

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN IPS SD

Yoga Awalludin Nugraha^{1*}, Manggalastawa²

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Kudus^{1,2}

e-mail: gh4.raha@gmail.com¹, manggalastawa@gmail.com²

Received : Desember 2020

Reviewed : Januari 2021

Accepted : Januari 2021

Published : Januari 2021

ABSTRACT

The purpose of this research is; (1) determine the effect of traditional game-based learning on learning motivation; and (2) find how much difference the effect of traditional game-based learning and expository learning on student motivation. This type of research is a quantitative research method in the form of a quasy experiment with a pretest-posttest control group design. The study population consisted of all fourth grade elementary school students in Cluster 1 UPTD, Maja District, Majalengka Regency. The sample was selected through random sampling technique. The data collection technique uses non-test techniques which include interview guidelines, observation guidelines, and documentation. The results showed that; (1) student learning motivation in the experimental class is higher than the control class, with the acquisition of the independent t-test results of $0.00 < 0.05$, and the mean data in the experimental class is higher than the control class; the N-Gain result of the control class was 0.24, while the experimental class was 0.43; and (2) there is a difference in the average learning motivation of students at very high, high, and sufficient levels in the experimental class. This is evidenced by the acquisition of one way ANOVA test results of $0.00 < 0.05$. Furthermore, the post hoc test was carried out to determine which group was the most significant, and the largest mean difference was obtained in the very high group, namely 22,333

Keywords: Independent School, Pancasila, Education, National Insight

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini adalah; (1) menentukan pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar; dan (2) menemukan seberapa besar perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pembelajaran ekspositori terhadap motivasi belajar siswa. Jenis penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif bentuk quasy eksperimen dengan pretest-posttest control group design. Populasi penelitian terdiri atas seluruh siswa kelas IV SD di Gugus 1 UPTD Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka. Sampel dipilih melalui teknik random sampling. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes yang meliputi pedoman wawancara, pedoman observasi, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa; (1) motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol, dengan perolehan hasil uji independet t-test sebesar $0,00 < 0,05$, serta data rerata dikelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol; hasil N-Gain kelas kontrol sebesar 0,24, sedangkan kelas eksperimen sebesar 0,43; dan (2) terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen. Hal ini dibuktikan dengan perolehan hasil uji one way ANOVA sebesar $0,00 < 0,05$. Selanjutnya dilakukan uji post hoc untuk mengetahui kelompok yang paling signifikan, diperoleh mean difference terbesar pada kelompok sangat tinggi, yaitu 22.333

Kata Kunci: Engklek, Motivasi Belajar, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN.

Pembelajaran IPS menjadi salah satu mata pelajaran yang mempelajari ilmu tentang *sosial study* hubungan manusia dan interaksinya dengan aspek keruangan atau geografis. Sapriya (2008: 20) menyatakan bahwa IPS di sekolah dasar merupakan nama mata pelajaran yang berdiri sendiri sebagai integrasi dari sejumlah konsep disiplin ilmu sosial, humaniora, sains bahkan berbagai isu dan masalah sosial kehidupan. Faktanya, penerapan pembelajaran IPS hanya menitikberatkan pada peningkatan aspek kognitif, seperti menghafal sejumlah materi dan terpaku pada uku pelajaran sehingga IPS menjadi pelajaran yang menjenuhkan dan tidak dianggap penting oleh siswa (More *et al*, 2014: 70). Sulastri (2015: 90) mengemukakan bahwa siswa masih kurang keterlibatan secara langsung dalam proses pembelajaran, dimana siswa hanya sebagai pendengar dan pencatat dari apa yang disampaikan guru. Sumitro (2017: 1188) menyatakan masih banyaknya siswa yang kurang memperhatikan penjelasan guru dan lebih suka bermain sendiri dalam pembelajaran.

Berdasarkan pengumpulan data awal berupa wawancara di 2 sekolah sampel di kecamatan Maja, Kabupaten Majalengka menunjukkan bahwa belum maksimalnya pembelajaran IPS, seperti belum ada penerapan strategi dan model pembelajaran yang inovatif. Penuturan dari guru bahwa dalam pembelajarannya sudah melaksanakan diskusi sederhana dalam menyelesaikan tugas, namun guru masih menggunakan pembelajaran yang bersifat verbalistik. Pembelajaran belum berorientasi pada kenyataan dan mengaitkan pembelajaran dengan kegiatan budaya yang ada di lingkungan, seperti permainan tradisional. Selain itu, penuturan dari siswa menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik mengikuti proses pembelajaran dengan kegiatan belajar yang selalu berada di dalam ruangan kelas, melakukan tanya jawab, pemberian tugas tertulis, serta pemberian PR (pekerjaan rumah) untuk siswa. Siswa merasa kurang mengenal kebudayaan sekitar dan telah jarang memainkan permainan tradisional. Siswa lebih tertarik dengan permainan yang terdapat di *handphone* atau bermain *game PS*.

Pembelajaran ekspositori kurang memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang memotivasi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran IPS itu sendiri.

Menurut Sapriya (2008: 10), IPS bertujuan untuk mempersiapkan para peserta didik sebagai warga negara yang menguasai pengetahuan, keterampilan, sikap dan nilai yang dapat digunakan sebagai kemampuan untuk memecahkan masalah pribadi atau masalah sosial serta

kemampuan mengambil keputusan dan berpartisipasi dalam berbagai kegiatan kemasyarakatan.

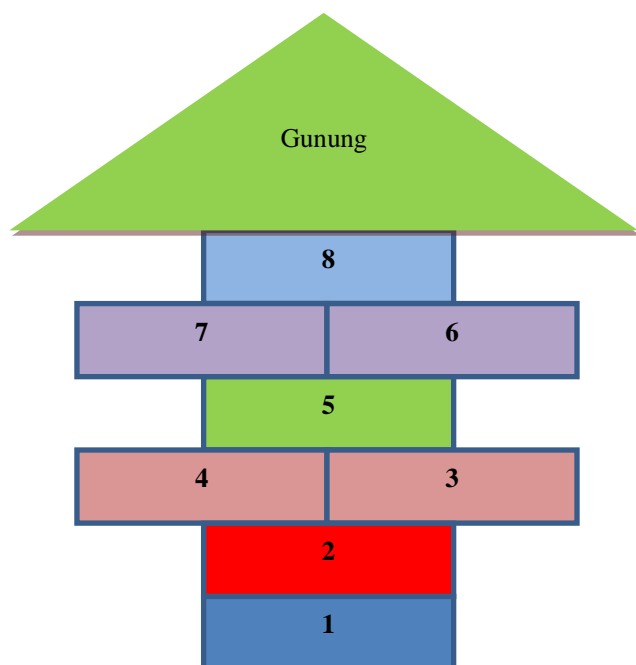
Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Madjid (2013: 6) motivasi adalah sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dalam mengikuti setiap kegiatan yang diikuti. Salah satu cara belajar IPS supaya siswa termotivasi adalah dengan menggunakan permainan tradisional.

Beberapa penelitian terkait pembelajaran berbasis permainan tradisional seperti yang telah dilakukan oleh Azizah (2016) memperoleh hasil penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata motivasi belajar akhir siswa pada kelas eksperimen mencapai 83.90 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 74.00. Sejalan dengan penelitian dari Dhani (2020) mendapatkan hasil bahwa ada pengaruh penerapan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo. Dilihat dari nilai sig 0,00<0,05 maka diketahui adanya pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional.

Munawaro (2017:6) mengemukakan hasil penelitiannya bahwa permainan tradisional engklek memiliki keefektifan dalam membantu proses belajar, hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

Berdasarkan beberapa penelitian terdahulu, peneliti menemukan sebuah *gap* atau celah terkait dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional. Pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek belum pernah diimplementasikan untuk mengukur motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di sekolah dasar. Oleh karena itu, peneliti ingin mengisi kekosongan penelitian dengan menguji teori terkait permainan tradisional engklek terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPS di SD.

Pembelajaran berbasis permainan tradisional dilakukan untuk niat kesenangan, hiburan dan ketenangan pikiran (Gipit, 2017: 158). Penelitian ini memfokuskan pada permainan tradisional jenis engklek untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Engklek yang digunakan adalah jenis engklek gunung seperti disajikan pada Gambar 1.



Gambar 1. Desain Permainan Engklek

Mulyani (2013:46) bahwa dinamakan engklek karena bermainnya menggunakan satu kaki yang dalam bahasa jawa artinya 'engklek'. Permainan engklek ini mampu memberikan stimulus bagi proses pembelajaran siswa, seperti yang dikemukakan oleh Hidayat (2013: 1059) menyatakan bahwa peranan permainan tradisional yang ada di berbagai belahan nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak.

TINJAUAN PUSTAKA

Penelitian ini dilakukan atas dasar beberapa tinjauan pustaka. Penelitian yang dilakukan Munawaro (2017) dengan judul "Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini". Penelitian lain yang dilakukan Azizah (2016) dengan judul "Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk". Selanjutnya penelitian yang dilakukan Rusnilawati *at al* (2018) dengan judul "Metode Permainan Tradisional Engklek Pada Pembelajaran Bangun Datar Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Siswa".

Pada penelitian ini peneliti menggunakan sebuah metode yang serupa dengan penelitian Rusnilawati *at al*, namun memiliki beberapa perbedaan.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam bentuk *quasy experiment design* (eksperimen semu). Desain yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan *pretest-posttest control group design*.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di lingkungan Gugus 1 UPTD Kecamatan Maja Kabupaten Majalengka yang terdiri dari 9 SD Negeri. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan *random sampling* dengan memilih 2 sekolah sampel, alasan peneliti menentukan 2 sekolah sampel karena sekolah diambil dari karakteristik serta akreditasi sekolah yang sama. Sampel penelitian terpilih SDN Cipicung yang berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan SDN Cieurih yang berjumlah 30 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik pengambilan data motivasi belajar siswa dilakukan melalui teknik non-tes, teknik non-tes menggunakan instrumen berupa lembar observasi *pre* dan *post*, disertai wawancara dan dokumentasi.

Data dianalisis dengan menggunakan rumus-rumus statistik yang sederhana untuk uji prasyarat yang terdiri uji normalitas data dan uji homogenitas data. Selain itu juga menggunakan uji beda rata-rata, uji *N-Gain*, serta uji *one way ANOVA* dan uji *post hoc*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan dengan membandingkan pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional dan pembelajaran ekspositori terhadap motivasi belajar siswa.

Kekuatan dalam penelitian ini terdapat pada proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa. Kegiatan bermain engklek membuat siswa lebih berinteraksi dalam pembelajaran secara aktif, bersemangat, kreatif dalam mengatur strategi permainan dan antusias dalam mengikuti kegiatan tersebut.

Kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional ini memberikan pengalaman baru kepada siswa dalam belajar namun dalam kegiatan permainan yang mereka ketahui. Hal ini sesuai dengan teori pembelajaran yang disampaikan Vygotsky (Trianto, 2010: 35) pembelajaran terjadi apabila anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari namun tugas-tugas tersebut masih dalam jangkauan kemampuannya. Menurut Vygotsky, anak tidak serta merta menguasai pengetahuan karena faktor kematangan, tetapi lebih karena adanya interaksi aktif dengan lingkungannya.

Berikut terdapat kegiatan siswa ketika melakukan kegiatan permainan tradisional engklek pada Gambar 2.



Gambar 2. Kegiatan Permainan Engklek

Gambar 2 merupakan salah satu gambaran proses pembelajaran pada pembelajaran. Proses pembelajaran diawali dengan kegiatan guru mengucapkan salam, mengajak siswa berdoa sebelum belajar, mengecek kehadiran siswa, mengkondisikan siswa agar siap belajar, menyampaikan tujuan pembelajaran, dan guru melakukan apersepsi sebagai komunikasi awal guru dengan siswa.

Pembelajaran dilanjutkan ke tahap pertama pembelajaran berbasis permainan tradisional yaitu penjelasan materi, pada tahap ini guru menjelaskan tentang keanekaragaman suku bangsa dan agama di Indonesia. Tahap yang kedua yaitu *game*, pada tahap ini siswa diberi bahan ajar, kemudian diminta untuk membaca teks bacaan “Sejarah Bhinneka Tunggal Ika”. Setelah membaca, selanjutnya guru dan siswa bertanya jawab tentang isi dari teks bacaan yang telah dibaca. Selanjutnya, siswa secara bergantian menyampaikan isi dari teks bacaan “Sejarah Bhinneka Tunggal Ika”.

Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengamati sebuah peta yang ada dalam bahan ajar. Selanjutnya, siswa diminta mengidentifikasi daerah-daerah yang ada di Indonesia. Guru mengajak siswa untuk bertanya jawab terkait dengan suku bangsa Indonesia yang siswa ketahui dari gambar peta yang diamatinya. Selanjutnya, siswa diminta untuk membaca teks bacaan terkait dengan “Faktor Penyebab Keragaman Masyarakat Indonesia”. Siswa diminta mengidentifikasi isi dari teks bacaan tersebut. Guru memberikan pertanyaan kepada siswa, “bagaimana sikap kalian ketika bertemu dengan orang yang berasal dari suku lain?”. Siswa menjawab dengan jawaban yang beragam. Guru melanjutkan dengan pertanyaan “apakah kalian memiliki teman yang berbeda agama? Bagaimana sikap kalian terhadap teman yang berbeda agama?”. Siswa kembali menjawab dengan jawaban yang beragam.

Pembelajaran dilanjutkan dengan membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Siswa berkumpul dengan kelompok masing-masing kemudian bermain engklek yang sudah dimodifikasi yaitu engklek dengan soal kuis. Cara bermain engklek ditentukan oleh penelitian sesuai dengan tujuan penelitian. Cara bermainnya adalah dimulai dengan pemain melempar pecahan genting (*gacuk*) ke dalam busur nomor 1, selanjutnya melompat dengan satu kaki (*engklek*) ke kotak 2, dan *brok* bersamaan pada kotak 3 dan 4 (kaki kiri 3 dan kaki kanan 4), engklek ke kotak 5, dan *brok* bersama lagi pada kotak 6 dan 7, engklek ke 8 dan berhenti menapak kedua kaki di gunung. Setelah itu, berbalik engklek kembali seperti awal sampai di kotak ke 2, ambil pecahan genting dengan posisi satu kaki lalu engklek ke kotak 1 dan finish. Karena ini permainan dilakukan secara kelompok permainan dilanjutkan dengan anggota yang lain. Permainan berakhir ketika pecahan genting sampai ke gunung dan seluruh anggota kelompok gagal karena menginjak garis. Serta habisnya waktu yang ditentukan untuk setiap kelompok.

Tahap selanjutnya setelah kegiatan permainan selesai, siswa akan mengerjakan LKPD (Lembar Kerja Peserta Didik) tentang keberagaman suku dan agama bangsa Indonesia dengan berdiskusi di dalam kelompoknya. Pada kegiatan ini siswa akan berdiskusi mengerjakan LKPD, guru berkeliling mengawasi dan membantu kelompok untuk mengerjakan LKPD tersebut. Setelah LKPD di kerjakan setiap perwakilan kelompok mempersentasikan hasil pekerjaannya, dan kelompok lain dapat memberikan tanggapan jika jawaban yang sedang dipersentasikan tidak sama. Guru disini mengambil peran sebagai pengawas dari jawaban siswa. Kegiatan selanjutnya, siswa diminta untuk menceritakan asal daerah masing-masing, suku yang dimiliki, serta agama yang dianutnya. Secara bergantian, siswa lain memberikan tanggapan maupun pertanyaan kepada siswa yang maju kedepan.

Kondisi proses pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek menunjukkan motivasi belajar siswa yang tinggi dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Hal yang menarik pada pembelajaran ini adalah semua kelompok dapat menjawab pertanyaan jika kelompok yang sedang bermain tidak dapat menjawab.

Selain itu kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional menurut Rahmatin & Siti (2016: 68) bahwa salah satu teori yang mendasari berkembangnya kegiatan bermain dan permainan yaitu teori kognitif Piaget. Menurut Piaget, sejalan dengan perkembangan kognisinya kegiatan bermain seorang anak mengalami

perubahan dari tahap sensori motor, bermain khayalan sampai bermain kepada sosial disertai aturan permainan.

Hal tersebut menunjukkan bahwa kegiatan permainan engklek memberikan peningkatan motivasi belajar siswa. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari hasil-hasil penelitian sebagai berikut.

Uji Prasyarat

1. Uji Normalitas

Uji normalitas ditujukan guna mengukur apakah data yang didapatkan memiliki distribusi normal. Hipotesis yang diajukan adalah; H_0 = data sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal; dan H_1 = data sampel tidak berasal dari populasi yang berdistribusi normal, dengan kriteria pengujiannya H_0 diterima jika $Sig > 0,05$. Hasil uji normalitas kelas kontrol dan kelas eksperimen dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas Data

	Kolmogorov Smirnov		
	Statistik	f	Sig.
Kelompok Eksperimen	.151	5	.145*
Kelompok Kontrol	.128	25	.200*

Uji normalitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* karena sampel penelitian > 50 , berdasarkan hasil pada Tabel 1 nilai *Sig* hasil *pretest* kelas eksperimen sebesar 0,145. Sedangkan hasil *pretest* pada kelas kontrol menunjukkan nilai *Sig* sebesar 0,200. Data dikatakan berdistribusi normal jika $Sig >$ taraf signifikansi 0,05. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa data kelas kontrol dan kelas eksperimen berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk menyelidiki terpenuhi atau tidak sifat homogen pada varians atau kelompok. Berikut disajikan hasil uji homogenitas pada Tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
1.032	6	14	.445

Pengambilan keputusan dan penarikan kesimpulan terhadap uji hipotesis dilakukan pada taraf signifikansi 5%. Jika signifikansinya lebih dari 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa variannya sama (homogen), namun jika signifikansinya kurang dari 0,05 maka variannya berbeda. Berdasarkan hasil uji homogenitas pada Tabel 2, nilai *Sig* yang diperoleh sebesar $0,445 > 0,05$, maka dapat dikatakan kedua kelas sampel adalah homogen.

Uji Hipotesis

1. Uji Beda Rata-rata

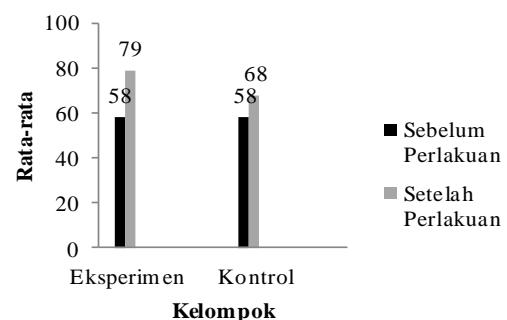
Uji perbedaan rata-rata digunakan untuk menguji perbedaan motivasi belajar siswa antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pengujian ini menggunakan *independent sample t-test*. Berikut Tabel 3 yang menyajikan hasil perhitungan SPSS terkait uji beda rata-rata motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tabel 3. Hasil Uji Beda Motivasi belajar Siswa

Sig. 2 tailed	Taraf signifikansi	Mean Kontrol	Mean Eksperimen
0,00	0,05	76,30	62,48

Berdasarkan hasil pada Tabel 3 didapatkan *Sig* sebesar $0,00 < 0,05$, maka sesuai dasar pengambilan keputusan uji *independent sample t-test* dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat perbedaan antara rata-rata motivasi belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pada kotak *mean* dapat dilihat untuk rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen sebesar 76.30, sedangkan *mean* motivasi belajar siswa di kelas kontrol sebesar 67.96. Hal ini menunjukkan bahwa rata-rata motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata motivasi belajar siswa di kelas kontrol.

Hasil observasi motivasi belajar siswa kelas kontrol dan kelas eksperimen disajikan pada Gambar 3.



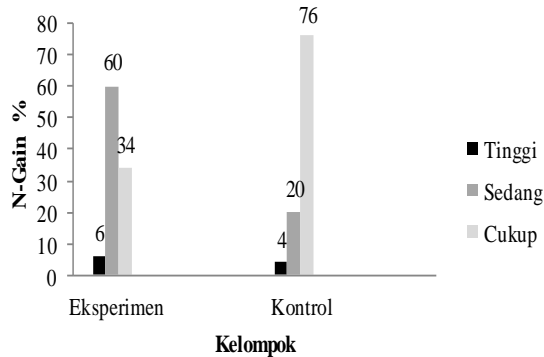
Gambar 3. Hasil observasi motivasi belajar

Hasil *pre* observasi atau sebelum dilakukan pembelajaran pada kelas kontrol dengan materi keberagaman bangsa Indonesia memperoleh skor rata-rata sebesar 58, kemudian meningkat menjadi 68 pada hasil *post* observasi atau setelah dilakukan pembelajaran dengan materi keberagaman bangsa Indonesia. Sementara itu, hasil *pre* observasi atau sebelum dilakukan pembelajaran dengan permainan tradisional pada kelas eksperimen dengan materi keberagaman bangsa Indonesia memperoleh skor rata-rata sebesar 58, kemudian meningkat menjadi 79

pada hasil *post* observasi atau setelah dilakukan pembelajaran berbasis permainan tradisional.

2. Uji N-Gain

Uji N-Gain guna mengetahui selisih peningkatan antara nilai pretest dan posttest di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji N-Gain dapat dilihat pada Gambar 4 sebagai berikut.



Gambar 4. N-Gain Motivasi Belajar

Berdasarkan Gambar 3, dapat dilihat persentase perolehan N-Gain motivasi belajar siswa. Di kelas kontrol, siswa tidak terdapat siswa yang berada pada kategori N-Gain tinggi atau persentasenya 4%, sedangkan di kelas eksperimen siswa yang mencapai kategori tinggi sebesar 6%. Siswa yang mencapai kategori sedang di kelas kontrol sebesar 20%, sedangkan di kelas eksperimen sebesar 60%. Siswa yang berada pada kategori N-Gain cukup di kelas kontrol sebesar 76%, sedangkan di kelas eksperimen sebesar 34%. Pada kelas kontrol, rata-rata N-Gain sebesar 0,24 dan berada pada kategori cukup, sedangkan pada kelas eksperimen rata-rata N-Gain sebesar 0,43 dan berada pada kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa perolehan motivasi belajar siswa di kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol.

3. Uji One Way ANOVA dan Post Hoc

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui perbedaan pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap kelompok siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, cukup, dan rendah menurut kategori motivasi belajar siswa.

Selanjutnya dilakukan uji *One way ANOVA* pada kelompok eksperimen, karena pada uji-uji sebelumnya kelompok eksperimen lebih besar peningkatannya dibandingkan dengan kelompok kontrol. Tabel 4 disajikan uji *one way ANOVA* kelompok eksperimen.

Tabel 4. Uji *One Way ANOVA*

Kelompok	Sig
Sangat Tinggi	0,00
Tinggi	
Cukup	
Rendah	

Berdasarkan hasil pada Tabel 4 dapat dilihat bahwa terdapat perbedaan peningkatan pada kelompok sangat tinggi, tinggi, cukup, dan rendah. Diperoleh nilai Sig sebesar $0,00 < 0,05$, maka H_0 ditolak.

Selanjutnya, perhitungan yang digunakan untuk melihat kelompok motivasi belajar manakah yang berbeda secara signifikan di kelas eksperimen maka menggunakan uji lanjutan yaitu *Post Hoc*. Tabel 5 disajikan hasil uji *Post Hoc*.

Tabel 5. Uji *Post Hoc*

Kelompok	Sig	Mean	
Sangat Tinggi	Tinggi	0.00	13,689*
	Cukup	0.00	22,333*
Tinggi	Sangat Tinggi	0.00	-13,689*
	Cukup	0.00	7,965*
Cukup	Sangat Tinggi	0.00	-22,333*
	Tinggi	0.00	-7,965*

Berdasarkan hasil pada Tabel 5, dapat dilihat bahwa kelompok sangat tinggi, tinggi, dan cukup sama-sama memiliki perbedaan signifikan. Hal ini dapat dilihat pada nilai Sig. < 0.05 . Selanjutnya dilihat nilai *Mean* yang terbesar, berdasarkan data terlihat bahwa *mean* kelompok sangat tinggi memiliki perbedaan yang paling signifikan dibandingkan dengan kelompok cukup dengan perolehan *mean* sebesar 22.33333.

Motivasi belajar siswa pada penelitian ini diamati sebelum dan setelah proses pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek) pada kelas eksperimen dan model ekspositori pada kelas kontrol.

Setelah dilakukannya proses pembelajaran berbasis permainan tradisional engklek pada kelas eksperimen skor rata-rata motivasi belajar menunjukkan 79 berkategori tinggi. Hal tersebut terjadi karena pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan banyak hal dan kegiatan yang menarik dan menyenangkan untuk anak sekolah dasar. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Susanti & Nurtania (2017: 127) bahwa permainan tradisional, lebih mendidik anak-anak untuk saling berinteraksi satu sama lainnya.

Sedangkan pada proses pembelajaran ekspositori di kelas kontrol skor rata-rata motivasi belajar menunjukkan

68 berkategori cukup. Pada pembelajaran ekspositori terdapat peningkatan akan tetapi tidak signifikan karena pembelajaran ekspositori masih bersifat diskusi sederhana. Sesuai dengan pernyataan Hardiyanto et al (2015: 252) bahwa pembelajaran ekspositori menekankan pada proses penyampaian materi secara verbal dari seorang guru kepada siswa dengan maksud agar siswa dapat menguasai materi pelajaran secara optimal.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa; terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa; dan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen, peningkatan yang paling signifikan berada pada kelompok sangat tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, I. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya. *Jurnal Dinamika Penelitian*, 16 (2), 279-285.
- Dhani, F. (2020). Penerapan Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Penelitian Olahraga dan Kesehatan*, 7 (3), 515-518.
- Gipit, A., Charles., A.M., Musa, R.M. (2017). The Effect of Traditional Games Intervention Programme in the Enhancement School-Age Children's Motor Skills: A Preliminary Study. *Internatoanal Jurnal: Movement, Health & Exercise*, 6 (2), 157-169.
- Hardiyanto., Susilawati., & Harjono. (2015). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah dan Ekspositori dengan Keterampilan Proses Sains terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VIII MTsN 1 Mataram Tahun Ajaran 2014/ 2015. *Jurnal Pendidikan Fisika dan Teknologi*, 1 (4), 249-256.
- Hidayat, D. (2013). Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat. *Jurnal Academica Fisip Untad*, 5 (2), 1057-1070.
- Rusnilawati., Muthmainnah, H.T., Mufti, F.N., Istiqomah., Ulima, E.T., & Hidayati., Y. M. (2018). Metode Permainan Tradisional Engklek Pada Pembelajaran Bangun Datar Menumbuhkembangkan Motivasi Belajar Siswa. *Proceeding of The 8th University Research Colloquium 2018*, pp. 189-195
- More, V.J., Amber, C., Chessin, D.A., Mott, M.S., & Elizabeth, M. (2014). Societal Issues in Social Studies and Science Education: Promoting Responsible Citizenship. *International Journal of Humanities and Social Science*, 4 (10), 69-73.
- Mulyani, S. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Langensari Publishing.
- Munawaro, H. (2017). Pengembangan Model Pembelajaran Dengan Permainan Tradisional Engklek Sebagai Sarana Stimulasi Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi*, 1 (2), 6-17.
- Rahmatin, R., & Siti, K. (2016). Pengembangan Media Permainan Kartu UMATH (Uno Mathematics) dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Pokok Operasi Bilangan Bulat. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*, 1 (5), 67-73.
- Sapriya. (2008). *Pendidikan IPS*. Bandung: Yasindo Multi Aspek.
- Sulastri. (2015). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran IPS di Kelas V SDN 2 Limbo Makmur Kecamatan Bumi Raya. *Jurnal Kreatif Tadulako Online*, 3 (1), 90-103.
- Sumitro, A. (2017). Penerapan Model Problem Based Learning Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar IPS. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 2 (9), 1188-1195.
- Susanti, S. & Nurtania, Y. (2017). Model Perilaku Komunikasi Komunitas Hong dalam Melestarikan Permainan dan Mainan Tradisional Sunda. *Jurnal Komunit*, 9 (2), 126-145.