

**Efektivitas Media Pembelajaran Permainan Tradisional Bentengan Untuk
Meningkatkan Motivasi Pembelajaran Olahraga
Guntur Adisyahputra**

guntur.adisyahputra@gmail.com

*Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Jember, Jl.
Karimata No. 49 Jember, Jawa Timur, 68121, Indonesia*

Abstrak

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib dilaksanakan disekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan meningkatkan keterampilan gerak siswa guna menunjang aktifitas siswa di sekolah. Guru diharapkan mampu menggunakan media pembelajaran yang semenarik mungkin. Masalah dalam penelitian ini adalah (1) penerapan media permainan tradisional bentengan (2) berapakah ke efektivitasan media pembelajaran permianan tradisional. Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan non-eksperimen menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang dilaksanakan di SD Assunniyyah Kencong tahun 2022-2023. Dari hasil penelitian di atas, bahwa efektivitas proses pembelajaran dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke empat mendapat kategori baik dan baik sekali. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata hasil kuisisioner yang telah diisi oleh peserta didik. Simpulan penelitian ini adalah media pembelajaran menggunakan media permainan tradiisional terbukti efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran olahraga, minat siswa semakin meningkat di setiap pertemuan dan hasil belajar yang diperoleh siswa pun meningkat.

Kata kunci: Media Pembelajaran, Efektivitas, Permainan Tradiisonal.

Abstract

Physical education is a compulsory subject carried out in schools with the aim of improving students' physical fitness and improving student movement skills to support student activities at school. Teachers are expected to be able to use learning media that is as attractive as possible. The problems in this study are (1) the application of the traditional game media fortification (2) how effective is the traditional gaming learning media. . The type of research used is a non-experimental approach using a quantitative descriptive approach, the subjects of this research are fourth grade students who are carried out at Assunniyyah Kencong Elementary School in 2022-2023. From the results of the research above, that the effectiveness of the learning process from the first meeting to the fourth meeting was categorized as good and very good. This can be seen from the average value of the questionnaire results that have been filled out by students. The conclusion of this study is that learning media using traditional game media is proven to be effective in increasing student motivation in participating in sports

learning, student interest is increasing in every meeting and student learning are increasing.

Keywords: *learning media, effectiveness, traditional games*

PENDAHULUAN

Pendidikan pada dasarnya adalah sesuatu yang sangat penting dan mutlak bagi umat manusia. Oleh karena itu, pendidikan bukan hanya sekedar transfer pengetahuan kepada peserta didik tetapi lebih kepada transfer nilai. Maksum (2009), melalui olahraga orang dapat belajar banyak hal tentang nilai-nilai keutamaan hidup, seperti nilai persamaan dan kebersamaan, *fair play*, kedisiplinan, tanggung jawab, dan perjuangan. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib dilaksanakan disekolah dengan tujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani siswa dan meningkatkan keterampilan gerak siswa guna menunjang aktifitas siswa di sekolah. Guru dituntut untuk dapat menyampaikan materi kepada peserta didik dengan metode yang lebih menarik dan tidak monoton. Penggunaan media bagaimanapun akan membantu kelancaran, eektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan. Media pendidikan merupakan salah satu komponen yang tidak bisa diabaikan dalam mengembangkan sistem pengajaran yang sukses. Pada dasarnya, media yang efektif itu bukan ditentukan oleh mahal atau murahnya dari media yang dipakai maupun frekuensi penggunaan, tetapi tergantung pada kesesuaian antara karakteristik media dengan materi pembelajaran. Media merupakan sarana pembelajaran yang digunakan sebagai prantara dalam proses belajar mengajar untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai pembelajaran. Media dapat digunakan dalam proses belajar mengajar dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh siswa. Proses belajar mengajar pada siswa diperlukan media pendukung agar proses belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar sesuai dengan harapan dan siswa mudah memahami tentang pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga. Media pembelajaran tersebut yaitu permainan tradisional yang akan membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dengan bantuan media pembelajaran diharapkan siswa dapat memahami cara bermain yang menyenangkan, mengetahui apa itu permainan tradisional yang mungkin sudah lama hilang. . Olahraga

tradisional merupakan olahraga yang berbentuk permainan sehingga sangat baik untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan anak, harapannya melalui olahraga tradisional ini dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan anak dan minat anak untuk senang mengikuti pembelajaran olahraga. Permainan tradisional memiliki bermacam-macam jenis, salah satunya adalah bentengan, di dalam permainan bentengan terkandung berbagai aspek pendidikan yaitu afektif, kognitif, dan psikomotor. Artinya melalui permainan bentengan tidak hanya aspek psikomotor saja yang dapat dikembangkan tetapi juga pengetahuan, mental, sikap, perilaku. Sehingga permainan ini dapat membentuk manusia yang sehat cerdas, sportif, bermoral, dan secara tidak langsung dapat melestarikan budaya-budaya permainan tradisional dari nenek moyang kita kepada generasi selanjutnya

METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah pendekatan non-eksperimen menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif, subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas IV yang dilaksanakan di SD Assunniyyah Kencong tahun 2022-2023. Sarana dan prasarana kompetensi pendidikan jasmani olahraga yang dimiliki SD Assunniyyah Kencong sudah mencukupi maka penelitian ini layak dilakukan. Penelitian ini dilakukan di SD Assunniyyah Kencong pada siswa kelas IV, pertimbangan pemilihan tempat tersebut karena diperkirakan homogen, dipegang/diajar dengan guru yang sama dan menempuh mata pelajaran yang sama. Sehingga mempermudah penulis dalam mengumpulkan data SD Assunniyyah Kencong belum pernah ada penelitian sejenis, dan sarana dan prasarana pendukung disekolah ini sudah cukup baik. Waktu Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2022 pada siswa kelas IV semester 2, di SD Assunniyyah Kencong. Pemberian perlakuan dilakukan selama 1 kali dalam melakukan penelitian. Pengertian populasi menurut Sugiyono (2006:55), adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan

karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang mengikuti mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga.

Sampel adalah sebagian dari jumlah yang dimiliki oleh populasi tersebut (Sugiyono, 2006:56). Dalam penelitian ini teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Seperti yang dipaparkan oleh Arikunto (1998:120) bahwa untuk subjek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Jumlah populasi siswa kelas IV adalah 20 orang. Penelitian ini dilakukan di SD Assunniyyah Kencong pada siswa kelas IV, pertimbangan pemilihan tempat tersebut karena diperkirakan homogen, dipegang/diajar dengan guru yang sama dan menempuh mata pelajaran yang sama. Sehingga mempermudah penulis dalam mengumpulkan data SD Assunniyyah Kencong belum pernah ada penelitian sejenis, dan sarana dan prasarana pendukung disekolah ini sudah cukup baik. Waktu Penelitian ini dilakukan pada bulan Juli 2022 pada siswa kelas IV semester 2, di SD Assunniyyah Kencong. Pemberian perlakuan dilakukan selama 1 kali dalam melakukan penelitian. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuisioner dan peneliti di bantu oleh 2 petugas yaitu guru olahraga SD Assunniyyah yang dimana membantu dan mengawasi selama peserta didik mengisi kuisioner. Dalam pengumpulan data dilakukan oleh siswa kelas IV SD Assunniyyah Kencong. Data yang dikumpulkan akan dianalisis dengan menggunakan beberapa teknik kuantitatif deskriptif dalam bentuk analisis nilai dimana nilai tersebut menjabarkan tentang hasil ke-efektifan menggunakan media permainan tradisional sebagai cara untuk meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga.

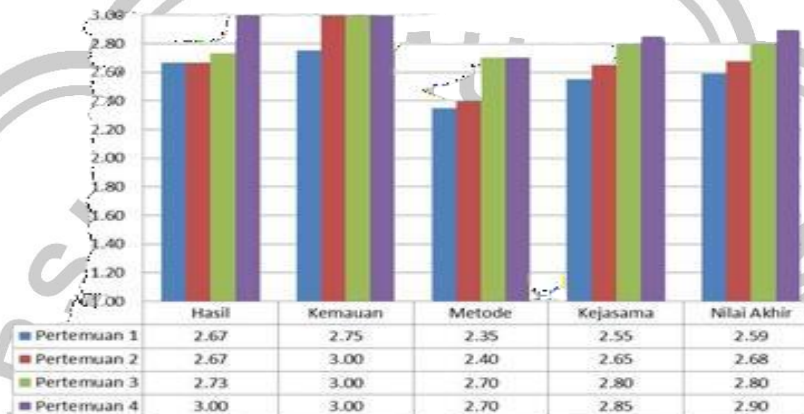
HASIL DAN PEMBAHASAN

Dari hasil penelitian di atas, bahawa efektifitas proses pembelajaran dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan ke empat mendapat kategori baik dan baik sekali. Hal ini bisa dilihat dari nilai rata-rata hasil kuisioner yang telah diisi oleh peserta didik sesaat setelah proses pembelajaran berakhir. Dari grafik 1 dapat diketahui bahwa pertemuan pertama mendapat nilai 2,59 yang merupakan nilai pada kategori baik.

Pada pertemuan kedua mendapat nilai 2,68 dengan kategori baik. Pada pertemuan ketiga mendapat nilai sebesar 2,80 dengan kategori baik sekali, dan pada pertemuan ke empat mendapat nilai 2,90 dengan kategori baik sekali.

Apabila dari setiap pertemuan akan dilihat nilai masing-masing komponen, maka bisa dilihat pada grafik berikut:

Gambar 1 Grafik peningkatan motivasi siswa



Angket kuisisioner memuat empat komponen indikator efektifitas pembelajaran berupa komponen hasil, kemauan, metode, dan kerja sama yang dijadikan melalui Sembilan pertanyaan. Dari grafik 2 terlihat bahwa dari masing-masing komponen mengalami peningkatan dari pertemuan pertama sampai dengan pertemuan keempat. Data tersebut bisa diartikan bahwa guru berusaha untuk menaikkan level keterampilan mengelola pembelajarannya sehingga tujuan dari pembelajaran tersebut tercapai.

KESIMPULAN

Pendidikan jasmani dan olahraga merupakan mata pelajaran yang tidak bisa dipisahkan dari pendidikan secara keseluruhan yang mempunyai tiga tujuan secara umum yaitu peningkatan potensi fisik, membudayakan nilai-nilai sportivitas dan pola hidup sehat. Untuk menuju tujuan tersebut diperlukan guru pendidikan jasmani dan olahraga yang berkualitas, karena guru yang berkualitas akan menghadirkan pembelajaran yang berkualitas sehingga hasil dari pembelajaran pun sesuai dengan tujuan pembelajaran. Efektifitas pembelajaran pada dasarnya merupakan cerminan

dari efektifitas pengelolaan proses pembelajaran yang dilakukan oleh gurunya dengan target peserta didik bisa berperan aktif dalam proses pembelajaran, makin efektif proses interaksi pedagogis dilakukan guru, maka makin efektiflah proses pembelajaran yang dilakukan guru tersebut.

KUTIPAN DAN REFERENSI

- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- 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), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- maslukhah, silvia ayu dan lutfi, A. (2014). the Development Tradisional of Bentengan As Learning Media Compound'S Nomenclature for X Class in Senior High School. *Unesa Journal of Chemical Education*, 3(3), 207–215.
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. *Jurnal Maenpo:Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Mustafa, P. S., & Dwiwogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nugraha, B. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Rudiyanto, A., & Hadi, S. R. (2022). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional untuk Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Madrasah Aliyah Manbaul Ulum Bungah Gresik. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 8(1), 25–31.
- Setiawan, D. K., & Muhammad, H. N. (2017). Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan Volume 05 Nomor 01 Tahun. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 5(1), 12–20. <http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-pendidikan-jasmani/issue/archive>
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk. *Jurnal Morak Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.

Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.

