKIP-PENJASKESREK

sigitkuncoro9@gmail.com

Rizki Burstiando, M.Pd¹ dan Ruruh Andayani Bekti, M.Pd²
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Kalimati 01 Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo.

Dalam penelitian ini pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dengan teknik penelitian menggunakan eksperimen, sedangkan teknik mengambil datanya menggunakan kuesioner. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Kalimati 01 Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 30 anak. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 30 orang dengan rincian putra sebanyak 16 siswa dan putri 14 siswa dengan teknik pengambilan sampel yaitu total sampling.

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa: Ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Kalimati 01 Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,453$ dengan t_{tabel} tingkat signifikan 5% $df = 29$ sebesar 2,045. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan sig. $0,020 < 0,05$, maka H_a diterima.

Berdasarkan kesimpulan penelitian ini disarankan bahwa: 1. Bagi siswa. Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. 2. Bagi Guru Penjas. Diharapkan dapat digunakan sebagai bahan masukan dan referensi bagi guru penjas sebaiknya memberikan permainan tradisional kepada siswa sesuai usianya bahwa dengan permainan tradisional dapat meningkatkan kemampuan dan mengembangkan diri sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar.

Kata kunci: Permainan tradisional, motivasi belajar

I. LATAR BELAKANG

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktifitas jasmani yang direncanakan secara sistematis dan metodik dengan tujuan untuk mengembangkan dan meningkatkan kemampuan jasmani individu baik secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, dan emosional dalam satu kerangka sistem pendidikan nasional (Depdiknas, 2003: 1). Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran yang harus diajarkan di sekolah. Mata pelajaran ini mengembangkan tiga domain pembelajaran yang meliputi: afektif, kognitif dan psikomotor pada anak yang pelaksanaannya dapat bersifat teoritis maupun aktifitas praktis. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani. Pada pembelajaran pendidikan jasmani kegiatan atau aktifitas yang dilakukan banyak dilaksanakan di luar ruangan atau *outdoor*. Siswa biasanya lebih banyak menyukai atau tertarik pada kegiatan olahraga yang sifatnya dilakukan secara berkelompok. Salah satunya permainan yang dilakukan secara berkelompok yang banyak disukai oleh anak-anak adalah permainan gobak sodor, egrang, benteng, loncat

tali dan masih banyak permainan lainnya.

Aktivitas jasmani yang diajarkan adalah permainan tradisional. Dari sekian banyak permainan tradisional yang sampai sekarang masih banyak digemari salah satunya adalah permainan gobak sodor dan boy-boy.

Peran guru khususnya guru bidang studi pendidikan jasmani, harus bisa menyesuaikan jenis permainan yang sesuai dengan karakteristik siswa SD. Guru diharapkan dapat mengembangkan jenis permainan yang dapat menarik minat anak-anak SD. Hal ini dikarenakan karakteristik siswa SD yang masih gemar bermain. Dengan metode pembelajaran yang menarik minat siswa salah satunya yaitu pendekatan bermain, sehingga secara tidak langsung guru dapat memasukkan materi inti, dengan demikian pada akhir pembelajaran siswa mampu menguasai materi yang diajarkan guru. Salah satu jenis permainan yang masih di kenal dikalangan masyarakat maupun anak-anak salah satunya adalah permainan tradisional gobak sodor, regu penjaga garis akan berjaga di setiap garis vertikal maupun horizontal. Sedangkan regu pemain berusaha melewati garis dengan sigap agar tidak tersentuh penjaga. Pada permainan ini

membutuhkan strategi, kecepatan berlari serta kerjasama dengan tim. Selain gobak sodor permainan tradisional yang dapat digunakan adalah lompat tali. Permainan lompat tali merupakan permainan yang menggunakan tali karet yang diputar. Pada permainan ini bisa dimainkan oleh 3-8 anak. Permainan jenis ini menunjukkan sportivitas dalam kelompok. Pada permainan lompat tali yaitu menggerak-kan tubuh dengan melompat-lompatkan seperti halnya berolahraga. Dari ber-bagai jenis permainan tradisional yang dapat digunakan untuk menarik minat siswa SD diharapkan dapat meningkat-kan kesegaran jasmani siswa menjadi baik atau lebih sehat, sehingga secara tidak langsung permainan tradisional gobak sodor dan lompat tali dapat meningkatkan kemampuan organ tubuh, sosial, emosional, dan sportivitas siswa serta mampu meningkatkan tingkat kesegaran jasmani siswa.

Pesatnya model pembelajaran yang semakin moderen di dalam dunia pendidikan kesegaran jasmani atau bidang olahraga semakin populer yang telah menyebar di berbagai daerah serta telah memasyarakat. Dan tak jarang kini permainan tradisional semakin tersisih bahkan banyak anak-anak yang tidak mengenal permainan tradisional.

Padahal permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang mampu menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang dapat meningkatkan tingkat kesegaran jasmani maupun dapat menumbuhkan rasa percaya diri anak karena permainan tradisional tersebut dapat berbentuk kesenian serta membentuk kerjasama. Berbeda dengan jenis permainan modern di kalangan anak-anak maupun remaja seperti permainan sepakbola, bolavoli, bulutangkis, basketball, sepak takraw dan masih banyak lainnya yang mempunyai harapan ke depan yang menjanjikan seperti menjadi pemain klub profesional, pemain timnas, dan lain sebagainya. Hal inilah yang menyebabkan siswa termotivasi oleh pemain idolanya misalnya pemain sepak bola atau pemain bulutangkis yang telah terkenal di kalangan masyarakat luas. Pentingnya menerapkan jenis permainan tradisional yang sesuai dengan karakteristik siswa SD sesuai dengan usianya, karena pentingnya jenis permainan tradisional bagi anak usia sekolah dasar antara lain dapat meningkatkan kemampuan organ tubuh, sosial emosional, sportivitas dan semangat kerjasama hal ini dikarenakan karakteristik siswa SD yang masih

gemar bermain dan bersenang-senang dengan rekan-rekan sebayanya.

Salah satu prestasi pendidikan olahraga dapat meningkatkan motivasi belajar bagi siswanya. Dengan demikian apabila permainan tradisional yang diterapkan oleh guru olahraga dapat dilaksanakan oleh siswa dengan baik, maka dapat meningkatkan motivasi belajar disekolahnya. Artinya siswa tersebut memang benar-benar dapat mengikuti proses pembelajaran disekolahnya karena memiliki motivasi belajar yang baik setelah melakukan olahraga berupa permainan tradisional, karena kegiatan tersebut memiliki dapat positif pada siswa karena karakteristik siswa SD memang senang bermain. . Sesuai pendapat Dimiyati dan Mudjiono (2009:239) “motivasi belajar merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar, karena tanpa motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah”.

Namun kenyataan di beberapa sekolah masih belum menerapkan permainan tradisional. Padahal penggunaan permainan tradisional dengan harapan bahwa siswa mau berolahraga atas keinginan sendiri karena permainan tradisional merupakan permainan yang menyenangkan. Dengan permainan tradisional yang menyenangkan tersebut

siswa dapat termotivasi dalam kegiatan pembelajaran karena setelah melakukan olahraga permainan tradisional memiliki fisik yang sehat. Oleh karena itu pentingnya memberikan teknik pembelajaran dengan permainan tradisional juga penting selain permainan modern, atletik dan senam. Salah satu permainan tradisional yang dapat digunakan adalah permainan gobak sodor. Permainan ini diberikan pada siswa kelas atas, karena permainan ini cukup kompleks, sehingga untuk kelas bawah masih belum dapat melaksanakannya. Selain menggunakan permainan gobak sodor, permainan tradisional lain yang digunakan adalah gobak bundar.

Hal ini dimaksudkan untuk menambah variasi dalam latihan agar siswa tidak merasa bosan, sehingga siswa tetap merasa senang bergerak, dan tingkat kesegaran jasmani siswa semakin baik atau meningkat.

Dalam permainan gobak sodor maupun gobak bundar siswa dibagi menjadi dua kelompok, yaitu regu jaga dan regu menyerang. Pada regu jaga siswa harus mampu menjaga pertahanan agar regu menyerang tidak dapat melewati pintu yang dijaga oleh setiap pemain regu jaga. Sedangkan pada regu menyerang harus mampu melewati

setiap pintu yang dijaga oleh regu jaga. Maka dari itu permainan ini cukup kompleks dan memerlukan strategi yang jitu agar dapat melewati setiap pintu yang dijaga ketat oleh regu jaga. Permainan ini cukup sederhana, karena dalam permainan ini tidak memerlukan alat yang mahal, cukup di halaman sekolah yang diberi garis sebagai tanda itu batas dan pintu yang harus di lewati pemain. Dengan demikian meskipun permainan ini sederhana namun manfaatnya sungguh banyak bagi siswa, karena permainan ini dapat melatih otak berfikir cepat, kecepatan dan kerjasama antar tim selain itu siswa merasa senang mengikuti olahraga ini karena dapat bermain dengan teman-temannya, sehingga tingkat kesegaran jasmani siswa tetap terjaga dengan baik karena seringnya bergerak.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan pada siswa SD Negeri Kalimati 01 Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo merupakan wilayah yang mayoritas orangtunya adalah petani sehingga jarang mengetahui motivasi belajar anak-anaknya, masih adanya siswa yang ketiduran ketika pelajaran berlangsung dikarenakan para siswa kurang memiliki kondisi fisik yang sehat yang menimbulkan motivasi belajar para siswa rendah. Sedangkan

beberapa siswa masih terlihat sedang bermain sendiri ketika proses belajar mengajar berlangsung. Oleh karena itu pentingnya seorang guru agar motivasi belajar siswa-siswinya dapat terjaga dengan baik perlunya kerjasama dengan orang tuanya. Rata-rata orang tua siswa hanya tahu bahwa anaknya sekolah, dan berapa nilai yang diperoleh anaknya di sekolah. Orang tua siswa jarang yang memperhatikan motivasi belajar anaknya di sekolah. Siswa kelas V merupakan siswa yang masih dalam tahap perkembangan yang mempunyai karakteristik gemar bermain, sehingga sudah menjadi karakteristik siswa apabila pada usianya siswa lebih senang bermain dengan teman sepermainan daripada belajar di dalam rumah. Ketika di sekolah pun siswa akan lebih senang ketika bermain dengan teman-temannya daripada ketika mengikuti pembelajaran di kelas. Salah satu pelajaran yang disenangi siswa SD khususnya kelas V adalah mata pelajaran penjas, karena pada pembelajaran penjas siswa dapat bermain dan bersenang-senang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD. Pentingnya memberikan permainan tradisional pada siswa diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar.

Kesegaran jasmani adalah kondisi jasmani yang menggambarkan potensi

dan kemampuan jasmani untuk melakukan tugas-tugas tertentu dengan hasil yang optimal tanpa memperlihatkan kelelahan yang berarti (Widiastuti, 2015:13). Oleh karena itu pentingnya memberikan pelajaran olahraga dengan permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar karena memiliki fisik yang sehat. Berdasarkan uraian di atas, penulis merasa perlu mengadakan penelitian tentang **“Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SD Negeri Kalimati 01 Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo”**.

II.METODE

Penelitian ini merupakan adalah jenis penelitian eksperimen dengan desain *pretest-posttest* kelompok tunggal, desain ini melibatkan satu kelompok yang diberi pretest (O_1), diberi *treatment* (X), dan diberi posttest (O_2) (Sumanto, 2014:229). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif. populasi penelitian ini adalah siswa kelas 5 SDN Kalimati 01 Kecamatan Tarik Kabupaten Sidoarjo yang berjumlah 30 anak. Sampel yang diambil dari penelitian ini adalah 30 orang dengan rincian putra sebanyak 16

siswa dan putri 14 siswa. Teknik pengambilan sampel adalah TOTAL sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi (Sugiyono, 2013: 118). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket. Teknik analisis data menggunakan uji-t sampel berpasangan (*paired sampel test*).

III.HASIL DAN KESIMPULAN

Tabel 1 Uji-t

t_{hitung}	t_{tabel}	Ket.
2.453	2,045	Signifikan

Berdasarkan tabel 1 menampilkan hasil uji beda rata-rata nilai *pretest* dan *posttest*. Hasil pengujian di atas diperoleh nilai t_{hitung} sebesar 2.453 dan untuk t_{tabel} diperoleh $df = n - 1 = 30 - 1 = 29$ dengan taraf signifikan 5% yaitu 2,045 pada tingkat signifikansinya 0,020 ($<0,05$), t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , sehingga H_0 diterima.

Berdasarkan hasil yang telah didapatkan bahwa: Ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa kelas V SD Negeri Kalimati 01 Kecamatan Tarik, Kabupaten Sidoarjo. Hal tersebut ditunjukkan dari hasil analisis uji-t diperoleh $t_{hitung} = 2,453$ dengan t_{tabel} tingkat signifikan 5% $df = 29$ sebesar 2,045. Jadi $t_{hitung} > t_{tabel}$

dengan sig. $0,020 < 0,05$, maka H_0 diterima.

Permainan tradisional adalah permainan yang tumbuh di suatu masyarakat pedesaan yang merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat yang diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Menurut Kurniati (2016: 2) menjelaskan bahwa “Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya”. Menurut Melinda (2016: 16) mengungkapkan bahwa “Permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya”. Sedangkan menurut Perdani (2013:341) menjelaskan bahwa permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.

Manfaat permainan tradisional adalah belajar bagi anak, karena dengan bermain anak dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya. Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan ke-kakuan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya (Azizah: 2016: 285). Permainan tradisional menurut Haris (2016: 17-18) dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti: Aspek motorik:

Melatih, kekuatan, daya lentur, sensori-motorik, motorik kasar, motorik halus. Aspek kognitif: Mengembangkan magi-nasi, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. Aspek sosial : Menjalini relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam

sekitar secara bijaksana. Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri. Aspek bahasa: Permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan bahwa ada pengaruh sebelum dan sesudah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional yaitu gobak sodor dan boy-boyan. Dari hasil latihan sebelum diberikan permainan tradisional awal siswa pada kategori sangat setuju sebanyak 1 siswa dengan persentase 3,3% sedangkan hasil peningkatan dengan diberikan perlakuan berupa permainan tradisional ini memperoleh nilai sebanyak 5 siswa dengan persentase 16,7%. Dengan demikian bahwa memiliki motivasi belajar setelah diberikan perlakuan berupa permainan tradisional yaitu gobak sodor dan boy-boyan, hal ini dikarenakan dengan permainan siswa mampu meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan diri terhadap minat belajar.

IV. DAFTAR PUSTAKA

- Azizah I. 2016. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Gaya di Kelas IV MIM Ngongrot Nganjuk*. Jurnal Pendidikan 16. (2).208-305.
- Depdiknas. 1999. *Tes Kebugaran Jasmani untuk Anak Umur 10-12 Tahun*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mujiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Haris I. 2016. *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-sublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Moral Anak Usia Dini*. Jurnal Idea Societa 2. (6). 1:7.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta : Prenamedia Group.
- Melinda, 2017. *Eksistensi Permainan Tradisional Pada Siswa SD*. Skripsi. Ilmu Tarbiyah dan. Keguruan, Pendidikan Agama Islam, Universitas Sunan Kalijaga, Jogjakarta.
- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. 2014. *Teori dan Aplikasi Metode Penelitian (Psikologi, Pendidikan, Ekonomi Bisnis, dan Sosial)*. Yogyakarta: CAPS.
- Widiastuti. 2017. *Tes dan Pengukuran Olahraga*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.