



PEDADIDAKTIKA: JURNAL ILMIAH PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Pengaruh Permainan Tradisional Boy-boyan Berbasis Metode Sokratik Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Gita Mustika*, Lutfi Nur

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Indonesia, Indonesia

*Corresponding author : gitamustika@upi.edu

Submitted/Received 10 August 2022, First Revised 10 Oktober 2022,

Accepted 25 November 2022, First Available online 28 November 2022, Publication Date 01 Desember 2022

Abstract

This study aims to determine students' learning motivation through traditional boy-boyan games based on the socratic method. Because it is still rare to find the application of the socratic method in learning in elementary schools. The socratic method is a method that is quite effective in its application. The variable of this research is the Boy-boyan Traditional Game (X) while the Student's Learning Motivation is the variable (Y). In this research method using quantitative methods, with a quasi-experimental research design one group pretest posttest. With a population of all high grade students at SDN Sukamulya and a sample of 20 grade IV students at SDN Sukamulya. The research instrument used was an E-morpe dare questionnaire which was adopted from Dr. Lutfi Nur, M.Pd. data management in this study using the help of Microsoft Excel and SPSS 16.0. The results of this study are variable X has a significant influence on variable Y, this is indicated by the value of the paired simple T-Test test which has a value of 0.00 which means there are positive results. significant.

Keywords: Socratic method, Boy-boyan, Motivation to learn, Traditional Games

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi belajar siswa melalui permainan tradisional boy-boyan berbasis metode Socratic. Karena masih jarang ditemukannya penerapan metode Socratic dalam pembelajaran di Sekolah Dasar. Metode sokratik merupakan metode yang cukup efektif dalam penerapannya. Variabel penelitian ini adalah Permainan Tradisional Boy-boyan (X) sedangkan Motivasi Belajar Siswa variabel (Y). Dalam metode penelitian kali ini menggunakan metode kuantitatif, dengan desain penelitian quasi eksperimen one grup pretest posttest. Dengan populasi seluruh siswa kelas tinggi di SDN Sukamulya dan sampel 20 siswa kelas IV SDN Sukamulya. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket dare E-morpe yang di adopsi dari bapak Dr. Lutfi Nur, M.Pd. pengelolaan data pada penelitian ini menggunakan bantuan Microsoft Excel dan SPSS 16.0. Hasil dari penelitian ini yaitu variable X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable Y, hal ini ditunjukkan dengan nilai Uji paired simple T-Test yang memiliki nilai 0,00 yang berarti terdapat hasil yang signifikan.

Kata Kunci: Metode sokratik, Boy-boyan, Motivasi belajar, Permainan Tradisional

PENDAHULUAN

Setiap orang memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu, salah satunya motivasi belajar pada siswa. Sebagai seorang pendidik tentu harus bias memberikan motivasi kepada siswa, karena salah satu syarat mutlak dalam belajar adalah adanya motivasi. Motivasi belajar merupakan salahsatu faktor yang berpengaruh dalam hasil

belajar siswa. Apabila motivasi belajar rendah, maka prestasi siswa akan rendah pula. Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi

dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Didalam motivasi, adalah yang dapat menggerakkan individu untuk melakukan hal yang ingin dicapai. Motivasi yang dimiliki oleh siswa merupakan penggerak semangat untuk belajar.

Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah Emda, A. (2018). Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang bias mempengaruhi hasil belajar siswa. Siswa akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal ketika mempunyai motivasi belajar yang kurang, begitupun sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi yang lebih atau diatas rata-rata dalam artian penuh semangat, akan memperoleh hasil yang maksimal. Namun salah satu permasalahan dilapangan saat ini pada siswa sekolah dasar yaitu kurangnya motivasi belajar, seperti malas mengerjakan tugas, lebih sering bermain *handphone* daripada belajar, sering bolos sekolah, sekolah sering keluar masuk kelas, sering menyepelkan beberapa pelajaran tertentu, dan masih banyak lainnya.

Indonesia merupakan Negara kearifan lokal yang bukan hanya riha sentuhan kerajinan, tapi visualisasi budaya melalui permainan tradisional yang jika dikupas satupersatu memiliki makna Hariadi, J. (2018). Kebudayaan tradisional menjadi mitos sebagai sosok kebudayaan yang arif Selain dikenal sebagai sesuatu kebudayaan tertentu, Permainan tradisional dikenal sebagai salah satu warisan budaya yang besar nilai dan manfaatnya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan. Permainan rakyat atau biasa disebut dengan permainan tradisional merupakan permainan dari hasil kebudayaan lokal yang mengandung nilai budaya dan nilai pendidikan dan dilakukan secara turun temurun serta dapat membuat hari pemain menjadi senang atau terhibur Kurniawan (2018). Permainan tradisional bisa dilakukan secara berkelompok, bisa juga dimainkan minimal dua orang. Permainan tradisional anak merupakan hasil penggalian budaya setempat menurut gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang yang mempergunakan alat sederhana sesuai potensinya dan dapat menyenangkan hati anak

Tercatat dalam Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 10 Tahun 2014 tentang pedoman pelestarian tradisi bahwa permainan rakyat itu suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus, yang merupakan cerminan karakter budaya, serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diwariskan kepada anak-anak. Permainan tradisional memiliki hubungan yang sangat erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter anak. Dizaman yang semakin berkembang ini, Perkembangan dan kemajuannya semakin terlihat pesat, sehingga kita dituntut untuk mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis. Melalui latihan membuat keputusan, serta berdiskusi untuk memecahkan masalah dengan siswa lain menggunakan permainan tradisional, sebagai generasi muda diharapkan bisa mengikuti perkembangan zaman pada umumnya. Memadukan salah satu Permainan tradisional dengan menggunakan Metode sokratik merupakan upaya untuk membuktikan seberapa berpengaruhnya Metode sokratos dalam pembelajaran ini. Menurut Danawak, Y. (2022) metode sokratik dikenal sebagai metode yang dinamakan Guru menyajikan pertanyaan lalu siswa menjawabnya dengan kemampuan yang dimiliki siswa, biasanya pembelajaran Metode sokratik dilakukan oleh dua orang

atau lebih yang dihadapkan dengan deretan pertanyaan. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba memadukan permainan tradisional menggunakan metode sokratik ini guna mengetahui apakah adanya pengaruh terhadap motivasi siswa atau tidak. Setiap kegiatan jiwa yang menggunakan kata-kata dan pengertian selalu mengandung hal berpikir oleh sebab itu berpikir tidak dapat didefinisikan dalam arti terbatas. Misalnya berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.

Berpacu pada penelitian YogaAwalludin Nugraha (2021) yang berjudul "Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD" menyatakan terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen, peningkatan yang paling signifikan berada pada kelompok sangat tinggi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti apakah adanya pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik pada motivasi siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kuantitatif. Pendekatan kuantitatif bisa diinterpretasikan sebagai metode penelitian yang berdasarkan pada filsafat *positivisme*, difungsikan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, pengumpulan informasi memakai perangkat penelitian, analisis informasi bersifat kuantitatif/statistik, dengan maksud untuk menguji hipotesis yang telah ditentukan. Penelitian ini menggunakan kuasi Eksperimen dengan tipe *One group pre test-post test*

. Penelitian eksperimen ada perlakuan dengan demikian metode penelitian eksperimen dapat diartikan sebagai metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang dikendalikan. Metode penelitian eksperimen dengan menggunakan *one group pre-test and posttest* merupakan penelitian yang mengkaji variabel bebas terhadap variabel terikat. Pada *one group pre-test and posttest* terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dua keadaan sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Pengujian penelitian dilihat dari perbandingan hasil pre-

test dan post-test penelitian. Pre-test (O1) adalah observasi yang dilakukan sebelum eksperimen, sedangkan post-test (O2) adalah observasi yang dilakukan setelah eksperimen. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen motivasi belajar eRMoPE (*Electronic Rubric for Motivation in Physical Education*). eRMoPe merupakan angket yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar yang diadopsi dari (Nur, dkk, 2019). Kemudian dikembangkan lagi oleh peneliti, pengembangan instrumen ini terdiri dari 6 bagian yang harus diisi, bagian 1 berisi pertanyaan tentang identitas siswa dan bagian 2 hingga bagian 6 terdiri dari 44 item pertanyaan yang meliputi 5 aspek, yaitu: 1) Ketekunan dalam belajar; 2) Kegigihan dalam menghadapi kesulitan; 3) Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar; 4) Prestasi belajar; dan 5) Kemandirian belajar. Kemudian Instrumen penelitian ini diterjemahkan oleh Ahli Penerjemah Bahasa Inggris yakni Bapak Dr. Erwin Rahayu, M.Pd Sesuai dengan kisi-kisi instrumen motivasi belajar yang ditunjukkan, peneliti menggunakan penilaian pengukuran skalaliker. Selanjutnya data dianalisis menggunakan bantuan program SPSS. Kuisisioner merupakan cara pengumpulan data dengan memberikan daftar pertanyaan atau

pernyataan yang tertulis untuk dijawab oleh responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan kuisisioner, sebelum kelapangan peneliti membuat kisi-kisi kuisisioner. Angket motivasi belajar ini dikembangkan dari angket penelitian belajar eRMoPE (*Electronic Rubric for Motivation in Physical Education*). Setelah Instrumen tes hasil belajar dibuat, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba instrumen sebanyak 44 soal yang telah peneliti buat, berguna untuk menghasilkan soal yang valid dan reliabel. Setelah melakukan uji coba pada siswa, peneliti melanjutkan menguji coba instrumen menggunakan bantuan *microsoft excel* dan *spss* versi 26 untuk melakukan uji validitas dan reliabilitas. Prosedur penelitian dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan diantaranya:

(Lihat **table 1**. Aspek-aspek)

No	Aspek	Sub-Aspek	No. Pertanyaan		Total	Valid/ Tidak Valid
			Positif	Negatif		
1	Ketekunan dalam belajar	a. Kehadiran sekolah	1,3	2,4	4	Valid
		b. Mengikuti pembelajaran permainan tradisional dilapangan	5,6	7,8	4	Valid
		c. Bermain permainan tradisional di rumah/diluar sekolah	9,11	10,12	4	Valid
2	Tanggung dalam menghadapi kesulitan	a. Sikap dalam kesulitan dalam permainan tradisional	13,15	14,16	4	Valid
		b. Upaya mengatasi kesulitan materi permainan tradisional	17,19	18,20	4	Valid
3	Minat dan ketajaman perhatian dalam belajar	a. Kebiasaan mengikuti pembelajaran permainan tradisional	21,23	22,24	4	Valid
		b. mengikuti pembelajaran permainan tradisional	25,26	27,28	4	Valid
4	Mencapai pembelajaran	a. Keinginan untuk unggul dalam permainan tradisional	29,30	31,32	4	Valid
		b. Kualifikasi hasil Pembelajaran	33,35	34,36	4	Valid
5	Mandiri dalam pembelajaran	a. Ketekunan berlatih materi permainan tradisional	37,38	39,40	4	Valid
		b. Memanfaatkan kesempatan diluar pembelajaran permainan tradisional	41,42	43,44	4	Valid
Totale					44	

1. Perencanaan penelitian

Dalam tahap perencanaan penelitian ini, tentunya langkah awal penelitian ini adalah menentukan permasalahan, yang kemudian dilanjut dengan studi pendahuluan, mengidentifikasi masalah, merumuskan masalah, merumuskan hipotesis, memilih metode penelitian dan menentukan sumber data (lokasi penelitian, populasi, dan sampel penelitian) dalam bentuk susunan proposal penelitian, membuat instrumen penelitian, melakukan uji coba instrumen penelitian, membuat administrasi pembelajaran, hingga mencari penelitian terdahulu.

2. Permohonan Izin Penelitian

Setelah Mendapatkan izin untuk melaksanakan penelitian melalui seminar proposal penelitian dari pihak kampus, maka langkah selanjutnya adalah permohonan izin kepada pihak terkait dalam penelitian, yakni kepala sekolah SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya.

3. Menyusun Instrumen dan Melaksanakan Uji Coba

Dalam penyusunan instrumen peneliti menggunakan tes dalam bentuk kuisisioner sebanyak 44 soal. Selanjutnya instrumen penelitian ini diujicobakan SDN Sukamulya Kota Tasikmalaya yang berjumlah 20 orang.

4. Melaksanakan Penelitian

Setelah semua hal yang terkait dengan penelitian telah selesai dan siap, maka tahap selanjutnya yakni melakukan penelitian dengan langkah pertama melakukan tes awal atau *pre-etest* untuk mengetahui Motivasi awal siswa dalam melakukan permainan tradisional boy-boyan Tes awal dilakukan untuk melihat apakah terdapat perbedaan dalam kemampuan siswa. Setelah melaksanakan pre-test maka langkah selanjutnya yaitu melaksanakan pemberian treatment atau pengaruh kepada siswa menggunakan metode sokratik. Setelah pemberian treatment, maka yang terakhir adalah melaksanakan *post-test* untuk melihat

apakah ada pengaruh terhadap motivasi belajar permainan tradisional boy-boyan sebelum dan sesudah diberikan treatment.

(Lihat **tabel 2.** Reliabilitas statistic)

Reliabilitas statistic

Cronbach's Alpha	N of items
0,982	44

HASIL DAN DISKUSI

Pengaruh motivasi belajar siswa pada permainan tradisional boy-boyan ini diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* yang diberikan kepada kelas IV di SDN Sukamulya yang berjumlah 20 siswa. Dalam penelitian ini akan dianalisis statistik dengan bantuan aplikasi SPSS untuk dilakukan uji normalitas, homogenitas, dan uji hipotesis. Berikut rangkuman mengenai deskripsi temuan penelitian ditampilkan dalam pembahasan berikut hasil rata-rata *pretest* 63,72 dan standar deviasinya adalah 0,26, sedangkan nilai rata-rata pada *posttest* adalah 69,88 dngan standar deviasinya adalah 0,30.

Berdasarkan hasil data uji coba permainan tradisional boy-boyan dengan menggunakan metode sokratik dalam penelitian ini yang akan dianalisis statistic dengan menggunakan SPSS 26 untuk dilakukan uji normalitas, uji homogenitas, dan uji ratarata perbedaan *pretest* dan *posttest*. Berikut adalah hasil statistiknya:

1. Uji Normalitas

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui

normal atau tidak. Uji normalitas dilakukan dengan bantuan software SPSS versi 25, menggunakan Uji Shapiro Wilk karena sampel yang diambil kurang dari 50 orang peserta didik, dengan menggunakan taraf signifikansi 0,05 memiliki kriteria pengujian sebagai berikut:

- Jika signifikansi lebih dari sama dengan 0,05, maka data berdistribusi normal.
- Jika signifikansi kurang dari 0,05, maka data tidak berdistribusi secara normal.

Dapat diapaparkan bahwa diperoleh nilai signifikansi Kolmogorof Shapiro-Wilk nilai pretest 243 dan nilai posttest 612. Berdasarkan kriteria pengujian yang telah dipaparkan nilai signifikansi untuk data yang brdistribusi normal adalah lebih dari 0,05. Dengan demikian data pretest dan posttest secara keseluruhan berdistribusi normal.

2. Uji Homogenitas

Diperoleh data bahwa nilai signifikansi uji homogenitas aalah 0,82. Niai Niai $Sig > \alpha$ maka H_0 diterima artinya tidak terdapatperbedaan varian antara nilai pretest dan posttest secara keseluruhan dua indikator maka data dikatakan homogen. Karena nilai pretest dan posttest telah memenuhi syarat.

3. Uji *paired sample T-test*

Diperoleh bahwa nilai untuk uji perbedaan rata-rata adalah 0,00. Karena nilai $Sig > \alpha$ atau kurang dari 0,05 maka H_0 diterima, artinya terdapat peningkatan yang signifikan dan perbedaan rata-rata pada pretest dan posttest.

Hasil dari penelitian ini yaitu variable X memiliki pengaruh yang signifikan terhadap variable Y, hal ini ditunjukkan dengan nilai Uji *paired simple T-Test* yang memiliki nilai 0,00 yang berarti terdapat hasil yang signifikan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode sokratik memberikan dampak yang signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas IV SDN Sukamulya. Berdasarkan temuan peneliti, hal tersebut disebabkan karena adanya pemberian perlakuan metode sokratik pada pemainan tradisional boy-boyan.

Menurut Mukhlisin (2010) metode sokratik merupakan suatu cara yang menyajikan suatu deretan materi, dimana nantinya peserta didik akan disandingkan dengan pertanyaan –pertanyaan dan dari serangkaian pertanyaan itu diharapkan peserta didikdapat menjawab atas dasar kecerdasan dan kemampuan sendiri. Dalam uji coba permainan tradisional menggunakan metode sokratikini terdapat 4 fase, sesuaidengan 4 langkah kegiatan metode sokratik menurut Rusmana (2020) :

Guru melakukan eksperimentasi, dimana pada fase ini guru menjadi wadah peserta didik untuk mengekspresikan diri, seperti contohnya menjawab pertanyaan guru dan diskusi dengan temannya mengenai pertanyaan dari guru. Selanjutnya fase identifikasi, dimana pada fase ini gurumeminta pesertadidik untuk mengungkapkan perasaannya dan pikirannya saat pembelajaran permainan tradisional boy-boyan berlangsung. Selanjutnya fase analisis, dimana pada fase ini guru melakukan refleksi pembelajaran yang berguna untuk rencana perbaikan terhadap pertemuan yang akan datang, dalam fase ini guru menganalisis kegiatan pembelajaran permainan tradisional. Fase generalisasi, dimana pada fase ini adalah fase yang mengajak siswa melakukan perbaikan, dalam penelitian ini guru melakukan perbaikan dalam hal cara bermain yang masih kurang tepat dalam penerapan permainan tradisional. Pada awal diterapkannya metode ini peserta didik masih terlihat malu-malu untuk melakukan interaksi atau diskusi dengan temannya, namun ketika peneliti memancing untuk melakukan diskusi kembali, siswa mulai tergerak aktif, bahkan pada beberapa pertemuan selanjutnya kelas terlihat sangat interaktif. (Kegiatan penelitian terdapat pada tabel kegiatan pembelajaran 3.5).

Pada awal diterapkannya metode ini peserta didik masih terlihat malu-malu untuk melakukan interaksi atau diskusi dengan temannya, namun ketika peneliti memancing untuk melakukan diskusi kembali, siswa mulai tergerak aktif, bahkan pada beberapa pertemuan selanjutnya kelas terlihat sangat interaktif. (Kegiatan penelitian terdapat pada tabel kegiatan pembelajaran 3.5).

Terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa; dan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen, peningkatan yang paling signifikan berada pada kelompok sangat tinggi. Penelitian Dhani Faturrahman yang menyimpulkan pada penelitiannya bahwa terdapat pengaruh penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada siswa kelas VII SMPN 1 Asembagus Situbondo, besarnya pengaruh permainan tradisional tersebut adalah 7,40%.

Dari beberapa uraian diatas, dengan diterapkannya metode sokratik dapat disimpulkan bahwa dalam permainan tradisional boy-boyan meningkatkan motivasi belajar siswa, selain itu ada beberapa hal yang meningkat dari penggunaan metode sokratik seperti kerja sama, komunikasi, dan

rasa ingin tahu. Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan terdapat pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap motivasi belajar siswa.

Temuan penelitian menunjukkan bahwa penggunaan metode sokratik dalam permainan tradisional memberikan dampak yang signifikan terhadap perkembangan motivasi belajar siswa di kelas IV SDN Sukamulya. Hal ini ditunjukkan berdasarkan hasil uji paired simple t-test yang hasilnya menunjukkan 0,00 yang berarti terdapat pengaruh yang signifikan.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan pretest guna mengetahui kondisi awal motivasi belajar siswa. Pada pelaksanaan atau pemberian perlakuan peneliti seringkali bertanya kepada siswa seputar permainan tradisional boy-boyan, hal ini termasuk pemberian perlakuan terhadap siswa. Pada pertemuan pertama, masih banyak siswa yang belum mengenal atau bahkan mengetahui permainan tradisional boy-boyan, hal ini menunjukkan siswa lebih sering atau sering mengenal permainan modern yang dimainkan melalui *handphone*, informasi tersebut didapatkan ketika proses pengenalan permainan tradisional boy-boyan pada saat tanya jawab. Adapun beberapa temuan pada setiap indikatornya yaitu sebagai berikut :

Pada indikator pertama yaitu indikator ketekunan dalam belajar terdapat temuan bahwa siswa mulai tekun dalam pembelajaran, hal ini dibuktikan dengan kehadiran siswa pada pembelajaran konsisten, siswa mulai melakukan permainan tradisional dengan aktif pada saat perlakuan sudah dilakukan, dan ada beberapa siswa yang melakukan permainan tradisional diluar jam sekolah (dirumah). Hal ini sejalan dengan penelitian Misbakhul (2021) yang menunjukkan terdapatnya peningkatan motivasi belajar siswa, dapat dilihat dari data pertemuan pertama pada indikator ketekunan dalam belajar yakni 8,3% dan pada pertemuan terakhir menunjukkan presentasi 55,6%.

Pada indikator kedua yaitu tangguh dalam menghadapi kesulitan. Pada kali ini peneliti menemukan temuan dimana siswa selalu menanyakan apabila ada yang kurang dimengerti terhadap permainan tradisional yang dilakukan, siswa juga tidak pantang menyerah untuk mempelajari mengenai permainan tradisional boy-boyan. Hal ini sejalan dengan penelitian Misbakhul (2021) yang menunjukkan presentasi pada pertemuan pertama 8,3% sedangkan pertemuan terakhir 27,8%.

Indikator ketiga Minat dan ketajaman dalam belajar, pada indikator ini peneliti menemukan beberapa temuan, seperti siswa

menjadi terbiasa melakukan permainan tradisional, siswa juga bersungguh-sungguh dalam melakukan pembelajaran. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Misbakhul (2021) yang menunjukkan bahwa minat dan ketajaman siswa lebih tinggi terhadap pembelajaran yang menggunakan permainan tradisional, dibuktikan dengan presentasi pertemuan pertama yakni 5,6% dan pertemuan terakhir yakni 25,0%.

Indikator keempat Mencapai Pembelajaran penemuan dalam penelitian ini yakni peneliti melihat keinginan berhasil siswa dalam pembelajaran permainan tradisional boy-boyan dapat dilihat disini, siswa selalu berusaha bermain dengan suportif dan loyal terhadap timnya, setiap siswa juga terlihat untuk memenangkan permainan ini. Hal ini sejalan dengan penelitian Misbakhul (2021) dengan data sebelum 2,8% sedangkan data pada pertemuan terakhir yaitu 30,6%.

Indikator yang terakhir yaitu Mandiri dalam pembelajaran peneliti menemukan dan melihat pada indikator ini siswa selalu berbondong-bondong untuk menjawab pertanyaan temannya ketika sesi Tanya jawab sedang berlangsung. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Misbakhul (2021) yang menunjukkan data 8,3% pada pertemuan pertama, dan 41,7% pada pertemuan terakhir.

Temuan ini juga sejalan dengan salah satu penelitian di Indonesia oleh Redhana (2014) yang menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran seminar Socrates dan siswa yang menggunakan model pembelajaran langsung. Siswa yang menggunakan model seminar Socrates lebih tinggi daripada pembelajaran langsung.

KESIMPULAN

Motivasi belajar siswa setelah diterapkannya metode sokratik meningkat, hal ini dapat dilihat dari perolehan nilai rata-rata posttest peserta didik dalam data itu naik. Motivasi belajar siswa setelah diterapkan metode sokratik mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari nilai uji *paired sample t-test* yang menunjukkan 0,00 yang berarti terdapat perubahan yang signifikan, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa antara pada saat pretest dan posttest yang berarti adanya peningkatan motivasi belajar siswa saat menggunakan metode sokratik.

DAFTAR PUSTAKA

- Esterina, S., Marhayani, D. A., & Mertika, M. (2022). Hubungan motivasi belajar dengan hasil belajar IPS siswa kelas IV. *Journal Pendidikan Ilmu Pengetahuan Sosial*, 14(1), 1-6.
- Emda, A. (2018). Kedudukan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran. *Lantanida journal*, 5(2), 172-182.
- Danawak, Y. (2022). Tinjauan filsafat metode dialog socrates dan implementasinya terhadap pembelajaran matematika. In *PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika* 1(1), 44-49.
- Hariadi, J. (2018). Pembelajaran bahasa Indonesia berbasis kearifan lokal. *Jurnal Samudra Bahasa*, 1(1), 1-9.
- Mustika, G., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Boy-boyan Berbasis Metode Sokratik Terhadap Motivasi Belajar Siswa. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(4), 637-648.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan tradisional Yogyakarta sebagai sumber belajar alternatif berbasis kearifan lokal bagi pembelajaran di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 98-111.
- Nur, L., Setiadi, P. M., Kusdinar, Y., & Malik, A. A. (2019, October). Electronic rubric for motivation in physical education. In *Journal of Physics: Conference Series* 1318(1), 74-78.

Redhana. (2014). Pengaruh model pembelajaran seminar Socrates terhadap hasil belajar siswa. *Cakpendidikan*, 33(1), 27-38.

Susiani, K., & Suranata, K. (2017). Implementasi metode sokratik melalui lesson study untuk meningkatkan keterampilan berpikir kritis mahasiswa. *Indonesian Journal of educational counseling*, 1(1), 27-40.

Iswati, I. (2017). Urgensi Pendidikan Multikultural Sebagai Upaya Meningkatkan Apresiasi Siswa Terhadap Kearifan Budaya Lokal. *Elementary: Jurnal ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 15-29.