

EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI GAYA DI KELAS IV MIN NGRONGGOT NGANJUK

Ilza Ma'azi Azizah

STAI Miftahul Ula Nganjuk

Email: ilzamaazi@gmail.com

Abstract

Kasti is traditional games such as baseball games for students of primary schools/ madrasah, this is important because Kasti can develop the physical and psychological aspects of students. In the physical aspect, the game rounders able to make students more active in learning activities. Physical activeness contained in such games can be used to study the concept of stylish materials, whereas the psychological aspect, an element of fun baseball game. In the course of learning, pleasant atmosphere will affect the student's motivation to learn, so it can have an impact on improving student learning outcomes. The purpose of this study is the first, to explain the effectiveness of learning using traditional games on motivation to learn. Based on the research, we concluded that, on the variable of learning motivation, learning application using the traditional game is more effective in increasing student motivation than learning without the traditional game.

Kata Kunci: *Permainan Tradisional, Kasti, Motivasi.*

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan berencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif

mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹ Oleh karena itu, pendidikan sudah seharusnya diupayakan untuk mengoptimalkan potensi yang dimiliki siswa, terutama sejak mereka berada di sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah. Hal ini dikarenakan, usia sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah merupakan tahap perkembangan anak yang penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya,² untuk itu pelaksanaan pembelajaran di SD/MI harus dikelola secara baik dan efektif agar dapat mencapai tujuan pendidikan yang diharapkan.

Namun pada kenyataannya, pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan di sebagian sekolah belum sesuai dengan apa yang diharapkan. Kegiatan belajar mengajar di kelas sebagian besar masih menggunakan pengajaran konvensional. sehingga tidak menutup kemungkinan pola pembelajaran seperti inilah yang menjadi salah satu penyebab kesulitan siswa dalam menguasai materi pelajaran, yang berdampak pada rendahnya prestasi belajar siswa. Hal ini diungkapkan dari data *Educational For All Global Monitoring Report 2012* yang dikeluarkan oleh UNESCO bahwa setiap tahunnya, pendidikan Indonesia berada di peringkat ke-64 untuk pendidikan di seluruh dunia dari 120 negara. Selanjutnya, Data *Education Development Index (EDI)* Indonesia mengungkapkan, pada tahun 2011 Indonesia berada pada peringkat ke-69 dari 127 negara.³ Sedangkan data hasil pengukuran daya serap kurikulum siswa secara nasional oleh Direktorat pendidikan TK dan SD tahun 2000/2001 menunjukkan rata-rata daya serap kurikulum secara nasional adalah 5,1 untuk 5 mata pelajaran.⁴

¹ Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, (Jakarta: Depdiknas, 2004), 2

² Anissatul Mufarokah, *Strategi Belajar Mengajar*, (Yogyakarta: Teras, 2009),... 10

³ Rachmad Faisal Harahap, *Astaga, RI Peringkat ke 64 untuk Pendidikan*, (online), (<http://news.okezone.com> diakses tanggal 03 Februari 2015)

⁴ Abdul Majid, *Pembelajaran Tematik Terpadu*, (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 5

Melihat kondisi tersebut, maka diperlukan langkah strategis untuk memperbaiki kualitas pendidikan di sekolah, khususnya sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah agar tercipta kegiatan pembelajaran yang baik dan efektif. Belajar yang efektif dapat dicapai dengan tindakan nyata (*learning by doing*) dan untuk siswa kelas rendah SD, sistem belajar efektif dapat dikemas dengan bermain.⁵ Hal ini dikarenakan karakteristik siswa usia sekolah dasar/madrasah ibtidaiyah adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok dan senang melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung.⁶

Manfaat metode bermain dan permainan dalam kegiatan pembelajaran juga telah diungkapkan oleh Wahyudi dan Suardiman dalam penelitiannya yang berjudul “Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode Bermain Peran pada Siswa SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode bermain peran memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar kognitif siswa. Hal ini dikarenakan metode bermain peran membuat daya retensi siswa terhadap materi IPS menjadi lebih kuat karena materi tidak diajarkan hafalan semata atau abstrak, tetapi siswa dapat merasakan dan mengulangi kronologis peristiwa yang ada dalam materi, sehingga siswa dapat memahami yang abstrak menjadi lebih konkrit.⁷

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, diketahui bahwa pembelajaran dengan metode bermain dapat memberikan dampak positif terhadap kegiatan pembelajaran, sehingga metode bermain dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan, sekaligus memicu timbulnya motivasi siswa. Hal ini dikarenakan, motivasi siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hal yang sangat diperlukan, sebab motivasi merupakan faktor yang banyak

⁵ Aan Hasanah, *Pengembangan Profesi Guru*, (Bandung: Pustaka Setia, 2012),... 43-44

⁶ Desmita, *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*, (Cet. ke IV; Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014), 35

⁷ Achmad Basari Eko Wahyudi dan Siti Partini Suardiman, “Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode bermain Peran Pada Siswa SD”, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1 (2), (2013).

memberikan pengaruh terhadap proses dan hasil belajar,⁸ sehingga penting bagi pendidik untuk melaksanakan kegiatan pembelajaran yang menyenangkan agar siswa termotivasi dalam belajarnya.

Permainan yang mampu menciptakan kegiatan pembelajaran menyenangkan dan mengandung unsur edukatif dapat dijumpai pada permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan kekayaan budaya bangsa yang mempunyai nilai-nilai luhur untuk dapat diwariskan kepada anak-anak sebagai generasi penerus.⁹ Pada permainan tradisional kita dapat menanamkan nilai-nilai positif dalam diri anak yang meliputi rasa senang, rasa bebas, rasa berteman, rasa demokrasi, rasa saling membantu dan rasa patuh.¹⁰ Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional tersebut selain dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar juga dapat membantu untuk menumbuhkan kepekaan siswa terhadap lingkungan sekitarnya sehingga anak dapat belajar dari lingkungan mereka.

Dalam penelitian ini, permainan tradisional yang digunakan adalah permainan tradisional kasti. Hal ini dikarenakan, pada permainan kasti terkandung konsep materi yang dapat dipelajari siswa yaitu materi gaya di kelas IV SD/MI. Materi gaya merupakan konsep materi yang tidak bisa dilihat, namun bisa dirasakan pengaruhnya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga dalam pembelajarannya, materi gaya membutuhkan pengalaman langsung dari siswa dalam memahami materi tersebut. Selain itu, kemampuan awal siswa terhadap materi gaya masih tergolong rendah. Berdasarkan hasil tes kemampuan awal yang dilakukan di MIN Ngronggot

⁸ Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*, (Bogor: Yulistira, 2002), 150.

⁹ Iswinarti, "Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar", *Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan*, (Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2010), 2

¹⁰ Ariani, C. *Pembinaan Nilai Budaya Melalui Permainan Rakyat Daerah Istimewa Yogyakarta*. (Yogyakarta: Depdikbud, Dirjen Kebudayaan, Direktorat Sejarah dan Nilai Tradisional, 1998) sebagaimana dikutip oleh Fitria Susanti, Siswati dan Prasetyo Budi Widodo, "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD", *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 8 (2), (Oktober, 2010), 147

Nganjuk menunjukkan bahwa dari kelas IV-A dan IV-B yang berjumlah 40 siswa, hanya 11 siswa atau 27,5% yang dapat mencapai nilai KKM, sedangkan 29 siswa 72,5% belum mampu mencapai nilai KKM yang telah ditentukan sekolah yaitu 70. Oleh karena itu, permainan kasti dirasakan sesuai apabila diterapkan untuk membelajarkan materi gaya.

Melihat dari paparan latar belakang diatas, maka peneliti akan menerapkan pembelajaran menggunakan permainan tradisional pada materi gaya di kelas IV. Adapun dua pokok rumusan masalahnya adalah: pertama, bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap peningkatan motivasi belajar materi gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk? *Kedua*, bagaimana efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap peningkatan hasil belajar siswa materi gaya di kelas IV MIN Ngronggot Nganjuk?

KAJIAN PUSTAKA

1. Efektivitas Pembelajaran

Efektivitas menurut Prokopenko, Hay dan Miskel merupakan suatu konsep yang sangat penting karena memberikan gambaran mengenai keberhasilan seseorang dalam mencapai sasaran atau tingkat pencapaian tujuan-tujuan.¹¹ Sementara itu, pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Dalam hal ini, pembelajaran membutuhkan sebuah proses yang disadari yang cenderung bersifat permanen dan mengubah perilaku. Dengan demikian, efektivitas pembelajaran adalah suatu keberhasilan yang dicapai oleh seseorang dari proses belajar.

Reigeluth dan Merrill mengemukakan bahwa pengukuran keefektivan pengajaran harus selalu dikaitkan dengan pencapaian tujuan pengajaran. Adapun indikator yang dapat digunakan untuk menetapkan keefektivan suatu pengajaran diantaranya adalah kecermatan penguasaan, kecepatan unjuk kerja, kesesuaian dengan prosedur, kuantitas unjuk

¹¹ Hamdani, *Strategi Belajar Mengajar*, (Bandung: Pustaka Setia, 2011),.194

kerja, kualitas hasil belajar, tingkat alih belajar dan tingkat retensi. Ketujuh indikator ini, dalam kenyataannya jarang digunakan secara keseluruhan untuk menetapkan keefektivan suatu pengajaran. Pilihan perlu dibuat berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai.¹²

2. Permainan

Permainan menurut Bettelheim dalam Hurlock adalah kegiatan yang ditandai oleh aturan atau persyaratan-persyaratan yang disetujui bersama dan ditentukan dari luar untuk melakukan kegiatan dalam tindakan yang bertujuan.¹³ Berdasarkan pendapat yang telah dikemukakan diatas maka dapat disimpulkan bahwa permainan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mengukur kemampuan dan potensi diri anak.

3. Permainan Tradisional

Menurut James Danandjaja, permainan tradisional adalah salah satu bentuk permainan anak-anak, yang beredar secara lisan di antara anggota kolektif tertentu, berbentuk tradisional dan diwarisi turun temurun, serta banyak mempunyai variasi. Jika dilihat dari akar katanya permainan tradisional tidak lain adalah kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan permainan yang merupakan pewarisan dari generasi terdahulu yang dilakukan manusia (anak-anak) dengan tujuan mendapat kegembiraan.¹⁴ Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan aturan-aturan tertentu guna memperoleh kegembiraan.

Bermain adalah belajar bagi anak, karena melalui bermain, anak

¹² I Nyoman Sudana Degeng, *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*, (Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan, 1998), 165-171

¹³ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*, (Cet.4; Jakarta: Grasindo, 2007), 60

¹⁴ Keen Achroni, *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*, (Jogjakarta: Javalitera, 2012), 46

dapat meningkatkan kemampuannya dan mengembangkan dirinya.¹⁵ Pada permainan tradisional, apabila diamati dari aktivitas yang dilakukan anak, permainan tradisional mengandung ketrampilan dan kecekatan kaki dan tangannya, menggunakan kekuatan tubuhnya, ketajaman penglihatannya, kecerdasan pikirannya, keluwesan gerak tubuhnya, menirukan alam lingkungannya, memudahkan gerak irama, lagu dan kata-kata yang sesuai dengan arti dan gerakannya.

4. Permainan Tradisional Kasti

Permainan kasti merupakan salah satu cabang olahraga permainan yang sangat populer di Indonesia jauh sebelum zaman penjajahan Jepang, bahkan pada zaman Belanda sudah dikenal masyarakat. Kasti berasal dari bahasa Belanda yang berarti permainan yang dilakukan diatas rumput dengan menggunakan bola kecil dan alat pemukul dari kayu. Olahraga ini termasuk jenis permainan menggunakan bola kecil atau disebut dengan permainan bola kecil.¹⁶ Dalam hal ini, kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Pada anak-anak usia sekolah dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari.¹⁷

5. Motivasi Belajar

Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi

¹⁵ Mayke S. Tedjasaputra, *Bermain, Mainan dan Permainan...*, 104

¹⁶ Gustafianus Abe, "Meningkatkan Ketrampilan Melempar dalam Bermain Kasti Melalui Penerapan Bola Modifikasi Pada Siswa Kelas V SDN Banyusari", *E-Jurnal Tadulako Physical Education*, Vol. 1 (5), (Juli 2013), 43.

¹⁷ Ade Mei, *Permainan Kasti*, (online), (<https://www.scribd.com>, diakses pada tanggal 24 Januari 2015).

tercapainya suatu tujuan.¹⁸ Sedangkan dalam kegiatan pembelajaran, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga tujuan yang ada dapat tercapai.¹⁹ Dengan demikian, motivasi belajar adalah daya penggerak yang terdapat dalam diri siswa untuk melakukan sesuatu pada kegiatan belajar agar dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

6. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan pencapaian yang diperoleh siswa dari kegiatan belajar yang telah dilakukan yang meliputi domain kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar seringkali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan.²⁰ Dalam mengevaluasi atau menilai tingkat keberhasilan/ hasil belajar terdapat dua pendekatan yakni Penilaian Acuan Norma (*Norm-Reference Assessment*) dan Penilaian Acuan Kriteria (*Criterion Referenced Assessment*).²¹ Kedua pendekatan penilaian tersebut dapat digunakan untuk mengukur tingkat keberhasilan yang telah dicapai siswa dalam proses belajarnya.

Kerangka Berpikir

Dalam penelitian ini, penelitian dilakukan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap peningkatan motivasi dan hasil belajar siswa. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pembelajaran menggunakan permainan tradisional (X), sedangkan variabel terikat adalah motivasi (Y_1) dan hasil belajar (Y_2)

¹⁸ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*, (Cet. 3; Bandung: Refika Aditama, 2009), 19

¹⁹ Pupuh Fathurrohman dan Sobry Sutikno, *Strategi Belajar Mengajar*,...19

²⁰ Purwanto, *Evaluasi Hasil Belajar*, (Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009), 44

²¹ Muhibbin Syah, *Psikologi Belajar*, (Cet. III; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004), 216-218.

Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang didasarkan atas teori yang relevan.²² Dalam penelitian ini, hipotesis yang digunakan untuk mengetahui efektivitas pembelajaran menggunakan permainan tradisional terhadap motivasi dan hasil belajar akan dibagi menjadi empat kategori.

METODE PENELITIAN

1. Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen. Rancangan penelitian yang digunakan adalah *true experimental design*. Pada rancangan ini, terdapat kelompok kontrol dan sampel dipilih secara acak. Sedangkan bentuk penelitian menggunakan bentuk *Pretest Posttest Control Group Design*.²³

2. Validasi Instrumen

1) Uji Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Data yang diperoleh dalam penelitian kemudian dianalisis menggunakan teknik korelasi *product moment*.²⁴ Pengujian validitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* dengan ketentuan pengambilan keputusan adalah:

1. Jika nilai signifikansi $\bar{0.05}$ maka variabel dinyatakan tidak valid
2. Jika nilai signifikansi $\bar{0.05}$ maka variabel dinyatakan valid.²⁵

²² Sugiyono, *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*, (Bandung: Alfabeta, 2013), 59

²³ Punaji Setyosari, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan*, (Cet. 2; Jakarta: Kencana, 2012), 176-177

²⁴ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu....*, 211-212

²⁵ Duwi Priyatno, *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*, (Yogyakarta: Andi, 2012), 120

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Teknik yang digunakan untuk mengukur reliabilitas instrumen adalah dengan menggunakan *Alpha Cronbach*.²⁶ Dalam penelitian ini, pengujian reliabilitas menggunakan program *SPSS 16.0 for windows* dengan ketentuan pengambilan keputusan adalah:

1. Jika nilai *Alpha Cronbach's* \bar{s} 0.60 maka dinyatakan reliabel.
2. Jika nilai *Alpha Cronbach's* \bar{s} 0.60 maka dinyatakan tidak reliabel.²⁷

4. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis kuantitatif. Adapun analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji Prasarat Analisis
2. Uji Normalitas
3. Uji Homogenitas
4. Uji Kesamaan Rata-Rata (*Pretest*)
5. Uji Hipotesis

HASIL PENELITIAN

1. Hasil Uji Validasi Instrumen

Tabel 9 Hasil Uji Validitas

Instrumen	Jumah Item	Item Valid	Item Tidak Valid
Angket	52	51	1
Tes	50	42	8

Berdasarkan tabel 9 Item pernyataan dan butir soal yang telah dinyatakan valid tersebut akan digunakan untuk mengukur motivasi dan

²⁶ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu...*,239

²⁷ Agus Eko Sujianto, *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. (Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009), 97

hasil belajar siswa, sedangkan item pernyataan dan butir soal yang tidak valid tidak digunakan.

2) Uji Reliabilitas

Pengujian reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan *Alpha Cronbach* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Berikut hasil analisis uji reliabilitas instrumen angket dan tes yang disajikan dalam tabel.

Tabel 10 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Variabel	Croanbach's Alpha	Taraf Signifikansi	Keterangan (Sig 0.60)
Motivasi Belajar	0.923	0.60	Reliabel

Berdasarkan tabel 10 diketahui bahwa reliabilitas instrumen angket mencapai 0.923 > 0.60. Hal ini berarti instrumen angket reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

Selanjutnya hasil analisis uji reliabilitas untuk instrumen tes dipaparkan hasil sebagai berikut:

Tabel 11 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Tes

Variabel	Croanbach's Alpha	Taraf Signifikansi	Keterangan (Sig > 0.60)
Hasil Belajar	0.886	0.60	Reliabel

Berdasarkan tabel 11 diketahui bahwa reliabilitas instrumen tes mencapai 0.886 > 0.60. Hal ini berarti instrumen tes reliabel atau dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data.

3) Tingkat Kesukaran Soal

Tabel 12 Tingkat Kesukaran Soal

Kategori Soal	Jumlah Soal	Keterangan
Mudah	14	1, 2, 4, 12, 23, 28, 29, 32, 34, 35, 37, 38, 40, 41
Sedang	28	3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 24, 25, 26, 27, 30, 31, 33, 36, 39, 42
Sukar	-	-

Berdasarkan tabel 12 diketahui bahwa tingkat kesukaran soal yang terbagi ke dalam dua kategori yaitu soal mudah dan soal sedang. Hasil dari uji tingkat kesukaran soal ini akan digunakan untuk membagi soal *pretest* dan soal *posttest*, sehingga bobot soal antara keduanya setara atau seimbang.

Uji Prasyarat Analisis

1) Uji Normalitas

Uji normalitas menggunakan uji *Kolmogorov Smirnov* yang dipadukan dengan kurva *Normal Q-Q Plot* menggunakan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Berikut adalah hasil analisis uji normalitas motivasi dan hasil belajar siswa yang disajikan dalam tabel.

Tabel 14 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Awal

Kelas	N	Kolmogorov Smirnov Z	Asymp. sig	Taraf Signifikansi	Ket (Sig ⁻ 0.05)
Eksperimen	20	0.512	0.956	0.05	Normal
Kontrol	20	0.495	0.967	0.05	Normal

Berdasarkan tabel 14 diketahui bahwa nilai *Asymp sig* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol lebih besar dari 0.05. Hal ini berarti data motivasi belajar awal siswa memiliki distribusi data yang normal.

Sedangkan hasil uji normalitas motivasi belajar akhir disajikan sebagai berikut:

Tabel 15 Hasil Uji Normalitas Motivasi Belajar Akhir

Kelas	N	K o l . Smirnov Z	Asymp. Sig	Taraf Sig.	Ket. Sig ⁻ 0.05)
Eksperimen	20	0.469	0.981	0.05	Normal
Kontrol	20	0.736	0.651	0.05	Normal

Berdasarkan tabel 15 diketahui bahwa nilai *Asymp sig* pada kedua kelas lebih besar dari 0.05. Hal ini berarti data motivasi belajar akhir siswa memiliki distribusi data normal.

Selanjutnya hasil analisis uji normalitas hasil belajar awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 16 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Awal

Kelas	N	K o l . Smirnov Z	A s y m p . Sig	Taraf Signif.	Ket. (Siḡ 0.05)
Eksperimen	20	0.589	0.879	0.05	Normal
Kontrol	20	0.824	0.505	0.05	Normal

Berdasarkan tabel 16 diketahui bahwa nilai *Asymp.sig* pada kedua kelas lebih besar dari 0.05. Hal ini berarti data hasil belajar awal siswa memiliki distribusi data yang normal.

Sedangkan hasil analisis uji normalitas hasil belajar akhir disajikan sebagai berikut:

Tabel 17 Hasil Uji Normalitas Hasil Belajar Akhir

Kelas	N	Kol. Smirnov Z	Asymp. Sig	Taraf Signif	Keterangan (Siḡ 0.05)
Eksperimen	20	0.806	0.535	0.05	Normal
Kontrol	20	0.712	0.692	0.05	Normal

Berdasarkan tabel 17 diketahui bahwa nilai *Asymp* pada kedua kelas lebih besar dari 0.05. Hal ini berarti data hasil belajar akhir siswa memiliki distribusi data yang normal.

Uji Homogenitas

Uji homogenitas dalam penelitian ini menggunakan uji *Lavene Statistic* dengan bantuan *SPSS 16.0 for windows*. Berikut adalah hasil analisis uji homogenitas motivasi dan hasil belajar siswa yang disajikan dalam tabel.

Tabel 18 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Awal

Kelas	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.	Taraf Signif	Ket. (Siḡ 0.05)
Eksperimen dan kontrol	5.775	1	38	0.103	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel 18 diketahui nilai *sig.* adalah $0.103 < 0.05$. Hal ini berarti data motivasi belajar awal siswa memiliki varian data yang sama atau homogen.

Sedangkan hasil uji homogenitas motivasi belajar akhir disajikan sebagai berikut:

Tabel 19 Hasil Uji Homogenitas Motivasi Belajar Akhir

Kelas	L a v e n e Statistic	df1	df2	Sig.	T a r a f Signif	Ket. (Sig < 0.05)
Eksperimen dan kontrol	1,192	1	38	0.820	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel 19 diketahui nilai *sig.* adalah $0.820 > 0.05$. Hal ini berarti data motivasi belajar akhir siswa memiliki varian data yang sama atau homogen.

Selanjutnya hasil analisis uji homogenitas hasil belajar awal disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 20 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Awal

Kelas	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.	Taraf .Signif	.Ket (Sig < 0.05)
Eksperimen dan Kontrol	0.002	1	38	0.748	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel 20 diketahui nilai *sig.* adalah $0.748 > 0.05$ yang berarti data hasil belajar awal siswa memiliki varian data yang sama atau homogen.

Sedangkan hasil uji homogenitas hasil belajar akhir siswa disajikan sebagai berikut:

Tabel 21 Hasil Uji Homogenitas Hasil Belajar Akhir

Kelas	Lavene Statistic	df1	df2	Sig.	Taraf Signif	Keterangan (Sig < 0.05)
Eksperimen dan kontrol	0.377	1	38	0.584	0.05	Homogen

Berdasarkan tabel 21 diketahui nilai *sig.* adalah $0.584 > 0.05$. Hal ini berarti data hasil belajar akhir siswa memiliki varian data yang sama

atau homogen.

Uji Kesamaan Rata-rata Motivasi dan Hasil Belajar Awal

Uji kesamaan rata-rata dilakukan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki motivasi belajar dan kemampuan awal yang sama atau berbeda. Berikut adalah hasil uji kesamaan rata-rata motivasi belajar awal dan hasil belajar awal kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel.

Tabel 22

Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Motivasi Belajar Awal

Kelas	Equal Variances Assumed	Equal Variances Not Assumed	Taraf Signif.	Ket. (Sig 0.05)
Eksp. dan Kontrol	0.141	0.142	0.05	Tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel 22 diketahui nilai signifikansi mencapai 0.141⁻ 0.05. Hal ini berarti tidak ada perbedaan rata-rata motivasi belajar awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga kedua kelas memiliki motivasi awal yang sama.

Selanjutnya untuk hasil analisis uji kesamaan rata-rata hasil belajar awal siswa disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 23 Hasil Uji Kesamaan Rata-Rata Hasil Belajar Awal

Kelas	Equal Variances Assumed	Equal Variances Not Assumed	Taraf Signif	Ket. (Sig ⁻ 0.05)
Eksperimen dan Kontrol	0.082	0.082	0.05	Tidak ada perbedaan

Berdasarkan tabel 23 diketahui nilai signifikansi mencapai 0.082⁻ 0.05. Hal ini berarti tidak ada perbedaan rata-rata hasil belajar awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol, sehingga kedua kelas memiliki kemampuan awal yang sama.

DESKRIPSI HASIL PENELITIAN

1. Data Motivasi Awal Siswa

Data motivasi awal siswa merupakan data yang berasal dari angket motivasi yang diberikan kepada siswa sebelum adanya perlakuan. Berikut distribusi frekuensi motivasi awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel:

Tabel 24 Distribusi Frekuensi Data Motivasi Awal

Kategori	Interval	Kelompok		Kelas Kontrol	
		Eksperimen		Frek.	%
		Frek.	Persen.		
Sangat Termotivasi	85-104	4	20 %	-	-
Termotivasi	65-84	13	65 %	15	75 %
Kurang Termotivasi	45-64	3	15 %	5	25 %
Tidak Termotivasi	26-44	-	-	-	-
Jumlah		20	100 %	20	100%

Berdasarkan tabel 24 diketahui bahwa motivasi belajar awal siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mayoritas berada pada kategori termotivasi. Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata motivasi belajar awal siswa dari kedua kelas akan disajikan dalam tabel deskripsi statistik.

Tabel 25 Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Awal

Kelas	N	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata-rata
Eksperimen	20	52	98	74.75
Kontrol	20	54	88	69.80

2. Data Motivasi Akhir Siswa

Data motivasi akhir siswa merupakan data yang berasal dari angket motivasi yang diberikan kepada siswa setelah adanya perlakuan. Berikut distribusi frekuensi motivasi akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol

yang disajikan dalam tabel:

Tabel 26 Distribusi Frekuensi Data Motivasi Akhir

Kategori	Interv.	Kelompok		Kelas Kontrol	
		Eksperimen		Frek.	Persen.
		Frek.	Persen.		
Sangat Termotivasi	85-104	9	45 %	3	15 %
Termotivasi	65-84	9	45 %	15	75 %
Kurang Termotivasi	45-64	2	10 %	2	10 %
Tidak Termotivasi	26-44	-	-	-	-
		20	100 %	20	100 %

Berdasarkan tabel 26 diketahui bahwa motivasi belajar akhir pada kelas eksperimen berada pada kategori sangat termotivasi dan termotivasi, sedangkan pada kelas kontrol mayoritas berada pada kategori termotivasi. Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata motivasi belajar akhir siswa dari kedua kelas berikut disajikan dalam tabel deskripsi statistik.

Tabel 27 Deskripsi Statistik Motivasi Belajar Akhir

Kelas	N	N i l a i Minimum	N i l a i Maximum	Rata-rata
Eksperimen	20	63	99	83.90
Kontrol	20	47	97	74.00

3. Data Selisih Motivasi Belajar (*Gainscore*)

Data selisih motivasi belajar siswa (*gainscore*) merupakan data yang berasal dari selisih antara nilai angket sebelum adanya perlakuan dengan nilai angket setelah adanya perlakuan pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut deskripsi statistik motivasi belajar (*gainscore*) siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel:

Tabel 28 Data Selisih Motivasi Belajar (*Gainscore*)

Kelas	N	Pretest	Posttest	Gainscore
Eksperimen	20	74.75	83.90	9.15
Kontrol	20	69.80	74.00	4.2

Berdasarkan tabel 28 diketahui bahwa nilai *gainscore* motivasi belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *gainscore* pada kelas kontrol dengan perbedaan sebanyak 4.95.

5. Data Hasil Belajar Awal (*Pretest*)

Data hasil belajar awal merupakan data yang berasal dari tes penguasaan konsep yang diberikan kepada siswa sebelum adanya perlakuan. Berikut distribusi frekuensi hasil belajar awal siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel:

Tabel 29 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Awal

Kategori	Interval	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frek.	Persentase	Frek.	Persentase
Sangat Baik	85-100	1	5 %	2	10 %
Baik	70-84	2	10 %	6	30 %
Kurang Baik	55-69	7	35 %	5	25%
Tidak Baik	55	10	50%	7	35%
		20	100 %	20	100%

Berdasarkan tabel 29 diketahui bahwa hasil belajar awal pada kelas eksperimen dan kelas kontrol mayoritas berada pada kategori tidak baik. Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata hasil belajar awal siswa dari kedua kelas akan disajikan dengan deskripsi statistik.

Tabel 30 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Awal

Kelas	N	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata-rata
Eksperimen	20	24	100	54.80
Kontrol	20	43	86	64.00

6. Data Hasil Belajar Akhir (*Posttest*)

Data hasil belajar akhir merupakan data yang diperoleh dari tes hasil belajar yang diberikan kepada siswa setelah adanya perlakuan. Berikut distribusi frekuensi hasil belajar akhir siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel:

Tabel 31 Distribusi Frekuensi Data Hasil Belajar Akhir

Kategori	Interval	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
		Frek.	Persentase	Frek.	Persentase
Sangat Baik	86-100	6	30 %	8	40 %
Baik	70-85	8	40 %	5	25%
Kurang	55-69	1	5 %	5	25%
Tidak Baik	= 55	5	25%	2	10 %
Jumlah		20	100 %	20	100%

Berdasarkan tabel 31 diketahui bahwa hasil belajar akhir pada kelas eksperimen mayoritas berada pada kategori baik, sedangkan pada kelas kontrol mayoritas berada pada kategori sangat baik. Selanjutnya untuk mengetahui rata-rata hasil belajar akhir siswa dari kedua kelas akan disajikan dengan deskripsi statistik.

Tabel 32 Deskripsi Statistik Hasil Belajar Akhir

Kelas	N	Nilai Minimum	Nilai Maximum	Rata-rata
Eksperimen	20	33	95	72.05
Kontrol	20	19	95	73.70

7. Data Selisih Hasil Belajar (*Gainscore*)

Data selisih hasil belajar siswa (*gainscore*) merupakan data yang diperoleh dari selisih antara nilai *pretest* dan nilai *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut deskripsi statistik hasil belajar (*gainscore*) siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol disajikan dalam tabel:

Tabel 33 Data Selisih Hasil Belajar (*Gainscore*)

Kelas	N	Pretest	Posttest	Gainscore
Eksperimen	20	54.80	72.05	17.25
Kontrol	20	64.00	73.70	9.7

Berdasarkan tabel 33 diketahui bahwa nilai *gainscore* hasil belajar kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan rata-rata nilai *gainscore* pada kelas kontrol dengan perbedaan sebanyak 7.55.

Data Observasi

Data observasi merupakan data yang diperoleh dari observasi terhadap proses pembelajaran yang berlangsung pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan 1 yang disajikan dalam tabel.

Tabel 34 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pertemuan 1

Kelas	Jumlah Skor	Persentase	Keterangan
Eksperimen	60	75%	Baik
Kontrol	63	78,75%	Baik

Berdasarkan tabel 34 diketahui bahwa skor hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan guru belum terbiasa dengan kegiatan pembelajaran yang dilakukan dan siswa masih belum memahami aturan permainan kasti sehingga guru kesulitan dalam mengelola waktu dan mengkondisikan kelas. Akibatnya hasil pembelajaran yang diperoleh kurang maksimal.

Selanjutnya hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran kelas eksperimen dan kelas kontrol pada pertemuan 2 disajikan dalam tabel berikut.

Tabel 35 Hasil Observasi Keterlaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol Pertemuan 2

Kelas	Jumlah Skor	Persentase	Ket.
Eksperimen	69	86,25%	Sangat Baik
Kontrol	66	82,5%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 35 diketahui bahwa skor hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Hal ini dikarenakan pada kelas eksperimen, antusias siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran jauh lebih baik dibandingkan dengan kelas kontrol, sehingga kegiatan pembelajaran berlangsung menyenangkan dan tidak membosankan, karena sesuai dengan kebutuhan siswa.

HASIL PENGUJIAN HIPOTESIS

1. Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Pengujian hipotesis hasil belajar digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum adanya perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji hipotesis motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel.

Tabel 36 Uji Hipotesis Motivasi Belajar

Kelas	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifikansi	Keterangan (Sig $\bar{0}.05$)
Eksperimen dan Kontrol	0.008	0.05	Ho ditolak

Berdasarkan tabel 36 diketahui nilai signifikansi motivasi belajar akhir siswa adalah $0.008 < 0.05$ sehingga H_0 ditolak, yang artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara pembelajaran menggunakan permainan tradisional dengan pembelajaran tanpa permainan tradisional.

2. Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Hasil Belajar Siswa

Pengujian hipotesis hasil belajar digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar siswa setelah adanya perlakuan yang berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berikut hasil uji hipotesis motivasi belajar pada kelas eksperimen dan kelas kontrol yang disajikan dalam tabel.

Tabel 37 Uji Hipotesis Hasil Belajar

Kelas	Sig. (2-tailed)	Taraf Signifi- kansi	Keterangan (Sig $\bar{}$ 0.05)
Eksperimen dan kontrol	0.782	0.05	Ho diterima

Berdasarkan tabel 37 diketahui nilai signifikansi hasil belajar akhir siswa sebesar $0.782 \bar{}$ 0.05 sehingga Ho diterima, yang artinya tidak terdapat perbedaan hasil belajar siswa antara pembelajaran menggunakan permainan tradisional dengan pembelajaran tanpa permainan tradisional.

PEMBAHASAN

1. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa

Berdasarkan uji hipotesis motivasi belajar akhir (*posttest*) siswa menunjukkan bahwa terdapat perbedaan secara signifikan motivasi belajar akhir antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi $0.008 \bar{}$ 0.05. Sedangkan untuk mengetahui kelas yang memiliki nilai motivasi belajar lebih baik dapat dilihat dari perolehan rata-rata siswa antara kedua kelas. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata motivasi belajar akhir siswa mencapai 83.90 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata motivasi belajar akhir siswa mencapai 74.00. Dari hasil analisis data tersebut diketahui bahwa nilai rata-rata-rata motivasi belajar akhir pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol.

Selanjutnya berdasarkan nilai *gainscore* motivasi belajar siswa diketahui bahwa pada kelas eksperimen peningkatan rata-rata nilai *gainscore* lebih tinggi dibandingkan pada kelas kontrol, yang ditunjukkan

dari rata-rata nilai *gainscore* kelas eksperimen yang mencapai 9.15 dan rata-rata nilai *gainscore* kelas kontrol yang mencapai 4.20. Hal ini berarti pembelajaran menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar yang lebih baik dibandingkan dengan pembelajaran tanpa permainan tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian ini terbukti kegiatan pembelajaran yang diterapkan menggunakan metode bermain atau permainan khususnya permainan tradisional, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini dikarenakan metode bermain atau permainan dapat membuat suasana pembelajaran menjadi lebih nyaman dan menyenangkan. Pembelajaran yang demikian tidak menimbulkan kejenuhan pada siswa, sehingga mereka dapat memusatkan perhatian penuh terhadap materi pelajaran. Sejalan dengan hal tersebut, Peter Klien menyatakan bahwa, "*Learning is most effective when it's fun*" (belajar akan berlangsung sangat efektif jika berada dalam keadaan yang menyenangkan).²⁸

2. Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Siswa

Berdasarkan uji hipotesis *posttest* hasil belajar siswa menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan secara signifikan hasil belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini ditunjukkan dari nilai signifikansi adalah $0.782 > 0.05$. Sedangkan untuk mengetahui kelas yang memiliki nilai hasil belajar lebih baik dapat dilihat dari perolehan rata-rata siswa antara kedua kelas. Pada kelas eksperimen nilai rata-rata hasil belajar adalah 72.05 sedangkan pada kelas kontrol nilai rata-rata hasil belajar adalah 73.70. Dari hasil analisis data diketahui bahwa nilai rata-rata hasil belajar akhir pada kelas eksperimen lebih rendah dibandingkan pada kelas kontrol.

Temuan penelitian yang menunjukkan tidak adanya pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa memiliki kecenderungan

²⁸ Mohammad Thobroni dan Arif Mustofa, *Belajar dan Pembelajaran: Penemuan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media, 2011), 272

bahwa dalam kegiatan pembelajaran menggunakan permainan tradisional, membuat siswa lebih terfokus pada permainan yang dilakukan, sehingga mengesampingkan materi pelajaran yang terdapat dalam permainan tersebut. Hal ini seperti yang diungkapkan oleh Sadiman yang menyatakan bahwa permainan juga mempunyai beberapa kekurangan, salah satunya adalah karena asyik atau karena belum mengenai aturan atau teknis pelaksanaan.²⁹ Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam pembelajaran yang dilakukan menggunakan permainan khususnya permainan tradisional tidak selalu berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, meskipun pembelajaran menggunakan permainan tidak berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, akan tetapi pembelajaran menggunakan permainan tradisional mempunyai kontribusi lebih baik dalam meningkatkan hasil belajar. Hal ini ditunjukkan dari peningkatan rata-rata nilai *gainscore* kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol dengan rata-rata nilai *gainscore* kelas eksperimen mencapai 17.25 dan rata-rata nilai *gainscore* kelas kontrol mencapai 9.95 dengan perbedaan sebesar 7.3.

Adapun beberapa faktor yang dapat menjadi penyebab peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen lebih baik dibandingkan kelas kontrol dalam penelitian ini adalah; pertama, melalui metode bermain atau permainan memungkinkan siswa untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran yang dilakukan lebih bermakna karena siswa mengalami sendiri apa yang mereka pelajari. Beberapa penelitian menemukan bahwa anak-anak dapat belajar dengan baik dari pengalamannya.³⁰

Kedua, siswa dapat menemukan konsep materi yang sedang mereka pelajari dari kegiatan bermain yang mereka lakukan sehingga kemampuan

²⁹ Arief Sadiman, dkk., *Media Pendidikan*, (Cet. 14; Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), 81

³⁰ Hamzah B. Uno dan Nurdin Mohamad, *Belajar dengan Pendekatan PAILKEM*, (Cet. 2; Jakarta: Bumi Aksara, 2012), 76

berfikir siswa dapat berkembang secara optimal. Sejalan dengan hal tersebut, Cening Sri Wati dkk dalam penelitian mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan permainan dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui kegiatan diskusi dan bermain sehingga dapat merangsang pikiran kreatif siswa untuk memperoleh pengetahuan dan nilai-nilai moral dari kegiatan tersebut.³¹

Ketiga, permainan dapat menjadikan suasana kelas menjadi lebih santai sehingga siswa tidak merasa terbebani dalam menguasai materi pelajaran. Menurut pendapat yang dikemukakan oleh Eveline Siregar dan Hartini Nara, apabila suasana pembelajaran tidak kaku dan tidak serba prosedural, maka pelajaran yang dipelajari akan melekat lebih lama dalam otak siswa sehingga materi yang dikaji lebih bermakna bagi anak.³²

KESIMPULAN

Berdasarkan pada hasil analisis data yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional lebih efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata motivasi belajar akhir siswa pada kelas eksperimen mencapai 83.90 lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 74.00.
2. Penerapan pembelajaran menggunakan permainan tradisional tidak lebih efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa dibandingkan pembelajaran tanpa permainan tradisional. Hal ini ditunjukkan dari nilai rata-rata motivasi belajar akhir siswa pada kelas eksperimen mencapai 72.05 lebih rendah dibandingkan kelas kontrol yang mencapai 73.70.

³¹ Cening Sri Wati, dkk., "Pengaruh Model Pembelajaran...".

³² Eveline Siregar dan Hartini Nara, *Teori Belajar dan Pembelajaran*,...93

DAFTAR PUSTAKA

- Abe, Gustafianus. "Meningkatkan Ketrampilan Melempar dalam Bermain Kasti Melalui Penerapan Bola Modifikasi Pada Siswa Kelas V SDN Banyusari". *E-Jurnal Tadulako Physical Education*, Vol. 1 (5). Juli 2013.
- Achroni, Keen. *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Jogjakarta: Javalitera, 2012.
- Ahmadi, Abu dan Joko Try Prasetyo. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet.2. Bandung: Pustaka Setia, 2005.
- Al-'Adawi, Syaikh Mushthafa trj. Beni Sarbeni. *Ensiklopedia Pendidikan Anak*. Bogor: al-Inabah, 2006.
- Al-Khal'awi, Mahmud dan Muhammad Said Mursi trj. Arif Rahman Hakim. *Mendidik Anak dengan Cerdas*. Sukoharjo: Insan Kamil. 2007.
- Arifin, Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*. Cet. 2. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2010.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan Edisi 2*. Cet.2. Jakarta: Bumi Aksara, 2013.
- Arikunto, Suharsimi. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan dan Praktik*. Cet. 15. Jakarta: Rineke Cipta, 2013.
- Degeng, I Nyoman Sudana. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variabel*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan. 1998.
- Desmita. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Cet. ke IV. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2014.
- Fadhilah, Rika Nur., dkk. "Penerapan Metode Pembelajaran Bermain Peran dalam Pembelajaran IPA Terpadu untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Pokok Bahasan Tekanan Darah Manusia Kelas VIII SMP Neeri 1 Babat Kabupaten Lamongan, *Jurnal Pendidikan Sains e-Pensa*, Vol. 1 (1), (2013).
- Fathurrohman, Pupuh dan Sobry Sutikno. *Strategi Belajar Mengajar*. Cet. 3. Bandung: Refika Aditama, 2009.
- Hamdani. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia, 2011.
- Harahap, Rachmad Faisal. *Astaga, RI Peringkat Ke-64 untuk Pendidikan*.

- (online). <http://news.okezone.com> diakses tanggal 03 Februari 2015
- Hasanah, Aan. *Pengembangan Profesi Guru*. Bandung: Pustaka Setia, 2012.
- Ismail, Andang. *Education Games: Panduan Praktis Permainan yang Menjadikan Anak Anda Cerdas, Kreatif dan Saleh*. Yogyakarta: Pro-U Media, 2009.
- Iswinarti, “Nilai-Nilai Terapiutik Permainan Tradisional Engklek untuk Anak Usia Sekolah Dasar”, *Naskah Publikasi Penelitian Dasar Keilmuan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang, 2010.
- Majid, Abdul. *Pembelajaran Tematik Terpadu*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2014.
- Mardapi, Djemari. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Non Tes*. Jogjakarta: Mitra Cendikia Press. 2008.
- Maslukhah, Silvia Ayu dan Achmad Lutfi. “Pengembangan Permainan Tradisional Bentengan sebagai Media Pembelajaran Tata Nama Senyawa di Kelas X SMA,” *Unesa Journal of Chemical Education*, Vol 3 (3), September, 2014.
- Mei, Ade. *Permainan Kasti*. (online). (<https://www.scribd.com>, diakses 24 Januari 2015).
- Mufarokah, Anissatul. *Strategi Belajar Mengajar*. Yogyakarta: Teras, 2009.
- Mutiah, Diana. *Psikologi Bermain Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana, 2010.
- Priyatno, Duwi. *Belajar Cepat Olah Data Statistik dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi, 2012.
- Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar, 2009.
- Putra, Angga Sulistya. “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Siklus Belajar 4 Fase Terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Matematika”. *Tesis*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2013.
- Rahman, Jamal Abdur trj. Achmad Sunarto. *Kiat Mendidik Anak Menurut Rasulullah*. Semarang: Pustaka Adnan, t.t.
- Sadiman, Arief dkk. *Media Pendidikan*. Cet. 14. Jakarta: Raja Grafindo Persada. 2010.
- Salendra, Widi. “Pengembangan Model Permainan Tradisional “Benteng-bentengan” Sebagai Wahana Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial IPS Terpadu di Sekolah Menengah Pertama (SMP)”, *Tesis*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2014.

- Salu, Benyamin. "Pengaruh Penerapan Strategi Pembelajaran Penemuan Terbimbing Terhadap Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV SDN Rantepao1 Kabupaten Toraja Utara". *Tesis*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2013.
- Setyosari, Punaji. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Pengembangan*. Cet. 2. Jakarta: Kencana, 2012.
- Siregar, Eveline dan Hartini Nara. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor: Yudistira, 2002.
- Subana., dkk. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia, 2000.
- Sugiyono. *Cara Mudah Menyusun: Skripsi, Tesis dan Disertasi*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- _____. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Cet. 20. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Sujianto, Agus Eko. *Aplikasi Statistik dengan SPSS 16.0*. Jakarta: Prestasi Pustaka, 2009.
- Sulistiyono, Heri dan Edi Wiyono. *Ilmu Pengetahuan Alam Untuk SD dan MI 4*. Jakarta: Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional, 2008.
- Susanti, Fitria, dkk. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kompetensi Interpersonal dengan Teman Sebaya Pada Siswa SD", *Jurnal Psikologi Undip*, Vol 8 (2), Oktober, 2010.
- Syah, Muhibbin. *Psikologi Belajar*. Cet. III. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Tedjasaputra, Mayke S. *Bermain, Mainan dan Permainan untuk Pendidikan Anak Usia Dini*. Cet.4. Jakarta: Grasindo, 2007.
- Thobroni, Mohammad dan Arif Mustofa. *Belajar dan Pembelajaran: Penemuan Wacana dan Praktik Pembelajaran dalam Pembangunan Nasional*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media. 2011.
- Toha, Muhammad. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Gepek Kampung dan Gobag Sodor untuk Pembelajaran IPS kelas IV Sekolah Dasar". *Tesis*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2012.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Depdiknas, 2004.
- Uno, Hamzah B. dan Nurdin Mohamad. *Belajar dengan Pendekatan*

PAILKEM, Cet. 2. Jakarta: Bumi Aksara, 2012.

- Wahyudi, Achmad Basari Eko dan Siti Partini Suardiman. "Meningkatkan Karakter dan Hasil Belajar IPS Menggunakan Metode bermain Peran Pada Siswa SD". *Jurnal Prima Edukasia*, Vol. 1 (2), 2013.
- Wati, Cening Sri., dkk. "Pengaruh Model Pembelajaran TPS Berbantuan Media Permainan Tradisional Bali terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas IV SD Gugus IV Sawan". *Jurnal Mimbar PGSD*, Vol. 1, 2013.
- Widodo, Hadi. "Perbedaan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Pembelajaran NHT Berbasis Media Permainan Tradisional Basam-saman (Studi Pada Siswa Kelas II SD Negeri Pekauman 1 Banjarmasin)", *Tesis*. Malang: Universitas Negeri Malang, 2014.
- Wijaya, Agus Fany Chandra. *Materi Esensial IPA Sekolah Dasar: Gerak, Gaya dan Energi*. Dari Digital Learning Lesson Study Jayapura. 2009. (online). (<http://www.file.upi.edu>, diakses tanggal 03 Februari 2015).
- Young, Hugh D dan Roger A. Freedman trj. Endang Juliastuti. *Fisika Universitas Edisi Kesepuluh*. Jakarta: Erlangga, 2002.

Ilza Ma'azi Azizah: *Efektivitas Pembelajaran*