

Analisis Motivasi Siswa terhadap Pembelajaran Olahraga Permainan Tradisional Bakiak

Muhammad Muchlis^{1✉}, Nurhidayat²

^{1,2}Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstract

Clogs are a traditional game in West Sumatra. Here are some of the benefits of traditional clog games, including training limb coordination. This game is also good for training limb coordination, because when children play clogs, the body and legs move simultaneously, and it train patience. The purpose of this study was to analyze how high the level of student motivation towards learning traditional clog sports at SDN 1 Kuncen in 2024. The type of research used in this research is quantitative. This research was conducted using data in the form of numbers and presented using words and language. Furthermore, researchers conducted a quantitative study in the form of a questionnaire. The results of this study can be concluded that the level of motivation of SD N 1 Kuncen students in 2024 towards traditional clog games is in the medium category, with an average score of 79. So that the results of the study reject the hypothesis in this study, which states that "student motivation at SD N 1 Kuncen towards traditional clog games is in the low category". The results also state that the level of motivation of SD N 1 Kuncen students towards traditional clog games, when viewed from intrinsic and extrinsic factors, is also in the medium category.

Keywords: Clogs; Motivation; Games; Tradition

✉ Corresponding author: Muhammad Muchlis
Email Address : a810200075@student.ums.ac.id

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi di zaman sekarang membuat permainan tradisional jadi kurang dikenalkan kepada anak, anak lebih tertarik menggunakan permainan modern dibandingkan permainan tradisional. Padahal permainan tradisional memberikan manfaat dalam mengembangkan kemampuan sosial anak. Permainan tradisional memiliki keuntungan atau manfaat yang baik bagi perkembangan anak. Manfaat dari permainan tradisional dapat meningkatkan kecerdasan anak seperti kecerdasan linguistik (berbahasa); kecerdasan logika matematika (menghitung); kecerdasan visual- spasial (ruang); kecerdasan musikal (musik/ irama); kecerdasan kinestetika (fisik baik motorik kasar dan halus), kecerdasan natural (keindahan alam); kecerdasan intrapersonal (hubungan antar manusia); kecerdasan intrapersonal (memahami diri sendiri); kecerdasan spritual (mengetahui dan mencintai ciptaan Tuhan) (Saputra & Ekawati, 2017) Selain itu permainan tradisional dapat membangun kemampuan anak untuk mandiri, disiplin, belajar berdialog dengan teman, mulai belajar berhitung, serta mau mengemukakan pendapatnya sendiri. Permainan tradisional juga dapat menumbuhkan nilai- nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, dan integritas. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, jika dimasukkan dalam pembelajaran selama proses belajar mengajar maka akan dapat mengembangkan kemampuan peserta didik.

Seperti hasil penelitian oleh Yudiwinata & Handoyo yang menunjukkan bahwa anak-anak yang memainkan permainan tradisional berkembang kemampuannya berkembang dengan baik, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya (Yudiwinata & Handoyo, 2014)

Sesuai dengan tujuan dari Undang-Undang Nomor 05 tahun 2017 tentang pemajuan kebudayaan yang berbunyi “Pemerintah Pusat dan/atau Pemerintah 5 Daerah melakukan pengarusutamaan Kebudayaan melalui pendidikan untuk mencapai tujuan Pemajuan Kebudayaan” (RI, 2017). Seperti yang sudah dijabarkan bahwa permainan tradisional merupakan bagian dari kebudayaan sehingga permainan tradisional harus diikuti sertakan dalam pembelajaran agar permainan tradisional tidak hilang. Permainan tradisional sebagai satu diantara unsur kebudayaan bangsa yang banyak tersebar di berbagai penjuru Nusantara, namun dewasa ini keberadaannya sudah berangsur-angsur mengalami kepunahan. Terutama mereka yang tinggal dipertanian, bahkan beberapa diantaranya sudah tak dapat dikenali lagi oleh masyarakat dimana permainan tersebut berada jauh dari jangkauan permainan modern yang lebih menggunakan alat-alat canggih. Permainan tradisional juga memiliki banyak pengaruh yang positif bagi anak-anak. Anak-anak dapat berkompetisi, belajar, sekaligus bersenang-senang. Hal ini tentu sangat berguna bagi perkembangan anak, yang pada usianya sangat memerlukan kegiatan yang positif namun tetap menyenangkan bagi mereka. Permainan tradisional jelas memberikan banyak manfaat yang baik pada diri anak. Seperti hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Anggono dan Nurhidayat (2024) yang menyatakan bahwa latihan permainan tradisional dapat meningkatkan kebugaran jasmani pada kelompok eksperimen. Nilai-nilai yang bersifat psikologis maupun sosial menjadi nilai yang dominan dalam merubah kepribadian anak melalui bermain permainan tradisional. Permainan tradisional sebagian besar dimainkan secara berkelompok, sehingga secara tidak langsung dapat melatih anak agar dapat bersosialisasi dengan anak-anak lainnya.

Permainan tradisional dapat dijaga dengan mengintegrasikannya dalam pembelajaran. Penggunaan metode bermain sangat cocok digunakan dalam proses pembelajaran siswa Sekolah Dasar yang rata-rata masih suka dalam bermain-main (Prabowo dkk, 2022). Salah satu permainan tradisional adalah Bakiak. Bakiak adalah permainan tradisional di Sumatera Barat, permainan ini menggunakan sejenis sandal yang telapaknya terbuat dari kayu dan pengikat kaki yang terbuat dari ban yang dipaku pada kedua sisinya. Macam-macam bakiak yakni ada bakiak 2 anak, bakiak 3 anak, bakiak 4 anak dan bakiak dewasa. Permainan ini sering dimainkan pada saat Hari Kemerdekaan RI pada tanggal 17 Agustus, banyak dari kalangan anak-anak, remaja, bahkan orang dewasa ikut serta memeriahkan lomba berjalan menggunakan bakiak. Berikut ini beberapa manfaat permainan tradisional bakiak diantaranya: melatih koordinasi anggota tubuh. Permainan ini juga bagus untuk melatih koordinasi anggota tubuh, karena pada saat anak memainkan bakiak gerakan tubuh dan kaki bergerak secara bersamaan dan melatih kesabaran. Bermain bakiak sangat membutuhkan tenaga dan kesabaran yang tinggi karena membutuhkan konsentrasi dan keseimbangan untuk melangkah supaya tidak terjatuh serta melatih kerjasama. Permainan bakiak ini bisa melatih anak untuk bekerjasama dengan teman

bermainnya, ketika mereka bermain akan menyeimbangkan gerakan kaki antar kelompok.

Alasan peneliti melakukan penelitian di SD N 1 Kuncen karena adanya permasalahan mengenai motivasi dan juga hasil belajar siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan bakiak yang dihadapi oleh guru. Penulis mengidentifikasi masalah yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) Kurangnya jam pertemuan guru dalam mengajar pembelajaran permainan tradisional. 2) Belum diketahuinya seberapa tinggi motivasi siswa SD Negeri 1 Kuncen dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional. Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Bagaimana analisis motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bakiak pada siswa SDN 1 Kuncen tahun 2024?”. Sedangkan tujuan dari penelitian ini adalah yaitu menganalisis seberapa tinggi tingkat motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bakiak pada siswa SDN 1 Kuncen tahun 2024.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Marzoan & Hamidi, 2017), Mahasiswa STKIP Hamzar Lombok Utara dengan judul “Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa Hambatannya sejauh ini hampir semua sekolah belum pernah melaksanakan permainan tradisional kepada peserta didik melalui kegiatan ekstrakurikuler pramuka Hal itu terjadi karena sebagian guru masih beranggapan bahwa permainan tradisional tidak perlu diprogramkan karena sudah dilakukan atas inisiatif sendiri oleh siswa di lingkungan tempat tinggalnya Sementara disatu sisi sebagian siswa ada yang di wawancarai mengaku tidak pernah memainkan permainan tradisional seperti bentengan dan selodor Sebab itu akan diprogramkan permainan tradisional melalui kegiatan ekstrakurikuler bahwa dengan ini banyak manfaat bagi anak seperti mengasah kemampuan otak kemampuan membuat strategi sikap mudah bersosialisasi dan hiburan bagi anak hal ini juga sekaligus berfungsi proses pelestarian budaya.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Qoyyimah et al., 2016), Mahasiswi Teknologi Pendidikan di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja, Indonesia dengan judul “Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Emosional Anak Kelompok A di RA. Baitul Muta’alim. Hambatannya yaitu pada saat diberikan tugas kelompok anak masih terlihat menyendiri, anak kurang beraktivitas dengan temannya saat guru mengajak bermain, anak masih kurang berinteraksi dengan teman lainnya. Untuk itu salah satu cara yang dapat digunakan guru sebagai strategi untuk mengatasi permasalahan anak adalah menciptakan kegiatan bermain yang dapat mengembangkan sosial anak.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Nurhayati, 2012), Mahasiswi STKIP Siliwangi Bandung dengan judul “Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini”. Hambatannya kondisi lingkungan bermain bagi anak yang sudah berbeda, menjadikan permainan tradisional jarang dimainkan oleh anak-anak sekarang, mereka lebih mengenal jenis permainan yang bersifat elektronik dan digital. Jenis permainan tradisional seolah-olah tersingkirkan dari lingkungan anak-anak yang tergerus oleh permainan modern seperti PlayStation (PS) dan jenis permainan canggih lainnya.

Penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh (Juwairiah, 2016), Mahasiswi STKIP Bina Bangsa Meulaboh dengan judul “Meun Galah: Permainan

Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini Hambatannya perkembangan teknologi telah menggeser permainan tradisional lainnya permainan tradisional tidak lagi digemari oleh anak Banyak anak yang tidak mengenal permainan tradisional daerah tempat tinggalnya Pada saat ini permainan tradisional sudah merosot bahkan hampir punah serta menjadi kegiatan yang jarang dijumpai dimasa sekarang anak cenderung lebih dekat bersahabat dengan komputer ataupun internet sehingga anak lebih mudah mengenal budaya luar dibandingkan budaya bangsanya sendiri bahkan mungkin nilai-nilai budaya luar bertentangan dan tidak sesuai dengan nilai-nilai luhur budaya Indonesia Permainan tradisional membuat anak menjadi kuat secara fisik maupun mental, sosial dan emosi, tak mudah menyerah, bereksplorasi, bereksperimen dan menumbuhkan jiwa kepemimpinan.

Berdasarkan dari penelitian terdahulu maka dapat disimpulkan bahwa terdapat hipotesis sebagai berikut: motivasi siswa di SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak termasuk dalam kategori “rendah”.

METODE

Penelitian dilaksanakan di halaman SD N 1 Kuncen , Ceper, Klaten. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 Mei – 31 Mei 2024, penelitian ini dilakukan 3 hari dengan mengamati antar siswa saat bermain permainan tradisional bakiak.

Penelitian ini menggunakan desain penelitian kuantitatif. Penelitian ini diteliti menggunakan data berupa angka dan disajikan menggunakan kata-kata dan bahasa. Selanjutnya peneliti melakukan pengumpulan kuantitatif berupa angket. Setelah data terkumpul, peneliti melakukan penarikan kesimpulan.

Penelitian dengan menggunakan pendekatan kuantitatif merupakan peneliti sebagai instrumen utama dalam proses pengumpulan data penelitian sebab peneliti mengadakan penelitian secara langsung ke lapangan untuk melakukan interaksi, menyebar kuesioner, dan wawancara kepada informen melakukan pengamatan (observasi) situasi dan kondisi sekolah dan menggali data melalui dokumen sekolah. Teknik pengumpulan data yang digunakan sebagai berikut:

1. Kuesioner

Menurut Sugiyono (2019) angket atau kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Tipe angket yang digunakan adalah angket tertutup, yaitu pertanyaan/ pernyataan yang mengharapkan jawaban singkat atau mengharapkan responden untuk memilih salah satu alternatif jawaban dari setiap pertanyaan/ pernyataan yang telah tersedia. Responden hanya tinggal memberikan tanda pada salah satu jawaban yang dianggap benar. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yaitu daftar pernyataan yang disusun secara tertulis yang bertujuan untuk memperoleh data berupa jawaban-jawaban para responden. Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Skala likert yang digunakan dalam penelitian ini yaitu minimum skor 1 dan maksimum skor

4, dikarenakan akan diketahui secara pasti jawaban responden, apakah cenderung kepada jawaban yang sesuai maupun yang tidak sesuai.

2. Observasi (Pengamatan)

Observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan cara penilikan langsung atau pengamatan langsung sesuatu yang hendak di teliti. Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung kepada objek penelitian. Oleh karena itu sudah jelas disimpulkan bahwa observasi adalah pengumpulan data dalam proses pengamatan terhadap objek penelitian dimana hasil itu kemudian dicatat dalam bentuk berupa kata-kata dan juga untuk bertukar informasi dengan cara berdialog atau tanya jawab berupa pertanyaan-pertanyaan untuk mendapatkan data dari responden dan hasilnya dicatat untuk dijadikan sebagai informasi penting dalam penelitian.

3. Wawancara

Wawancara merupakan sebagai suatu cara pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh informasi langsung dari sumbernya dan lebih mendalam pada responden yang jumlah sedikit. Menurut (Burhan Bungin, 2001) wawancara adalah proses percakapan dengan maksud untuk mengonstruksi mengenai orang, kejadian, kegiatan, organisasi, motivasi, perasaan, dan sebagainya yang dilakukan dua pihak yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan pertanyaan dengan orang yang diwawancarai (interviewee). "Jadi wawancara merupakan satu cara mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang berkaitan yang berkaitan dengan penelitian. Teknik wawancara merupakan pendukung dalam pengumpulan data dan informasi dalam penelitian. Adapaun jenis wawancara yang akan digunakan peneliti yaitu interview bebas berstruktur yaitu kombinasi antara interview bebas dan interview berstruktur.

4. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu salah satu cara mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen yang sangat berkaitan dengan penelitian Metode dokumentasi yaitu alat pengumpulan data yang digunakan untuk mencari mengenal hal-hal atau variable yang berupa catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang diteliti sebagainya. Dengan demikian bahwa dokumentasi yaitu alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dengan menggunakan catatan atau arsip yang berhubungan dengan yang akan diteliti. Teknik ini akan menggali data tentang visi misi program kerja di SD N 1 Kuncen, grafik tersebut berupa histrogram tentang jumlah anak didik sarana prasarana data guru, dan foto- foto.

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2019) tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Sebelum uji coba, peneliti melakukan validasi ahli/expert judgment. Untuk mengetahui apakah instrumen baik atau tidak, dilakukan langkah-langkah sebagai berikut:

5. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2019) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Pengujian validitas terhadap kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan teknik korelasi product moment. Hasil penelitian validitas selanjutnya dibandingkan dengan tabel koefisien korelasi. Bila $r_{hitung} > r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut dinyatakan valid. Bila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka pernyataan tersebut dinyatakan tidak valid.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Angket

Item	r_{hitung}	r_{tabel}	keputusan
item1	0,630	0,433	Valid
item2	0,956		Valid
item3	0,655		Valid
item4	0,880		Valid
item5	0,690		Valid
item6	0,966		Valid
item7	0,808		Valid
item8	0,823		Valid
item9	0,921		Valid
item10	0,698		Valid
item11	0,901		Valid
item12	0,829		Valid
item13	0,794		Valid
item14	0,899		Valid
item15	0,579		Valid
item16	0,908		Valid
item17	0,797		Valid
item18	0,851		Valid
item19	0,746		Valid
item20	0,607		Valid
item21	0,631		Valid
item22	0,621		Valid
item23	0,759		Valid

Tabel di atas enunjukkan bahwa validitas instrumen seluruh item pernyataan dapat diperoleh $r_{hitung} > r_{tabel}$ sebesar 0,433, ini berarti seluruh pernyataan dalam angket dinyatakan valid.

6. Uji Reliabilitas

Arikunto (2019) mengemukakan bahwa reliabilitas menunjuk pada suatu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Program SPSS akan memberikan fasilitas untuk mengukur reliabilitas dengan uji statistik

cronbach alpha (α). Suatu konstruk atau variabel dikatakan reliabel jika memberikan nilai Cronbach Alpha > 0,60.

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Angket

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.971	23

Dari hasil tersebut menunjukkan koefisien reliabilitas (Cronbach Alpha) adalah reliabel, artinya untuk semua pernyataan dapat diandalkan atau reliabel karena melebihi ambang batas lebih besar dari 0,60.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif. Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase (Sugiyono, 2019). Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan Mean dan Standar Deviasi. Menurut Azwar (2016) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel berikut:

Tabel 3. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan:

M : nilai rata-rata (mean)

X : skor

SD : standar deviasi

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang seberapa tinggi motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 23 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik. Hasil analisis data penelitian motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak dipaparkan sebagai berikut:

Tabel 4. Deskriptif Statistik Motivasi Siswa SD N 1 Kuncen terhadap Permainan Tradisional Bakiak

Statistik	
N	30
Mean	79
Median	79
Mode	78
Std, Deviation	3,24
Minimum	74
Maximum	87

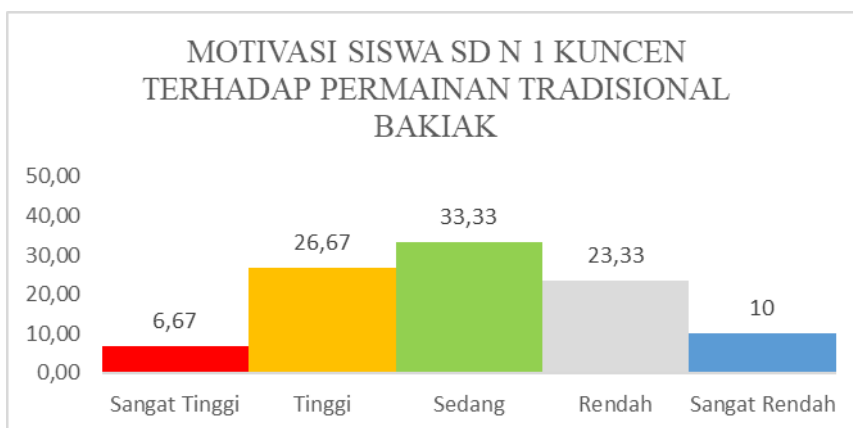
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak didapat skor terendah (minimum) 74,00, skor tertinggi (maksimum) 87,00, rerata (mean) 79, nilai tengah (median) 79,00, nilai yang sering muncul (mode) 78,00, dan standar deviasi (SD) 3,24.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa SD N 1 Kuncen terhadap Permainan Tradisional Bakiak

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$83,85 < X$	Sangat Tinggi	2	6,67
2	$80,61 < X \leq 83,85$	Tinggi	8	26,67
3	$77,38 < X \leq 80,61$	Sedang	10	33,33
4	$74,14 < X \leq 77,38$	Rendah	7	23,33
5	$X \leq 74,14$	Sangat Rendah	3	10,00
	Jumlah		30	100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 5 di atas motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 3. Diagram Batang motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 3 di atas menunjukkan bahwa motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10% (3 siswa), “rendah” sebesar 23,33% (7 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (10 siswa), “tinggi” sebesar 26,67% (8 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6,67% (2 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 79, motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak dalam kategori “sedang”.

Deskripsi hasil tingkat motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik.

Tabel 6. Deskriptif Statistik Motivasi Siswa SD N 1 Kuncen Terhadap Permainan Tradisional Bakiak Berdasarkan Faktor Intrinsik

Statistik	
N	30
Mean	58,46
Median	59
Mode	60
Std, Deviation	2,25
Minimum	55
Maximum	63

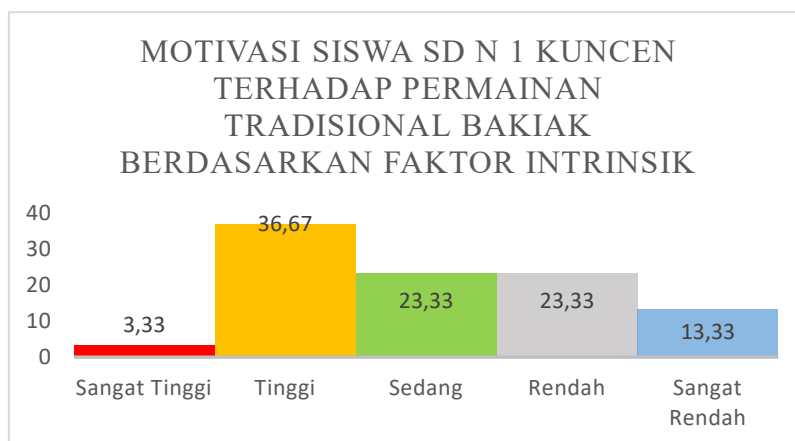
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik didapat skor terendah (minimum) 55, skor tertinggi (maksimum) 63, rerata (mean) 58,46, nilai tengah (median) 59,00, nilai yang sering muncul (mode) 60,00, dan standar deviasi (SD) 2,25.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Distribusi Frekuensi Motivasi Siswa SD N 1 Kuncen Terhadap Permainan Tradisional Bakiak Berdasarkan Faktor Intrinsik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$61,84 < X$	Sangat Tinggi	1	3,33
2	$59,59 < X \leq 61,84$	Tinggi	11	36,67
3	$57,33 < X \leq 59,59$	Sedang	7	23,33
4	$55,08 < X \leq 57,33$	Rendah	7	23,33
5	$X \leq 55,08$	Sangat Rendah	4	13,33
Jumlah			30	100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 7 di atas motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4. Diagram Batang Motivasi Siswa SD N 1 Kuncen terhadap Permainan Tradisional Bakiak Berdasarkan Faktor Intrinsik

Berdasarkan tabel 7 dan gambar 4 di atas menunjukkan bahwa motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,33% (4 siswa), “rendah” sebesar 23,33% (7 siswa), “sedang” sebesar 23,33% (7 siswa), “tinggi” sebesar 36,67% (11 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 3,33% (1 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 58,47, motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik dalam kategori “sedang”.

Deskripsi hasil tingkat motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik.

Tabel 8. Deskriptif statistik motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik

Statistik	
N	30
Mean	20,53
Median	20,50

Mode	21
Std, Deviation	1,52
Minimum	18
Maximum	24

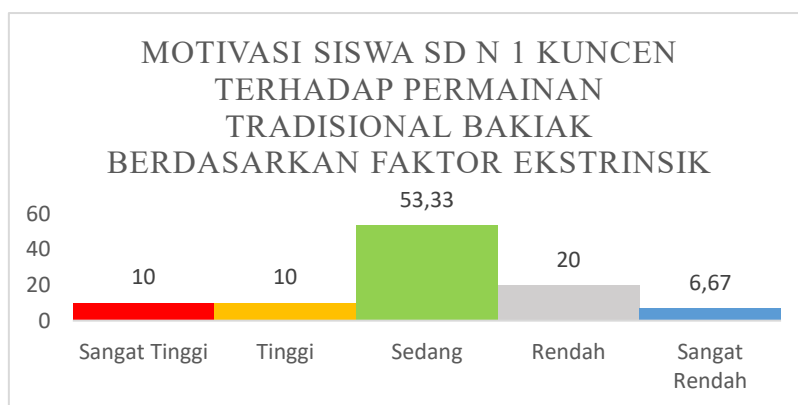
Berdasarkan tabel di atas, diperoleh bahwa distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik didapat skor terendah (minimum) 18, skor tertinggi (maksimum) 24, rerata (mean) 20,53, nilai tengah (median) 20,5, nilai yang sering muncul (mode) 21, dan standar deviasi (SD) 1,52.

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik disajikan pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Distribusi frekuensi motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	22,82 < X	Sangat Tinggi	3	10,00
2	21,29 < X ≤ 22,82	Tinggi	3	10,00
3	19,77 < X ≤ 21,29	Sedang	16	53,33
4	18,24 < X ≤ 19,77	Rendah	6	20,00
5	X ≤ 18,24	Sangat Rendah	2	6,67
Jumlah			30	100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel 9 di atas motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik dapat disajikan pada gambar berikut:



Gambar 5. Diagram Batang Motivasi Siswa SD N 1 Kuncen terhadap Permainan Tradisional Bakiak Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

Berdasarkan tabel 9 dan gambar 5 di atas menunjukkan bahwa motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,67% (2 siswa), “rendah” sebesar 20% (6 siswa), “sedang” sebesar 53,33% (16 siswa), “tinggi”

sebesar 10% (3 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 10% (3 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 20,53, motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik dalam kategori “sedang”.

Pembahasan

Berdasarkan deskripsi hasil penelitian yang dilakukan, tingkat motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berada pada kategori sedang. Sehingga hasil penelitian menolak hipotesis pada penelitian ini yang menyatakan bahwa “motivasi siswa di SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak termasuk dalam kategori rendah”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa frekuensi terbanyak motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak pada kategori sedang sebanyak 10 orang atau 33,33%, kemudian disusul berkategori tinggi 8 orang atau 26,67%, rendah 7 orang atau 23,33%, sangat rendah 3 orang atau 10%, dan sangat tinggi 2 orang atau 6,67%. Motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak masuk dalam kategori sedang, dikarenakan pengaruh dari faktor intrinsik: perhatian, minat, bakat, yaitu dari dalam diri siswa itu sendiri dan dari faktor ekstrinsik metode mengajar, alat pelajaran, kondisi lingkungan, yaitu faktor dari luar.

Berdasarkan hasil tingkat motivasi siswa dilihat dari faktor intrinsik dan ekstrinsik dapat dijelaskan bahwa motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak pada faktor instinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori tinggi sebanyak 11 orang atau 36,67%. Sedangkan motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak pada faktor ekstrinsik adalah sedang dengan pertimbangan frekuensi terbanyak berada pada kategori sedang sebanyak 16 orang atau 53,33%. Dua komponen yang mengkonstrak motivasi tersebut harus saling mendukung dan tidak dapat berfungsi secara mandiri. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak adalah dalam kategori sedang, sehingga guru harus berusaha untuk meningkatkan proses pembelajaran yang sudah dilaksanakan, seperti menerapkan metode mengajar yang sesuai dengan karakteristik siswa, sehingga motivasi intrinsik siswa dalam mengikuti pembelajaran permainan tradisional bakiak dapat bertahan dan meningkat.

Sebagian besar siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran permainan tradisional bakiak, akan tetapi, masih ada siswa yang memiliki motivasi yang rendah dan sangat rendah. Motivasi siswa untuk mengikuti kegiatan pembelajaran tradisional bakiak sama-sama dikategorikan sebagai sedang berdasarkan faktor intrinsik dan ekstrinsik. Siswa yang sangat bermotivasi ini mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor yang mendorong mereka untuk berpartisipasi dalam permainan tradisional bakiak. Hal ini sesuai dengan masalah yang ada di lapangan, yaitu beberapa siswa memiliki motivasi belajar yang rendah karena tidak ada faktor pendukung atau penarik yang cukup, sehingga mereka tidak tertarik untuk belajar. Ditunjukkan dengan siswa hanya duduk di pinggir lapangan dan tidak melakukan aktivitas apa pun ataupun beraktivitas sesuka mereka.

Motivasi memiliki peranan dalam kejiwaan seseorang karena merupakan salah satu faktor penentu yang mendorong tingkah laku manusia. Dengan

demikian, motivasi memungkinkan seseorang untuk mendorong dirinya untuk berlatih dengan lebih keras dan mencapai hasil yang optimal. Adanya motivasi akan mendorong seseorang untuk bertahan lebih lama dan berusaha lebih keras dalam suatu kegiatan. Menurut Winardi (2016) motivasi merupakan hasil sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu, yang menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dan persistensi dalam melaksanakan kegiatan-kegiatan tertentu. Setiap orang memiliki kesempatan untuk memenuhi kebutuhannya dan mencapai tujuan mereka. Proses aktualisasi siswa dalam belajar, terutama dalam pembelajaran permainan tradisional bakiak, adalah ketika mereka diberi insentif untuk berpartisipasi dan mengikuti pelajaran dengan sepenuh hati.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa tingkat motivasi siswa SD N 1 Kuncen tahun 2024 terhadap permainan tradisional bakiak berada pada kategori sedang dengan perolehan nilai rata-rata yaitu 79. Sehingga hasil penelitian menolak hipotesis pada penelitian ini yang menyatakan bahwa “motivasi siswa di SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak termasuk dalam kategori rendah”. Motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10% (3 siswa), “rendah” sebesar 23,33% (7 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (10 siswa), “tinggi” sebesar 26,67% (8 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6,67% (2 siswa). Hasil penelitian juga menyatakan bahwa tingkat motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak jika dilihat dari faktor intrinsik dan ekstrinsik juga berada pada kategori sedang. Motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor intrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,33% (4 siswa), “rendah” sebesar 23,33% (7 siswa), “sedang” sebesar 23,33% (7 siswa), “tinggi” sebesar 36,67% (11 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 3,33% (1 siswa). Kemudian motivasi siswa SD N 1 Kuncen terhadap permainan tradisional bakiak berdasarkan faktor ekstrinsik berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,67% (2 siswa), “rendah” sebesar 20% (6 siswa), “sedang” sebesar 53,33% (16 siswa), “tinggi” sebesar 10% (3 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 10% (3 siswa).

DAFTAR PUSTAKA

- Anggono, D., dan Nurhidayat, N. (2024). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani. *Jurnal Porkes*. 7(1): 172-181.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.
- Birhanu, Z., & Gedefaw, H. (2019). *Physical Fitness Module*. 109.
- Darmawan, I. (2017). Upaya MENINGKATKAN KEBUGARAN JASMANI SISWA MELALUI PENJAS. *Jip*, 7(2), 143–154. <http://ejournal.unikama.ac.id/index.php/jrnspirasi>
- Halawa, S. (2016). Perancangan Aplikasi Pembelajaran Topologi Jaringan Komputer untuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Teknik Komputer dan Jaringan (TKJ) dengan Metode Computer Based Instruction. *JURIKOM (Jurnal Riset Komputer)*, 3(1), 66–71. <https://ejurnal.stmik-budidarma.ac.id/index.php/jurikom/article/view/53/32>

- Indra, R. (2019). Buletin Pendidikan Karakter Peserta didik SMK. <http://smk.kemdikbud.go.id/konten/4615/kolase-smk-dalam-menyiapkan-sumber-daya-hospitality-di-indonesia>
- Jariono, G., Subekti, N., Indarto, P., Hendarto, S., Nugroho, H., & Fachrezzy, F. (2020). Analisis kondisi fisik menggunakan software Kinovea pada atlet taekwondo Dojang Mahameru Surakarta. *Transformasi: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 16(2), 133–144. <https://doi.org/10.20414/transformasi.v16i2.2635>
- Negara, D. P., & Hidayat, T. (2015). Perbandingan Tingkat Kebugaran Jasmani antara Siswa SMP Negeri 28 Surabaya dan Siswa SMP Negeri 1 Balongpanggang. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 3(2), 603–607.
- Novero, F., Prabowo, A., & Nopiyanto, Y. E. (2022). Tingkat kebugaran jasmani siswa ditinjau dari kebiasaan berolahraga dimasa pandemi covid-19 di SMKN 3 kabupaten lebong. *SPORT GYMNASTICS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 3(1), 107–119. <https://doi.org/10.33369/gymnastics.v3i1.18680>
- Prasetyo. (2019). Hubungan Status Gizi Dan Aktivitas Fisik Dengan Tingkat Kebugaran Jasmani Pada Siswa SMP. 1(3), 138–142.
- Sholihah, Rofl'ah Nurush, P. I. (2021). Analisis Tingkat Kebugaran Jasmani Anak Usia 6-9 Tahun Di Sekolah Dasar Negeri Peleman 2 Kecamatan Gemolong Pada Masa Pandemi. *Journal Information*, 10(3), 1–16.
- Sugiyono. (2018). *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhartoyo, T., Budi, D. R., Kusuma, M. N. H., Syafei, M., Listiandi, A. D., & Hidayat, R. (2019). Identifikasi Kebugaran Jasmani Siswa SMP Di Daerah Dataran Tinggi Kabupaten Banyumas. *Physical Activity Journal*, 1(1), 8. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1995>
- Ulfa, R. (2019). Variabel Dalam Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknodik*, 6115, 196–215. <https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.554>
- Wahyudin, T. T., & Subekti, N. (2023). Profil Kebugaran Jasmani Siswa SMP Muhammadiyah Sempor Ditinjau Dari Indeks Massa Tubuh.
- Arikunto, Suharsimi. (2019). *Prosedur Penelitian*. Rineka cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2016). *Tes Prestasi. Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar*. Pustaka Pelajar.
- Burhan Bungin. (2001). *METODOLOGI PENELITIAN KUALITATIF*. medio.
- Diana Mutiah. (2010). *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Kencana Prenada Media Group.
- Fadlillah M. (2017). *Bermain & Permainan Anak Usia Dini*. Prenada Media Group.
- Hurlock, E. H. (1978). *Perkembangan Anak Jilid 1*. Erlangga.
- Irwan P. Ratu Bangsawan. (2019). *Direktori Permainan Tradisional Kabupaten Banyuasin Sumatera Selatan*.
- Juwairiah. (2016). *Meuen Galah: Permainan Tradisional Aceh Sebagai Media Untuk Meningkatkan Kesehatan Dan Kecerdasan Anak Usia Dini*. Bunayya: *Jurnal Pendidikan Anak*, 1(2), 119–133. <https://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/bunayya/article/view/2039/1511>
- Marzoan, M., & Hamidi, H. (2017). Permainan Tradisional sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. Vol. 2 No. 1 (2017): *Journal An-Nafs: Kajian Penelitian Psikologi*.

- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. DIVA Press.
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Nurhidayat, N., Jariono, G., Sudarmanto, E., Khumairo, K. F., Khoirur Rozikin, A. A., & Nugroho, H. (2022). PKM Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 20(1), 179–189. <https://doi.org/10.33369/dr.v20i1.21878>
- Prabowo, A. Y., Jariono, G., & Sistiasih, V. S. (2022). Penerapan Modifikasi Permainan Tradisional Jala Ikan Untuk Meningkatkan Teknik Dasar Passing Sepak Bola Pada Siswa Kelas IV SDN 2 Suruhkalang Abstrak PENDAHULUAN Passing dikenal sebagai salah satu teknik dasar dalam permainan sepak bola . (Saputra et al . *JPOS (Journal Power Of Sports)*, 5(2), 128–138.
- Qoyyimah, N., Tegeh, D. I. M., & Magta, M. (2016). Penerapan Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Perkembangan Sosial Anak Kelompok A Semester II Tahun 2015/2016 di RA. Baitul Muta'allim Desa Tegallinggah.
- Rizal, R., Arsyad, M., & Hos, J. (2019). Adaptasi Sosial Mahasiswa Program Beasiswa Afirmasi Dikti (Adik) Papua Di Lingkungan Sosial Di Kampus Universitas Halu Oleo Kendari. *Jurnal Publica*, 10(2), 180–186. <http://ojs.uho.ac.id/index.php/publika/article/view/10970/7799>
- Saputra, N. E., & Ekawati, Y. N. (2017). Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53. https://scholar.google.com/scholar?start=10&q=permainan+tradisional&hl=id&as_sdt=0,5
- Sudijono, Anas. (2009). *Pengantar Statistika Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. ALFABETA.
- Suyanto, S. (2005). *Dasar-dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Hikayat Pupliching.
- Winardi, (2016). *Motivasi dan Pemasalahan Dalam Manajemen*. Raja Grafindo. Perkasa.
- Yudiwinata, H. P., & Handoyo, P. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. *Paradigma*, 02, 1–5.