

Suriah Hanafi¹
Ikadarny²
Silatul Rahmi³

ANALISIS MOTIVASI DALAM MEMAINKAN PERMAINAN TRADISIONAL SISWA SD KOTA MAKASSAR

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat motivasi siswa UPT SPFSDN UJUNG TANAH Kota Makassar dalam memainkan permainan tradisional. Adapun sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 30 orang. Metode dalam penelitian menggunakan survei dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket yang dapat mengukur tingkat motivasi siswa. Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang merupakan jenis skala untuk mengukur variabel penelitian. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tidak ada siswa memiliki motivasi yang sangat tinggi, 10 siswa (33%) masuk kategori tinggi, 13 peserta didik (44%) masuk kategori sedang, 4 siswa (13%) masuk kategori rendah, dan 3 siswa (10%) masuk dalam kategori sangat rendah terhadap olahraga tradisional. Jadi dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa UPT SPFSDN UJUNG TANAH Kota Makassar berada pada kategori sedang.

Kata Kunci: Motivasi, Permainan Tradisional.

Abstract

This study aims to determine the level of motivation of students at UPT SPFSDN UJUNG TANAH Makassar City in playing traditional games. The sample used in this study was 30 people. The method in this study used a survey using a questionnaire as a data collection tool. The instrument in this study was a questionnaire that could measure the level of student motivation. The questionnaire in this study used a Likert scale which is a type of scale to measure research variables. The results of this study indicate that no students have very high motivation, 10 students (33%) are in the high category, 13 students (44%) are in the medium category, 4 students (13%) are in the low category, and 3 students (10%) are in the very low category towards traditional sports. So it can be concluded that the motivation of students at UPT SPFSDN UJUNG TANAH Makassar City is in the medium category.

Keywords: Motivation, Traditional Games.

PENDAHULUAN

Permainan merupakan salah satu hal yang sangat disukai oleh anak. Banyak jenis permainan yang seringkali dimainkan oleh anak-anak. Pada umumnya permainan memiliki 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Dewasa ini permainan tradisional yang merupakan satu dari sekian banyak warisan budaya bangsa mulai hilang dan lambat laun semakin tidak terdeteksi keberadaannya akibat dari globalisasi yang memunculkan permainan baru yang lebih canggih. Permainan tradisional yang merupakan salah satu kearifan lokal bangsa yang saat ini mulai terkikis zaman mulai kembali dimunculkan dan sedang berusaha dipertahankan keberadaannya.

Permainan tradisional adalah sebuah permainan turun temurun dari nenek moyang yang di dalamnya mengandung berbagai unsur dan nilai yang memiliki manfaat besar bagi yang memainkannya. Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anakanak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu

^{1,2,3)}Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Makassar
email: suriah.hanafi@unm.ac.id¹, ikadarny@unm.ac.id², silatul.rahami@unm.ac.id³

peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.(Azizah, 2016) Permainan sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu. Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah di mainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional tersebar di berbagai daerah atau Negara dan memiliki istilah yang berbeda-beda. Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sbenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang, dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak-anak mereka.(Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Motivasi untuk belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktivitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar individu sehingga menumbuhkan semangat dalam belajar atau melakukan aktivitas lain (Fajrin & Ana, 2022),

Motivasi belajar adalah suatu usaha yang dilakukan agar tergeraknya atau terdorongnya seseorang untuk melakukan sesuatu yang sudah di tuju agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan harapan. Motivasi juga dapat berarti dorongan untuk mengarahkan perilaku seseorang agar memiliki keinginan atau kemauan untuk melakukan suatu aktivitas sebagaimana mestinya (Indriastuti & Abidin, 2021).

Dalam membahas lebih lanjut mengenai motivasi tidak terlepas begitu saja pengertian motif, karena motif dan motivasi memiliki hubungan yang erat. Kata *motif* diartikan sebagai daya upaya mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Menurut (Asy'ari et al., 2014) "Motif diartikan sebagai daya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu, motif dapat dinyatakan sebagai daya penggerak dari dalam dan dalam subyek, untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai satu tujuan. Menurut (Angga, 2014) motif adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai sesuatu tujuan. Berdasarkan latar belakng di atas maka penulis akan melakukan penelitian Analisis Motivasi Dalam Memainkan Permainan Tradisional Siswa SD Kota Makassar.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan menggunakan angket sebagai alat pengumpulan data. Instrumen dalam penelitian ini adalah berupa angket yang dapat mengukur tingkat motivasi siswa, Angket dalam penelitian ini menggunakan skala Likert yang merupakan jenis skala untuk mengukur variabel penelitian (fenomena sosial spesifik), seperti sikap, minat, pendapat, dan persepsi sosial seseorang atau sekelompok orang. Skala likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak melalui rentang nilai tertentu. Hasil penelitian ini di uji menggunakan Statistik deskriptif adalah statistik yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data sampel atau populasi sebagaimana adanya, tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum Sugiyono, (2007: 221). Menggunakan penilaian 5 kategori untuk memudahkan dalam mendistribusikan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data motivasi sebelum dianalisis dideskripsikan, dengan tujuan untuk mempermudah penyajian data penelitian. Motivasi siswa dalam memainkan olahraga tradisional. Hasil analisis deskriptif data motivasi disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Hasil analisis deskriptif data motivasi

Variabel	N	Minimum	Maksimum	Mean	Standar Deviasi
Motivasi	30	46	77	67,37	7,48

Berdasarkan hasil analisis data hasil tes motivasi siswa dalam memainkan permainan tradisional didapatkan nilai minimumnya sebesar 46, nilai maksimum sebesar 77, nilai mean sebesar 67,37, dan nilai standar deviasi sebesar 7,48.

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. Motivasi dalam memainkan olahraga tradisional diukur dengan angket yang berjumlah 20 butir. Motivasi siswa dalam memainkan olahraga tradisional disajikan pada table 2 berikut ini.

Tabel 2. Motivasi siswa dalam memainkan olahraga tradisional

Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
78,59 ke atas	Sangat Tinggi	0	0
71,11 s/d 78,59	Tinggi	10	33%
63,63 s/d 71,11	Sedang	13	44%
56,15 s/d 63,63	Rendah	4	13%
Kurang dari 56,15	Sangat Rendah	3	10%
Total		30	100

Berdasarkan di atas dapat diketahui bahwa tidak ada siswa yang mempunyai nilai motivasi sangat tinggi terhadap olahraga tradisional, 10 siswa (33%) masuk kategori tinggi, 13 siswa (44%) masuk kategori sedang, 4 siswa (13%) masuk kategori rendah, dan 3 siswa (10%) masuk dalam kategori sangat sedang

Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa secara keseluruhan berada pada kategori sedang. Keadaan ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional. Sebagian besar menyatakan bahwa motivasi terhadap pembelajaran permainan tradisional mampu menarik perhatian secara menyeluruh pada siswa. Sebagian besar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional. akan tetapi, masih ada siswa yang memiliki motivasi yang rendah dan sangat rendah.

Permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisian di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan (Achroni, 2012:46).

Berdasarkan faktor intrinsik maupun faktor ekstrinsik motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tradisional sama-sama memiliki kategori sedang. Siswa yang memiliki motivasi yang cukup tinggi ini tentunya dikarenakan memiliki faktor-faktor yang mempengaruhinya untuk beraktifitas dalam pembelajaran permainan tradisional. Hal ini sesuai dengan permasalahan yang ada di lapangan bahwa siswa masih ada yang memiliki motivasi belajar yang rendah dikarenakan faktor pendukung atau penarik yang kurang sehingga siswa tidak memiliki motivasi untuk mengikuti pembelajaran. Sehingga siswa hanya duduk di tepi lapangan dan tidak melakukan aktivitas atau hanya beraktifitas semaunya.

Menurut Hidayatul Munawar (2007: 8), motivasi adalah proses aktualisasi sumber penggerak dan pendorong tingkah laku individu memenuhi kebutuhan untuk mencapai tujuan tertentu. Sejalan dengan pendapat tersebut bahwa setiap individu memiliki kesempatan untuk bergerak dalam memenuhi kebutuhannya serta mewujudkan tujuan yang ingin dicapai. Proses aktualisasi siswa dalam belajar khususnya pembelajaran permainan tradisional yaitu dengan adanya motivasi untuk bergerak dan mengikuti pembelajaran dengan maksimal.

Faktor pendorong dari dalam maupun dari luar tentunya memiliki pengaruh masing-masing. Faktor dari dalam seperti adanya bersama, minat dan bakat yang lebih cenderung mempengaruhi siswa dalam bergerak dalam kegiatan pembelajaran. Tingkat keaktifan siswa dalam pembelajaran dapat dikatakan sebagai gambaran seberapa tingkat motivasi belajar yang dimilikinya. Akan tetapi, rendahnya motivasi belajar dapat juga dipengaruhi oleh bersama minat yang rendah serta kurangnya bakat dalam mengikuti pembelajaran. Faktor dari luar juga dapat mempengaruhi motivasi siswa seperti hasil penelitian yang menunjukkan bahwa 13% siswa memiliki motivasi rendah. Hal ini dimungkinkan adanya pengaruh dari luar seperti yang diungkapkan di latar belakang masalah bahwa siswa kurang tertarik karena metode mengajar dari guru. Permasalahan ini menjadi bahan evaluasi untuk kegiatan pembelajaran permainan tradisional.

Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi siswa dalam permainan tradisional:

1. Minat Pribadi

Siswa yang memiliki minat atau afinitas terhadap permainan tradisional tertentu akan lebih termotivasi untuk berpartisipasi.

2. Konteks Budaya

Faktor budaya dan konteks sosial di sekitar siswa dapat memainkan peran penting. Jika permainan tradisional adalah bagian dari warisan budaya mereka, mereka mungkin lebih termotivasi untuk memainkannya.

3. Pengalaman Positif

Siswa yang telah memiliki pengalaman positif dalam permainan tradisional sebelumnya, seperti merasakan kegembiraan atau prestasi, cenderung lebih termotivasi untuk melanjutkan.

4. Dukungan Sosial

Dukungan dari guru, teman-teman, atau keluarga dapat meningkatkan motivasi. Misalnya, jika guru mendukung permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum atau kegiatan ekstrakurikuler, itu dapat memengaruhi motivasi siswa.

5. Reward dan Pengakuan

Penghargaan, pengakuan, atau insentif lainnya, seperti sertifikat atau pujian, dapat menjadi bersama motivasi bagi siswa.

6. Pentingnya Tujuan

Siswa akan lebih termotivasi jika mereka memahami pentingnya permainan tradisional dalam hal bersama, budaya, atau nilai lainnya.

7. Kenikmatan dan Keterampilan

Tingkat kenikmatan yang dirasakan dan kemampuan siswa dalam permainan juga dapat memengaruhi motivasi. Siswa yang merasa bisa dan senang bermain akan lebih termotivasi.

8. Aksesibilitas dan Fasilitas

Ketersediaan peralatan dan fasilitas untuk bermain permainan tradisional dapat memengaruhi motivasi siswa. Kemudahan akses dapat meningkatkan partisipasi.

Penting bagi pendidik dan pembimbing untuk memahami bersama faktor ini dan menciptakan lingkungan yang mendukung agar siswa dapat merasakan motivasi yang tinggi dalam bermain permainan tradisional.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dipengaruhi oleh motivasi belajar, tingginya motivasi belajar yang dimiliki setiap siswa akan mempermudah dan memberikan arah pada kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan secara optimal (Cynthia et al., 2016). Motivasi dari dalam dan motivasi dari luar merupakan jenis motivasi.

Motivasi yang muncul dari diri sendiri dimana setiap individu memiliki tujuan dan target yang ingin dicapai, sedangkan motivasi dari luar (ekstrinsik) merupakan motivasi yang muncul disebabkan adanya pengaruh dari luar diri, misalnya dalam proses pembelajaran ada peserta didik yang tidak menyukai salah satu mata pelajaran, namun karena kreatifnya guru dalam memberikan materi sehingga dapat menjadikan peserta didik tersebut termotivasi dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan (Dewi & Khaerunnisa, 2019) mengatakan bahwa mereka yang memiliki motivasi secara bersama

memilik suatu tugas atau sesuatu yang dapat membuat mereka mengembangkan keterampilan baru serta melatih kreativitas, sedangkan peserta didik yang memiliki motivasi ekstrinsik cenderung pada penguatan dari luar dimana penguatan tersebut memiliki pengaruh pada keterlibatan dilain waktu. Perbedaan karakteristik pada setiap individu menjadi hal yang perlu diperhatikan, baik dari minat, motivasi ataupun gaya belajar yang dilakukan.

Kesesuaian metode atau model pembelajaran dengan materi dapat berpengaruh pada efektivitas pembelajaran. Tercapainya tujuan pembelajaran sering kali dijadikan ukuran bahwa pembelajaran berjalan dengan efektif (Rohmawati, 2015). Baik tidaknya ketercapaian tujuan pembelajaran dapat ditentukan berdasarkan motivasi yang dimiliki, apabila peserta didik memiliki motivasi belajar yang tinggi maka semakin kuat, gigih, dan bersungguh-sungguh untuk mencapai target atau prestasi yang diinginkan (Darmawan et al., 2018). Namun sebaliknya, apabila semakin rendah motivasi yang dimiliki maka semakin acuh, mudah putus asa, dan tidak bersemangat dalam mencapai tujuan (Putu et al., 2022). Oleh karena itu, motivasi sangat dibutuhkan dalam proses pembelajaran untuk pendorong dan daya penggerak bagi peserta didik untuk lebih gigih, semangat dan konsentrasi dalam proses belajar mengajar. Dalam hal ini, tingkat keprofesionalan guru dapat dibuktikan bagaimana cara pendidik berinteraksi dengan peserta didik. Pendidik harus dapat memahami kondisi peserta didik, selain itu pendidik harus dapat memanfaatkan segala sesuatu yang tersedia agar interaksi belajar menjadi sangat menyenangkan (Oktiani, 2017).

Permainan tradisional menjadi salah satu permainan untuk menumbuhkan motivasi dalam mengikuti pembelajaran. Permainan tradisional erat kaitannya dengan permainan yang dimiliki oleh daerah atau ciri khas dari daerah tertentu, diturunkan dari generasi ke generasi oleh leluhur yang dimana di dalamnya terkandung nilai moral dan unsur yang bermanfaat (Perdani, 2014). Permainan tradisional biasanya dimainkan secara bersama-sama, dalam permainan ini mengutamakan interaksi sosial, kerja sama, kekompakan, kejujuran, lapang dada, sehingga dapat menumbuhkan nilai-nilai moral didalam diri peserta didik.

Selain itu permainan Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar permainan tradisional dapat menarik anak dalam menumbuhkan ketertarikan tersendiri, sehingga peserta didik dapat bersenang-senang dan akan berdampak pada perkembangan karakter anak. Adapun beberapa contoh permainan tradisional yaitu congklak, engklek, egrang, gobak sodor, bentengan dan lain sebagainya (Prameswari & Anggraini, 2019).

Motivasi siswa dalam mengikuti olahraga permainan tradisional sangat tinggi karena dengan belajar permainan tradisional mereka dengan sendirinya melatih kekompakan, sportivitas dan fair play. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun teknologi yang modern dan sudah berkembang dengan pesat olahraga tradisional masih diterapkan dan dihargai keberadaannya. Olahraga tradisional selain sebagai sarana rekreasi juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi dengan memanfaatkannya menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik sehingga pembelajaran penjas lebih digemari oleh siswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu terlaksananya penelitian ini, terutama kepada Kepala Sekolah, guru pendidikan jasmani, kesehatan dan olahraga, serta murid yang mengikuti kegiatan di UPT SPFSDN UJUNG TANAH Kota Makassar.

SIMPULAN

Adapun kesimpulan pada penelitian ini bahwa Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan ditemukan bahwa bahwa motivasi siswa UPT SPFSDN UJUNG TANAH Kota Makassar berada pada kategori sedang. Pengamatan ini menunjukkan bahwa siswa pada era yang modern ini masih memiliki kecenderungan yang kuat untuk berpartisipasi dalam permainan olahraga tradisional, sehingga menekankan perlunya penyediaan fasilitasi di sekolah sebagai bentuk perhatian kita kepada siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Angga, S. (2014). Motivasi belajar, kemandirian belajar dan prestasi belajar mahasiswa beasiswa bidikmisi di upbjj ut bandung. *Jurnal Pendidikan Terbuka Dan Jarak Jauh*, 15(2).
- Achroni. (2012). Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional. Yogyakarta: Javalitera
- Arikunto, Suharsimi. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Penerbit Rineka Cipta. Jakarta
- Asy'ari, M., Ekayati, I. N., & Matulessy, A. (2014). Konsep Diri, Kecerdasan Emosi dan Motivasi Belajar Siswa. *Persona: Jurnal Psikologi Indonesia*, 3(01). <https://doi.org/10.30996/persona.v3i01.372>
- Azizah, M. I. (2016). Ilza Ma'azi Azizah. *Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Notivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas IV MIN N*.
- Budiarti, E. (n.d.). *Permainan Tradisional Berbasis Steam*. 1–11.
- Fajrin, R., & Ana, R. (2022). *Inventa : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar DI SDN BAJANG 01 KABUPATEN BLITAR Pendahuluan Motivasi belajar didefinisikan*. VI(1), 40–51.
- Indriastuti, A. N., & Abidin, Z. (2021). Pengaruh Permainan Uno Stacko dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Matematika di Masa Pandemi. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 324–334. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.1862>
- Nofianti, R. (2022). Penerapan Permainan Tradisional Sebagai Media Stimulasi untuk Mengembangkan Teori Burner (Classroom Action Research di PAUD Ummul Habibah Kelambir V *Jurnal Kewarganegaraan*, 6(3), 5651–5655. <http://journal.upy.ac.id/index.php/pkn/article/view/3989>
- Oktiani, I. (2017). Kreativitas Guru dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan*, 5(2), 216–232. <https://doi.org/10.24090/jk.v5i2.1939>
- Paramitha & Anggara. (2018). Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41–51. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>
- Putu, L., Adi, A., Kanca, I. N., & Artanayasa, I. W. (2022). Motivasi Peserta Didik Dalam Menjaga Daya Tahan Tubuh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 10(1), 96–102.
- Prameswari & Anggraini. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN Lidah Kulon IV. *Jurnal PGSD : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 15(1), 75–86.
- Perdani, P. A. (2014). Peningkatan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 8(1), 129–136.
- Rohmawati, A. (2015). Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 9(1), 15–32.
- Suminah, Gunawan, & M. (2018). Peningkatan hasil belajar dan motivasi belajar siswa melalui pendekatan. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2), 221–230.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.