

# **PENGARUH PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL BEBENTENGAN TERHADAP MOTIVASI BELAJAR SISWA DALAM MENGIKUTI PEMBELAJARAN LARI *SPRINT***

**Naufal Restu Hidayat<sup>1</sup>, Encep Sudirjo<sup>2</sup>, Anin Rukmana<sup>3</sup>**

Program Studi PGSD PENJAS UPI Kampus Sumedang

Jl. Mayor Abdurahman No. 211 Sumedang

1Email: [naufalr@student.upu.edu](mailto:naufalr@student.upu.edu)

2Email: [encepsudirjo@upi.edu](mailto:encepsudirjo@upi.edu)

3Email: [anin\\_rukmana@upi.edu](mailto:anin_rukmana@upi.edu)

## **ABSTRACT**

Lack of motivation of learning students create a lazy student learning physical education particularly in the learning sprint running. traditional game will make students feel happy. It is a form of motivation that is in students with learning are expected to make students feel when doing physical education learning becomes a habit rather than a prosecution. The purpose of this research is to know the influence of the application of traditional game bebentengan against the learning motivation of students in the following learning sprint running. The research method used pre-experiments with the entire population of grade V in SDS Raudhatul Firdaus. This research uses the significance level  $\alpha = 0.05$ . After learning of the past 10 meetings the difference occurs on average increase in student learning motivation through games bebentengan it shows that the study provides a positive influence towards the learning motivation in following learning sprint running. However, an increase in the motivation of learning does not occur significantly by Ngain of 0.07. However the students gave positive response towards the learning.

**Keywords:** *sprint, motivation to learn, traditional games.*

## **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan usaha untuk membentuk budi pekerti bukan hanya unsur kognitif namun disertai dengan unsur afektif agar siswa dapat menjalani kehidupannya sebagai manusia yang utuh. Mendidik lebih menekankan kepada sikap dan kebiasaan-kebiasaan sesuai dengan norma-norma yang berlaku..

Mulyanto (2016, hlm. 29) mengemukakan bahwa “pendidikan jasmani itu tidak lain adalah proses belajar bagaimana bergerak dan belajar melalui gerak yang siswa lakukan”. dari pendapat tersebut dapat dijelaskan bahwa pendidikan jasmani adalah usaha untuk mempelajari bentuk gerak dasar melalui aktivitas fisik. Pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk memberikan pembelajaran gerak dasar melalui aktivitas fisik di luar kelas. Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran yang mayoritas digemari oleh siswa karena pembelajaran pendidikan jasmani selalu dibumbui dengan permainan sehingga siswa relatif senang dan ceria saat melakukan pembelajaran pendidikan jasmani. Jika siswa memiliki motivasi yang bagus terhadap pembelajaran, maka pembelajaran akan lebih mudah diserap dan dipahami, baik itu aspek kognitif, afektif atau psikomotor sehingga pendidikan jasmani di sini mempunyai peran penting dalam pengembangan siswa, bukan hanya aspek gerak atau psikomotornya saja, tetapi semua aspek karena dalam pembelajaran pendidikan jasmani bukan hanya nilai psikomotor saja di dalamnya. Maka dari itu, sangat penting bagi kita

semua untuk selalu mengembangkan pembelajaran pendidikan jasmani, jangan sampai nilai positif yang sudah tertuang di dalamnya menjadi luntur.

Salah satu pembelajaran yang umumnya sering dilakukan yaitu atletik khususnya lari *sprint*. Lari dapat dilakukan baik secara individual atau dikemas melalui permainan agar rasa lelah yang dirasakan saat orang berlari sendirian hilang karena interaksi dengan individu lain. Dengan permainan, seseorang akan merasa tergugah untuk terus melakukan meskipun dalam keadaan fisik lelah karena mengandung unsur yang menyenangkan.

Permainan adalah suatu kegiatan yang sangat cocok untuk mengajarkan keterampilan sosial karena dalam permainan terdapat interaksi sesama teman bermain dan menciptakan suasana yang menyenangkan. Kusmaedi (2009) mengemukakan bahwa permainan merupakan suatu kegiatan yang di dalamnya terdapat peraturan-peraturan yang telah disepakati kemudian di dalam permainan juga terdapat unsur yang menyenangkan.. Dapat kita lihat secara seksama, bermain merupakan suatu kebutuhan bagi anak-anak. Dunia mereka pada saat itu adalah dunianya bermain, dengan bermain mereka bisa lebih berkembang baik dalam segi kognitif, afektif, dan psikomotornya. Anak-anak suka bermain, dan akan sangat efektif ketika dalam permainan yang mereka lakukan terdapat nilai-nilai yang memang sangat membangun.

Sudirjo (2017) mengemukakan bahwa pada umur 6 sampai 12 tahun, anak sudah mulai ada keinginan untuk keluar rumah dan bermain dengan temannya melalui permainan-permainan yang melibatkan aktivitas fisik. Beberapa tugas yang diperlukan pada usia ini adalah pengembangan sikap dalam dirinya untuk memiliki kemauan atau menumbuhkan motivasi belajar dalam kegiatan gerak.

Clayton Alderfer (dalam Hamdu, dan Agustina, 2011) mengemukakan bahwa motivasi merupakan dorongan dari dalam diri siswa untuk memiliki prestasi yang diraih dengan belajar untuk mencapai tujuan tersebut. Sedangkan Komarudin (2015, hlm. 23) berpendapat bahwa “motivasi berasal dari bahasa latin yang artinya *movere* yang mengandung arti *to move* jadi motivasi berarti menggerakkan atau mendorong untuk bergerak”. Permainan tradisional yang di dalamnya terdapat persaingan baik antar individu maupun antar kelompok dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar gerak. Permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran karena di dalamnya terdapat unsur bermain yang menyenangkan. Motivasi dapat tumbuh melalui permainan. Biasanya di dalam permainan tradisional akan terjadi persaingan siswa karena ingin lebih unggul dari temannya. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi karena permainan tradisional bersifat menyenangkan dan siswa dapat berinteraksi dengan teman lainnya.. Dengan adanya pelestarian kembali permainan tradisional akan menjadi suatu media yang dapat memotivasi siswa untuk bisa lebih bergerak dan belajar secara aktif, baik segi sosial atau jasmaninya, karena banyak siswa yang tidak mengetahui bahwa permainan tradisional itu sebenarnya sangat menyenangkan.

Setelah peneliti melakukan observasi ke lapangan, peneliti menemukan masalah yang harus dipecahkan. Berdasarkan hasil observasi ditemukan masalah dari kondisi guru yang diteliti, di antaranya: (1) Kurang mempersiapkan alat dan media pembelajaran; (2) Metode pembelajaran yang digunakan belum efektif; (3) Suasana pembelajaran kurang menarik; (4) Interaksi yang dilakukan dalam pembelajaran hanya terjadi satu arah.

Pada observasi itu ditemukan permasalahan yang timbul dari siswa diantaranya: (1) Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran penjas; (2) Siswa cenderung pasif dalam pembelajaran.

Dapat dianalisa bahwa terdapat pengaruh besar pada motivasi siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan yaitu: (1) Siswa kurang memahami inti dari sebuah pembelajaran yang telah diajarkan; (2) Kurangnya motivasi siswa terhadap pembelajaran pendidikan

jasmani, olahraga, dan kesehatan sehingga berdampak belum tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah dirumuskan. Dari uraian di atas untuk mempengaruhi motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan guru PJOK perlu menumbuhkembangkan tentang implementasi metode bermain sehingga mampu menumbuhkan motivasi siswa saat pembelajaran berlangsung.

Untuk memudahkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, peneliti berinisiatif untuk meningkatkan kembali motivasi belajar siswa dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan sehingga motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan meningkat, yang paling utama dapat tercapainya tujuan pembelajaran yaitu terbentuknya karakter siswa yang aktif dan apresiatif. Kelebihan dari penerapan permainan tradisional ini salah satunya menumbuhkembangkan motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan.

Pembelajaran lari *Sprint* yang biasanya hanya mengajarkan siswa untuk berlari cepat mencapai target, membuat siswa tidak tergugah motivasinya untuk belajar lari *Sprint*. Pembelajaran lari *Sprint* sudah seharusnya membuat siswa semangat dalam belajar karena pembelajaran lari *Sprint* baik untuk kesehatan siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa tentang lari *Sprint* adalah dengan cara menerapkan permainan tradisional. Permainan tradisional yang mulai ditinggalkan oleh siswa sebenarnya memiliki banyak manfaat salah satunya terdapat banyak gerakan olahraga yang ada di dalam permainan tradisional salah satunya berlari. Berlari sendiri merupakan salah satu cabang dari atletik. Permainan tradisional yang dapat digunakan dan dapat menumbuhkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran lari *Sprint* adalah permainan bebentengan. Permainan bebentengan adalah permainan tradisional yang memiliki karakteristik yang sama dengan lari *Sprint* itu sendiri dimana pada permainan bebentengan diharuskan untuk berlari secepat mungkin.

Permainan tradisional khususnya permainan bebentengan dipandang dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *Sprint* karena di dalam permainan tradisional bebentengan terdapat unsur yang membuat siswa merasa senang sehingga motivasi siswa mengikuti pembelajaran lari *Sprint* meningkat. Dengan melakukan pembelajaran menggunakan metode bermain bebentengan siswa tidak akan menyadari bahwa mereka sedang belajar lari *Sprint*, kemudian didalam permainan bebentengan terdapat unsur kompetisi dimana kedua tim berusaha untuk memenangkan permainan tersebut dengan demikian siswa akan berusaha semaksimal mungkin untuk memenangkan permainan sedangkan untuk memenangkan pertandingan setiap siswa harus bisa berlari secepat mungkin dan bergerak selincah mungkin agar dapat mengejar lawan dan menghindari lawan sehingga siswa akan tergugah motivasinya untuk bergerak dengan perasaan yang senang tanpa paksaan. Kemudian permainan tradisional bebentengan ini merupakan permainan yang instan, dapat dilakukan secara spontan dimanapun dan kapanpun, tidak memerlukan berbagai macam alat yang memang sulit untuk dicari atau dipersiapkan, sehingga permainan ini bersifat fleksibel secara kondisi dalam pelaksanaannya, memudahkan anak-anak untuk melakukan permainan ini.

Rogers & Sawyer's (dalam Iswinarti, 2010) mengemukakan bahwa hingga pada anak usia sekolah bermain bagi anak memiliki arti yang sangat penting. Hal-hal yang paling penting dalam permainan bagi anak yaitu mengembangkan keterampilan sosial dimana anak berinteraksi dengan teman sebayanya, kemudian merupakan wadah mengekspresikan emosi dimana pada saat bermain anak bisa meluapkan kesenangannya dengan bebas, menstimulasi perkembangan bahasa dan kemampuan verbal dimana anak pada saat bermain akan terbiasa dan terlatih berkomunikasi dengan lingkungan sekitarnya, dan meningkatkan kemampuan *problem solving* pada anak jadi anak akan bisa memecahkan masalah-masalah yang ada di sekitarnya.

Sehubungan dengan pemaparan diatas, penulis menerapkan permainan tradisional bebentengan yang diharapkan dapat menumbuhkan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *Sprint*, karena melalui permainan tradisional bebentengan tersebut baik disadari atau tidak sebenarnya telah melatih kemampuan berlari mereka, sehingga tanpa sadar dapat membantu perkembangan motivasi siswa dalam pembelajaran lari *sprint*. Untuk itu peneliti berinisiatif untuk menjadikan permainan tradisional bebentengan sebagai media pembelajaran yang efektif untuk dilaksanakan.

Berdasarkan uraian diatas penulis memprediksi adanya pengaruh permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi pada pembelajaran lari *Sprint*. Sehingga judul yang diajukan penulis adalah Pengaruh penerapan permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *Sprint* di SDS Plus Raudhatul Firdaus Kabupaten Bandung.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian yang akan dilakukan ini bertujuan untuk melihat pengaruh penerapan permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran *Lari Sprint*. Berdasarkan karakteristiknya maka penelitian ini termasuk ke dalam penelitian eksperimen yakni melihat hubungan sebab-akibat.

“Hasil dari perlakuan terhadap variabel bebas dapat dilihat hasilnya pada variabel terikat” (Maulana, 2009, hlm. 20). Dalam arti dilakukan manipulasi terhadap satu variabel bebas yakni penerapan permainan tradisional bebentengan untuk kemudian diamati perubahan yang terjadi pada variabel terikat yakni motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran *Lari Sprint*. Dikarenakan sample yang diambil adalah keseluruhan anggota populasi maka perlakuan diberikan kepada seluruh siswa kelas V SDS Plus Raudhatul Firdaus Kecamatan Margaasih.

Penelitian yang akan dilaksanakan ini mengambil Pre-eksperimen dengan menggunakan desain penelitian satu kelompok dengan *pre-test* dan *post-test* (*one group pre-test & post-test*).

Data yang diperoleh merupakan data kuantitatif yang diperoleh dari hasil pengukuran menggunakan angket yang dibagikan kepada siswa soal berjumlah 15 butir soal yang telah divalidasi terlebih dahulu oleh ahli. Analisis dan pengolahan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. Tes yang dilakukan menggunakan angket dilakukan dengan menggunakan uji statistik terhadap data skor *pretest*, skor *posttest*, terhadap indeks gain. Hasil uji statistik pada *posttest* menunjukkan ada atau tidak nya peningkatan setelah diberi perlakuan. Untuk mengetahui kualitas peningkatan dapat dilihat dalam indeks gain.

Langkah pengolahan data diawali dengan uji normalitas untuk mengetahui normal dan tidaknya data yang diperoleh. Jika kedua data normal maka dilanjutkan dengan uji homogenitas untuk mengetahui kemampuan siswa. Jika salah satu atau kedua data berdistribusi tidak normal maka dilanjutkan dengan uji beda rata-rata.

### **Populasi**

Pada penelitian ini populasi yang dipilih adalah SD yang berada di Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung kelas V dengan menggunakan desain penelitian pre-eksperimen. Sekolah tersebut dipilih karena memiliki jumlah siswa yang lebih dari 30 orang hal tersebut sesuai dengan salah satu syarat penelitian eksperimen.

## **Sampel**

Menurut Sugiono (2013, hlm. 118) "Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut". Margono (dalam, Suherman, hlm. 71) menyatakan bahwa sampel adalah sebagian bagian dari populasi, sebagai contoh (monster) yang diambil menggunakan cara-cara tertentu. Setelah mengetahui beberapa pengertian sampel pada penelitian, dapat disimpulkan bahwa sampel adalah sebagian dari jumlah populasi yang dapat mewakili keseluruhan. Penelitian eksperimen, memiliki ketentuan bahwa sampel tidak boleh kurang dari 30 subjek, seperti apa yang dikemukakan Gay serta McMillan & Schumacher (dalam Maulana, 2009, hlm. 28), "untuk penelitian eksperimen: minimum 30 subjek per kelompok". Sampel pada penelitian yang dilakukan tidak melalui cara acak melainkan dengan cara purposif (*purposive sampling*) yang merupakan cara pengambilan sampel dengan cara disengaja dengan pertimbangan nilai rata-rata harian mata pelajaran penjas.

## **Lokasi Penelitian**

Lokasi tempat dilakukannya penelitian ini adalah di SDS Plus Raudhatul Firdaus Kecamatan Margaasih Kabupaten Bandung.

## **Instrument Penelitian**

Instrumen adalah alat untuk mengumpulkan data dalam melakukan penelitian. Menurut Zuriah (2007, hlm. 168), "Instrumen penelitian merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data". Kualitas data yang terkumpul tergantung pada kualitas instrument itu sendiri. Untuk itu, instrument yang digunakan pada penelitian ini harus melewati validasi oleh ahli terlebih dahulu. Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini terdiri dari pretest dan postest. Pretest berfungsi untuk mengukur motivasi belajar siswa sebelum diberi perlakuan, sedangkan postest digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan.

Menurut Ruseffendi (dalam Maulana 2009, hlm. 35) "Angket adalah sekumpulan pernyataan atau pertanyaan yang harus dilengkapi oleh responden dengan memilih jawaban atau menjawab pertanyaan melalui jawaban yang sudah disediakan atau melengkapi kalimat dengan jalan mengisinya". Kemudian jurnal siswa adalah Jurnal siswa adalah catatan perasaan siswa tentang pembelajaran yang telah siswa laksanakan. Jurnal siswa ditulis oleh siswa sendiri. Dan yang terakhir adalah catatan lapangan yang berfungsi catatan yang berguna untuk menuliskan hal-hal yang terjadi diluar rencana pembelajaran atau hal-hal unik yang ditemukan selama pembelajaran berlangsung.

## **Program Pembelajaran**

Menurut Harsono (dalam Rizal, hlm.26) "sebaiknya latihan dilakukan tiga kali dalam seminggu" selaras dengan yang dikemukakan oleh Sarwono (dalam Rizal, hlm 26) "bahwa frekuensi jumlah waktu ulangan latihan yang baik 5-6 persesi latihan atau 2-4 perminggu".

5sesi x 2 kali perminggu = 10 kali pertemuan (minimal)

5sesi x 3 kali perminggu = 15 kali pertemuan ( sedang)

5sesi x 4 kali perminggu = 20 kali pertemuan ( maksimal)

Maka setelah mempertimbangkan waktu dan kondisi siswa peneliti menggunakan frekuensi jumlah waktu ulangan latihan 5 sesi x 2 kali perminggu = 10 kali pertemuan (minimal)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan diperoleh berdasarkan data-data hasil penelitian selama di lapangan. Tujuan dari pembahasan hasil penelitian ini adalah untuk menjawab rumusan-rumusan masalah yang sebelumnya telah dicantumkan pada bab 1. Selain itu, pembahasan juga untuk mengetahui sejauhmana pengaruh penerapan permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint*. Selain dari pada itu, hasil dari pengolahan data ini akan digunakan untuk membuktikan kebenaran hipotesis penelitian.

### 1. Pengaruh penerapan permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint*

Permainan tradisional bebentengan dapat berdampak positif terhadap motivasi belajar siswa. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai *N-gain* di kelas eksperimen sebesar 0,07. Berdasarkan uji beda rata-rata yang telah dilakukan terhadap nilai pretest dan posttest yang sebelumnya melalui tahap uji normalitas dengan hasil kedua data dinyatakan berdistribusi normal dan di lanjutkan dengan uji homogenitas lalu ke uji beda rata-rata, yang menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan rata-rata yang signifikan di kelas eksperimen dengan demikian maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan motivasi belajar dengan pembelajaran menggunakan permainan tradisional bebentengan tidak terjadi secara signifikan.

**Tabel 2.**  
**Uji Normalitas**

pretest_po stest	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Motivasi Pretest	.096	31	.200*	.976	31	.703
Postest	.061	31	.200*	.979	31	.795

**Tabel 3.**  
**Uji Homogenitas**

		Levene's Test for Equality of Variances	
		F	Sig.
motivasi	Equal variances assumed	.424	.518
	Equal variances not assumed		



2. **Besarnya pengaruh permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint*.**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, diperoleh hasil untuk dianalisis sebagai berikut.

**Tabel 5.**  
**Rekapitulasi Statistik**

<b>Kelas</b>	<b>N</b>	<b>Skor Rata-rata</b>	<b>Nilai Terbesar</b>	<b>Nilai Terendah</b>
<b>Pretest</b>	31	71,96	89,33	58,67
<b>Posttest</b>	31	73,93	94,67	58,67
<b>N-gain</b>	31	0,07	0,83	-0,62

Hasil pretest motivasi belajar yang berasal dari angket yang dibagikan pada siswa sebelum diberikan perlakuan memiliki nilai rata-rata kelas sebesar 71,96. Sedangkan, nilai posttest siswa dikelas eksperimen yang didapatkan melalui angket yang dibagikan setelah siswa mendapatkan perlakuan memiliki nilai rata-rata sebesar 73,96. Nilai rata-rata pretest dan posttest memiliki selisih sebesar 2,02. Sedangkan nilai N-Gain pada rata-rata nilai pretest dan posttest sebesar 0,07 yang termasuk dalam klasifikasi rendah hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa siswa yang motivasi belajarnya menurun namun tidak sedikit siswa yang motivasi belajarnya meningkat. Salah satu siswa yang motivasinya menurun menuliskan pada jurnal harian siswa "saya merasa tidak suka dengan permainan bebentengan karena saya selalu dicurangi oleh lawan yang bertanding dengan saya". Motivasi belajar siswa yang menurun salah satunya dapat disebabkan oleh siswa yang merasa dicurangi atau menjalankan permainan yang tidak sportif.

Menurut Yusuf (dalam Sudirjo dan Susilawati, 2015, hlm. 22) menginjak usia sekolah anak mulai menyadari bahwa pengungkapan emosi secara kasar tidaklah diterima dimasyarakat oleh karena itu dia mulai belajar mengendalikan dan mengontrol ekspresi emosinya. Adapun peningkatan motivasi yang terjadi secara tidak signifikan dapat dikarenakan oleh kurang pemahannya siswa terhadap permainan yang diberikan dan fisik siswa yang sedang lelah seperti yang dituliskan siswa pada jurnal harian "Saya merasa lelah mengikuti permainan seperti tadi dan saya juga tidak mengerti tentang permainan itu. Tapi, saya senang mengikutinya meskipun saya tidak mengerti tentang permainan itu". Jadi dengan penerapan permainan tradisional bebentengan merupakan alternative yang dapat dilakukan karena seperti yang dikatakan oleh siswa bahwa meskipun mereka cape dan tidak mengerti dengan permainan yang dilakukan tapi mereka tetap tergugah motivasinya untuk mengikuti pembelajaran sampai pembelajaran selesai. Menurut Yuyuf (dalam Sudirjo dan Susilawati, 2015, hlm. 21) maksud perkembangan sosial ini adalah pencapaian kematangan dalam hubungan sosial. Sebagai proses belajar untuk menyesuaikan diri dengan norma-norma kelompok, tradisi, dan moral (agama). Meskipun siswa tidak mengetahui alur permainan secara jelas namun siswa tetap mengikuti permainan karena adanya dorongan dari teman-teman yang ikut dalam permainan tersebut seperti yang dikemukakan oleh Herlina (2000) motivasi ekstrinsik merupakan motivasi yang berasal dari diri siswa seperti ajakan dari teman karena teman-teman sedang bermain. Sesuai dengan sifat alamiah pada umumnya yaitu bermain maka dalam kehidupan sehari-hari siswa memiliki kebutuhan dan hasrat untuk bermain sesuai dengan teori yang dikemukakan oleh Husdarta (2010) menyatakan bahwa segala sesuatu yang dilakukan manusia adalah berdasarkan oleh kebutuhannya itu sendiri. Sehingga dalam kegiatan belajar mengajar bukan hanya guru yang menuntut siswa dapat mengikuti pembelajaran namun,

siswa harus dipenuhi kebutuhannya sehingga siswa merasa belajar bukan merupakan sebuah beban. Seperti yang dikemukakan teori hedonisme (dalam husdarta 2010, hlm. 35) teori yang beranjak dari pandangan klasik bahwa pada hakikatnya manusia akan memilih aktifitas yang menyebabkan merasa gembira dan senang. Untuk itu kaitannya sangat erat sekali dengan penelitian yang dilakukan bahwa manusia juga khususnya siswa sekolah dasar memiliki kebutuhan untuk bermain, dengan menerapkan permainan didalam pembelajaran merupakan salah satu alternatif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adapun siswa yang sangat senang sekali mengikuti pembelajaran yang disampaikan dengan menuliskan di jurnal harian siswa "Saya merasa senang dan gembira karena itu saya ingin berlatih lari *sprint*" siswa tersebut memiliki motivasi lebih dari dalam dirinya sehingga gugahan untuk melakukan pembelajaran lari *sprint* menggunakan penerapan permainan tradisional bebentengan sangat tinggi. Kemudian ada siswa yang merasa senang sekali karena memang dia sangat menyukai permainan tradisional seperti yang dituliskan oleh siswa pada jurnal harian siswa " Saya merasa senang karena permainannya sangat tradisional.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional bebentengan meningkatkan motivasi belajar secara tidak signifikan. Penelitian menggunakan permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint* bisa menjadi salah satu alternatif pembelajaran . adapun solusi atau upaya yang dapat dilakukan untuk lebih baik lagi hasilnya dengan menambah permainan tradisional yang lebih bervariasi kemudian durasi waktu latihan bisa di kembangkan lagi dan lama frekuensi latihan ditambah

## **SIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan pada Bab IV, kemudian didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan permainan tradisional bebentengan memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint*. Hal tersebut ditunjukkan dengan meningkatnya motivasi siswa. Pengaruh positif yang diberikan oleh permainan tradisional bebentengan tidak terjadi secara signifikan.
2. Terdapat peningkatan motivasi belajar siswa dari sebelum dan setelah diberikan perlakuan. Rata-rata nilai *N-gain* di kelas eksperimen sebesar 0,07 nilai tersebut termasuk dalam klasifikasi rendah. Hal tersebut dapat disebabkan oleh beberapa siswa yang mengalami penurunan dalam motivasi belajar, selain siswa yang mengalami penurunan, banyak juga siswa yang mengalami peningkatan dalam motivasi belajar. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional bebentengan memberikan pengaruh yang positif terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint*.

## **SARAN**

1. Bagi siswa  
Bagi yang telah diberikan penerapan permainan tradisional bebentengan terhadap motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran lari *sprint* tetap pertahankan semangat belajar dalam mengikuti pembelajaran penjas. Selain itu, dalam belajar harus memiliki motivasi untuk menjadi yang terbaik.
2. Bagi guru dan calon guru  
Bagi guru yang ingin membuat siswa semangat dalam melakukan pembelajaran pendidikan jasmani sudah seharusnya memberikan pembelajaran yang membuat siswa merasa senang. Namun bagi yang

ingin menerapkan permainan tradisional bebetengan dalam pembelajarannya harap memperhatikan kebutuhan siswa dan sarana prasarana saat mengajar. Dan Guru harus lebih berinovasi lagi dalam menyusun rencana pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik.

3. Bagi peneliti lain

Bagi peneliti yang ingin meneliti mengenai permainan tradisional bebetengan, cobalah untuk memberikan permainan tradisional yang lebih bervariasi. Dan Penelitian dapat dilakukan lebih lama agar hasil yang diharapkan dapat meningkat secara signifikan.

4. Bagi pihak sekolah,

Peneliti menyarankan untuk mengadakan kerjasama dengan pihak lembaga kampus atau perguruan tinggi dalam bidang pendidikan untuk meningkatkan kemampuan guru. Bentuk kerjasama tersebut dapat berupa pelatihan dalam meningkatkan kinerja guru saat mengajar.

## BIBLIOGRAFI

- H, Ghulam dan A, Lisa. (2011). *Jurnal Penelitian Pendidikan*. Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar Studi Kasus terhadap Siswa Kelas IV SDN Tarumanagara Kecamatan Tawang Kota Tasikmalaya. Vol.12.(1). Hlm. 81-86
- Handrianto. (2015). *Teori modern bermain*. [Online] diakses dari: [http://etheses.uin-malang.ac.id/1220/6/10410170\\_Bab\\_2.pdf](http://etheses.uin-malang.ac.id/1220/6/10410170_Bab_2.pdf).
- Herlina. (2000). *Motivasi dan Emosi serta Hubungannya dengan Tingkah Laku*. [Online] Diakses dari: [http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR.\\_PSIKOLOGI/196605162000122-HERLINA/IP-TM2\\_MOTIVASI\\_DAN\\_EMOSI.pdf](http://file.upi.edu/Direktori/FIP/JUR._PSIKOLOGI/196605162000122-HERLINA/IP-TM2_MOTIVASI_DAN_EMOSI.pdf)
- Husdarta, H.J.S. (2010). *Psikologi Olahraga*. Bandung: Alfabeta.
- Iswinarti. (2010). *Nilai-nilai trapituk permainan tradisional engklek untuk anak usia sekolah dasar*. Naskah Publikasi Dasar keilmuan
- Komarudin, (2015). *Psikologi olahraga*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Kurniati, Euis. (2017). *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial*. Jakarta: PT Fajar Interpratama Mandiri.
- Kusmaedi, Nurlan. (2009). *Permainan tradisional*. Sumedang: UPI Sumedang.
- Maulana (2009). *Memahami Hakikat, Variabel, dan Instrumen Penelitian Pendidikan dengan Benar: Panduan Sederhana bagi Mahasiswa dan Guru Calon Peneliti*. Bandung: Learn2Live n Live2Learn.
- Mulyanto, Respaty. (2016). *Belajar dan pembelajaran penjas*. Sumedang: UPI Sumedang PREESS.
- Rizal, G. A. (2014). *Perbandingan Pengaruh Pemukul dan Bola Modifikasi dengan Pemukul Dan Bola Standar Terhadap Hasil Belajar Dalam Permainan Softball*: Perpustakaan.upi.edu.
- Sudirjo, Encep & Susilawati, Dewi. (2015). *Psikologi Anak*: UPI Kampus Sumedang.
- Sudirjo, Encep. (2017). *Perkembangan Motorik*. Sumedang: UPI Kampus Sumedang.
- Sugiyono. (2013). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif R&D*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Zuriah, Nurul. (2007). *Metodologi penelitian social dan pendidikan*. Jakarta: Bumi aksara.