



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Permainan Tradisional Boy-Boyan Berbasis Metode Sokratik Terhadap Minat Siswa

Eva Silvia Agustin¹, Lutfi Nur²

Universitas Pendidikan Indonesia Kampus Tasikmalaya

Email: evasilviaagustin@upi.edu¹, lutfinur@upi.edu²

Abstract

This study aims to determine the interests of students based on gender in fourth grade elementary school through traditional boy-boyan games based on the socratic method. The method in this study uses a quantitative method with a pre-experimental design, in the form of One-Group Preetest-Posttest Design. The one group pretest-posttest design consists of one predetermined group. The tests were carried out in this design twice, before being given treatment and after being given treatment. The research sample consisted of a class of 17 students including 8 female students and 9 male students in grade IV SDN 2 Mekarjadi. The research instrument used was a questionnaire from the SIS situational interest scale (SIS) questionnaire adopted from AngChen from the University of Maryland, USA in collaboration with Paul W. Dart and Robert P. Pangrazi from the department of Exercise Science & Physical, Arizona State University. SIS is a questionnaire used to measure interest in learning physical education. Students' interest during the Preetest and Posttest has increased as seen from the average score, accompanied by hypothesis testing showing a significance number of 0.000 which means that there is a significant increase in the students' average pretest and posttest. Therefore, the socratic method in traditional games has an effect on increasing student interest.

Keywords: Student Interests, Socratic Method, Boy-boyan, Traditional Games

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode kuantitatif dengan desain pre-experimental design, bentuk *One-Group Preetest-Posttest Design*. Rancangan *one group pretest-posttest design* terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan peningkatan minat. Preetest-Posttest Design. Rancangan *one group pretest-posttest design* terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Tes yang dilakukan dalam rancangan ini sebanyak dua kali, sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan. Sample penelitian terdiri dari satu kelas yang berjumlah 17 siswa diantaranya 8 siswa perempuan dan 9 siswa laki-laki kelas IV SDN 2 Mekarjadi. Instrumen penelitian yang digunakan berupa angket dari angket SIS situasional interest scale (SIS) yang diadopsi dari AngChen dari University of Maryland, USA Bekerjasama dengan Paul W. Dart dan Robert P. Pangrazi dari departemen of Exercise Science & Physical, Arizon Statem University. SIS merupakan sebuah angket yang digunakan untuk mengukur minat belajar pendidikan jasmani. Minat siswa saat *Preetest* dan *Posttest* mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata skornya, disertai uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0.000 yang dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Oleh karena itu, metode sokratik dalam permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat siswa.

Kata Kunci: Minat Siswa, Metode Sokratik, Boy-boyan, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Kepribadian yang baik diperoleh dari proses pembelajaran dalam pendidikan. Proses pembelajaran yang baik menjadi penentu ketercapaian tujuan pendidikan.

Dalam proses pembelajaran minat belajar memiliki pengaruh besar terhadap hasil belajar. Jika peserta didik memiliki minat tinggi terhadap kegiatan belajar, peserta didik tersebut akan memperoleh hasil yang baik karena akan melakukan kegiatan

belajarnya dengan baik. Namun minat setiap peserta didik berbeda beda.

Pembelajaran saat ini belum didasarkan kepada analisis peminatan dan kearifan budaya lokal. Permainan tradisional menjadi salah satu metode untuk melaksanakan pembelajaran. Permainan tradisional berperan dalam mengembangkan kecerdasan intelektual, mengembangkan kecerdasan emosional, mengembangkan daya kreatifitas, melatih kemampuan motorik anak, sikap anak, keterampilan anak dan dapat membentuk karakter anak yang luhur. Permainan tradisional mampu mengasah aspek pengendalian diri, seperti kemampuan anak untuk bisa bersabar, percaya diri, tidak mudah tersinggung, pantang menyerah. Menurut Misbach (2013) menyatakan bahwa permainan tradisional menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut: 1) aspek motorik dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensorik motorik, motorik kasar, dan motorik halus; 2) Aspek kognitif dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, problem solving, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual; 3) Aspek emosi dengan menjadi media katarsis emosional, dapat mengasah empati dan pengendalian diri; 4) Aspek bahasa berupa pemahaman konsep-konsep nilai; 5) Aspek sosial dengan mengkondisikan anak agar

dapat menjalin relasi, bekerjasama sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang lebih dewasa dan masyarakat

Permainan tradisional merupakan alternatif pendidik dalam strategi pembelajaran kreatif yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar siswa di Sekolah Dasar. Implementasi pendidikan harus mengatur pendidikan yang memberikan kesempatan seluas-luasnya bagi siswa untuk tumbuh dan berkembang sesuai dengan potensi, bakat, minat mereka. Sehingga pendidik harus kreatif dalam memberikan pembelajaran, salah satunya dengan menggunakan permainan tradisional.

Permainan tradisional menuntut siswa untuk melakukan komunikasi. Seperti permainan boy-boyan merupakan permainan yang memerlukan komunikasi untuk menciptakan kerjasama tim yang baik. Untuk menciptakan kerjasama tim yang baik maka siswa memerlukan komunikasi dan pemahaman yang baik. Maka dari itu, perlu metode untuk meningkatkan komunikasi kerjasama antar siswa. Salah satu metode yang bisa digunakan yaitu metode sokratik. Metode sokratik merupakan metode yang menuntut siswa untuk berpikir kritis, berdiskusi dalam memecakan masalah. Metode sokratik dilaksanakan dengan

memunculkan pertanyaan-pertanyaan untuk membangun kemampuan berpikir siswa. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan dapat memotivasi siswa untuk membahas topik pembelajaran secara kritis, dimana semua siswa aktif memikirkan pemecahan masalah terhadap sesuatu yang dikemukakan.

Pada pembelajaran di SD kegiatan pembelajaran permainan tradisional tercantum dalam Kompetensi Dasar di kelas IV SD dalam pembelajaran PJOK yaitu KD 3.3 memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional dan KD 4.3 yaitu mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional. Namun belum diketahui data minat siswa terhadap permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik. Solusi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu melalui permainan tradisional dengan metode sokratik dapat mengetahui minat belajar siswa berdasarkan gender. Sejalan dengan itu, belum ada penelitian yang dilakukan di kelas IV SD terhadap minat belajar siswa melalui permainan tradisional dengan menggunakan metode sokratik. Dari hal tersebut diajukan pertanyaan umum "Bagaimana minat belajar siswa berdasarkan

gender menggunakan metode sokratik melalui permainan tradisional?". Dan hal tersebut perlu dibuktikan dan diwujudkan oleh peserta didik terhadap penelitian ini.

Berdasarkan pemaparan di atas, peneliti menganalisis pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap minat belajar siswa kelas IV SD berdasarkan gender.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif. desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre-experimental design dengan menggunakan bentuk One-Group Prettest-Posttest Design. Rancangan one group pretest-posttest design terdiri dari satu kelompok yang telah ditentukan. Tes yang dilakukan dalam rancangan ini sebanyak dua kali, sebelum diberi perlakuan dan setelah diberi perlakuan.

Tes yang belum diberi perlakuan dinamakan pretest dan yang telah mendapatkan perlakuan di sebut posttest. Pretest diberikan pada kelas eksperimen (O₁). Setelah dilakukan pretest, penulis memberikan perlakuan, dan pada tahap akhir penulis memberikan posttest (O₂).

Dipilihnya design tersebut dimaksudkan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap minat belajar siswa berdasarkan gender. Dalam penelitian ini terdapat 2 variable, yaitu diantaranya

variable bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional berbasis metode sokratik, sedangkan variabel terikat adalah minat belajar siswa sekolah dasar. Variabel yang akan di uji pengaruhnya adalah menerapkan pengaruh permainan tradisional berbasis metode sokratik (variabel bebas) terhadap minat belajar siswa sekolah dasar (variabel terikat).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti memperoleh data dari tahapan *pretest* dan *posttest*, tahapan ini dilakukan sesuai dengan desain penelitian yang digunakan. Data hasil penelitian terdiri dari data minat siswa dan minat siswa. Data ringkasan hasil penelitian ditunjukkan dengan menggunakan tabel. Berikut ini merupakan ringkasan data Minat siswa:

Tabel 1. Ringkasan Data Minat Siswa terhadap Permainan Tradisional Boy-boyan berbasis Metode sokratik

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Jumlah	240	323
Rata-rata	14,12	19,00
Standar Deviasi	3,389	1,936
Skor Minimal	6	15
Skor Maksimal	20	22

Data minat siswa pada permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik pada *pretest* diperoleh jumlah 240, rata-rata sebesar 14,12 skor minimal 6 dan skor maksimal 15. Sedangkan *posttest*

diperoleh jumlah 323, rata-rata sebesar 19,00 skor minimal 20 dan skor maksimal 22.

Tabel 2. ingkasan Hasil Uji Normalitas Data Minat

Variabel	<i>Shapiro-Wilk</i>
Minat Siswa	0.497

Untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak, dilihat dari nilai signifikansi. Nilai signifikansi nya yaitu $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi (p) lebih daripada 0,05 ($p > \alpha$) maka data dinyatakan normal, begitupun sebaliknya jika nilai kurang dari 0,05 maka dinyatakan tidak normal. Tabel 4.4. menunjukkan bahwa data berdistribusi normal.

Tabel 3. Ringkasan Hasil Uji Homogenitas

Variabel	<i>Levene Statistic</i>
Minat Siswa	0.423

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas sama halnya dengan uji normalitas, dimana nilai signifikansinya nya yaitu $\alpha = 0,05$. Jika nilai signifikansi (p) lebih daripada 0,05 ($p > \alpha$) maka data dinyatakan memiliki varian homogen, begitupun sebaliknya jika nilai kurang dari 0,05 maka data dinyatakan tidak memiliki varian data homogen. Tabel 5. menunjukkan seluruh data bersifat homogen.

Tabel 4. Ringkasan Hasil Uji Hipotesis Minat Siswa

Signifikansi	Keputusan
--------------	-----------

0.000

Perbedaan
Signifikan

Hasil dari uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0,000 yang mana dapat diartikan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan antara hasil *pretest* dan *posttest*, Hal ini menunjukkan bahwa metode sokratik yang digunakan dalam permainan tradisional boy-boyan memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat siswa kelas IV SDN 2 Mekarjadi.

Pengolahan dan analisis data hasil penelitian menunjukkan adanya perbedaan peningkatan minat siswa dalam permainan tradisional boy-boyan. Minat adalah suatu keadaan atau ketertarikan pada suatu hal yang diikuti rasa senang saat melakukan aktivitas, adanya rasa ingin mengetahui, belajar dengan sungguh-sungguh sehingga dapat mendapatkan manfaat dari apa yang dipelajarinya menurut Purnomo (2016). Peningkatan minat ini berarti adanya pembelajaran yang berhasil dilakukan oleh guru. Dengan meningkatnya minat siswa pada pelajaran membantu guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan maksimal. Hal ini diperkuat dengan pendapat dari R. Novita, Dkk. (2013) yang menyatakan bahwa meningkatkan minat belajar siswa merupakan salah satu bentuk upaya yang dilakukan oleh guru untuk memaksimalkan ketercapaian tujuan pembelajaran dan hasil

belajar. Berkenaan dengan hal itu, meningkatnya minat juga dipengaruhi oleh metode pembelajaran. Metode pembelajaran adalah cara yang ditempuh oleh guru untuk menyampaikan materi pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran dapat dicapai dengan baik menurut Darmadi (dalam Lufri dkk. 2020). Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode sokratik. Metode sokratik dipandang sebagai metode pembelajaran yang menstimulus siswa untuk berfikir kritis. Hal ini sejalan dengan pendapat dari Susiani, K., & Suranata, K., 2017 yang menyatakan bahwa Metode socrates adalah salah satu metode pembelajaran yang dapat mengembangkan berfikir kritis siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan sebelumnya peneliti dapat menyimpulkan bahwa minat siswa kelas IV SDN 2 Mekarjadi dalam mengikuti pelajaran permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik mengalami peningkatan. berdasarkan pernyataan penelitian. Pembelajaran permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik dapat meningkatkan minat siswa. Minat siswa saat *Pretest* dan *Posttest* mengalami peningkatan dilihat dari rata-rata skornya, disertai uji hipotesis menunjukkan angka signifikansi 0.000 yang dapat diartikan bahwa terdapat

peningkatan yang signifikan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* siswa. Oleh karena itu, metode sokratik dalam permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap peningkatan minat siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Lufri, dkk. (2020). Metodologi Pembelajaran: strategi, Pendekatan, Model, Metode pembelajaran. CV.IRDH: Purwokerto.
- Misbach, H. (2006). Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa. *Jurnal Psikologi*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Purnomo, T. N. (2016). Minat Belajar Siswa, Gaya Belajar Siswa, Dan Persepsi Siswa Terhadap Metode Mengajar Guru Dengan Hasil Prestasi Belajar Pendidikan Jasmanidan Kesehatan Olahraga. *Jurnal Ilmiah PENJAS*, 2(01).
- R. Novita, Dkk. (2013). Survei Minat Siswi Dalam Pembelajaran Penjas di SDM Negeri 3 Samalantan. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 2(05).
- Susiana, K., & Suranata, K. (2017). Impelentasi metode sokrattik Melalui Lesson Studi Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kritis Mahasiswa. *Journal of Educational Counseling*, 27-40.
- Adnyani, Krishna, E, K. (2020). *Bahasa Jepang dan Gender*. Bandung: Nilacakra.
- Arfani, Laili. (2016). Mengurai Hakikat Pendidikan, Belajar dan Pembelajaran. *Jurnal PPKn & Hukum*, 11(2).
- Agustin, Faramita, D. (2014). Perbedaan Minat dan Prestasi belajar Siswa Laki-Laki dan Siswa Perempuan Pada Mata Pelajaran seni Tari di SMPN 1 Yogyakarta. (Skripsi). Pendidikan Seni Tari, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Azhar, S., Rosnaningsih, A., & Fauziah, A. (2017). Hubungan Antara Motivasi Belajar Dengan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Poris Gaga 05 Kota Tangerang.
- Ardiyanto, Asep. (Tanpa Tahun). Permainan Tradisional Sebagai wujud Penanaman Nilai Karakter Anak Usia Dini. *Prosiding Konferensi Pendidikan Nasional*
- Chen, Ang., Darst W. Paul & Pangrazi P. Robert. (2001). *An Examination Of Situational Interest And Its Sources*. *British Journal of Education Psychology*, 383-400.
- Dewi. P. A. K., & Putra, M. K. I. (2018). Peranan Kearifan Lokal Permainan Tradisional Dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan Agama Bahasa dan Sastra*.
- Firmansyah, Dami. (2015). Pengaruh Strategi Pembelajaran dan Minat terhadap Hasil belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan UNSIKA*, 2338-2996.
- Hamidi & Marzoan. (2017). Permainan Tradisional Sebagai kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa. *Journal Annafs*
- Indria. (2017). Pelestarian Seni Budaya dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*.
- Kemenpora. 2006. Kumpulan Olahraga Tradisional. Jakarta: kemenpora. *Jurnal Olahraga Pendidikan*
- Laksono, B, DKK. (2012). *Kumpulan Permainan Rakyat Olahraga Tradisional*. Jakarta: kemenpora

- Mesra, Putrina., & DKK. (2021). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa di Masa Pandemi. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 7(3).
- Nurhasanah, S. & Sobandi, A. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 128-135.
- Ovan & Saputra, A.(2020). *CAMI: Aplikasi Uji Validitas dan Reabilitas Instrumen Penelitian Berbasis Web*. Sulawesi Selatan: Yayasan Ahmar Cendikia Indonesia.
- Pratiwi, N. K. (2015). Pengaruh Tingkat Pendidikan, Perhatian Orang Tua , dan Minat Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa SMK Kesehatan di Kota Tangerang. *Jurnal Pujangga*, 75-105.
- Rochajati, Siti. (2020). *Strategi Minat Baca untuk Anak SD*. Semarang: CV. Pilar Nusantara.
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika Olahraga dan Pengembangan Nilai*. Bandung: Alfabeta.
- Rukajat, Ajat. (2019). Pendekatan Penelitian Kuantitatif *Quantitative Research Approach*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Syahrum & Salim (2012). *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Citapustaka Media: Bandung.
- Siagian, R. E. F. (2017). Pengaruh Minat dan Kebiasaan Belajar Siswa terhadap Prestasi Belajar Matematika. *Jurnal Formatif*, 2 (2), 122-131.
- Simbolon, Naeklan. (2013). Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Elementary School Journal PGSD FIPUNIMED*, 1(2).
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sobandi, A., & Nurhasanah, S. (2016). Minat Belajar Sebagai Determinan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 128-135
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatifdan, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Trinova, Zulvia Trinova. (2012). Hakikat Belajar dan Bermain Menyenangkan Bagi Peserta Didik. *Jurnal A-Ta'lim*, 1(2), 209-215.
- Trygu. (2021). *Teori Motivasi Abraham H. Maslow dan Hubungannya dengan Minat Belajar Matematika Siswa*. Sumatra Utara: Guepedia.
- Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.