

## **PENGARUH MODIFIKASI PERMAIAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI SISWA DALAM PROSES PEMBELAJARAN SEPAK BOLA**

Indra Adi Budiman<sup>1\*</sup>, Rajip Mustafillah Rusdiyanto<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Majalengka, Jl. K. H. Abdul Halim No. 103 Majalengka, Jawa Barat, Indonesia, 45418

<sup>2</sup>Universitas Majalengka, Jl. K. H. Abdul Halim No. 103 Majalengka, Jawa Barat, Indonesia, 45418.

\*indra.budiman66@unma.ac.id

**ABSTRACT.** The low motivation to learn football in students is the main problem in this study. The research objective was to determine the effect of traditional game modification on student motivation in the learning process of football at SMA 1 PGRI Majalengka. The research sample consisted of 20 female students. The research design used One Group Pretest Posttest. The data collection technique used a motivation questionnaire test for learning football which was carried out on the initial and final tests. The data processing and analysis technique used SPSS 24. In reviewing the data, the average result on the initial test was 9.85 and after the researcher gave treatment using the cat-and-mouse game there was an increase in the student test result data with an average of 11.35. With the average difference in the initial test and final test is 1.55. Based on the t-value obtained in the hypothesis test results, the t-count = 5.848 is greater than the t-table value = 1.725. Then the hypothesis  $H_1$  is accepted. The conclusion is that the use of the cat-and-mouse game has a significant effect on increasing motivation for learning football in SMA 1 PGRI Majalengka students.

**Keywords:** Traditional Sports; Physical Education Learning

**ABSTRAK.** Rendahnya motivasi pembelajaran sepakbola pada siswi menjadi masalah utama dalam penelitian ini. Tujuan penelitian untuk mengetahui pengaruh modifikasi permainan tradisional terhadap motivasi siswi dalam proses pembelajaran sepakbola di SMA 1 PGRI Majalengka. Sampel penelitian berjumlah 20 orang siswi. Desain penelitian menggunakan *One Group Pretest Posttest*. Teknik pengumpulan data menggunakan tes angket motivasi pembelajaran sepakbola yang dilakukan pada tes awal dan akhir. Teknik pengolahan dan analisis data menggunakan *SPSS 24* Secara pengulangan data hasil rata-rata pada tes awal yaitu 9.85 dan setelah peneliti memberikan *treatment* dengan menggunakan permainan kucing-kucingan terdapat peningkatan data hasil tes siswi yaitu dengan rata-rata 11.35. Dengan rata-rata selisih pada tes awal dan tes akhir yaitu 1.55. Berdasarkan nilai t hitung yang diperoleh pada hasil uji hipotesis adalah  $t_{Hitung} = 5.848$  lebih besar daripada nilai  $t_{Tabel} = 1.725$ . Maka hipotesis  $H_1$  diterima. Kesimpulannya bahwa penggunaan permainan kucing-kucingan terdapat pengaruh signifikan terhadap peningkatan motivasi pembelajaran sepakbola pada siswi SMA 1 PGRI Majalengka

Kata Kunci: Olahraga tradisional; Pembelajaran penjas

### **Pendahuluan**

Pendidikan jasmani lebih dari sekedar hiburan dan mengisi waktu luang (Pringle, 2010). Pendidikan jasmani hadir untuk melengkapi proses pembelajaran penjas untuk mencapai manusia seutuhnya. Penjas berupaya untuk mempromosikan aktivitas gerak dalam

mengurangi resiko obesitas serta meningkatkan kepercayaan diri anak untuk melakukan aktivitas gerak (Maiano et al., 2017). Memberi dukungan kepada siswa selama proses pembelajaran penjas memiliki peran penting dalam menentukan tingkat aktivitas fisik siswa (Kantanista, Osinski, Bronikowski, & Tomczak, 2013). Melalui proses pembelajaran penjas, anak belajar untuk bergerak dan bergerak untuk belajar (Bailey, 2005).

Melalui sebuah proses yang terencana dan berkelanjutan diharapkan dapat memaksimalkan peran penjas. Teori motivasi dan teori efikasi diri sebagai model umum yang memberikan dampak terhadap perubahan sikap (Rogers, 1983). Sehingga peran motivasi sangat penting dalam menentukan perubahan yang terjadi pada siswa sebagai dampak dari proses pembelajaran penjas di sekolah (Duda, 1996). Namun yang menjadi permasalahannya adalah upaya apa yang bisa dilakukan untuk meningkatkan motivasi dalam proses pembelajaran. Dikaitkan dengan teori motivasi dan efikasi diri, kecenderungan motivasi menurun diakibatkan oleh ketidak sesuaian antara kebutuhan dan efikasi siswa dalam proses pembelajaran, terutama siswi perempuan. Jika dikaitkan dengan budaya setempat, sepak bola merupakan olahraga yang dilakukan oleh laki-laki, sehingga perempuan menganggap bahwa tidak perlu memiliki keterampilan sepak bola.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi siswi dalam belajar sepakbola, melalui sebuah modifikasi permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa olahraga yang berbasis tradisional memberikan perubahan terhadap hasil dari proses pembelajaran (Asriasnyah, 2018). Selain itu, (Willy, 2016) mengungkapkan adanya perubahan terjadi dari penerapan olahraga tradisional meskipun masih kurang dibandingkan dengan pendekatan taktis. Berdasarkan hal tersebut, peneliti menganggap perlu adanya penelitian tentang pengaruh dari permainan tradisional terhadap motivasi siswi dalam proses belajar sepak bola disekolah.

### **Metode Penelitian**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah eksperimen, dengan one grup pretest-posttest design. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswi yang bersekolah di SMAN 1 PGRI Majalengka, dengan sampel 20 siswi.

Peneliti menggunakan angket dalam memperoleh data motivasi siswi. Angket terdiri dari 31 butir pernyataan yang telah diuji validitas dan reliabilitas butir soal. Untuk menganalisis data, peneliti menggunakan uji hipotesis *paired sample t-test*.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil pengujian kesamaan dua rata-rata tes akhir kelompok eksperimen dapat terlihat pada tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Data selisih tes awal dan tes akhir

Periode Tes	N	t-Hitung	t-Tabel	Sig (p)	$\alpha$	Hasil
Selisih Tes Awal dan Tes Akhir Kelompok Eksperimen	20	5.848	1.725	0.158	0,025	Signifikan

Karena nilai  $t_{\text{Hitung}} = 5.848$  lebih besar daripada nilai  $t_{\text{Tabel}} = 1.725$  pada batas penolakan hipotesis. Maka hipotesis  $H_0$  diterima. Dengan permainan modifikasi olahraga tradisional mempunyai perbedaan yang sangat berarti atau hipotesis diterima. Karena  $0,158 > 0,025$ , dengan demikian  $H_0$  ditolak.

Berdasarkan nilai t hitung yang diperoleh, penggunaan permainan tradisional memberikan pengaruh terhadap motivasi pembelajaran sepakbola pada siswi di SMA PGRI 1 Majalengka.

## Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini menunjukkan bahwa modifikasi permainan tradisional yang diterapkan pada proses pembelajaran sepak bola memberikan pengaruh yang disignifikan terhadap motivasi siswi. Peneliti berharap dilakukan penelitian lanjutan mengenai olahraga tradisional dengan tambahan variable atau kelompok eksperimen lainnya.

## Daftar Pustaka

- Asriasnyah, A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 82. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10597>
- Bailey, R. (2005). Evaluating the relationship between physical education, sport and social inclusion. *Educational Review*, 57(1), 71–90. <https://doi.org/10.1080/0013191042000274196>
- Duda, J. L. (1996). Maximizing motivation in sport and physical education among children and adolescents: The case for greater task involvement. *Quest*, 48(3), 290–302. <https://doi.org/10.1080/00336297.1996.10484198>



- Kantanista, a., Osinski, W., Bronikowski, M., & Tomczak, M. (2013). Physical activity of underweight, normal weight and overweight Polish adolescents: The role of classmate and teacher support in physical education. *European Physical Education Review*, 19(3), 347–359. <https://doi.org/10.1177/1356336X13505188>
- Maïano, C., Lepage, G., Annie, A., Morin, A. J. S., Bayard, C., Dansereau-Trahan, É., ... Vallerian, A. (2017). Perceived weight-related victimization and physical activity outcomes among adolescents with overweight and obesity: Indirect role of perceived physical abilities and fear of enacted stigma. *Psychology of Sport and Exercise*, 34, 70–78. <https://doi.org/10.1016/j.psychsport.2017.08.007>
- Pringle, R. (2010). Finding Pleasure in Physical Education: A Critical Examination of the Educative Value of Positive Movement Affects. *Quest*, 62(2), 119–134. <https://doi.org/10.1080/00336297.2010.10483637>
- Rogers, R. W. (1983). Cognitive and physiological processes in fear appeals and attitude change : A revised theory of protection motivation. *Social Psychophysiology: A Source Book*, 19(November), 469–573. <https://doi.org/10.1093/deafed/ent031>
- Willy, M. (2016). Perbandingan Model Pendekatan Taktis Dan Pendekatan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Permainan Kasti. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 9. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v1i1.3659>