

**KONTRIBUSI PERMAINAN TRADISIONAL  
TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA**

**Ray Rizky Anugrah<sup>1\*</sup>, Dikdik Fauzi Dermawan<sup>2</sup>**

<sup>1,2</sup> Universitas Singaperbangsa Karawang, Jawa Barat, Indonesia, 41361

\* *Corresponding Author:* [2010631070038@student.unsika.ac.id](mailto:2010631070038@student.unsika.ac.id)

---

**Keterangan**

Rekam Jejak:  
*Received*, Oktober 2022  
*Revised*, November 2022  
*Accepted*, Desember 2022

Kata Kunci:  
Olahraga Tradisional;  
Motivasi Belajar;  
Siswa.

---

**Abstrak**

Penelitian ini berfokus pada olahraga tradisional sebagai alat bantu dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Olahraga tradisional terutama permainan rakyat pada zaman dahulu kala, kemudian permainan tradisional tersebut memiliki banyak manfaat dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan *One-Grup Prettest-Posttest Design*. Populasi adalah SDN Wanajaya 06 Bekasi dengan Jumlah sampel 25 siswa 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  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak. Jadi terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan olahraga tradisional.

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan menjadi sesuatu yang penting dalam kehidupan masyarakat (Sutini, 2018). 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 akan pendidikan dalam kehidupan di masyarakat (Sari et al., n.d.). 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 (Blegur & Mae, 2018). Apabila dilihat dari tujuan pendidikan jasmani, maka pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat meningkatkan perkembangan gerak, sehingga sebagai guru pendidikan jasmani kita diharapkan bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang terkandung di dalam 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 parahnya lagi kebanyakan guru pendidikan jasmani mengabaikan permintaan siswanya tersebut yang mungkin akan berakibat kepada tidak bisanya siswa menguasai gerak dasar (Hasanah, 2016).

Pendidikan jasmani dapat dijelaskan juga bahwa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja (Lubis et al., 2021). 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 mengangkat motivasi siswa (Gobena, 2018). 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 (Irfandi & Rahmat, 2022). 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 (Zubaidah et al., 2021). 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 (Mahfud & Fahrizqi, 2020).

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 (Saputra et al., 2022). Perkembangan dunia pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan khususnya pada pembelajaran permainan modern begitu pesat dan cepat sehingga begitu populer dan memasyarakat di berbagai daerah. Permainan tradisional dirasakan semakin tersisih dan jarang sekali siswa yang mengenal permainan tradisional (Reza & Hardinoto, 2021). Permainan tradisional diharapkan menjadi salah satu bentuk aktivitas fisik yang seiring didalam permainan tersebut terdapat bentuk kesenian, kerjasama, menumbuhkan tenggang rasa, rasa senang, percaya diri, serta mampu meningkatkan motivasi belajar untuk anak (Amtu et al., 2020). Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu yang jauh dari keramaian kota dengan aturan dan konsep tradisional pada jaman dahulu (Rofifah et al., 2021). 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 (Gustian & Palmizal, 2021).

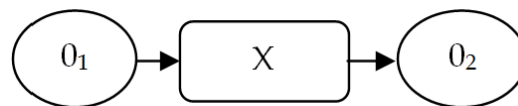
Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan. Dengan demikian jika menyisipkan beberapa permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmani akan membantu motivasi belajar siswa menjadi lebih baik

---

terutama motivasi belajar pendidikan jasmani 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 pendidikan jasmani disekolah terkadang biasanya hanya langsung mengajarkan materi tanpa di berikanrangsangan oleh guru usebagai 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 kesemuannya mengandung unsur bermain yang menyenangkan yang bisa menjadi alat untuk meningkatkan motivasi belajar siswa pada pendidikan jasmani.

### METODE

Metode yang digunakan untuk mengungkap hipotesis penelitian ini yaitu dengan menggunakan metode eksperimen atau Design Pra Experimen (Simarmata et al., 2021). Penelitian ini menggunakan metode eksperimental dengan design One-Group Prettest-Posttest Design (Hermawan, 2019). Bahwa metode eksperimental dengan design One-Group Prettest-Posttest Design merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendalikan (Sugiyono, 2013). Desain ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Desain Penelitian

Keterangan;

- O1 = Nilai pretest (sebelum dikasih perlakuan)
- X = Treatment
- O2 = Nilai posttest (setelah diberikan perlakuan)

Berdasarkan penelitian diatas dapat diambil hipotesis bahwa permainan tradisional bisa membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk bisa menggali lebih banyak lagi kontribusi permainan tradisional ini, seperti terhadap kebugaran jasmani dan lain sebagainya.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini siswa di SDN Wanajaya 06 Bekasi. Dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Wanajaya 06 Bekasi dengan jumlah sampel sebanyak 25 siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket motivasi belajar sebagai alat untuk mendapatkan data pengujian hipotesis menggunakan *t-test: paired two sample for means*.

### HASIL & PEMBAHASAN

#### Hasil

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. 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 1.** Deskripsi data (*Paired samples statistic*)

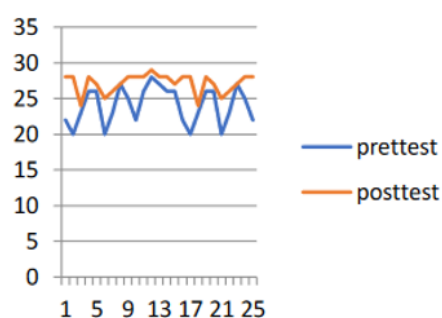
	Mean	N	Std Deviasi	Std Error Mean
Prettest	24.04	25	2.557	511
Posttest	27.48	25	3.454	691

Dari tabel output 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.

**Tabel 2.** *Paired Samples Statistics*

	N	Correlation	Sig.
Prettest & Posttest	25	-.394	.051

Pada gambar bisa dilihat grafik naiknya motivasi anak sebelum mendapatkan olahraga tradisional dan sesudah mendapatkan olahraga tradisional berdasarkan hasil yang telah didapat bahwa ada pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN Wanajaya 06 Bekasi.



**Gambar 1.** Perbedaan Nilai Prettest dan Posttest

Berdasarkan ketentuan tersebut maka Nilai t-hitung > t tabel (-3,441 > 2,262) maka keputusannya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Jadi dapat terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan olahraga tradisional.

### **Pembahasan**

Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas pendidikan jasmani sebagai upaya meningkatkan motorik siswa maka diperlukan suatu model pembelajaran yang inovatif yang terlihat menarik, kreatif, tidak monoton, dan lebih digemari siswa, sehingga materi pembelajaran yang diajarkan oleh guru dapat diterima oleh siswa. Dunia siswa lebih dekat dengan situasi permainan daripada yang serius, sehingga mereka tidak mudah bosan karena siswa sering cepat bosan. Pembelajaran tentunya membutuhkan model pembelajaran yang inovatif yang terlihat menarik, kreatif, tidak monoton, dan pastinya menyenangkan, agar materi pembelajaran yang diberikan guru dapat diterima oleh siswa. Guru harus mengadopsi gaya dan metode mengajar yang baik dan tepat dalam pembelajaran. Dunia siswa bukanlah permainan yang serius, melainkan situasi permainan. Bermain dan permainan merupakan dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan sehari-hari anak. Anak usia dini tidak terlepas dari dunia bermain dan permainan di lingkungannya. Di era modern sekarang ini, hampir sebagian siswa menghabiskan waktu sehari-hari dengan bermain *handphone*, komputer atau *game online*. Namun, dampak negatif dari permainan modern jika tidak diimbangi dengan permainan lainnya adalah mengurangi interaksi sosial anak. Karena permainan modern hanya berfokus pada interaksi antara anak dan mesin, maka tidak jarang ditemukan unsur kekerasan dalam permainan modern. Akibatnya, anak mengalami krisis komunikasi dengan orang-orang di sekitarnya menjadi buruk, yang tentunya akan berdampak negatif terhadap perkembangan anak, terutama realisasi keterampilan sosial.

Olahraga tradisional dapat diartikan sebagai suatu aktivitas fisik yang memiliki karakteristik permainan dan permainan ini diturunkan atau berasal dari nenek moyang bangsa Indonesia. Permainan tradisional banyak yang hanya tinggal nama, padahal bisa dikatakan siswa sangat akrab menggunakan aneka macam permainan tradisional yang terdapat pada masyarakat dan harapan menginginkan agar permainan tradisional akan terus ada, tidak terkikis bahkan hilang bergeser menggunakan permainan modern. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai alat bantu belajar dan mengajarkan banyak hal dalam permainan, seperti belajar olahraga, mengembangkan keterampilan sensorik, kognitif dan sosial, keterampilan motorik, dan tentu saja menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas memberikan sebuah gambaran bahwa permainan tradisional memiliki posisi yang sangat penting bagi perkembangan siswa sekolah. Maka dari itu penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dampak permainan tradisional terhadap keterampilan motorik pada siswa sekolah dasar.

### **SIMPULAN**

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan traditional ini bisa membantu untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran pendidikan jasmani. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk bisa menggali lebih banyak lagi kontribusi permainan tradisional ini, seperti terhadap kebugaran jasmani dan lain sebagainya.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Amtu, O., Makulua, K., Matital, J., & Pattiruhu, C. M. (2020). Improving student learning outcomes through school culture, work motivation and teacher performance. *International Journal of Instruction*, 13(4), 885–902. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13454a>
- Blegur, J., & Mae, R. M. (2018). Motivasi berolahraga atlet atletik dan tinju. *Jurnal Keolahragaan*, 6(1), 29–37.
- Gobena, G. A. (2018). Factors affecting in-service teachers' motivation: Its implication to quality of education. *International Journal of Instruction*, 11(3), 163–178. <https://doi.org/10.12973/iji.2018.11312a>
- Gustian, M. A., & Palmizal, P. (2021). MOTIVASI LANSIA PADA AKTIVITAS OLAHRAGA. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i1.547>
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan kemampuan fisik motorik melalui permainan tradisional bagi anak usia dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1).
- Hermawan, I. (2019). *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Irfandi, I., & Rahmat, Z. (2022). MOTIVASI ATLET DALAM PENINGKATAN TEKNIK DASAR BOLA VOLI. *Jurnal Olahraga Dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2). <https://doi.org/10.55081/joki.v2i2.591>
- Lubis, A. E., Fahmi, M., Mawardinur, M., Azandi, F., & Nugroho, A. (2021). Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Siswa SD di SDN 104202 Bandar Setia. *Jubaedah: Jurnal Pengabdian*
-

*Dan Edukasi Sekolah (Indonesian Journal of Community Services and School Education)*, 1(2), 165–171.

Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1).

Reza, S., & Hardinoto, N. (2021). Pengaruh Motivasi Terhadap Prestasi Pada Atlet Klub Bulutangkis Indocafe Medan Tahun 2020. *Jurnal Pendidikan Jasmani (JPJ)*, 2(1 SE-Articles). <https://doi.org/10.55081/jpj.v2i1.227>

Rofifah, S., Sirojuddin, A., Ma'arif, M. A., & Mitra Zuana, M. M. (2021). The Influence of Organizational Culture and Work Motivation on Teacher Performance at the International Standard School, Amanatul Ummah Mojokerto. *Nidhomul Haq: Jurnal Manajemen Pendidikan Islam*, 6(1), 27–40. <https://doi.org/10.31538/ndh.v6i1.899>

Saputra, N., Kinanti, R. G., & Abdullah, A. (2022). Survei penatalaksanaan pasca cedera olahraga dengan pengobatan tradisional atau dengan pengobatan modern pada atlet olahraga permainan bola besar Kota Malang. *Gerak: Journal of Physical Education, Sports, and Health*, 2(1), 7–14.

Sari, L. P., Sembiring, I., Hendrawan, D., Aditya, R., & Dewi, R. (n.d.). TINGKAT MOTIVASI BERPRESTASI ATLET PUTRI CABANG OLAHRAGA PETANQUE SUMATERA UTARA DIMASA PANDEMI COVID 19. *Sains Olahraga: Jurnal Ilmiah Ilmu Keolahragaan*, 4(2), 93–101.

Simarmata, N. I. P., Hasibuan, A., Rofiki, I., Purba, S., Tasnim, T., Sitorus, E., Silitonga, H. P., Sutrisno, E., Purba, B., & Makbul, R. (2021). *Metode Penelitian Untuk Perguruan Tinggi*. Yayasan Kita Menulis.

Sugiyono, D. (2013). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*.

Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).

Zubaidah, R. A., Haryono, S., & Udin, U. (2021). The effects of principal leadership and teacher competence on teacher performance: The role of work motivation. *Quality - Access to Success*, 22(180), 91–96.