



## Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas

Sulthan Dhia Anugrah<sup>1</sup>, Febi Kurniawan<sup>2</sup>, Muhammad Mury Syafei<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Universitas Singaperbangsa Karawang

### Abstract

Received: 11 Januari 2023  
Revised: 19 Januari 2023  
Accepted: 28 Januari 2023

The problem of this research is is there the influence of the application of traditional games in physical education on the learning motivation of high school students? The research objective was to determine the effect of implementing traditional games in physical education on high school students' learning motivation. Experiment is the method used in this study and uses a quantitative approach. The samples used were 32 students using a sampling technique using cluster random sampling. The data collection technique used in this research is to use an experimental technique, using a motivational questionnaire by means of pretest-posttest. From the results of this study it is known that the significance value (2-tailed) of this case example is 0.000 ( $p < 0.05$ ) so that the results of the pre-test and post-test have significant changes (meaning). Based on the descriptive statistics of the pre-test and post-test, it is proven that the final test is higher. It can be concluded that the use of traditional game methods in physical education learning has an influence on student learning motivation.

**Keywords:** effect, traditional games, motivation, Physical Education

(\*) Corresponding Author: [sulthandhia@gmail.com](mailto:sulthandhia@gmail.com)

**How to Cite:** Anugrah, S., Kurniawan, F., & Syafei, M. (2023). Pengaruh Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Terhadap Motivasi Belajar Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(5), 691-695. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7812393>

### PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat. Pendidikan adalah suatu upaya terstruktur dan rasional untuk membina dan mengembangkan seseorang menjadi pribadi yang lebih dewasa sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat dan berdampak pada kebutuhan pendidikan masyarakat. Menurut (Kharisma & Mubarak, 2020), dari sudut pandang pendidikan jasmani, pendidikan jasmani merupakan salah satu topik yang dapat meningkatkan perkembangan gerak. menurut (Syafei et al., 2019) Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-sikap mental, sosial, sportivitas, spiritual, emosional). Serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermula untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan fisiknya yang seimbang.

Lebih lanjut pendidikan jasmani (Agi Ginanjar, 2018) juga menjelaskan bahwa "Saat Pendidikan jasmani, siswa sering bosan. Siswa lebih tertarik ketika mengikuti pendidikan jasmani dalam bentuk permainan atau games. Kemalasan siswa dalam olahraga dapat muncul karena kejenuhan yang terjadi, sehingga diperlukan terobosan untuk meningkatkan motivasi siswa, untuk mengatasi kenyataan bahwa permainan tradisional yang seharusnya memiliki masalah tersebut dapat diatasi.



Permainan merupakan salah satu bentuk hiburan yang dinikmati oleh banyak orang, baik anak-anak maupun orang dewasa. Permainan tersebut meliputi permainan tradisional dan modern. Perkembangan dunia tentang Pendidikan jasmani, olah raga dan kesehatan khususnya pembelajaran permainan modern begitu pesat sehingga menjadi populer dan digemari diberbagai daerah. Permainan tradisional semakin terasa dikucilkan dan siswa jarang mengenal permainan tradisional. Permainan secara tradisional diyakini sebagai bentuk aktivitas fisik yang, bersama dengan bermain, mencakup bentuk seni, kerja sama, meningkatkan toleransi, kegembiraan, kepercayaan diri, dan dapat meningkatkan motivasi belajar anak. Menurut (Gandasari, 2019) “Permainan tradisional yang disebut juga dengan permainan rakyat adalah kegiatan rekreasi yang tidak hanya untuk tujuan hiburan, tetapi juga merupakan alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan dalam masyarakat.

Pendidikan jasmani di sekolah terkadang hanya mengajarkan materi secara langsung tanpa dirangsang oleh guru sebagai bentuk untuk meningkatkan motivasi belajar. Siswa masih belum merasa tertarik untuk belajar, terutama mata pelajaran yang sulit yang tidak disukai siswa. Permainan tradisional merupakan permainan yang memiliki banyak jenis, minat dan tujuan yang berbeda-beda, namun semuanya mengandung unsur kesenangan yang dapat menjadi sarana untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pendidikan. Tingkat motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa, sehingga harus dipantau, dipertahankan dan ditingkatkan jika masih rendah.

Oleh karena itu, jika permainan tradisional dimasukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani akan membantu menciptakan motivasi belajar yang lebih baik bagi siswa, terutama motivasi belajar pendidikan jasmani di sekolah.

## **METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut (purwanto dan dyah ratih sulistyastuti, 2017) Penelitian kuantitatif merupakan penelitian yang dilakukan untuk menjawab pertanyaan dengan menggunakan rancangan yang terstruktur, sesuai dengan sistematika penelitian ilmiah. Metode penelitian adalah prosedur yang dilakukan seorang peneliti untuk mengambil informasi atau informasi yang diperoleh, dan metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penggunaan metode eksperimen. Sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2006:80).

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI SMA Negeri 1 Telukjambe Barat. Penelitian ini menggunakan Cluster Random Sampling, yaitu suatu metode yang dapat digunakan untuk menentukan sampel yang akan diteliti. Pada penelitian ini menggunakan siswa kelas XI SMAN 1 Telukjambe Barat untuk di jadikan sampel. Dari populasi yang berjumlah 197 siswa kelas XI SMA Negeri 1 Telukjambe Barat. Peneliti menarik sampel sebanyak 32 siswa yaitu kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Telukjambe Barat yang akan menjadi kelas eksperimen.

Desain yang akan digunakan yaitu desain pre-test dan post-test satu kelompok pre-eksperimen (one-group pretest-posttest design). Teknik

pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu dengan cara melakukan pretes atau tes awal dilakukan sebelum penerapan. Sampel diberikan angket tes awal untuk melihat tingkat motivasi sebelum menggunakan metode penerapan permainan tradisional. Tes awal ini dilakukan untuk mengetahui keadaan awal responden sebelum perlakuan sehingga peneliti dapat mengetahui keadaan subjek sebelum atau sesudah perlakuan, dan hasilnya dapat dibandingkan. Treatment atau perlakuan Penerapan dilakukan dengan menggunakan permainan tradisional, dan dilakukan selama 6 kali pertemuan. Agar siswa dapat memperoleh kepercayaan diri dan motivasi dapat diharapkan dalam waktu yang singkat. Posttest atau tes akhir ini dilaksanakan pada pertemuan terakhir setelah dilakukannya treatment. Sampel diberikan angket yang sama pada tes awal melihat hasil menggunakan metode penerapan permainan tradisional mulai dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Selanjutnya dianalisis untuk menguji hipotesis.

## HASIL & PEMBAHASAN

### *Statistik Deskriptif*

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
PreTest	32	57.00	62.00	59.71	1.30
PostTest	32	120.00	134.00	125.68	3.01
Valid N	32				

Pada tabel diatas dapat dilihat pada nilai siswa dengan menggunakan metode berain dalam pembelajaran penjas. Sebelum melakukan penelitian, penelitian mengetahui kondisi awal. Pada pretest nilai tertinggi yang didapat adalah 120,00 dan nilai terendah 57,00, dan nilai rata-ratanya adalah 59,71. Sedangkan setelah melakukan treatment, nilai posttest motivasi anak meningkat. Nilai tertinggi 134,00 nilai terendah 62,00 dan rata ratanya 125,68.

Uji Prasarat Analisis data digunakan untuk menjawan hipotesis yang telah diajukan pada bab sebelumnya yaitu ada tidaknya pengaruh permainan tradisional dalam pelajaran penjas untuk meningkatkan motivasi siswa kelas X1 IPA 3 SMA Negeri 1 Telukjambe Barat.

### Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
PRETEST	.148	32	.072	.942	32	.084
POSTTEST	.144	32	.090	.956	32	.212

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan dari tabel diatas, nilai signifikansi (p) pada uji Kolmogrov-Smirnov adalah 0,072 (  $p > 0,05$  ), sehingga berdasarkan uji normalitas Kolmogrov-Smirnov data berdistribusi normal. Nilai signifikansi (p) pada uji

Shapiro-Wilk adalah 0,084 (  $p > 0,05$  ), sehingga berdasarkan uji normalitas Shapiro-Wilk data berdistribusi normal.

*tes Homogenitas*

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.929	4	26	0.136

Berdasarkan hasil tabel diatas Test Homogeneity based on mean diperoleh levene statistic = 1.929, df 1 = 4, dg 2 = 26 dan sig = 0.136. karena nilai sig = 0.136 > 0.05 maka disimpulkan bahwa varians data pada nilai pretest dan posttest adalah homogen.

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair1	Pretest	59.72	32	1.301	.230
	Posttest	125.69	32	3.010	.532

Tabel Paired Samples Statistics menunjukkan nilai deskriptif masing-masing variabel pada sample berpasangan.

1. Tes awal mempunyai nilai rata-rata (mean) 59,72 dari 32 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh adalah 1,301 dengan Std. Error Mean 0,230.
2. Tes akhir mempunyai nilai rata-rata (mean) 125,69 dari 32 data. Sebaran data (Std. Deviation) yang diperoleh 3,010 dengan Std Error Mean 0,532.

Hal ini menunjukkan tes akhir pada data lebih tinggi dari pada tes awal. Namun rentang sebaran data tes akhir juga menjadi semakin sangat lebar dan dengan standar error yang semakin tinggi.

Pair	Paired Differences	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
					Pretest - Posttest	65.969			

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan aplikasi SPSS versi 25 pada uji hipotesis menggunakan Paired Samples Test. Pada kolom nilai pretest dan posttest diperoleh Mean = 65,969, Standar Deviasi = 2,957, t = 126,222, df = 31, dan Sig. (2-tailed) = 0,000.

Dari output pada tabel di atas Tabel Paired Samples Test merupakan tabel utama dari output yang menunjukkan hasil uji yang dilakukan. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikansi (2-tailed) pada tabel. Nilai signifikansi (2-tailed) dari contoh kasus ini adalah 0,000 ( $p < 0,05$ ) sehingga hasil test awal dan test akhir

mengalami perubahan yang signifikan (berarti). Berdasarkan statistika deskriptif tes awal dan tes akhir terbukti test akhir lebih tinggi.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran penjas memiliki pengaruh terhadap gerak lokomotor siswa kelas XI IPA 3 SMA Negeri 1 Telukjambe Barat.

### **KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian dapat diambil kesimpulan, bahwa pengaruh antara hasil pretest dan hasil Posttest. Maka hipotesis secara keseluruhan dari hasil pengaruh penerapan permainan tradisional tersebut  $H_0$  diterima = Adanya pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas sebagai berikut:

Adanya pengaruh yang signifikan antara penerapan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas, hal ini dapat diketahui dengan melakukan penelitian, peneliti mengetahui kondisi awal. Pada pretest nilai tertinggi yang didapat adalah 62,00, nilai terendah 57,00, dan nilai rata-ratanya adalah 59,71. Sedangkan setelah melakukan penelitian, nilai posttest tertinggi yang didapat adalah 134,00, nilai terendah 120,00, dan nilai rata-ratanya 125,68.

Dan dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani terhadap motivasi belajar siswa sekolah menengah atas sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa menengah atas..

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, Z. (2020). *Metodologi penelitian pendidikan education research methodology*. STIT Al-Hikmah Bumi Agung Way Kanan, 1(1), 1–3.
- Gandasari, M. F. (2019). *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Sepak Beleg Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 7-10 Tahun*. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(1), 21. doi: 10.26418/jilo.v2i1.32628
- 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
- Syafei, M. M., Abduloh, & Hidayat, T. (2019). *Survey Motivasi Siswa Dalam Pembelajaran Senam Kelas Ix Smp 2 Klari*. *Judika (Jurnal Pendidikan Unsika)*, 7(1), 86–98. Retrieved from <https://journal.unsika.ac.id/index.php/judika/article/view/1813>
- Sugiyono, D. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Tindakan*.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D)*, 308.