



EFEKTIVITAS PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENINGKATKAN MINAT BELAJAR PJOK SISWA DI UPT SPF SD INPRES MARISO II

Moh Syukron¹, Adam Mappaompo², Amirullah³

¹ PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: mohsykron201@gmail.com

² PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: m.adam.mappaompo@gmail.com

³ PJKR, UPT SPF SD Inpres Mariso II

Email: amirullahkompas@gmail.com

Artikel info

Received; 02-03-2024

Revised; 03-04-2024

Accepted; 04-05-2024

Published; 25-05-2024

Abstrak

Penelitian ini secara khusus dirancang untuk mengevaluasi seberapa efektif penerapan permainan tradisional dalam meningkatkan antusiasme dan motivasi belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Mariso II dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Melalui pendekatan eksperimen semu yang melibatkan perbandingan antara kelompok eksperimen yang diberikan pembelajaran dengan permainan tradisional dan kelompok kontrol yang mengikuti metode pembelajaran konvensional, penelitian ini berhasil mengidentifikasi adanya peningkatan yang signifikan pada minat belajar siswa dalam kelompok eksperimen. Temuan ini mengindikasikan bahwa integrasi permainan tradisional ke dalam proses pembelajaran PJOK dapat menjadi sebuah strategi yang inovatif dan efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa pada umumnya, sekaligus memberikan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna.

Key words:

*Permainan tradisional,
minat belajar*

artikel global teacher profesional dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



PENDAHULUAN

Minat belajar siswa terhadap mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) seringkali menjadi tantangan signifikan dalam dunia pendidikan. Studi-studi empiris yang telah dilakukan, seperti penelitian yang diinisiasi oleh Muhammad, K., Rahmat, A., & Carsiwan, C. (2024), ketika minat tidak sesuai dengan pelajaran, maka siswa tidak akan pernah belajar dengan baik (Belajar, 2020). Secara konsisten menunjukkan bahwa rendahnya minat belajar ini dapat dikaitkan dengan berbagai faktor kompleks. Salah satu faktor dominan yang seringkali disebutkan adalah karakteristik pembelajaran PJOK yang cenderung monoton, kurang bervariasi, dan kurang relevan dengan minat serta kebutuhan siswa di era digital saat ini. Kondisi ini tidak hanya berdampak pada motivasi belajar siswa, tetapi juga menghambat pencapaian tujuan pembelajaran PJOK yang lebih luas, yaitu pengembangan kompetensi fisik,

kognitif, afektif, dan sosial yang seimbang. Minat adalah tendensi seseorang dalam menyukai sesuatu (Jalilah, 2021). Dalam pembelajaran minat belajar merupakan salah satu hal yang penting (Dasar, 2021). Dilihat dari aktivitas pembelajaran dan hasil belajar siswa, bagi guru PJOK untuk mencapai pembelajaran PJOK yang berkualitas dari proses hingga hasil, maka penting untuk memberikan pembelajaran PJOK yang unggul, efektif, efisien, beragam, dan menyenangkan adalah syarat utama (Tapo, 2021). Hal ini di satu sisi menuntut guru untuk terus melatih kreativitasnya secara maksimal dalam menciptakan lingkungan belajar yang nyaman agar tujuan pembelajaran dapat tercapai sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, dan di sisi lain siswa perlu lebih proaktif dalam belajar dan berlatih di lapangan. Menurut Sunyoto (dalam Tapo, 2024). Minat belajar merupakan sikap ketaatan pada proses kegiatan belajar, baik menyangkut perencanaan, jadwal belajar, maupun inisiatif untuk melakukan usaha tersebut dalam sungguh-sungguh (Alifiyarti et al., 2023; Henjilito et al., 2023).

Olahraga tradisional merupakan warisan budaya bangsa Indonesia, yang dapat menjadi alat bantu penyemangat bagi siswa dalam meningkatkan kemampuan fisik motoriknya serta mengembangkan motorik kasar dan halus. Permainan tradisional sangat berperan dan bermanfaat terhadap unsur-unsur kebugaran jasmani, sehingga dijadikan sebagai salah satu strategi guru khususnya pada pembelajaran materi kebugaran jasmani (Bile, 2021)

Dalam upaya menjawab tantangan tersebut, berbagai pendekatan pembelajaran alternatif telah dikembangkan. Salah satu pendekatan yang semakin mendapatkan perhatian adalah pemanfaatan permainan tradisional dalam proses pembelajaran. Permainan tradisional, sebagai warisan budaya yang kaya, memiliki potensi yang luar biasa untuk meningkatkan minat belajar siswa. Nilai-nilai sosial, budaya, dan kognitif yang terkandung dalam permainan tradisional tidak hanya dapat memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, tetapi juga dapat memperkuat identitas budaya siswa serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan pemecahan masalah.

Penelitian-penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh Putri, W. S. K. (2024), Faradila, (2024), dan Tasiyah, N., (2023), telah menunjukkan secara konsisten bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat memberikan dampak positif yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa. Misalnya, Putri, W. S. K. (2024) menemukan bahwa siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional menunjukkan peningkatan yang signifikan dalam motivasi intrinsik, kepercayaan diri, dan persepsi positif terhadap pembelajaran PJOK. Selain itu, Faradila, (2024) juga melaporkan bahwa permainan tradisional dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik halus dan kasar, serta meningkatkan kemampuan kerjasama dan komunikasi mereka.

Berdasarkan tinjauan literatur di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki potensi yang sangat besar untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap PJOK. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris hipotesis bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Mariso II. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan bagi pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih inovatif, efektif, dan relevan dengan konteks budaya dan kebutuhan siswa di era modern.

METODE PENELITIAN

Untuk menguji hipotesis penelitian, desain penelitian eksperimen semua dengan pola pretest-posttest control group design dipilih sebagai rancangan penelitian yang paling sesuai. Desain ini memungkinkan peneliti untuk membandingkan secara langsung perubahan minat belajar siswa pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan kelompok kontrol yang tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Mariso II. Sampel penelitian diambil secara acak sebanyak 40 siswa dan kemudian dibagi menjadi dua kelompok secara acak pula, yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Masing-masing kelompok terdiri dari 20 siswa. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah simple random sampling. Pembagian kelompok dilakukan secara seimbang berdasarkan karakteristik siswa, seperti jenis kelamin dan prestasi akademik sebelumnya, untuk meminimalkan pengaruh variabel-variabel pengganggu.

Kelompok Eksperimen: Siswa dalam kelompok eksperimen diberikan perlakuan pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan tradisional. Permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini adalah tarik tambang. Kegiatan pembelajaran dirancang dengan menggabungkan unsur-unsur permainan tradisional ke dalam materi PJOK yang telah ditentukan.

Kelompok Kontrol: Siswa dalam kelompok kontrol diberikan pembelajaran PJOK dengan menggunakan metode konvensional yang selama ini diterapkan di sekolah, seperti ceramah, demonstrasi, dan latihan fisik.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket minat belajar PJOK. Angket ini disusun berdasarkan kajian pustaka dan disesuaikan dengan karakteristik siswa kelas IV. Angket terdiri dari pernyataan yang mengukur berbagai aspek minat belajar, seperti minat kognitif (keingintahuan, keinginan untuk belajar), minat afektif (sikap positif terhadap PJOK, kesenangan dalam belajar PJOK), dan minat psikomotor (keinginan untuk aktif dalam kegiatan PJOK). Angket ini memiliki skala Likert dengan lima pilihan jawaban, yaitu sangat setuju, setuju, ragu-ragu, tidak setuju, dan sangat tidak setuju.

Data yang diperoleh dari angket minat belajar dianalisis menggunakan uji statistik parametrik, yaitu uji-t untuk membandingkan rata-rata minat belajar antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Selain itu, dilakukan juga analisis deskriptif untuk menggambarkan karakteristik sampel dan hasil penelitian secara lebih rinci.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil

Analisis data yang dilakukan menggunakan uji-t independen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan ($p < 0,05$) antara nilai rata-rata minat belajar PJOK pada kelompok eksperimen yang diberikan perlakuan pembelajaran berbasis permainan tradisional dan kelompok kontrol yang mengikuti pembelajaran konvensional. Hasil uji-t menunjukkan nilai t hitung sebesar 3,25 yang lebih besar dari nilai t tabel ($t\text{-tabel} = 2,024$) pada taraf signifikansi 5% dengan derajat bebas (df) = 38. Hal ini mengindikasikan bahwa hipotesis penelitian yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara minat belajar siswa yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional dan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional dapat diterima.

Lebih lanjut, hasil analisis juga menunjukkan bahwa nilai rata-rata minat belajar pada kelompok eksperimen setelah diberikan perlakuan mengalami peningkatan yang sangat signifikan sebesar 35% dibandingkan dengan kelompok kontrol. Peningkatan yang signifikan ini mengindikasikan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK memiliki pengaruh yang sangat positif dan efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa.

Pembahasan

Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan beberapa penelitian sebelumnya yang menunjukkan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa. Febriani, P., Widada, W., & Herawaty, D. (2019) dalam penelitiannya mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan kondusif, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Hal ini sejalan dengan teori belajar konstruktivisme yang menekankan pentingnya peran siswa dalam membangun pengetahuannya sendiri.

Beberapa faktor yang mungkin berkontribusi terhadap peningkatan minat belajar siswa kelompok eksperimen dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Unsur Menyenangkan dan Tantangan: Permainan tradisional umumnya dirancang dengan unsur-unsur yang menyenangkan dan menantang, sehingga dapat menarik minat siswa dan memotivasi mereka untuk terus belajar. Elemen kompetisi, kerjasama, dan keberagaman aktivitas dalam permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik.
2. Keterlibatan Aktif Siswa: Permainan tradisional mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran. Melalui permainan, siswa tidak hanya menjadi penerima informasi, tetapi juga menjadi pelaku yang aktif dalam membangun pengetahuan dan keterampilan. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar secara lebih bermakna dan mendalam.
3. Relevansi dengan Konteks Budaya: Permainan tradisional memiliki akar budaya yang kuat dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Hal ini dapat meningkatkan rasa memiliki dan keterikatan siswa terhadap materi pembelajaran, sehingga mereka lebih termotivasi untuk belajar.
4. Pengembangan Keterampilan Sosial: Permainan tradisional seringkali melibatkan interaksi sosial antar siswa. Melalui permainan, siswa dapat belajar tentang kerjasama, komunikasi, sportivitas, dan nilai-nilai sosial lainnya yang penting untuk kehidupan bermasyarakat.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang sangat penting bagi dunia pendidikan, khususnya dalam konteks pembelajaran PJOK. Pertama, penelitian ini memberikan bukti empiris yang kuat tentang efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam meningkatkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang menarik dan efektif untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa terhadap PJOK. Kedua, penelitian ini memberikan rekomendasi bagi guru PJOK untuk lebih sering mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kegiatan pembelajaran mereka. Dengan demikian, pembelajaran PJOK dapat menjadi lebih menyenangkan, menarik, dan bermakna bagi siswa.

PENUTUP

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki pengaruh yang sangat signifikan dalam meningkatkan minat belajar siswa kelas IV di UPT SPF SD Inpres Mariso II. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan tradisional mengalami peningkatan minat belajar yang jauh lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional tidak hanya sekedar aktivitas rekreasi, tetapi juga merupakan alat pembelajaran yang efektif dalam konteks pendidikan jasmani. Unsur-unsur menyenangkan, tantangan, dan keterlibatan aktif yang terkandung dalam permainan tradisional berhasil menciptakan lingkungan belajar yang kondusif dan memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran. Selain itu, nilai-nilai sosial dan budaya yang terkandung dalam permainan tradisional juga dapat memperkuat karakter dan kepribadian siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alifiyarti, T., Wuryandani, W., & Retnawati, H. (2023). How the Teacher's Efforts to Instilling Responsibility Character in Learning from Home Era? JPI (Jurnal Pendidikan Indonesia), 12(1). <https://doi.org/https://doi.org/10.23887/jpiundiksha.v12i1.40078>
- Bile, R. L., Tapo, Y. B. O., & Desi, A. K. (2021). Pengembangan Model Latihan Kebugaran Jasmani Berbasis Permainan Tradisional Sebagai Aktivitas Belajar Siswa Dalam Pembelajaran PJOK. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 71-80.
- Dasar, S. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(1), 88–101.
- Faradila, Esla Zahra, et al. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119-3128.
- Febriani, Peni, Wahyu Widada, & Dewi Herawaty. (2019). Pengaruh pembelajaran matematika realistik berbasis etnomatematika terhadap kemampuan pemahaman konsep matematika siswa SMA Kota Bengkulu. *Jurnal Pendidikan Matematika Raflesia*, 4(2), 120-135.
- Jalilah, S. R. (2021). *Jurnal Basicedu*. 5(6), 5946–5952.
- Muhammad, Khansa, Alit Rahmat, & Carsiwan Carsiwan. (2024). Permainan Tradisional Terhadap Minat Belajar Siswa dalam Aktivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sytematic Literature Review. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 7(2), 260-269.
- Pratama, Asyraf Dhia, & Wahyu Setia Kuscahyaning Putri. (2024). Studi Literatur: Pengaruh Media Pembelajaran Permainan Tradisional Terhadap Hasil belajar Siswa. *Citius: Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*, 4(1), 184-190.
- Tasiah, Nadiyah, & Sukirman Nurdjan. (2023). Media Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Engklek untuk Mengembangkan Pemahaman Literasi Membaca Peserta Didik. *JUDIKDAS: Jurnal Ilmu Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(1), 38-49.

- Tapo, Y. B. O., Bile, R. L., & Nenot, A. N. (2021). Pengembangan Model Latihan Spat-Desain Materi Bola Voli Dalam Pembelajaran PJOK pada Jenjang SMP.JURNAL PENJAKORA FAKULTAS OLAHRAGA DAN KESEHATAN,8(1), 16-25.
- Tapo. B. O., Natal, Y. R., Bile, R. L., Wani, B., Nona, A., & Kolong, M. Y. (2024). PENDAMPINGAN PEMBELAJARAN PJOK INTERAKTIF MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL ENGGLEK DI SMP CITRA BAKTI.Jurnal Citra Kuliah Kerja Nyata,2(1), 1-9.