



Muh. Ilham Aksir<sup>1</sup>  
 M. Akbar Syafruddin<sup>2</sup>  
 Nurul Fajriah  
 Istiqamah<sup>3</sup>  
 Nur Indah Atifah  
 Anwar<sup>4</sup>

## MINAT DAN MOTIVASI SISWA DALAM MEMAINKAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ABAD 21

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat serta motivasi siswa pada permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Adapun instrumen yang digunakan dalam kegiatan penelitian ini adalah dengan menggunakan angket skala likert. Dimana angket disusun dengan tujuan untuk mengetahui tingkat minat dan motivasi siswa dalam memainkan permainan tradisional pada abad 21 dilihat dari faktor internal dan eksternalnya. Populasi dari penelitian ini terdiri dari 359 orang dan Sampel yang digunakan berjumlah 35 orang. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa diketahui bahwa tidak ada peserta didik mempunyai nilai minat yang sangat tinggi terhadap permainan olahraga tradisional, 10 peserta didik (28,6%) masuk kategori tinggi, 16 peserta didik (45,7%) masuk kategori sedang, 7 peserta didik (20%) masuk kategori rendah, dan 2 peserta didik (5,7%) masuk dalam kategori sangat rendah. Sedangkan hasil penelitian motivasi menunjukkan bahwa tidak ada peserta didik mempunyai nilai motivasi yang sangat tinggi terhadap permainan olahraga tradisional, 13 peserta didik (37,1%) masuk kategori tinggi, 16 peserta didik (45,7%) masuk kategori sedang, 2 peserta didik (5,7%) masuk kategori rendah, dan 4 peserta didik (11,4%) masuk dalam kategori sangat rendah. Jadi dapat disimpulkan bahwa minat dan motivasi siswa SMK Negeri 1 Pare-Pare berada pada kategori sedang.

**Kata Kunci:** Minat, Motivasi, Tradisional, Abad 21

### Abstract

This research aims to determine students' interest and motivation in traditional games. This research is quantitative descriptive research and the method used in this research is the survey method. The instrument used in this research activity was a Likert scale questionnaire. Where the questionnaire was prepared with the aim of knowing the level of interest and motivation of students in playing traditional games in the 21st century in terms of internal and external factors. The population of this research consisted of 359 people and the sample used was 35 people. The results of this research show that it is known that there are no students who have a very high interest in traditional sports games, 10 students (28.6%) are in the high category, 16 students (45.7%) are in the medium category, 7 students (20%) were in the low category, and 2 students (5.7%) were in the very low category. Meanwhile, the results of the motivation research showed that there were no students who had a very high motivation value towards traditional sports games, 13 students (37.1%) were in the high category, 16 students (45.7%) were in the medium category, 2 students (5.7%) were in the low category, and 4 students (11.4%) were in the very low category. So it can be concluded that the interest and motivation of students at SMK Negeri 1 Pare-Pare are in the medium category.

**Keywords:** Interest, Motivation, Traditional, 21st Century

### PENDAHULUAN

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan oleh nenek moyang kita dari generasi ke generasi. Permainan tersebut mengandung nilai-nilai baik dan positif yang dapat membantu pemain meningkatkan kemampuan jasmani dan rohaninya. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan sebagai sarana olah raga dan alat pembelajaran selain sebagai bentuk hiburan. Permainan yang memadukan aspek tradisi dan olahraga disebut sebagai permainan

<sup>1,2,3,4</sup>Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Makassar, Indonesia  
 email: muh.ilham.aksir@unm.ac.id

olahraga tradisional. Dalam kegiatan olahraga tradisional terdapat unsur-unsur yang dapat meningkatkan nilai karakter siswa, khususnya nilai kerjasama.

Di era modern abad 21 seperti saat ini tidak semua anak masih tertarik untuk memainkan permainan tradisional, sebagian anak lebih tertarik untuk bermain game online seperti play station maupun permainan yang dapat diunduh dengan mudah melalui gadget, dibandingkan bermain permainan tradisional, padahal dalam permainan tradisional tersimpan makna persatuan dan kebersamaan. Sehingga tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi di abad 21 ini menyebabkan permainan tradisional secara perlahan mulai tergerus oleh zaman (Andriani, 2012). Kenyataan dilapangan yang ada sekarang menunjukkan permainan tradisional yang merupakan warisan budaya kini tidak lagi diminati, sangat sedikit anak-anak yang masih mengenal ataupun memainkan permainan tradisional (Kurniati, 2011). Sehingga pengembangan model permainan tradisional sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi anak (Wipradana & Lesmana, 2021). Dampak negatif akibat dari daeranya laju pertumbuhan teknologi di abad 21 ini adalah ketergantungan anak terhadap gadget (Setiawan, 2018)

Olahraga tradisional terdapat di seluruh provinsi di Indonesia termasuk di provinsi Sulawesi Selatan. Contoh permainan tradisional yang ada di Bali yakni lojok-lojok, ma,bom, cangke, enggo, daan asing. Permainan tradisional yang sering dimainkan anak-anak di Sulawesi Selatan dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik dan meningkatkan kebugaran jasmaninya (Permana et al., 2018). Karena kegiatan tersebut banyak menggerakkan bagian tubuh dan dalam permainannya menggunakan strategi untuk memenangkannya. Permainan tradisional juga tidak terlalu mementingkan sarana dan prasarana, karena permainan olahraga tradisional hanya memerlukan lahan yang cukup, datar dan alatnya pun sangat mudah untuk dicari (Cahya et al., 2022). Pembelajaran permainan tradisional sangat cocok untuk diterapkan disetiap jenjang sekolah, karena pada jenjang ini siswa memasuki masa remaja dan sulit untuk membedakan mana hal yang baik dan mana hal yang buruk (Khoir, 2021).

Oleh karena itu minat sangat penting untuk mendorong siswa senang dan gemar untuk memainkan permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Yosinta et al., 2016) bahwa pemberian permainan sebagai bentuk pemanasan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Jadi minat bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi adalah hal yang dapat di simpulkan adanya karena sesuatu yang dapat disaksikan. Tiap aktivitas yang di lakukan oleh seseorang itu di dorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu kekuatan pendorong inilah yang kita sebut minat (Hudaya, 2018). Penelitian oleh (MR, 2021) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat peserta didik dikelas SMKN 1 Pare-Pare dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan penerapan permainan tradisional. Selain minat ketertarikan peserta didik terhadap permainan tradisional juga dipengaruhi oleh motivasi. Motivasi merupakan suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan untuk perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu (Palittin et al., 2019). (Mubarak & Mu'ammah, 2023) mengemukakan bahwa motif adalah suatu dorongan yang timbul dari dalam diri seseorang yang menyebabkan orang tersebut mau bertindak melakukan sesuatu. Menurut (Uno, 2023) Motivasi merupakan dorongan yang terdapat dalam diri seseorang untuk berusaha mengadakan perubahan tingkah laku yang lebih baik dalam memenuhi kebutuhannya diantaranya menurut Woodworth & Marquis seperti yang dikutip (Tampubolon et al., 2021) membagi motivasi dalam tiga golongan yaitu motif atau kebutuhan organis, motif darurat, dan motif objektif. Motivasi itu tidak hanya datang dari dalam diri seseorang saja melainkan motivasi itu bisa datang dari luar diri seseorang itu sendiri. Permainan tradisional yang di dalamnya terdapat persaingan baik antar individu maupun antar kelompok dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar gerak. Permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran karena di dalamnya terdapat unsur bermain yang menyenangkan. Motivasi dapat tumbuh melalui permainan. Biasanya di dalam permainan tradisional akan terjadi persaingan siswa karena ingin lebih unggul dari temannya. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi karena permainan tradisional bersifat menyenangkan dan siswa dapat berinteraksi dengan teman lainnya.

Dengan adanya pelestarian kembali permainan tradisional akan menjadi suatu media yang dapat memotivasi siswa untuk bisa lebih bergerak dan belajar secara aktif, baik segi sosial atau jasmaninya, karena banyak siswa yang tidak mengetahui bahwa permainan tradisional itu

sebenarnya sangat menyenangkan. Berdasarkan latar belakang di atas, maka penulis akan melakukan penelitian tentang “Pengembangan Kecerdasan Emosi Melalui Permainan Tradisional”

**METODE**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Variable dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu minat dan motivasi siswa dalam memainkan permainan tradisional pada abad 21. Minat dan motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan dalam diri peserta didik dalam hal rasa tertarik, perhatian, aktivitas, lingkungan dan alat/fasilitas.

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen angket yang berisi pernyataan yang akan digunakan untuk mengungkap minat dan motivasi dalam memainkan permainan tradisional pada abad 21 ditinjau dari faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Angket/kuisisioner merupakan jumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Pujihastuti, 2010).

Data dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan skala likert. Skala likert pada penelitian ini, disusun berdasarkan kuesioner yang disusun oleh (Wipradana & Lesmana, 2021). Adapun yang menjadi aspek penyusunan skala pengukuran ini adalah faktor yang mempengaruhi minat yang terdiri dari perhatian, rasa tertarik, perasaan senang, aktivitas, pelatih, sarana, keluarga dan lingkungan, serta faktor dari motivasi yang terdiri dari faktor pengetahuan, semangat, keterampilan, teman, sarana prasarana, guru dan orang tua

Hasil dari penelitian ini kemudian dianalisis dengan menggunakan SPSS 20 dengan langkah-langkah sebagai berikut : 1. Uji normalitas dengan menggunakan uji Kolmogrov-Smirnof 2. Uji Deskriptif.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Minat siswa dalam memainkan olahraga tradisional diamati dalam beberapa faktor yaitu faktor perhatian, rasa tertarik, perasaan senang, aktivitas, pelatih, sarana, keluarga dan lingkungan. Hasil analisis deskriptif data minat dan motivasi disajikan dalam Tabel 1 berikut ini

Tabel 1. analisis data hasil tes minat dan motivasi siswa

| Variabel | N  | Minimum | Maksimum | Mean   | Standar Deviasi |
|----------|----|---------|----------|--------|-----------------|
| Minat    | 35 | 99      | 119      | 112,09 | 4,674           |
| Motivasi | 35 | 102     | 134      | 124,91 | 7,457           |

Selanjutnya data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian dibuat berdasarkan mean dan standar deviasi hasil perhitungan deskriptif yang telah dilakukan sebelumnya. Minat dalam memainkan olahraga tradisional diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir. Minat siswa dalam memainkan olahraga tradisional disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. analisis statistik deskriptif minat siswa

| Interval           | Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|--------------------|---------------|-----------|----------------|
| 119,1 ke atas      | Sangat Tinggi | 0         | 0              |
| 114,43s/d 119      | Tinggi        | 10        | 28,6           |
| 109,75 s/d 114,42  | Sedang        | 16        | 45,7           |
| 105,08 s/d 109,74  | Rendah        | 7         | 20             |
| Kurang dari 105,07 | Sangat Rendah | 2         | 5,7            |
| <b>Total</b>       |               | 35        | 100            |

Berdasarkan di atas dapat diketahui bahwa tidak ada peserta didik mempunyai nilai minat yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional, 10 peserta didik (28,6%) masuk kategori tinggi, 16 peserta didik (45,7%) masuk kategori sedang, 7 peserta didik (20%) masuk kategori rendah, dan 2 peserta didik (5,7%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Sedangkan motivasi dalam memainkan permainan tradisional diukur dengan angket yang berjumlah 34 butir. Motivasi siswa dalam memainkan olahraga tradisional disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 3. analisis statistik deskriptif motivasi siswa

| Interval          | Kategori      | Frekuensi | Persentase (%) |
|-------------------|---------------|-----------|----------------|
| 136,1 ke atas     | Sangat Tinggi | 0         | 0              |
| 128,64 s/d 136    | Tinggi        | 13        | 37,1           |
| 121,2 s/d 128,63  | Sedang        | 16        | 45,7           |
| 113,7 s/d 121,2   | Rendah        | 2         | 5,7            |
| Kurang dari 113,6 | Sangat Rendah | 4         | 11,4           |
| <b>Total</b>      |               | 35        | 100            |

Berdasarkan di atas dapat diketahui bahwa tidak ada peserta didik mempunyai nilai motivasi yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional, 13 peserta didik (37,1%) masuk kategori tinggi, 16 peserta didik (45,7%) masuk kategori sedang, 2 peserta didik (5,7%) masuk kategori rendah, dan 4 peserta didik (11,4%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil penelitian diatas didapatkan informasi bahwasannya minat siswa terhadap permainan tradisional berada pada kategori sedang. Minat yang tinggi ini timbul dari adanya dua faktor yaitu pertama faktor internal seperti rasa tertarik, perasaan senang, rasa ingin tahu, cita-cita, dan intelegensi, kedua yaitu faktor eksternal diantaranya: ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan dari lingkungan, guru, teman sebaya dan keluarga.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang dilakukan pada tahun ajaran 2022/2023 di SMK Negeri 1 Pare-Pare, ditemukan bahwa siswa mempunyai kecenderungan yang kuat untuk berpartisipasi dalam permainan olahraga tradisional, sehingga menekankan perlunya fasilitasi kegiatan ekstrakurikuler yang efektif. Berdasarkan temuan dan kesimpulan penelitian tersebut di atas, penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk mengatasi permasalahan rendahnya minat belajar siswa, maka sangat penting bagi pendidik dan orang tua untuk memberikan perhatian dan dorongan yang konsisten untuk menumbuhkan peningkatan minat dan motivasi berkaitan dengan olahraga tradisional.
2. Guru harus memiliki pemahaman yang komprehensif tentang berbagai aspek yang mempengaruhi minat siswa agar dapat mengelola lingkungan kelas secara efektif, khususnya saat terlibat dalam permainan tradisional.
3. Untuk meningkatkan generalisasi temuan, disarankan agar peneliti selanjutnya melakukan penyelidikan yang mencakup populasi yang lebih luas dan menggunakan sampel yang beragam. Dengan demikian, pemahaman yang lebih komprehensif tentang berbagai elemen yang mempengaruhi minat dan motivasi siswa dalam memainkan permainan tradisional dapat diperoleh.

## DAFTAR PUSTAKA

- andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Hudaya, A. (2018). Pengaruh Gadget Terhadap Sikap Disiplin Dan Minat Belajar Peserta Didik. *Research And Development Journal Of Education*, 4(2).
- Khoir, M. (2021). Upaya Meningkatkan Motivasi Belajar Anak Mi Dengan Media Permainan Tradisional Di Kampung Main Mojopahit. *Scholastica: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 3(1), 61–80.
- Kurniati, E. (2011). Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.

- Mr, M. H. (2021). Lunturnya Permainan Tradisional. *Aceh Anthropological Journal*, 5(1), 1–15.
- Palittin, I. D., Wolo, W., & Purwanty, R. (2019). Hubungan Motivasi Belajar Dengan Hasil Belajar Siswa. *Magistra: Jurnal Keguruan Dan Ilmu Pendidikan*, 6(2), 101–109.
- Permana, R., Nugraha, M. F., Hendrawan, B., Pratiwi, A. S., Nurfitriani, M., & Saleh, Y. T. (2018). Sosialisasi Olahraga Tradisional Untuk Meningkatkan Kebugaran Dan Minat Siswa Sd Terhadap Pembelajaran Olahraga Di Wilayah Kecamatan Tamansari. *Abdimas: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 1(1), 1–6.
- Pujihastuti, I. (2010). Prinsip Penulisan Kuesioner Penelitian. *Cefars: Jurnal Agribisnis Dan Pengembangan Wilayah*, 2(1), 43–56.
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi Dan Komunikasi Terhadap Budaya. *Jurnal Simbolika: Research And Learning In Communication Study (E-Journal)*, 4(1), 62–72.
- Simbolon, N. (2014). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 1(2).
- Stkip, P. (2023). Survei Motivasi Belajar Di Rumah Materi Pendidikan Jasmani Selama Pandemi Covid Pada Siswa Sma Pgri 1 Jombang. *Student Repository*.
- Tampubolon, R. A., Sumarni, W., & Utomo, U. (2021). Pengaruh Pembelajaran Daring Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3125–3133.
- Uno, H. B. (2023). *Teori Motivasi Dan Pengukurannya: Analisis Di Bidang Pendidikan*. Bumi Aksara.
- Wipradana, I. B. K., & Lesmana, K. Y. P. (2021). Minat Dan Motivasi Peserta Didik Sebagai Generasi Milenial Terhadap Olahraga Tradisional Bali. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 9(1), 8–17.
- Yosinta, S. I., Nasirun, H. M., Syam, N., & Others. (2016). Meningkatkan Motorik Kasar Melalui Permainan Tradisional Lompat Kodok. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 1(1), 57–61.