

## KEEFEKTIFAN MEDIA PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA KELAS V SD N BUMI 2

Aan Budi Santoso  
aan.budi2@gmail.com  
Ninda Beni Asfury

### ABSTRAK

Penggunaan media dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar cenderung masih monoton dan kurang bervariasi. Keberhasilan sebuah pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang baik tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah. Pengalaman belajar yang diberikan di sekolah diharapkan tidak hanya bersifat teoritik saja akan tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan. Dengan menggunakan permainan mahasiswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa dapat memperagakan permainan tersebut secara langsung.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental research*) dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control-group Design*. sampel yang digunakan adalah siswa kelas V SD Bumi 2 Kota Surakarta Tahun Ajaran 2014/2015 yang berjumlah 25 siswa. Teknik pengambilan sampel dengan menggunakan *quota sampling* yaitu pelaksanaan pengambilan sampel dengan jatah sangat tergantung pada peneliti, tetapi dengan kriteria dan jumlah yang telah ditentukan sebelumnya.

Adapun hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai signifikansi anova ( $\alpha$ ) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa Permainan tradisional sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa dan sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang terbukti bahwa lebih dari 85% motivasi belajar siswa yang diajar dengan media permainan tradisional memiliki motivasi yang tinggi.

**Kata Kunci:** *Permainan tradisional, Motivasi belajar Siswa SD*

## **PENDAHULUAN**

Benny A. Pribadi (2009:43-44) berpendapat: Metode pembelajaran bermain bersifat kompetitif dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai dan mengarahkan siswa untuk dapat mencapai prestasi atau hasil belajar tertentu. Permainan harus menyenangkan dan memberi pengalaman belajar baru bagi siswa. Permainan harus menyenangkan. Pada umumnya dalam metode pembelajaran bermain ada pihak yang menang ada pihak yang kalah. Pihak yang menang akan mendapat reward, sedangkan pihak yang kalah perlu berlatih lebih keras untuk memenangkan permainan.

. Keberhasilan sebuah pendidikan tidak hanya ditentukan oleh kurikulum yang baik tersedianya sarana dan prasarana pendidikan merupakan salah satu faktor penunjang berhasilnya pembelajaran. Keterbatasan sarana dan prasarana pembelajaran dapat diatasi dengan memanfaatkan yang ada di lingkungan sekitar. Permainan tradisional daerah juga memiliki potensi besar untuk dimanfaatkan sebagai media dalam pembelajaran di sekolah. Pengalaman belajar yang diberikan di sekolah diharapkan tidak hanya bersifat teoritik saja akan tetapi juga dapat mengenalkan media pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional, karena dalam permainan tradisional mempunyai nilai-nilai pengetahuan yang seharusnya dilestarikan oleh guru, sekalipun pada kenyataannya permainan tradisional sedikit demi sedikit ditinggalkan.

### **1 Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan ciri suatu bangsa, oleh karena itu menggali, melestarikan dan mengembangkan permainan tradisional adalah suatu hal yang tidak dapat dihindari. Selain telah menjadi ciri suatu bangsa, permainan tradisional adalah salah satu bagian terbesar dalam suatu kerangka yang lebih luas yaitu kebudayaan. Permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung anak-anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan ini.

Hal itu selaras dengan apa yang diungkapkan Ardiwinata (2006) dimana permainan tradisional anak merupakan unsur kebudayaan, karena mampu

memberi pengaruh terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak. Permainan tradisional anak ini juga dianggap sebagai salah satu unsur kebudayaan yang memberi ciri khas pada suatu kebudayaan tertentu. Oleh karena itu, permainan tradisional merupakan asset budaya, yaitu modal bagi suatu masyarakat untuk mempertahankan eksistensi dan identitasnya di tengah masyarakat lain. Permainan tradisional bisa bertahan atau dipertahankan karena pada umumnya mengandung unsur-unsur budaya dan nilai-nilai moral yang tinggi, seperti: kejujuran, kecakapan, solidaritas, kesatuan dan persatuan, keterampilan dan keberanian. Sehingga, dapat pula dikatakan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan alat pembinaan nilai budaya pembangunan kebudayaan nasional Indonesia.

Permainan tradisional yang semakin hari semakin hilang di telan perkembangan jaman, sesungguhnya menyimpan sebuah keunikan, kesenian dan manfaat yang lebih besar seperti kerja sama tim, olahraga, terkadang juga membantu meningkatkan daya otak. Berbeda dengan permainan anak jaman sekarang yang hanya duduk diam memainkan permainan dalam layar monitor dan sebagainya.

Permainan tradisional juga sudah terbukti dalam memberikan kontribusi yang positif dalam pembelajaran hal ini selaras dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Wijaya (2013) yang berjudul Permainan (Tradisional) untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial dan Norma Sosiomatematik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik. Hasil penelitian menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial dalam pembelajaran matematika.

Menurut Peney Upton (2012: 34) bermain secara umum sering dikaitkan dengan kegiatan anak-anak yang dilakukan secara spontan yang terdapat lima pengertian bermain; (1) sesuatu yang menyenangkan dan memiliki nilai intrinsik pada anak (2) tidak memiliki tujuan ekstrinsik, motivasinya lebih bersifat intrinsik (3) bersifat spontan dan sukarela, tidak ada unsur keterpaksaan dan bebas dipilih oleh anak serta melibatkan peran aktif keikutsertaan anak, dan (4) memiliki hubungan sistematis yang khusus dengan sesuatu yang bukan bermain, seperti kreativitas, pemecahan masalah, belajar bahasa, perkembangan social.

Permainan tradisional merupakan warisan antar generasi yang mempunyai makna simbolis di balik gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang.

Oleh karena itu, bahwa permainan tradisional disini adalah permainan anak-anak dari bahan sederhana sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat (Sukirman, 2005: 19). 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 social.

Menurut Misbach (2006), permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti: 1) Aspek motorik: melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus. 2) Aspek kognitif: mengembangkan kreativitas, problem solving, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual. 3) Aspek emosi: katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri. 4) Aspek sosial: menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat. 5) Aspek nilai-nilai/moral : menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.

## **2 Motivasi Belajar**

Dalam psikologi pendidikan pembicaraan masalah teori motivasi belajar tidak dapat dilepaskan dengan pemahaman tentang teori belajar koneksionisme S-R dan teori belajar kognitif sesuai dengan teori Gestalt (Prawira, 2012: 344). Schunk dalam bukunya yang berjudul "*Motivation in Education, Theory, Research, and Applications*" memaparkan bahwa motivasi berasal dari bahasa

Latin “*movere*” yang artinya gerakan hati, Schunk (2010: 4) menyebutkan “*Motivation is the process where by goal-directed activity is instigated and sustained*”.

Arends (2013: 147) mendefinisikan motivasi sebagai proses yang merangsang perilaku kita atau membangkitkan untuk mengambil tindakan. Motivasi inilah yang membuat kita melakukan apa yang kita lakukan. Menurut Iskandar (2012: 34) motivasi dan belajar adalah dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah kegiatan yang mengubah tingkah laku melalui latihan dan pengalaman sehingga menjadi lebih baik sebagai hasil dari penguatan yang dilandasi untuk mencapai tujuan. Motivasi belajar adalah daya penggerak dari dalam individu untuk melakukan kegiatan belajar untuk menambah pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman. Motivasi belajar tumbuh karena adanya keinginan untuk bisa mengetahui dan memahami sesuatu dan mendorong serta mengarahkan minat belajar siswa sehingga sungguh-sungguh untuk belajar dan memotivasi untuk prestasi.

Berdasarkan paparan tersebut di atas maka secara umum dapat didefinisikan bahwa motivasi belajar merupakan sesuatu yang kompleks, karena motivasi dapat menyebabkan terjadinya perubahan energi dalam diri individu untuk melakukan sesuatu yang didorong karena adanya tujuan, kebutuhan atau keinginan. Sedangkan secara sederhana motivasi dapat didefinisikan sebagai dorongan, baik yang berasal dari dalam diri (*internal*) ataupun luar (*eksternal*) individu untuk mencapai tujuan tertentu.

## **PEMBAHASAN**

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu (*quasi-experimental research*) dengan menggunakan desain *Pretest-Posttest Control-group Design*. Dari kelompok kontrol dan eksperimen memiliki kecenderungan yang sama dalam proses pembelajaran yaitu kurangnya motivasi. Adapun hasil uji prasyarat antara kelompok control dan eksperimen adalah sebagai berikut:

### 1. Uji homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variances

Pretest

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.075	1	54	.785

Tabel 1. hasil uji homogenitas

Tabel diatas menunjukkan nilai signifikasi sebesar 0,785 atau lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa kelas control dan eksperiman sama atau tidak berbeda signifikan.

### 2. Uji Linieritas

#### ANOVA Table<sup>a</sup>

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Pretest * faktor Between Groups (Combined)	.161	1	.161	.002	.964
Within Groups	4327.393	54	80.137		
Total	4327.554	55			

Tabel 2. hasil uji Linieritas

Dari uji linieritas di atas menunjukkan bahwa nilai signifikasi sebesar 0,964 atau lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa dua kelompok memiliki hubungan yang linier.

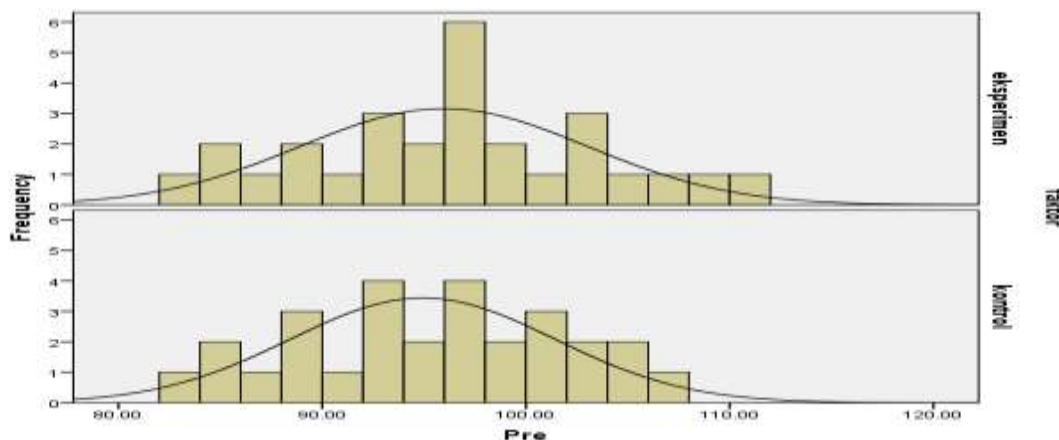
### 3. Uji Normalitas

#### Tests of Normality

faktor	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretest eksperimen	.102	28	.200 <sup>*</sup>	.966	28	.473
kontrol	.079	28	.200 <sup>*</sup>	.970	28	.571

Tabel 3. hasil uji homogenitas

Data di atas menunjukkan nilai signifikansi sebesar 0,473 dan 0,571 atau lebih besar dari 0,05 yang berarti bahwa data menunjukkan sebaran yang normal.



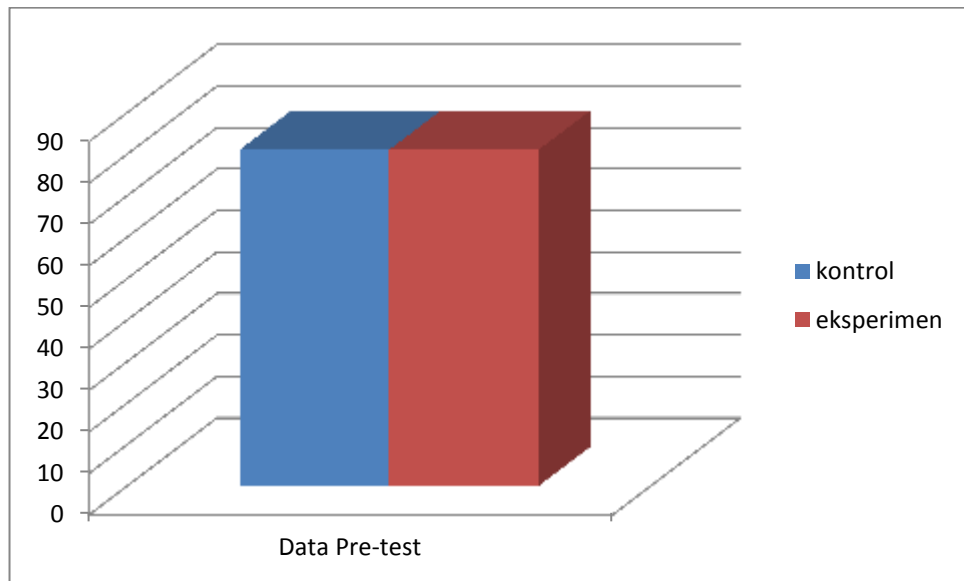
Gambar 1. Diagram normalitas kelompok control dan eksperimen

Permainan tradisional merupakan kekayaan khasanah budaya lokal, yang seharusnya dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran. Jika dihitung mungkin terdapat lebih dari ribuan jenis permainan yang berkembang di negara kita, yang merupakan hasil pemikiran, kreativitas, prakarsa coba-coba, termasuk hasil olah budi para pendahulu kita. Dalam pelaksanaannya permainan tradisional dapat memasukkan unsur-unsur permainan rakyat dan permainan anak ke dalamnya. Bahkan mungkin juga dengan memasukkan kegiatan yang mengandung unsur seni seperti yang lajim disebut sebagai seni tradisional.

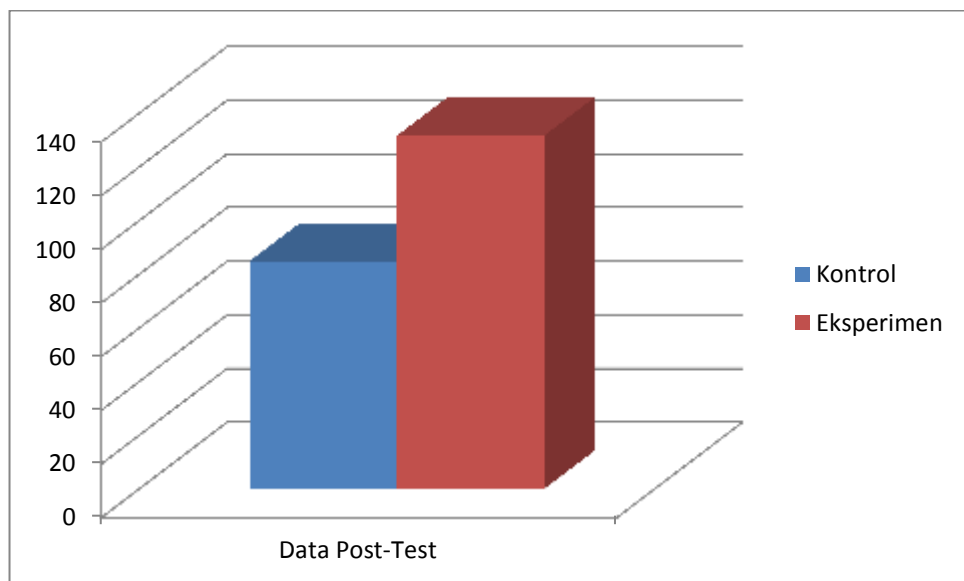
Pada dasarnya dari berbagai teori perkembangan dapat disimpulkan bahwa masa anak adalah masa yang identik dengan bermain. Dalam bermain pada umumnya anak terlibat dalam suatu permainan. Misbach (2006:5) menyimpulkan bahwa permainan adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Dengan bermain pembelajaran akan lebih menarik dan hal ini dapat memotivasi siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran.

Dari hasil penelitian sebelum diberikan perlakuan motivasi kelompok control dan eksperimen cenderung sama yaitu sebesar 81 untuk kelompok control dan 81,2 untuk kelompok eksperimen atau keduanya dalam kategori memiliki

motivasi yang kurang, setelah diberikan perlakuan siswa kelompok eksperimen memiliki motivasi belajar yang lebih tinggi daripada siswa pada kelompok kontrol. Rata-rata skor motivasi kelompok eksperimen adalah sebesar 146,2 yang berarti rata-rata kelompok eksperimen memiliki motivasi yang tinggi, sedangkan rata-rata skor motivasi untuk kelompok kontrol sebesar 99,4 yang berarti bahwa kelompok kontrol memiliki motivasi dalam kategori cukup. Adapun Grafik motivasi belajar sebelum dan sesudah perlakuan dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2. Grafik motivasi belajar sebelum perlakuan



Gambar 3. Grafik motivasi belajar sesudah perlakuan



ANOVA

Posttest

	Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	30597.875	1	30597.875	291.564	.000
Within Groups	5666.964	54	104.944		
Total	36264.839	55			

Tabel 4. Analisis Anova

Dari data setelah perlakuan, kelompok Kontrol dan kelompok eksperimen sama-sama mengalami kenaikan motivasi akan tetapi kelompok eksperimen memiliki motivasi yang lebih baik daripada kelompok control. Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi anova ( $\alpha$ ) sebesar 0,000 atau lebih kecil dari 0,05 yang berarti bahwa ada perbedaan motivasi antara kelompok yang diajar menggunakan media konvensional dengan kelompok yang diajar dengan media permainan tradisional. Kelompok yang diajar menggunakan media permainan tradisional lebih baik daripada kelompok yang diajar dengan media konvensional dikarenakan permainan tradisional memiliki daya tarik tersendiri bagi anak-anak, selain itu permainan tradisional dapat dimainkan langsung oleh anak.

**PENUTUP**

**A. Kesimpulan**

Adapun beberapa hal yang menjadi kesimpulan dari makalah ini adalah sebagai berikut:

1. Ada perbedaan yang signifikan antara motivasi belajar siswa yang diajar dengan media konvensional dengan motivasi belajar siswa yang diajar menggunakan media permainan tradisional yang ditunjukkan dari hasil penelitian bahwa motivasi siswa yang diajar menggunakan permainan tradisional memiliki motivasi yang lebih tinggi disbanding dengan siswa yang diajar dengan media konvensional.

2. Permainan tradisional sangat efektif meningkatkan motivasi belajar siswa yang terbukti bahwa lebih dari 84% (21 siswa) motivasi belajar siswa yang diajar dengan media permainan tradisional memiliki motivasi yang tinggi.

### **B. Saran**

Permainan tradisional harus dikembalikan posisinya sebagai permainan anak Indonesia.

1. Perlunya pelestarian dan pembinaan permainan tradisional, dengan melibatkan berbagai pihak, agar permainan tradisional tidak benar-benar punah atau hilang, karena hal itu dapat diwariskan kepada anak cucu kita nanti.
2. Semua pihak dapat mengenalkan dan memainkan permainan tradisional bersama anak, bahkan bila perlu ada upaya untuk memodernkan permainan anak tradisional.

Bagi guru, Permainan tradisional bisa dijadikan alternative media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ardiwinata, A. dkk (2006) Kumpulan Permainan Rakyat “Olahraga Tradisional”. Jakarta
- Benny A. Pribadi. 2009. *Model Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Dian Rakyat
- Iskandar. 2012. *Psikologi Pendidikan Sebuah Orientasi Baru*. Jakarta: Referensi.
- Misbach, I. 2006. *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*. Laporan Penelitian. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia. Tidak diterbitkan.
- Penney Upton. 2012. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta : Penerbit Erlangga
- Prawira, P. A. 2012. *Psikologi Pendidikan dalam Perspektif Baru*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Schunk, H.D, dkk. 2010. *Motivation in Education, Theory, Research, and Applications*. New Jersey: Pearson Prantice Hall.
- Sukirman Dharmamulya. 2005. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Wijaya, A. 2013. *Permainan (Tradisional) untuk Mengembangkan Interaksi Sosial, Norma Sosial dan Norma Sosiomatematik pada Pembelajaran Matematika dengan Pendekatan Matematika Realistik*. Tesis. (tidak diterbitkan). Singaraja: Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta.