

PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA DAN KESEHATAN

Dhani Fattur Rahman*, Sasminta Christina Yuli Hartati

S-1 Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*dhanirahman@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pendidikan merupakan upaya sadar yang dilakukan oleh manusia agar tercipta peradaban yang lebih berkembang serta menciptakan kehidupan manusia yang lebih bermartabat untuk mendapat peserta didik yang lebih cerdas dan mampu menghargai perbedaan serta dapat bersaing dengan manusia di belahan bumi yang lain. Supaya proses pendidikan berjalan dengan lancar dan baik, sudah banyak inovasi-inovasi yang diciptakan oleh para ahli untuk mempermudah seorang pendidik atau guru menciptakan suasana pendidikan yang lebih hidup. Sehingga kondisi ruang belajar akan lebih aktif dan peserta didik dapat termotivasi untuk mengikuti semua kegiatan yang ada dalam proses pendidikan. Salah satunya adalah dengan menerapkan permainan kecil yang telah disesuaikan dengan kurikulum di satuan pendidikan tersebut. Adapun tujuan pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada kelas VII SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo. Dan jika ada, berapa besarnya metode penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen murni, dengan pendekatan kuantitatif, dan desain *Pretest-Posttest Control Group Design*. Pengumpulan data dilakukan dengan cara analisis melalui angket motivasi. Penelitian ini ditujukan kepada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo dengan sampel berupa kelompok eksperimen yang berjumlah 31 siswa dan kelompok kontrol berjumlah 30 siswa. Menurut analisis data yang sudah dilaksanakan dari hasil penelitian yang sudah dilakukan dapat diketahui bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan pada siswa Kelas VII. Hal ini dibuktikan dari hasil analisis yang menunjukkan bahwa nilai $\text{sig } 0,00 < 0,05$. Artinya H_0 ditolak dan H_a diterima. Sedangkan besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan adalah sebesar 7,40%.

Kata Kunci: permainan tradisional, motivasi belajar siswa

Abstract

Education is a conscious effort made by humans to create a more developed civilization and dignified human being, as well as intelligent students who are able to appreciate differences and can compete globally. So that the educational process runs smoothly and well, there have been many innovations created by experts to facilitate an educator or teacher to create a more lively educational atmosphere. Therefore, the class will be more active and students can be motivated to participate in all activities in the education process. One of the efforts is implementing a small game that has been adapted to the curriculum in the education unit. The purpose of this research was to find the influence of traditional games on student motivation in Physical Education learning in class VII State Junior Highschool 1 Asembagus Situbondo. And if there is, its magnitude this research employed pure experimental research method with quantitative approach, and *Pretest-Posttest Control Group Design*. Data collection was done by analyzing a motivational questionnaire. The object of the study was consisted of VII grade students of SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo with a sample of an experimental group of 31 students and a control group of 30 students. Based on the results of research that has been analyzed, it can be concluded that there is an influence of the application of traditional games on students' learning motivation in learning Physical Education, Sports and Health in Class VII students. The result of the analysis shows that the value of $\text{sig } 0.00 < 0.05$ which means that H_0 is rejected and H_a is accepted. Meanwhile, the magnitude of the effect of the application of traditional games on student motivation in learning Physical Education is 7.40%.

Keywords: traditional games, student learning motivation

PENDAHULUAN

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang berisi tentang Sistem Pendidikan Nasional bahwa pendidikan Nasional menurut Pancasila dan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, memiliki tujuan tersendiri yaitu untuk meningkatkan kemampuan dan mencetak karakter dan budaya bangsa yang berkualitas demi untuk mencerdaskan kehidupan negara, memiliki tujuan untuk meningkatkan kapasitas peserta didik agar menjadi insan yang memiliki iman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, bugar, berilmu, pandai berinteraksi, kreatif, mampu berdiri sendiri dan menjadi masyarakat yang demokratis dan memiliki tanggung jawab.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional yang ada di Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 yang berisi tentang Standar Isi mengungkapkan bahwa mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang ada di Sekolah pada tingkat SD/MI memiliki tujuan untuk meningkatkan kapasitas fisik serta menumbuhkan sportivitas dan kesadaran bagi peserta didik untuk hidup sehat. Mata pelajaran PJOK di SMP/MTs memiliki tujuan untuk meningkatkan kemampuan fisik serta membudayakan sportivitas dan kesadaran bagi peserta didik untuk hidup sehat. Kelompok mata pelajaran PJOK pada SMA/MA memiliki tujuan yaitu demi menambahkan kapasitas tubuh dan membiasakan berperilaku sportif, disiplin, kerja sama dan hidup sehat bagi peserta didik.

Pembelajaran PJOK merupakan mata pelajaran yang diwajibkan pada setiap kurikulum di sekolah. Karena dalam sekolah tidak ada mata pelajaran lain yang mengedepankan kecukupan gerak siswa selain mata pelajaran PJOK dan kegiatan ekstrakurikuler olahraga yang ada di sekolah. Karena pada dasarnya memenuhi kecukupan gerak siswa dalam pembelajaran merupakan tujuan dari pembelajaran PJOK. Selain itu, dalam pembelajaran PJOK biasanya dapat mempermudah para guru PJOK untuk menemukan potensi siswa yang memiliki bakat dalam dunia olahraga.

Menurut Tella (dalam Siddique, dkk. 2011: 732) Motivasi seperti proses psikologi lainnya yakni persepsi, sikap, belajar dan lain sebagainya. Ia lebih menggambarkan bahwa motivasi berbicara mengenai hubungan antara kebutuhan, dorongan dan insentif. Motivasi sendiri merupakan faktor terpenting yang dapat ditargetkan oleh para pendidik atau tenaga pengajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Williams, 2011: 1) Melalui adanya motivasi pada pembelajaran, siswa dapat memiliki semangat yang lebih baik demi mendapatkan tujuan yang ingin mereka inginkan selama mengikuti berbagai mata pelajaran yang diajarkan di

sekolah. Jika pada setiap individu peserta didik mempunyai motivasi yang tinggi dalam belajar, maka prestasi dan hasil yang mereka dapatkan dalam dunia pendidikan akan lebih terjamin sehingga perlu adanya proses memotivasi siswa agar mereka memiliki motivasi belajar yang tinggi. Dan itu adalah tugas seorang guru sebagai pengajar siswa di sekolah dan juga sebagai pengganti orang tua siswa di rumah. Maka setiap guru harus memiliki kemampuan untuk memotivasi peserta didik agar lebih semangat dalam belajar untuk meraih cita-cita mereka. Karena menurut Litman (dalam Yau, Kan, & Cheng, 2012: 297) memperoleh pengetahuan karena rasa ingin tahu dianggap secara intrinsik bermanfaat dan sangat menyenangkan, karena menghilangkan kondisi ketidaktahuan dan ketidakpastian Menurut Habibi (2015: 566) “ada pengaruh implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap peningkatan partisipasi aktif siswa pada kelas X SMAN 1 Kediri”. Maka peneliti berpendapat bahwa ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian murni dengan pendekatan kuantitatif. Dikatakan eksperimen murni karena mempunyai ciri-ciri dengan 4 hal, yaitu terdapat perlakuan, mekanisme kontrol, randomisasi (pengacakan), dan ukuran keberhasilan dari hasil penelitian (Maksum, 2018: 81). Rancangan yang digunakan adalah *Pretest-Posttest Control Group Design* karena peneliti memiliki tujuan untuk mengukur pengaruh murni dari suatu perlakuan dengan cara membentuk dua kelompok secara berimbang (Masyhud, 2014: 151). Pada penelitian ini terdapat kelompok kontrol, dan subjek ditempatkan secara acak Populasi untuk penelitian ini adalah siswa kelas VII yang berada di SMPN 1 Asembagus yang terdiri dari 9 kelas dan tiap kelas terdapat 33 siswa dengan jumlah keseluruhan adalah 297 siswa. Cara pengambilan sampel pada penelitian ini yaitu menggunakan *cluster random sampling*. Menurut Maksum (2018: 68), *cluster random sampling* merupakan teknik memilih sampel secara kelompok, bukan individu. Misalnya Kabupaten/Kota, Kecamatan, dan sebagainya atau bisa juga dalam bentuk kelas. Sampel yang menjadi kelompok eksperimen pada penelitian ini berjumlah 31 siswa, sedangkan kelompok kontrol yang digunakan yaitu berjumlah 30 siswa dari kelas VII. Oleh karena itu, sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah 61 siswa. Pada penelitian ini akan menggunakan rumus statistik parametrik dan non-parametrik. Berdasarkan data yang didapat, akan digunakan tujuh rumus dalam analisis data, diantaranya:

rata-rata (mean), standar deviasi, varian, uji normalitas (chi-square), uji homogenitas, uji-t, dan persentase peningkatan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data yang diperoleh berdasarkan penelitian di lapangan saat pengisian angket dapat diuraikan sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test Angket Motivasi Belajar Kelompok Rksperimen

Deskripsi	Pre-test	Post-test
Rata-rata	178,06	191,25
Standar Deviasi	18,08	15,20
Varian	326,88	231,04
Nilai Minimum	139	165
Nilai Maksimum	224	230
Peningkatan %	7,40%	

Berdasarkan tabel 1 hasil perhitungan dari angket motivasi belajar siswa kelas VII B (kelompok eksperimen) sebelum pembelajaran diberikan (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran diberikan (*post-test*) adalah mengalami peningkatan sebesar 7,40%.

Tabel 2. Hasil Perhitungan Pre-test dan Post-test Angket Motivasi Belajar Kelompok Kontrol

Deskripsi	Pre-test	Post-test
Rata-rata	182,90	183,73
Standar Deviasi	16,75	19,42
Varian	280,56	377,13
Nilai Minimum	130	143
Nilai Maksimum	217	226
Peningkatan %	0,45%	

Berdasarkan tabel 2 hasil perhitungan dari angket motivasi belajar siswa kelas VII G (kelompok kontrol) sebelum pembelajaran diberikan (*pre-test*) dan sesudah pembelajaran diberikan (*post-test*) adalah mengalami peningkatan sebesar 0,45%

Tabel 3. Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pre-test dan Post-test Angket Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Tes	Z	Sig	Kesimpulan
Eksperimen	Pre-test	0,69	0,71	Normal
	Post-test	0,87	0,43	Normal
Kontrol	Pre-test	0,65	0,77	Normal
	Post-test	0,54	0,92	Normal

Dari tabel 3 tersebut bisa kita ketahui bahwa nilai sig > 0,05. Sehingga bisa kita simpulkan bahwa dari pembagian data (*pre-test* dan *post-test*) yang akan diolah dan dihitung bersifat normal. Karena distribusi data yang akan kita hitung normal maka yang akan digunakan selanjutnya untuk mengukur besar peningkatan adalah menggunakan uji *parametric paired sample T-test*.

Tabel 4. Uji Beda Sejenis Pre-test dan Post-test Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Tes	Mean	Selisih	Peningkatan	Sig
Eksperimen	Pre-test	178,06	13,19	7,40%	0,00
	Post-test	191,25			0,00
Kontrol	Pre-test	182,90	0,83	0,45%	0,66
	Post-test	183,73			0,66

Dari uji beda distribusi data normal, maka perhitungan yang digunakan yaitu *parametric paired sample T-test*. Apabila dinyatakan terdapat pengaruh yang signifikan apabila sig < 0,05, sehingga dari tabel 4 tersebut dapat kita ketahui bahwa pengujian hipotesis yang dapat diberikan adalah penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa memiliki nilai sig 0,00 < taraf signifikansi 0,05. Artinya H₀ ditolak dan H_a diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada kelompok eksperimen sebelum dan sesudah pelaksanaan penelitian.

Tabel 5. Hasil Perhitungan Uji Homogenitas dan Uji Beda Motivasi Belajar Kelompok Eksperimen dan Kontrol

Kelompok	Mean	Homogenitas		Uji Beda		Ket
		F	Sig.	t	Sig	
Eksperimen	191,25	1,87	0,17	1,63	0,11	Tidak signifikan
Kontrol	183,73					

Berdasarkan tabel 5 diketahui bahwa nilai Sig > 0,05. Sehingga dapat diartikan bahwa data antara kedua kelompok yang menjadi subjek penelitian adalah homogen atau sama. Selanjutnya untuk nilai t hitung yaitu 1,63 < t tabel (2,00) sehingga dapat diartikan bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan diantara kedua kelompok yang menjadi subjek penelitian.

Menurut hipotesis yang diajukan oleh peneliti bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo ini sesuai dengan hasil yang diperoleh setelah melakukan penelitian. Hasil yang didapatkan yaitu bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada siswa kelas VII di SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo. Akan tetapi tidak ada perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan. Hal ini dikarenakan motivasi belajar siswa kelompok kontrol sudah cukup tinggi dibandingkan dengan kelompok eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan

jumlah total keseluruhan hasil *pre-test* angket kelompok kontrol dengan jumlah 30 siswa memiliki selisih hanya sebesar 33 dengan kelompok eksperimen dengan jumlah 31 siswa.

PENUTUP

Simpulan

Menurut hasil penelitian, maka dapat diberikan kesimpulan seperti di bawah ini:

1. Ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo. Dilihat dari nilai sig $0,00 < 0,05$ maka diketahui adanya pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional.
2. Besarnya pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo adalah 7,40%

Saran

Saran yang dapat peneliti sampaikan terkait dengan penelitian yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Diharapkan agar mempermudah jalannya proses penelitian yang akan dilaksanakan di Sekolah, karena hal ini juga berguna bagi pihak sekolah untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK dapat dikatakan baik atau tidak.
2. Akan sangat baik apabila guru menambahkan permainan tradisional pada saat proses pembelajaran PJOK, agar motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran PJOK meningkat. Sehingga siswa mampu berperan aktif di dalam semua kegiatan belajar mengajar PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

Habibi, M. A. (2015). Pengaruh Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Terhadap Peningkatan Partisipasi Aktif Siswa pada Kelas X SMA 1 Kediri. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 3(2): 560-567.

Yau, H. K., Kan, M. S., & Cheng, A. L. F. (2012). The Impact of Curiosity and External Regulation on Intrinsic Motivation: An Empirical Study in Hong Kong Education. *Psychology Research*, 2(5): 295-307.

Maksum, A. (2018). *Metodologi Penelitian dalam Olahraga*. Surabaya: Unesa University Press

Masyhud, S. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jember: Lembaga Pengembangan Manajemen dan Profesi Kependidikan (LPMPK).

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 22 tahun (2006) tentang Standar Isi.

Siddique, A., Aslam, H. D., Khan, M., & Fatima, U.(2011). Impact Of Academic Leadership On Faculty's Motivation And Organizational Effectiveness In Higher Education System. *Academic Research*, 3(3): 730-737.

Undang-undang No. 20 tahun (2003) tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Williams, C. C. (2011). Five Key Ingredients for Improving Student Motivation. *Education Research*, 11(1): 1-22.

