

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL GOBAK SODOR UNTUK MENINGKATKAN
MOTIVASI SISWA DALAM PEMBELAJARAN PJOK DI SD MUHAMMADIYAH 01
SUKOREJO**

Riesta Ega Delavany

riestaega15@gmail.com

Universitas PGRI Semarang

ABSTRACT

Riesta Ega Delavany, "The Effect of Gobak Sodor Traditional Games on Increasing Student Motivation in PJOK Learning at Muhammadiyah 01 Sukorejo Elementary School.", Faculty of Social Sciences and Sports Education, University of PGRI Semarang 2022. This research was motivated by a lack of innovation in the implementation of PJOK learning at SD Muhammadiyah 01 Sukorejo so that students have low motivation to take part in PJOK learning. This study aims to determine the effect and effectiveness of the traditional gobak sodor game to increase student motivation in PJOK learning at SD Muhammadiyah 01 Sukorejo. Quantitative quasi-experimental research is the focus of this kind of study. A control group only pretest-posttest design was used for the research.

Keywords: Gobak Sodor Game, Traditional Game, Motivation and PJOK Learning

ABSTRAK

Riesta Ega Delavany, "Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor untuk Meningkatkan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo.", Fakultas Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial dan Keolahragaan Universitas PGRI Semarang 2022. Penelitian ini dilatarbelakangi kurangnya inovasi dalam pelaksanaan pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo sehingga siswa memiliki motivasi yang rendah untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh dan keefektifan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo.

Kata kunci: Permainan Gobak Sodor, Permainan Tradisional, Motivasi dan Pembelajaran PJOK.

PENDAHULUAN

Olahraga merupakan suatu kegiatan pelatihan jasmani yang memiliki tujuan untuk meningkatkan aktivitas gerak serta keterampilan gerak dasar dalam suatu cabang olahraga. Dalam kegiatan olahraga sendiri memiliki aspek sehat jasmani yang dimaksudkan dengan sehat secara dinamis yaitu keadaan sehat yang memiliki kemampuan gerak untuk melakukan aktivitas sehari-hari (Bangun, 2016). Aktivitas fisik maupun gerak akan selalu melekat pada kehidupan manusia untuk menjalani kehidupannya dalam sehari-hari. Melakukan olahraga ataupun bergerak sangat dibutuhkan oleh manusia untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan jasmani. Aktivitas fisik maupun gerak dalam berolahraga tidak hanya dibutuhkan oleh orang dewasa namun juga di kalangan anak-anak yang tentunya sangat dibutuhkan untuk membantu tumbuh kembang anak. Untuk memperoleh aktivitas fisik berupa gerak bagi anak-anak, pemerintah sudah menyediakan sarana berolahraga yang diimbangi dengan belajar melalui pendidikan olahraga atau *physical education*.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Permainan merupakan suatu aktivitas atau kegiatan individu maupun berkelompok yang dapat menyenangkan hati. Dalam permainan terdapat makna bermain yang merupakan sebuah dorongan dari dalam individu untuk melakukan kegiatan bergerak yang melibatkan aktivitas fisik (Saputra, Rifki & Hartati, Yuli, Christina, 2015)

Permainan tradisional didefinisikan sebagai bentuk permainan yang diberikan secara turun-temurun dari generasi satu ke generasi yang lain serta mengandung berbagai macam nilai-nilai baik, positif serta bernilai dalam permainan tersebut (Hidayat, 2013). Permainan tradisional dikenal oleh kalangan masyarakat sebagai aset atau warisan dari leluhur yang harus tetap dilestarikan di era modern saat ini. Permainan tradisional bukan hanya sekedar sebuah permainan sederhana yang digunakan untuk kesenangan, melainkan dalam permainan tradisional terdapat budaya yang melekat dengan kuat sehingga harus dilestarikan agar permainan tradisional tidak dilupakan (Yudiwinata & Handoyo, 2014).

Permainan tradisional gobak sodor merupakan sebuah permainan berkelompok dengan aturan permainan menghadang lawan agar tidak dapat lolos melewati garis yang dijaga oleh penjaga garis (Listyaningrum, 2018). Permainan gobak sodor terdiri dari tim penjaga dan tim penyerang. Tim penjaga memiliki tugas untuk menjaga setiap garis agar tidak dilewati oleh tim penyerang. Sedangkan tim penyerang memiliki tugas untuk melewati setiap garis yang dijaga oleh penjaga. Jika tim penyerang mampu melewati setiap garis tanpa

tersentuh oleh tim penjaga hingga garis finish maka tim penyerang menjadi pemenang permainan gobak sodor. Di setiap daerah mungkin memiliki peraturan yang berbeda-beda namun aturan yang paling sama yaitu jika salah satu penjaga garis berhasil menyentuh tim penyerang yang sedang berusaha melewati garis maka, pemain tersebut gugur dalam permainan.

Motivasi adalah suatu perubahan dari energi dalam individu seseorang yang ditandai dengan mendorong individu tersebut atau orang lain untuk mencapai suatu tujuan (Maryam, 2016). Dorongan tersebut disebabkan adanya keinginan atau kebutuhan untuk mencapai prestasi. Dengan demikian, dapat melibatkan suatu individu untuk berjuang dan mempromosikan hasil belajar yang tinggi. Motivasi sendiri diperlukan agar peserta didik memiliki keinginan untuk bergerak atau berolahraga dan mencoba hal baru pada saat pembelajaran PJOK agar tidak merasa bosan dan jenuh dengan sistem pembelajaran yang monoton.

Menurut Wina Sanjaya dalam (Emda, 2018), mengemukakan bahwa motivasi memiliki dua fungsi dalam proses pembelajaran: 1). Mampu mendorong siswa untuk melakukan segala aktivitas. Jiwa semangat yang dimiliki seseorang ditentukan oleh sebuah motivasi yang didapatkan. Semakin besar motivasi yang diberikan maka akan menambah rasa semangat siswa untuk mencapai tujuan. Siswa memiliki semangat menyelesaikan tugas yang diberikan dan akan mendapatkan nilai yang memuaskan dengan sebuah motivasi yang diberikan. 2). Motivasi sebagai pengarah seorang individu untuk mencapai tujuan.

Pendidikan merupakan proses dalam pengembangan kemampuan dan sikap seorang individu yang memiliki beberapa aspek seperti mental, pengetahuan atau intelektual dan tentang spiritual (Bangun, 2016). Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pendidikan. Dalam pendidikan tidak hanya dibutuhkan keaktifan dalam berpikir namun juga membutuhkan aktivitas gerak yang mampu meningkatkan kebugaran jasmani seorang siswa.

Berdasarkan observasi di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo peneliti menemukan masalah bahwa kegiatan pembelajaran PJOK dilakukan tanpa menggunakan inovasi dan cenderung membosankan, sehingga terlihat beberapa siswa malas untuk mengikuti pembelajaran PJOK sehingga minat dalam beraktivitas gerak rendah. Maka dari itu peneliti memilih permainan tradisional gobak sodor sebagai inovasi baru agar peserta didik di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo termotivasi untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Karena selain

permainan gobak sodor yang sederhana dan tidak memiliki peraturan yang banyak, juga dapat mengenalkan kepada peserta didik mengenai permainan tradisional selain itu juga dapat melatih sportivitas, kerja sama, jujur dan disiplin.

Berdasarkan hasil uraian latar belakang, peneliti ingin mengetahui apakah permainan tradisional gobak sodor dapat meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 1 Sukorejo.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen semu dengan pendekatan kuantitatif. Menurut Maksum dalam (Saputra, Rifki & Hartati, Yuli, Christina, 2015), desain penelitian eksperimen adalah penelitian yang secara ketat ditujukan untuk menentukan hubungan sebab akibat antar variabel. *Desain pretest-posttest only control design group* digunakan secara eksklusif sebagai desain penelitian, yaitu satu tes sebelum treatment dan satu tes setelah treatment.

Populasi dan Sampel

Populasi adalah jumlah seluruh kelompok atau obyek yang dimaksudkan untuk dipelajari dan kemudian digeneralisasi. Maksum dalam (Saputra, Rifki & Hartati, Yuli, Christina, 2015) mengatakan bahwa generalisasi merupakan sebuah metode untuk menarik kesimpulan mengenai jumlah orang atau hal yang lebih besar berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan dari obyek yang lebih sedikit. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Muhammadiyah 01 Sukorejo. Sampel yang akan digunakan sebagai kelompok eksperimen adalah Kelas V Isa berjumlah 26 siswa dan Kelas V Yunus yang berjumlah 26 siswa sebagai kelompok kontrol. Jadi sampel yang digunakan adalah 2 kelas dengan jumlah keseluruhan 52 siswa.

Teknik dan Instrument Pengumpulan Data

Teknik dan instrument pengumpulan data adalah alat yang digunakan untuk membantu peneliti dalam proses mengumpulkan data penelitian. Dalam prosesnya instrument pengumpulan data memiliki berbagai cara yang dapat digunakan. Peneliti menggunakan angket kuesioner yang akan dibagikan saat melakukan *pre-test* sebelum dilakukannya perlakuan dan *post-test* setelah diberikan sebuah perlakuan untuk mendapatkan kesimpulan.

Angket atau kuesioner merupakan sebuah lembar formulir berisi beberapa pertanyaan tertulis yang akan disebarakan kepada subyek penelitian sebagai responden mengenai hasil dari pelaksanaan penelitian untuk mendapatkan sebuah jawaban yang kemudian dikumpulkan menjadi data.

Teknik Analisi Data

Teknik yang digunakan peneliti untuk menganalisis data pada penelitian ini menggunakan teknik statistik deskriptif dengan cara menghitung presentase dan frekuensi yang sudah disajikan dalam bentuk tabel dan menggunakan uji-t dengan bantuan hitung SPSS. Setelah data telah memenuhi syarat untuk dianalisis maka langkah selanjutnya adalah menganalisis data tersebut menggunakan uji hipotesis. Maka hasil t_{hitung} dikonsultasikan dengan t_{tabel} , pada taraf signifikansi 5%. Apabila hasil t_{hitung} lebih besar dari hasil t_{tabel} maka terdapat perbedaan yang signifikan tentang motivasi belajar PJOK pada kelas eksperimen dan kelas kontrol, dengan demikian dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) di tolak dan hipotesis kerja diterima (H_a) (Sujarweni, 2015).

HASIL PENELITIAN

Peneliti akan memaparkan hasil dari penelitian mengenai pengaruh dari permainan tradisional gobak sodor terhadap motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran PJOK pada kelas eksperimen dan kontrol yang diperoleh melalui pemberian angket *pre-test* dan *post-test* kepada 52 responden.

Tabel 1 Statistik Data Penelitian

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pretest Eksperimen	26	62	83	73,96	6,109
Posttest Eksperimen	26	72	98	84,42	7,420
Pretest Kontrol	26	57	81	69,46	6,550
Posttest Kontrol	26	72	88	79,81	4,570

Valid N (listwise)	26				
--------------------	----	--	--	--	--

Berdasarkan tabel 1 diperoleh bahwa hasil dari nilai rata-rata (*mean*) data *pre-test* Kelas Eksperimen adalah 73,96 dengan nilai minimum 62 nilai maksimum 83 dengan *std.Deviation* (simpang baku) sebesar 6,109. Sedangkan nilai rata-rata (*mean*) data *post-test* Kelas Eksperimen adalah 84,42 dengan nilai minimum 72, nilai maksimum 98 dengan *std.deviation* (simpang baku) sebesar 7,420. Untuk kelas kontrol diperoleh rata-rata *mean*) data *pre-test* kontrol adalah 69,46 dengan nilai minimum 57 nilai maksimum 81 dengan *std.Deviation* (simpang baku) sebesar 6,550. Sedangkan rata-rata (*mean*) data *post-test* Eksperimen adalah 79,81 dengan nilai minimum 72, nilai maksimum 88 dengan *std.deviation* (simpang baku) sebesar 4,570.

Dalam penelitian ini, test digunakan sebagai uji hipotesis apapun yang telah diajaukan. Dengan menggunakan uji-t (*paired sample t test*) pada tingkat yang signifikan dari 5% sebuah tes hipotesis dilakukan agar dapat menentukan apakah suatu pengajuan hipotesis tersebut diterima atau ditolak. Berikut tabel hasil dari tes hipotesis:

Tabel 2. Hasil Uji Hipotesis

	t	Df	Sig. (2-tailed)
Kelas Eksperimen – Kelas Kontrol	2.701	50	.009

Berdasarkan analisis data tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} (2,701) > t_{tabel} (1,675)$, dan nilai Sig. (2-tailed) $p (0,009) < dari (0,05)$, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dengan demikian diartikan “Ada pengaruh dan keefektifan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo”.

Tabel 3 Hasil Presentase Peningkatan Motivasi Siswa

Variabel		Nilai total	Nilai total(%)	Peningkatan(%)
Kelas Eksperimen	<i>Pretest</i>	1923	48,75%	6,12%
	<i>Posttest</i>	2195	54,87%	
Variabel		Nilai total	Nilai total(%)	Peningkatan(%)
Kelas Kontrol	<i>Pretest</i>	1806	45,15%	6,72%
	<i>Posttest</i>	2075	51,87%	

Dari tabel dan gambar di atas diperoleh *presentase* peningkatan hasil motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor pada kelas eksperimen sebesar 6,12% Dengan hasil *pretest* 1923 dan hasil *posttest* 2195. Pada kelas kontrol diperoleh peningkatan sebesar 6,72% Dengan hasil *pretest* 1806 dan hasil *posttest* 2075.

PEMBAHASAN

Dalam penelitian diharapkan dapat mengetahui pengaruh dan keefetifan dari permainan gobak untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo. Subyek yang di ambil oleh peneliti untuk menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yaitu kelas V Isa dan kelas V Yunus SD Muhammadiyah 01 Sukorejo berjumlah 52 siswa sebagai responden yang masing-masing berjumlah 26 siswa. Pengambilan data *pretest* dan *posttest* menggunakan kuesioner/angket mengenai permainan tradisional gobak sodor. Jumlah item pertanyaan sebanyak 25 soal. Peneliti melakukan pengamatan sebelum melakukan penelitian, hal tersebut dilakukan untuk mengetahui situasi terkait penelitian yang akan diterapkan, setelah melakukan pengamatan peneliti memperoleh identifikasi masalah yaitu siswa memiliki minat yang kurang dalam mengikuti pelaksanaan

pembelajaran PJOK di sekolah dan masih memiliki tingkat motivasi yang rendah untuk mengikuti pembelajaran PJOK. Dalam pembahasan ini, peneliti akan menjelaskan:

1. Berdasarkan analisis data, peneliti mengadakan tes dengan hasil tes pretest dan posttest, dari data tersebut diperoleh nilai $t_{hitung} (2,701) > t_{tabel} (1,675)$, dan nilai Sig. (2-tailed) $p (0,009) < \alpha (0,05)$, hasil tersebut menunjukkan bahwa nilai t_{hitung} lebih besar daripada t_{tabel} . Dengan demikian terdapat kesimpulan bahwa ada pengaruh dari permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo.
2. Selain itu dari penelitian tersebut terdapat peningkatan hasil motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK sebelum dan setelah diberikan permainan tradisional gobak sodor pada kelas eksperimen sebesar 6,12% , dengan hasil *pretest* diperoleh 1923 dan hasil *posttest* diperoleh 2195. Pada kelas kontrol terdapat peningkatan sebesar 6,72% , dengan hasil *pretest* sebesar 1806 dan hasil *posttest* sebesar 2075. Maka, dapat disimpulkan dari peningkatan tersebut bahwa permainan tradisional gobak sodor efektif untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo.

Kelemahan dalam penelitian ini adalah cara bermain gobak sodor yang membutuhkan tenaga lebih banyak untuk berlari dengan cepat, sehingga dapat membuat siswa merasa lelah saat selesai bermain permainan gobak sodor.

SIMPULAN

Dari pembahasan dan hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, artinya terdapat pengaruh permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo. Dan juga H_0 dan H_a diterima yang artinya ada keefektifan menggunakan permainan tradisional gobak sodor untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran PJOK di SD Muhammadiyah 01 Sukorejo.

DAFTAR PUSTAKA

- Bangun, S. Y. (2016). Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Lembaga Pendidikan di Indonesia. *Publikasi Pendidikan*, 6(3). <https://doi.org/10.26858/publikan.v6i3.2270>
- Emda, A. (2018). Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 5(2), 172. <https://doi.org/10.22373/lj.v5i2.2838>

- Hidayat, D. (2013). Permainan tradisional dan kearifan lokal kampung dukuh garut selatan jawa barat. *Academica*, 05(02), 1057–1070.
- Listyaningrum, D. (2018). Pengaruh Permainan tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun. *Gulawentah: Jurnal Studi Sosial*, 3(2), 108. <https://doi.org/10.25273/gulawentah.v3i2.3463>
- Maryam, M. (2016). Pengaruh Motivasi dalam Pembelajaran. *Lantanida Journal*, 4(2), 88–97.
<https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/lantanida/article/download/1881/1402%0Ahttps://media.neliti.com/media/publications/287678-pengaruh-motivasi-dalam-pembelajaran-dc0dd462.pdf>
- Saputra, Rifki, K., & Hartati, Yuli, Christina, S. (2015). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pemanasan Terhadap Efektivitas Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03(2), 288–292.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.