

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL MPA'A GELU TERHADAP PENINGKATAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN PJOK DI SD NEGERI 1 DOMPU

Zakir Burhan¹, Taufiq Hidayat^{*2}

Pendidikan Jasmani, Institut Pendidikan Nusantara Global¹

Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, STKIP Yapis Dompus²

[1zakirburhan84@gmail.com](mailto:zakirburhan84@gmail.com), [2taufiqh807@gmail.com](mailto:taufiqh807@gmail.com)

(Naskah Masuk : 17 Mei 2023, diterima untuk diterbitkan : 21 Mei 2023)

Abstrak: Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional mpa'a gelu terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Dompus. Jenis penelitian ini penelitian kuantitatif dengan desain penelitian *pretest-posttest design*. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa yang berjumlah 25 orang, kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Dompus. Teknik sampel menggunakan *simple random sampling*. Instrumen dalam penelitian ini, adalah berupa instrumen data angket perlu ada skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert sangat setuju=4 setuju=3 kurang setuju=2 tidak setuju=1. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan SPSS 21. Hasil penelitian menunjukkan nilai uji normalitas data pretest 0.15 dan posttest 0.27. Jika P lebih besar dari 0.05 maka data berdistribusi normal, dan data homogenitas, pretest 0.57 dan posttest 0.572 jika p lebih dari 0.05 maka data bersifat homogen. Peningkatan motivasi belajar posttest dengan t-hitung 13.996 dengan nilai df 0.35 dan nilai mean different 0.375 dan Sig 2 tailed 0.875. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh permainan tradisional mpa'a gelu terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) di SD Negeri 1 Dompus

Kata Kunci : Permainan tradisional, Mpa'a gelu, Motivasi belajar siswa

Abstrack : *The research objective was to determine the Effect of the traditional mpa'a gelu game on increasing student motivation in PJOK lessons at SD Negeri 1 Dompus. This Type of research is quantitative research with a pretest-posttest research design. The population in the study were all students, totaling 25 people, class V of elementary school 1 Dompus. The sampling technique uses a simple random side. The instrument in this research is a questionnaire data instrument. There needs to be a measurement scale used, namely the likert scale, strongly agree=4 agree=3 disagree=2 disagree=1. The data analysis technique used in this study used SPSS 21. The results showed that the pretest and posttest data normality values were 0.15 and 0.27 if P is greater than 0.05 then the data is normally distributed, and data homogeneity, pretest 0.57 and posttest 0.572 if P is more than 0.05 then the data is homogeneous posttest learning motivation increased with a t-count of 13.996 with a df value of 0.35 and a mean different value of 0.375 and sig 2 tailed 0.875. Based on the results of the research and discussion that has been carried out, it can be concluded that there is an influence of the traditional mpa'a gelu game on increasing student motivation in sports and health physical education (PJOK)*

lessons at SD Negeri 1 Dompu.

Keywords : *Traditional games Mpa'a gelu, Student learning motivation*

1. Pendahuluan

Pendidikan jasmani disekolah memiliki tujuan yang sama yaitu sama-sama bertujuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan sosial, keseimbangan emosi, pola hidup sehat melalui proses pembelajaran PJOK dan ada bermacam-macam permainan yang dapat kita kembangkan seperti beberapa permainan tradisional yang mungkin bisa memberikan hal-hal yang baru bagi anak-anak. (Supriadi, 2019). Permainan tradisional merupakan salah satu contoh dari ribuan permainan tradisional yang ada di Indonesia, namun pada permainan-permainan tradisional tersebut kini semakin terkikis keberadaannya sedikit demi sedikit khususnya di kota-kota untuk anak-anak sekarang ini banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tradisional adalah warisan nenek moyang rakyat Indonesia. (Hariadi, 2014)

Mpa'a Gelu merupakan permainan tradisional masyarakat pedesaan. Di daerah Jawa Barat permainan ini disebut dengan permainan patok lele Jawa Timur permainan ini disebut permainan patil lele, Jawa Tengah dan Yogyakarta dikenal dengan benteng, di Bangka Belitung dikenal dengan Tak tek, dan di beberapa daerah lain di Indonesia dikenal dengan sebutan gatrik, Gantrik ataupun Tal Kadal, dan di NTB khususnya di Kabupaten Dompu permainan ini dikenal dengan mpa'a gelu atau dalam istilah bahasa Indonesia artinya main pikul. Permainan ini dilakukan oleh anak-anak maupun dewasa, baik laki-laki maupun perempuan biasanya lebih dominan dilakukan anak laki-laki. (Velawati & Nurharsono, 2020). Permainan ini dilakukan di area yang lapang biasanya dilakukan di halaman rumah atau tanah yang lapang, karena permainan ini dibutuhkan ruang yang cukup.

Permainan ini sudah ada sejak dulu sebagai peninggalan nenek moyang kita. Adapun bahan/alat yang digunakan dalam permainan ini yaitu : Kayu anak mpa'a gelu berukuran 10cm, lebar 3 cm. tongkat induknya berukuran panjang 40cm dan lebar 3cm. Cara menggunakan kayu anak mpa'a gelu dimasukkan dalam lobang tanah kemudian dipukul ujungnya sehingga melintang keatas, dan setelah itu dipukulkan sekuatnya ke depan. Adapun aturannya membuat lubang tanah dan garis 10cm. Untuk permainan dengan jarak 15m. Dilakukan antara 2 tim/ regu, dari garis batas pemukul si pemain memukul anak mpa'a gelu ke depan, kemudian diukur melalui tongkat mpa'a gelu jumlahnya merupakan poin yang di dapat. (Farizi et al., 2021)

Banyak orang tua beranggapan bahwa mempelajari sesuatu di kelas nonformal lebih berguna daripada bermain. Padahal banyak hal yang dapat diambil manfaatnya dari permainan tradisional, salah satunya alat-alat yang mudah didapat dan memungkinkan anak untuk mempermainkannya, saat itu untuk anak melepaskan ide kreatif. Dalam

permainan tersebut jiwa anak akan terlihat secara utuh. Suasana keceriaan yang dibangun akan melahirkan dan menghasilkan kebersamaan yang menyenangkan. Hal inilah yang menumbuhkan kehidupan bermasyarakat dalam suasana rukun. (Fadli, 2015). Kerukunan itu dibangun secara bersama-sama, dalam arti demi menjaga permainan tersebut membuat peraturan-peraturan sendiri yang disepakati bersama apabila melanggar akan diberikan sanksi dan apabila menyadari kesalahan yang diperbuat akan dimaklumi teman-temannya. Di sisi lain dari semua itu proses belajar telah tertanam dalam permainan tradisional.

Motivasi mendorong seseorang melakukan sesuatu untuk mencapai tujuan yang ingin dicapainya. Di sini motivasi orang tua sangat penting, karena motivasi merupakan konsep yang menjelaskan alasan seseorang berperilaku. Apabila terdapat dua anak yang memiliki kemampuan yang sama dan memberikan peluang dan kondisi yang sama untuk mencapai tujuan dan hasil yang dicapai oleh anak yang termotivasi akan lebih baik dibandingkan dengan anak yang tidak termotivasi. Dengan demikian bisa dikatakan bahwa motivasi dapat menentukan tingkat berhasil atau gagalnya keberhasilan secara optimal. (Mudzakir¹, 2020). Saat anak melalui tahun-tahun sekolah dasar, anak mendapat kendali yang lebih besar atas tumbuh, serta dapat duduk dan memperhatikan dalam waktu yang lama. Meskipun demikian, anak sekolah dasar masih jauh dari matang secara fisik, dan harus tetap aktif. Anak sekolah dasar menjadi lebih lelah karena duduk dalam waktu yang lama dibandingkan dengan berlari, melompat, atau naik sepeda. Tindakan fisik penting bagi anak-anak ini untuk memperbaiki keterampilan mereka yang sedang berkembang seperti memukul bola, bermain lompat tali, atau menyeimbangkan diri pada papan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada Sekolah Dasar Negeri 1 Dompu bahwa siswa melakukan permainan tradisional tetapi sekedar untuk kebugaran jasmani dan mengisi waktu jam olahraga saja. Di SD Negeri 1 Dompu dalam menyajikan pembelajaran menemui beberapa kendala terutama mata pata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) dimana selain dari kurangnya ketersediaan sarana dan prasarana juga penyajian olahraga yang menyenangkan pun kurang, sehingga siswa tidak dapat berperan aktif mengikuti mata pelajaran PJOK mengakibatkan motivasi belajar anak menjadi berkurang sesuai dengan tuntutan mata pelajaran PJOK. Selain itu sangat berpengaruh pada nilai KKM baik afektif, kognitif, dan psikomotorik. Kurangnya praktek yang diberikan guru dalam mata pelajaran PJOK membuat siswa merasa bosan menghadapi mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan kesehatan dan sangat minimnya olahraga tradisional yang diterapkan oleh guru olahraga.

2. Metode Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan jenis penelitian kuantitatif. Desain yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan *Pretest-Posttest Design*, (Maksum, 2012). Penelitian dilakukan di sekolah SD Negeri 1 Dompu pada hari Selasa, Kamis dan Sabtu. Populasi dalam penelitian adalah seluruh siswa yang berjumlah 25 orang, kelas V Sekolah Dasar Negeri 1 Dompu. Penelitian ini tidak langsung

meneliti seluruh populasi melainkan menggunakan sebagian dari populasi yaitu sampel yang digunakan dalam penelitian ini sebanyak 16 siswa putra. Dari 16 siswa dibagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol 8 siswa. Sedangkan teknik sampel menggunakan *simple random sampling* karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi pada siswa putra kelas lima Sekolah Dasar Negeri 1 Dompu yang berjumlah 16 orang, dengan alasan agar sampel homogen maka sampel yang digunakan siswa putra. Instrumen penelitian adalah metode yang digunakan untuk memperoleh data penelitian. (Arikunto, 2013). Instrumen dalam penelitian ini, adalah berupa instrumen data angket perlu ada skala pengukuran yang digunakan yaitu skala likert sangat setuju=4 setuju=3 kurang setuju=2 tidak setuju=1 (Sugiyono, 2015), instrumen data tes, dan instrumen dokumentasi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian dibagi menjadi dua bagian yaitu data yang diukur secara langsung dan data yang tidak dapat diukur secara langsung. Seperti di kemukakan (Sutrisno hadi, 2015). Menyatakan jenis data yang diukur dan di hitung secara langsung adalah data kuantitatif sedangkan data yang tidak dapat di hitung secara langsung termasuk jenis data kualitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen yaitu metode yang diberikan atau digunakan untuk suatu gejala yang disebut latihan atau percobaan, hubungan sebab-akibat latihan akan terlihat dari pengaruh latihan tersebut. Dasar dari penggunaan eksperimen adalah kegiatan yang meliputi tes awal, latihan-latihan dan tes akhir.

3. Hasil dan Pembahasan

Data-data yang diperoleh dari pelaksanaan penelitian ini adalah mengenai identitas siswa maupun siswi yang menjadi murid di SD Negeri 1 Dompu yang menjadi subjek penelitian, serta variabel penelitian yaitu tentang hasil motivasi hasil motivasi belajar siswa.

Tabel 1. *Pretest* motivasi belajar kelompok eksperimen
pembagian angket kepada siswa.

No	Nama	Pertanyaan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	MA	4	3	4	3	3	4	3	24
2	ZA	3	3	4	4	3	4	4	25
3	FRD	3	2	3	3	4	3	4	22
4	FRM	4	2	3	4	5	4	3	25
5	MRA	4	3	4	3	4	3	4	25
6	MA	4	3	4	3	3	4	3	24
7	FKR	3	4	3	4	3	4	3	24
8	MY	3	4	3	4	3	4	3	24

Tabel 2. Pretest motivasi belajar kelompok kontrol pembagian angket kepada siswa

No	Nama	Pertanyaan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	MA	4	3	4	3	4	4	3	25
2	ZA	3	4	4	3	4	3	3	24
3	FRD	4	3	4	4	3	4	4	25
4	FRM	3	3	4	4	4	3	4	25
5	MRA	4	4	4	3	3	4	3	25
6	SW	4	4	4	3	3	4	3	25
7	AUL	4	3	4	4	3	3	4	25
8	RZK	3	4	3	3	4	4	3	24

Tabel 3 Perlakuan nilai mpa'a gelu kelompok eksperimen

NO	Nama	Nilai mpa'a gelu	Keterangan
1	MA	65	Baik
2	ZA	70	Sangat Baik
3	FRD	67	Baik
4	FRM	80	Sangat Baik
5	MRA	77	Sangat Baik
6	MA	90	Sangat Baik
7	FK	55	Cukup
8	MY	60	Baik

Tabel 4. Posttest motivasi belajar kelompok eksperimen pembagian angket kepada siswa setelah diberikan (treatment) permainan mpa'a gelu

No	Nama	Pertanyaan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	MA	4	3	4	4	3	4	3	25
2	ZA	4	4	4	3	4	4	4	27
3	FRD	4	4	4	4	3	4	4	27
4	FRM	4	4	3	4	4	4	4	27
5	MRA	4	3	4	4	4	3	4	26
6	MA	3	4	4	3	4	4	4	26
7	FKR	4	4	4	4	3	4	4	27
8	MY	4	4	3	4	4	4	3	26

Tabel 5. Posttest motivasi belajar kelompok kontrol pembagian angket kepada siswa.

No	Nama	Pertanyaan							Jumlah
		1	2	3	4	5	6	7	
1	MA	4	4	4	3	4	4	3	26
2	ZA	3	4	4	4	4	4	3	26
3	FRD	4	3	4	4	3	4	3	25
4	AFD	3	4	4	4	3	3	4	26
5	MRA	4	4	4	3	3	4	3	25
6	SLS	4	4	4	3	4	4	3	26
7	HDR	4	3	4	4	4	3	4	26
8	LNG	3	4	3	3	4	4	3	24

Tabel 6. Uji Normalitas Data

Kelas		df	Sig.	Keterangan
Peningkatan motivasi hasil belajar	Pretest	8	0.15	Normal
	Posttest	8	0.27	Normal

Berdasarkan tabel normalitas diatas dapat di lihat bahwa semua data pretest dan posttest memiliki nilai lebih besar dari > 0.05 maka dapat di simpulkan nilai data tersebut berdistribusi normal karena data berdistribusi normal maka analisis bisa dilanjutkan.

Tabel 7. Uji Homogenitas

Kelas		df	Sig.	Keterangan
Peningkatan motivasi hasil belajar	Pretest	8	0.570	Homogen
	Posttest	8	0.572	Homogen

Dari data uji tabel di atas dapat di lihat nilai sig lebih besar dari 0.05 (> 0.05) sehingga data bersifat homogen dikarenakan data bersifat homogen maka analisis data dapat dilanjutkan

Table 8. Sampel T-tes

Kelas	N	t _{hitung}	df	Mean differen	Sig. (2 tailed)	
Peningkatan Motivasi Belajar	Posttest	8	13.996	0.35	3.75	.875
	Eksperimen	8				
	Posttes kontrol					

Permainan mpa'a gelu secara umum dapat dikategorikan sebagai salah satu bagian dari seni. Seni merupakan salah satu hasil budaya sebuah masyarakat dan seni diidentifikasi sebagai suatu hasil karya yang diciptakan manusia dengan bakat. Sedangkan kata kesenian berarti perihal seni yaitu hal yang berkaitan dengan keindahan secara umum seni dan kesenian terbagi menjadi empat kategori yaitu seni gerak, seni suara, seni rupa dan seni permainan tradisional sangat erat kaitan dengan pendidikan anak-anak sekolah dasar dimana usia masih sangat muda tentu menginginkan hal yang membuat mereka bahagia dan gembira untuk menunjang proses pendidikan yang efektif dengan adanya permainan tradisional ini anak-anak dapat merasakan bagaimana kebahagiaan dan kegembiraan yang mereka inginkan sedikit tidak menunjang bahkan permainan tradisional tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan tersebut dapat mengobati rasa bosan ketika belajar dalam ruangan sehingga dengan adanya permainan tradisional tersebut dapat meningkatkan minat belajar siswa. Hal tersebut dikarenakan dalam permainan tradisional terdapat berbagai macam nilai; nilai pendidikan merupakan satu diantara sekian banyak cara untuk memberikan ajaran agar orang lain dapat menirukan atau paling tidak menyamai bahkan mengembangkan ke yang lebih maju permainan tradisional mengandung banyak hal yang bersifat mendidik sejak masih balita anak sudah dikenakan dengan permainan tradisional meski pada waktu itu sifatnya masih sangat sederhana. Anak mulai dikenalkan dengan apa yang disebut baik dan buruk, kotor bersih, kalah menang, dan lain sebagainya sesuai dengan anak tersebut. Berdasarkan hasil penelitian tentang permainan tradisional mpa'a gelu terhadap peningkatan motivasi belajar siswa pada pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Dompu dengan nilai uji normalitas data pretest 0.15 dan posttest 0.27. Jika P lebih besar dari 0.05 maka data bersdistribusi normal, dan data homogenitas, Pretest 0.57 dan Posttestnya 0.572 jika p lebih dari 0.05 maka data bersifat homogen. Peningkatan motivasi belajar posttest dengan t-hitung 13.996 dengan nilai df nya 0.35 dan nilai mean different 0.375 dan Sig 2 tailed 0.875. maka dapat disimpulkan Ha: yang berbunyi ada pengaruh terhadap motivasi belajar siswa, Ho : Yang berbunyi tidak ada pengaruh mpa'a gelu terhadap peningkatan prestasi hasil belajar siswa jadi demikian nilai signifikansi lebih kecil dari 0.05 maka Ho : diterima dan Ho : di tolak.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dengan nilai sig 2 tailed 0.875 ada pengaruh yang signifikan pada Permainan Tradisional Mpa'a Gelu Terhadap Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Pjok Di SD Negeri 1 Dompu. Berdasarkan kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan disarankan beberapa hal sebagai berikut.

- a. Bagi guru olahraga hendaknya lebih diperhatikan kembali olahraga tradisional mpa'a gelu sebagai acuan dari pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.
- b. Bagi siswa hendaknya mempelajari olahraga tradisional karena didalamnya mengandung nilai-nilai keolahragaan termasuk olahraga tradisional, diantaranya olahraga tradisional mpa'a gelu dapat di terapkan disekolah maupun di masyarakat

Daftar Pustaka

- Arikunto, S. (2010). Metode penelitian. *Jakarta: Rineka Cipta*, 173.
- Fadli, Z. (2015). MEMBENTUK KARAKTER ANAK DENGAN OLAHRAGA TRADISIONAL. *Ilmu Keolahragaan UNIMED*, 14(2), 49–56.
- Farizi, Kurniawan, F., Achmad, I. Z., & Izzuddin, D. A. (2021). TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DALAM PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI EKSTRAKURIKULER PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL MA NIHAYATUL AMAL PURWASARI. *JURNAL OLAHRAGA KEBUGARAN DAN REHABILITASI*, 1(1), 68–72.
- Hidayat, T., & Munandar, R. A. (2022). Pengaruh Pelatihan Dumbbell Curl dan Shoulder Press terhadap Peningkatan Power Otot Lengan dan Kekuatan Otot Lengan. *Ainara Journal (Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan)*, 3(3), 160-164.
- Hariadi. (2014). PENGEMBANGAN PENDIDIKAN KARAKTER DALAM PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA PADA PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. *Pengembangan Pendidikan Karakter*, 24(1), 13–26.
- Hidayat, T., Puriana, R. H., Munandar, R. A., & Fauqi, A. (2022). Pengaruh Mental Training dan Konsentrasi Terhadap Ketepatan Pukulan Overhead Smash dalam Permainan Bulu Tangkis. *Jurnal Porkes*, 5(2).
- Lubis, M. S. (2018). *Metodologi penelitian*. Deepublish.
- Maksum, A. (2012). Metodologi penelitian dalam olahraga.
- Mudzakir1, D. O. (2020). PENGARUH PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Jasmani kesehatan dan rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Supriadi, D. (2019). Traditional Games Activities to Develop Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 4(1), 98–102.
- Velawati, M., & Nurharsono, T. (2020). Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional dalam Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Ketanggungan Kabupaten Brebes. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 1(1), 50–58.