

## **PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN IPA UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR**

### ***TRADITIONAL GAMES IN STUDY SCIENCE TO IMPROVE LEARNING MOTIVATION***

Oleh: Yusuf Sangaji, Universitas Negeri Yogyakarta, yusup5644@gmail.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IVA SDN Negeri Percobaan 2 dalam pembelajaran IPA melalui integrasi permainan tradisional. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian yang berjumlah 35 siswa. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah observasi dan angket. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah kualitatif dan kuantitatif. Integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SDN Percobaan 2. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar. Terbukti pada hasil perhitungan angket pratindakan rata-ratanya adalah 51,94; dan pada siklus I meningkat menjadi 61,71 kemudian pada siklus II menjadi 65,48.

**Kata kunci:** *Permainan tradisional dalam pembelajaran IPA, Motivasi belajar*

#### **Abstract**

*This research aims to improve the student learning motivation of grade IVA SD Negeri Percobaan 2 in learning science through integration traditional game. This research type was classroom action research with the subjects were 35 students. Methods of data collection used observation and questionnaire. The data analysis techniques used qualitative and quantitative. The results show that the integration traditional game can improve the motivation learning science students of grade IV SD Negeri Percobaan 2. It is proved by the questionnaire results of pre-action is 51,94; and in the first cycle increase to 61,71 then in the second cycle is 65,48.*

**Keywords:** *Traditional games in learning science, motivation learn*

#### **PENDAHULUAN**

Pendidikan merupakan investasi jangka panjang yang memerlukan usaha dana yang cukup besar, hal ini diakui oleh banyak orang dalam suatu bangsa demi kelangsungan masa depannya yang cerah. Pengertian pendidikan menurut Undang Undang SISDIKNAS no. 20 tahun 2003, adalah sebagai usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran sedemikian rupa supaya peserta didik dapat mengembangkan potensi dirinya secara aktif supaya memiliki pengendalian diri, kecerdasan, keterampilan dalam bermasyarakat, kekuatan spiritual keagamaan, kepribadian serta akhlak mulia.

Kamus Besar Bahasa Indonesia menjelaskan bahwa pendidikan berasal dari kata “didik” dan mendapat imbuhan berupa awalan ‘pe’ dan akhiran ‘an’ yang berarti proses atau cara perbuatan mendidik. Maka definisi pendidikan menurut bahasa yakni perubahan tata laku dan sikap seseorang atau sekelompok orang dalam usahanya mendewasakan manusia lewat pelatihan dan pengajaran.

Proses belajar mengajar adalah suatu proses yang dengan sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang

ada (Djamarah, 2006:147). Suatu kondisi optimal dapat tercapai jika guru mampu mengatur anak didik dan sarana pengajaran serta mengendalikannya dalam suasana yang menyenangkan untuk mencapai tujuan pengajaran (Hamalik, 1992:148). Semua guru pasti ingin memberikan pembelajaran yang menyenangkan dalam semua mata pelajaran yang dibelajarkan pada siswanya.

Salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar di Indonesia yaitu Ilmu Pengetahuan Alam. IPA juga sering disebut sains, dalam Bahasa Inggris "*Science*". Pengertian IPA menurut H.W. Fowler et-al adalah ilmu yang sistematis dan dirumuskan, dimana berhubungan dengan gejala-gejala kebendaan dan didasarkan terutama atas pengamatan dan induksi. Menurut Nokes di dalam bukunya '*Science in Education*' menyatakan bahwa Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) ialah pengetahuan teoritis yang diperoleh dengan metode khusus (Aly&Rahma, 2009:65). Kedua pendapat diatas sebenarnya tidak berbeda. Maka dapat disimpulkan bahwa Pengertian IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) adalah suatu pengetahuan teoritis yang diperoleh atau disusun dengan cara yang khas atau khusus, yaitu melakukan observasi eksperimentasi, penyusunan teori, penyimpulan, eksperimentasi, observasi dan demikian seterusnya kait-mengkait antara cara yang satu dengan cara yang lain. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) merupakan salah satu disiplin ilmu yang berhubungan dengan cara mencari tahu tentang alam secara sistematis. Cara untuk mendapatkan ilmu secara demikian ini terkenal dengan nama metode ilmiah. Pada dasarnya metode ilmiah merupakan suatu cara

yang logis untuk memecahkan suatu masalah tertentu.

Kelemahan pembelajaran IPA yang umum ditemui selama ini antara lain pembelajaran yang lebih menekankan pada menghafal sejumlah konsep dan kurang menekankan pada proses serta penguasaan hasil belajar. Kegiatan belajar lebih mementingkan agar murid mengetahui suatu konsep dan mengesampingkan keaktifan siswa. Padahal seharusnya pembelajaran IPA mampu menyediakan pengalaman belajar bagi siswa yang mencakup materi maupun proses sehingga ada keseimbangan antara kemampuan konseptual dan prosedural.

Hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti saat praktik pengalaman lapangan(PPL) dan hasil wawancara dengan guru kelas IVA di SD Percobaan 2 menemukan permasalahan yaitu 1) saat pembelajaran siswa kurang memperhatikan jika pembelajaran yang dilakukan kurang menarik, 2) saat kerja kelompok dirasa kurang efektif karena tidak semua anak mau bekerja sama, 3) simulasi permainan dalam pembelajaran masih jarang digunakan.

Adanya beberapa permasalahan tersebut menimbulkan keinginan peneliti untuk menggunakan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPA pada materi tertentu. Metode pembelajaran bermain sangat disukai anak-anak pada umumnya. Apalagi pemanfaatan metode pembelajaran bermain dengan menggunakan integrasi permainan tradisional. Saat ini, permainan tradisional sudah terpinggirkan karena kalah canggih dengan permainan modern. Padahal, permainan tradisional sangat besar pengaruhnya terhadap

perkembangan jiwa, fisik, dan mental anak. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung pesan moral dan nilai edukasi. Metode ini diterapkan agar siswa tidak bosan dengan pembelajaran yang begitu-begitu saja, selain itu juga bisa memperkenalkan berbagai macam permainan tradisional yang merupakan salah satu kebudayaan luhur bangsa Indonesia. Budi santoso, et al (dalam Dharmamulya, et al, 2008:29) mengatakan bahwa permainan tradisional anak merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang tidak kecil terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial di kemudian hari. Dengan permainan tradisional diharapkan siswa lebih mudah menerima konsep-konsep IPA dan sebagai sarana *refreshing* agar tidak jenuh serta dapat meningkatkan motivasi belajarnya. Permainan tradisional masih perlu dikembangkan di zaman yang semakin maju ini, karena dapat menjadi alternatif untuk memperkenalkan keberagaman budaya yang ada di Indonesia, serta dapat menanamkan nilai dan moral sebagai dasar yang membentuk pribadi anak yang luhur. Permainan tradisional juga dekat dengan alam dan memberikan kontribusi bagi pengembangan pribadi anak. Pesatnya perkembangan permainan elektronik membuat posisi permainan tradisional semakin tergerus dan nyaris tak dikenal. Memperhatikan hal tersebut perlu usaha-usaha dari berbagai pihak untuk mengkaji dan melestarikan keberadaannya melalui pembelajaran ulang pada generasi sekarang melalui proses modifikasi yang disesuaikan dengan kondisi sekarang (Fajarwati, 2008: 2).

Untuk itu dalam upaya pelestarian permainan tradisional yang ada di Indonesia, maka pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran perlu dilakukan. Salah satu permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan sebagai metode pembelajaran yaitu permainan Kauman atau Genukan. Ketika menggunakan permainan di dalam kelas, sangat penting bagi guru untuk memilih permainan yang sesuai dengan tingkat kemampuan berbahasa dan usia siswa. Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya sehingga sangat tepat jika dipakai sebagai media pembelajaran di dalam pengajaran Ilmu Pengetahuan Alam. Guru juga perlu untuk memikirkan permainan yang tepat agar sesuai dengan silabus dan kurikulum yang digunakan. Menurut Conny R. Semiawan (Jalal, 2002: 16) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan. Dengan bermain secara bebas anak dapat berekspresi dan bereksplorasi untuk memperkuat hal-hal yang sudah diketahui dan menemukan hal-hal baru. Melalui permainan, anak-anak juga dapat mengembangkan semua potensinya secara optimal, baik potensi fisik maupun mental intelektual dan spiritual.

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) karena penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV dalam pembelajaran IPA dengan integrasi permainan tradisional di SD Negeri Percobaan 2, Sleman, Depok, Daerah Istimewa Yogyakarta.

### **Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini di laksanakan di SD Negeri Percobaan 2 yang beralamatkan di Sekip, Catur

Tunggal, Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini berlangsung pada bulan Februari dan April 2017.

### **Target/Subjek Penelitian**

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IVA SD Negeri Percobaan 2. Sebanyak 35 siswa, terdiri dari 19 laki-laki dan 16 perempuan. Dengan pertimbangan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Percobaan 2 dalam pembelajaran IPA masih bisa ditingkatkan.

### **Prosedur**

Adapun desain Penelitian Tindakan Kelas berikut ini tahapannya.

#### **1. Perencanaan**

Kegiatan perencanaan ini meliputi tentang apa, mengapa, kapan, di mana, oleh siapa, dan bagaimana tindakan tersebut akan dilakukan. Rancangan harus dilakukan bersama guru yang akan melakukan tindakan.

Kegiatan perencanaan tindakan adalah sebagai berikut.

##### **a. Observasi**

Observasi dilakukan oleh peneliti untuk mengetahui gambaran awal motivasi belajar siswa kelas IVA pada pembelajaran IPA. Kegiatan ini dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, informasi juga diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas .

##### **b. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diidentifikasi bahwa motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA masih rendah, sehingga diperlukan peran guru untuk melakukan suatu tindakan kepada siswa.

##### **c. Menentukan Metode Pembelajaran**

Setelah mengetahui permasalahan bahwa motivasi belajar siswa kelas IV pada pembelajaran IPA masih rendah, maka peneliti ingin menggunakan permainan tradisional yang diintegrasikan ke dalam pembelajaran IPA untuk dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran permainan yang dipakai adalah “Permainan Tradisional Genukan atau Kauman”.

##### **d. Menyusun Rencana Penelitian**

Peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran tentang materi yang akan diajarkan sesuai dengan metode pembelajaran yang diterapkan, menyusun dan menyiapkan instrumen observasi dan angket motivasi belajar, menyiapkan bahan ajar terkait materi, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan sarana pendukung pembelajaran yang akan digunakan yaitu Lembar Kerja Siswa (LKS), membuat soal evaluasi, dan menyiapkan kamera sebagai alat untuk mendokumentasikan berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

#### **2. Pelaksanaan**

Pada tahap ini, guru melaksanakan tindakan yang telah direncanakan sesuai RPP. Guru melaksanakan kegiatan pembelajaran IPA dengan menggunakan pengintegrasian Permainan Tradisional . Satu siklus pada tahap pelaksanaan terdiri dari dua kali tatap muka. Setiap siklus dalam penelitian ini mencakup empat langkah, yaitu perencanaan, aksi, observasi dan refleksi. Langkah-langkah penelitian yang dilakukan pada tiap tahap ini adalah :

##### **a. Siklus I**

###### **1) Perencanaan**

a) Melakukan observasi di kelas terkait mata pelajaran IPA

- b) Membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran sebelum dilaksanakannya penelitian
- c) Menyiapkan skema permainan tradisional yang didesain untuk pembelajaran di kelas
- d) Menerangkan rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan pada guru kelas
- e) Menyiapkan lembar observasi dan membuat instrumen pengumpul data

## 2) Pelaksanaan (Aksi)

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melaksanakan proses pembelajaran IPA khususnya untuk meningkatkan motivasi belajar. Menggunakan metode pembelajaran dengan mengintegrasikan materi IPA dengan permainan tradisional dengan rancangan sebagai berikut :

- a) Guru membuka pelajaran
- b) Guru menyampikan materi pokok yang akan dipelajari
- c) Guru menjelaskan aturan permainan tradisional
- d) Siswa memperhatikan penjelasan yang sedang dibacakan oleh guru
- e) Siswa diminta mempraktikkan permainan tradisional yang sudah dijelaskan tadi
- f) Guru membimbing siswa dalam permainan
- g) Guru memberikan penguatan pada siswa
- h) Siswa bersama guru menyimpulkan hasil pembelajaran hari ini
- i) Guru menutup pelajaran

## 3) Pengamatan (Observasi)

Peneliti melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Pengamatan dilakukan secara terus menerus dari siklus I sampai siklus yang diharapkan dapat mencapai tujuan. Tujuan pengamatan ini dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi pada tahap selanjutnya.

Pada tahap ini, pengamat juga melakukan instrumen pengumpul data yang sebelumnya sudah ditentukan

## 4) Refleksi

Pada tahap ini bertujuan untuk mengkaji keseluruhan kegiatan yang telah dilaksanakan dengan keseluruhan data yang terkumpul. Peneliti bersama guru mendiskusikan hasil pengamatan yang telah dilakukan sebagai bahan evaluasi. Apabila belum tercapai indikator keberhasilannya maka akan dilanjutkan ke siklus berikutnya.

## 3. Observasi

Pada kegiatan observasi, peneliti mengamati tingkah perilaku dan perubahan sikap yang terjadi pada diri siswa saat proses pelajaran berlangsung. Kegiatan observasi tidak hanya ditujukan pada aktivitas siswa, namun juga aktivitas guru terkait dengan tindakan yang dilakukan. Observasi dilakukan berdasarkan pedoman observasi yang telah dirancang. Hasil pengamatan akan dijadikan dasar untuk mengadakan refleksi.

## 4. Refleksi

Pada tahap ini, peneliti bersama guru kelas IV mendiskusikan kekurangan atau kelemahan yang terjadi selama proses pembelajaran. Apabila dalam hasil refleksi tersebut terdapat aspek-aspek yang belum tercapai pada siklus/ tidak berhasil, maka akan dilakukan perbaikan pada siklus II. Kegiatan pada siklus II dan selanjutnya mengikuti prosedur pada siklus I, meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan siklus II direncanakan berdasarkan hasil refleksi siklus I. Penelitian ini akan dihentikan pada siklus tertentu jika indikator keberhasilan sudah tercapai.

## Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

### 1. Lembar Observasi

Lembar Observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar keterlaksanaan penerapan metode permainan tradisional oleh siswa dan guru. Lembar observasi berbentuk checklist dengan pilihan Ya-Tidak. Selain itu, pada lembar aktivitas disediakan kolom keterangan guna menuliskan kejadian penting pada saat pengamatan.

### 2. Lembar Angket

Lembar angket diberikan kepada siswa sebelum tindakan dan akhir setiap siklus. Hal ini bertujuan untuk mendapatkan data dari subyek penelitian terkait motivasi belajarnya dan tingkat keberhasilan penerapan integrasi permainan tradisional dalam proses pembelajaran IPA. Lembar angket menggunakan checklist dengan menggunakan alternatif jawaban “selalu, sering, jarang, dan tidak pernah”.

## Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian dianalisis secara kuantitatif dan deskriptif kualitatif. Rincian analisis data dari masing-masing instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut.

### 1) Analisis Data Hasil Observasi

Hasil observasi dianalisis menggunakan deskriptif kualitatif untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran melalui penerapan metode integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran. Analisis data berupa deskripsi dari data yang diperoleh melalui observasi.

### 2) Analisis Data Hasil Angket

Data hasil angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran. Pada lembar angket motivasi belajar IPA, siswa membubuhkan tanda *check* ( ) pada salah satu dari empat alternatif jawaban yaitu “selalu, sering, jarang, tidak pernah”. Kalimat pernyataan yang digunakan adalah pernyataan positif, sehingga jawaban selalu skornya 4, sering skornya 3, jarang skornya 2, tidak pernah skornya 1. Analisis data hasil angket motivasi belajar dilakukan dengan cara sebagai berikut.

- a) Menghitung rata-rata skor dari setiap komponen aspek penilaian dengan menggunakan rumus.

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  = Skor rata-rata

$\sum x$  = Jumlah Skor

$n$  = Jumlah Penilai

- b) Mengkonversikan skor menjadi skala 5.

Acuan pengubahan skor menjadi skala lima adalah sebagai berikut.

- 1) Menghitung rata-rata ideal ( $\bar{X}_t$ ) yang dapat dicari dengan menggunakan rumus

$$\bar{X}_t = \frac{1}{2} (\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal})$$

\*Skor maksimal ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor tertinggi

\*Skor minimal ideal =  $\sum$  butir kriteria x skor terendah

2) Menghitung simpangan baku ideal (  $SB_i$  )

dengan menggunakan rumus :  $( SB_i ) = \frac{\sigma}{\mu}$

(Skor maksimal ideal – Skor minimal ideal)

3) Menentukan kriteria penilaian

Tabel 1. Kriteria Penilaian Skala 5

Rentang Skor Kuantitatif	Kategori
$X > \bar{X}_t + 1,8 SB_i$	Sangat Tinggi
$\bar{X}_t + 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_t + 1,8 SB_i$	Tinggi
$\bar{X}_t - 0,6 SB_i < X \leq \bar{X}_t + 0,6 SB_i$	Sedang
$\bar{X}_t - 1,8 SB_i < X \leq \bar{X}_t - 0,6 SB_i$	Rendah
$X \leq \bar{X}_t - 1,8 SB_i$	Sangat Rendah

(sumber: Eko Putro Widoyoko, 2011: 238)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Penelitian ini diawali dengan melakukan observasi awal untuk mengidentifikasi masalah dan wawancara dengan guru kelas IVA SDN Percobaan 2 Depok, Sleman, DIY terkait dengan motivasi belajar anak dalam mata pelajaran ilmu pengetahuan alam. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi diketahui bahwa di kelas IV A anaknya sangat aktif dan antusias terhadap pembelajaran yang menarik seperti permainan dalam pembelajaran. Menurut beliau anak-anak kelas IVA akan lebih mudah menerima materi pembelajaran dengan permainan. Sedangkan dari observasi pembelajaran terindikasi bahwa anak mudah dengan pembelajaran konvensional sehingga membutuhkan pembelajaran yang menyenangkan.

Peneliti memiliki ide untuk melakukan integrasi permainan dalam pembelajaran, dan memilih permainan tradisional dalam pelaksanaannya. Peneliti mengenalkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan yaitu Kauman/Genukan. Siswa cukup tertarik dengan penjelasan peneliti dan meminta untuk segera dilakukan permainan tersebut. Sebelum kegiatan permainan tradisional dilakukan, peneliti

menjelaskan secara detail bagaimana aturan permainan Kauman yang telah dimodifikasi. Setelah semua siswa di kelas paham dengan aturan permainan kauman, simulasi segera dilakukan.

Setelah melakukan simulasi, peneliti juga menggunakan angket untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum diberi tindakan. Pada pengisian angket, siswa mendapat bimbingan dari guru dibantu peneliti. Adapun hasil penilaian motivasi belajar IPA secara keseluruhan adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Distribusi Hasil Motivasi Belajar IPA Pra Tindakan

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase Persentase	Persentase Kumulatif
1.	Sangat Tinggi	$X > 63$	0	0	0
2.	Tinggi	$56 < X \leq 63$	6	17,14%	17,14%
3.	Sedang	$49 < X \leq 56$	22	62,86%	80%
4.	Rendah	$42 < X \leq 49$	7	20%	100%
5.	Sangat Rendah	$X \leq 42$	0	0	100%
Jumlah:			35	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 35 siswa ada 6 siswa yang berada pada kategori tinggi yaitu sebesar 17,14%. Siswa yang berada pada kategori sedang ada 22 dari 35 siswa yaitu sebesar 62,86% dan yang berada pada kategori rendah ada 7 dari 35 siswa yaitu sebesar 20%. Di bawah ini merupakan pencapaian motivasi belajar IPA siswa pada pra tindakan yang dihitung per indikator dalam persentase.

Tabel 3. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa setiap Indikator Pra Tindakan.

No.	Indikator	Persentase
1.	Adanya minat dan keinginan berhasi	88,57%
2.	Adanya harapan dan ketertarikan dalam belajar	85,71%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	84,64%
4.	Adanya pengharusan dalam belajar	82,86%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	80,00%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	59,29%
7.	Libat dalam menghadapi kesulitan	61,43%
8.	Tekun dalam menghadapi tugas	62,86%
9.	Cepat belajar pada tugas-tugas rumah	61,43%
10.	Dapat mempertahankan pendorongnya	58,57%

Berdasarkan data di atas, hanya ada 2 indikator yang dicapai lebih dari 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Pencapaian

indikator motivasi belajar yang paling tinggi yaitu adanya harapan dan cita-cita masa depan. Sementara itu, pencapaian indikator motivasi belajar yang paling rendah yaitu adanya penghargaan dalam belajar.

Adapun persentase motivasi belajar IPA per indikator pada pra tindakan dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 1. Histogram Pencapaian Motivasi Belajar IPA Per Indikator pada Pra Tindakan

Data perhitungan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pra tindakan adalah 51,94 atau sebesar 64,93%. Berdasarkan skor capaian tersebut maka dapat dikategorikan sebagai berikut.

Tabel 4. Klasifikasi Skor Capaian Motivasi Belajar IPA

No	Kategori	Rentang Skor
1	Sangat Tinggi	$X > 68$
2	Tinggi	$56 < X \leq 68$
3	Sedang	$44 < X \leq 56$
4	Rendah	$32 < X \leq 44$
5	Sangat Rendah	$X \leq 32$

Berdasarkan tabel, nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pra tindakan sebesar 51,94 berada pada kategori sedang. Hal ini dikarenakan perhitungan skor rata-rata berada pada rentang skor  $44 < X \leq 56$ , dan hanya 17,14% atau 6 siswa yang mempunyai motivasi tinggi. Setiap Indikator

motivasi belajar baru tercapai 2 indikator. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA masih bisa ditingkatkan.

Angket motivasi belajar IPA diberikan setelah siklus I selesai dilaksanakan. Adapun hasil penilaian motivasi belajar secara keseluruhan.

Tabel 5. Distribusi Hasil Motivasi Belajar IPA Siklus I

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase Perolehan	Persentase Keseluruhan
1	Sangat Tinggi	$X > 68$	0	11,43%	11,43%
2	Tinggi	$56 < X \leq 68$	24	68,57%	80%
3	Sedang	$44 < X \leq 56$	6	17,14%	57,14%
4	Rendah	$32 < X \leq 44$	1	2,86%	10%
5	Sangat Rendah	$X \leq 32$	0	0	100%
Jumlah			35	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 35 siswa ada 4 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 11,43%. Siswa yang berada pada kategori tinggi ada 24 dari 35 siswa yaitu sebesar 68,57% dan yang berada pada kategori sedang ada 6 dari 35 siswa yaitu sebesar 17,14% serta siswa yang berada pada kategori rendah ada 1 dari 35 siswa yaitu sebesar 2,86%. Pada siklus I, indikator keberhasilan pada penelitian ini belum tercapai karena jumlah siswa yang memenuhi kriteria minimal tinggi belum mencapai >80% dari jumlah siswa. Di bawah ini merupakan pencapaian motivasi belajar IPA siswa pada siklus I yang dihitung per indikator dalam persentase.

Tabel 6. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa setiap Indikator Siklus I

No.	Indikator	Persentase
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	84,54%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	77,80%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	81,43%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	82,86%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	77,14%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	75,79%
7.	Interaksi yang menghadapi kesulitan	65,71%
8.	Tekun dalam menghadapi tugas	75,97%
9.	Cepat bosan pada tugas-tugas rutin	65,43%
10.	Dapat mempertahankan pendapatnya	80,71%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 8 dari 10 indikator telah dicapai oleh minimal 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Sementara 2 indikator yang lain belum dicapai oleh minimal 70% dari jumlah keseluruhan siswa adalah indikator nomor 7 dan 9. Persentase motivasi belajar IPA siswa per indikator dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 2. Histogram Pencapaian Motivasi Belajar IPA Per Indikator pada Siklus I.

Penelitian lanjut siklus II Angket motivasi

belajar IPA diberikan setelah siklus II selesai dilaksanakan. Adapun hasil penilaian motivasi belajar secara keseluruhan.

Tabel 7. Distribusi Hasil Motivasi Belajar IPA saat Siklus I

No.	Kategori	Rentang Skor	Frekuensi	Persentase Perolehan	Persentase Kumulatif
1.	Tinggi	$8 > X \geq 88$	12	34,29%	34,29%
2.	Tinggi	$56 < X \leq 88$	21	60%	94,29%
3.	Berdas	$44 < X \leq 56$	2	5,71%	100%
4.	Rendah	$32 < X \leq 44$	0	0	100%
5.	Tinggi Sangat	$8 \leq X \leq 8$	0	0	100%
Jumlah			35	100%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa dari 35 siswa ada 12 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi yaitu sebesar 34,29%. Siswa yang berada pada kategori tinggi ada 21 dari 35 siswa yaitu sebesar 60% dan yang berada pada kategori sedang ada 2 dari 35 siswa yaitu sebesar 5,71%. Pada siklus II, indikator keberhasilan pada penelitian ini sudah tercapai karena jumlah siswa yang memenuhi kriteria minimal tinggi mencapai >80% dari jumlah siswa.

Di bawah ini merupakan pencapaian motivasi belajar IPA siswa pada siklus II yang dihitung per indikator dalam persentase.

Tabel 8. Hasil Analisis Angket Motivasi Belajar Siswa setiap Indikator Siklus II.

No.	Indikator	Persentase
1.	Adanya hasrat dan keinginan berhasil	88,57%
2.	Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar	83,57%
3.	Adanya harapan dan cita-cita masa depan	94,54%
4.	Adanya penghargaan dalam belajar	85,71%
5.	Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar	82,86%
6.	Adanya lingkungan belajar yang kondusif	75,97%
7.	Interaksi yang menghadapi kesulitan	71,43%
8.	Tekun dalam menghadapi tugas	77,86%
9.	Dapat bosan pada tugas-tugas rutin	71,71%
10.	Dapat mempertahankan pendapatnya	78,93%

Berdasarkan tabel di atas, diketahui bahwa 10 indikator motivasi telah dicapai oleh minimal 70% dari jumlah keseluruhan siswa. Persentase motivasi belajar IPA siswa per indikator dapat dilihat pada diagram berikut ini.



Gambar 3. Histogram Pencapaian Motivasi Belajar IPA Per Indikator pada Siklus II.

Berikut ini histogram perbandingan pencapaian motivasi belajar IPA per indikator pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II.



Gambar 4. Perbandingan Persentase Pencapaian Motivasi Belajar IPA Siswa Per Indikator pada Pra Tindakan, Siklus I, dan Siklus II.

Pada akhir Siklus II semua Indikator Keberhasilan telah tercapai sehingga siklus dihentikan.

### Pembahasan

Peningkatan motivasi belajar siswa kelas IV A pada mata pelajaran IPA dengan integrasi permainan tradisional dapat diketahui melalui hasil observasi kelas yang dilakukan oleh peneliti dan hasil angket yang diberikan pada pra tindakan, siklus I, dan siklus II. Berdasarkan hasil observasi, pada awal penelitian, siswa kelas IV A memiliki motivasi belajar yang berada kategori sedang dan masih bisa ditingkatkan. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku siswa untuk mengikuti pembelajaran sudah cukup baik akan tetapi mudah mengalami kebosanan saat dilakukan pembelajaran yang sekiranya kurang menarik. Untuk itulah peneliti mencoba melakukan pembelajaran dengan integrasi permainan tradisional agar motivasi belajarnya semakin meningkat sekaligus mengenalkan permainan tradisional yang sudah jarang dikenal oleh anak-anak zaman sekarang.

Menurut hasil angket pada pra tindakan saat pengenalan aturan permainan tradisional, rata-rata motivasi belajar siswa yaitu 51,94 dengan siswa yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi 6 dari 35 siswa atau sebesar 17,14%, siswa yang

memiliki motivasi belajar kategori sedang ada 22 dari 35 siswa atau sebesar 62,86%, dan siswa yang memiliki motivasi belajar kategori rendah ada 7 dari 35 siswa atau sebesar 20%. Jika dilihat dari indikator keberhasilan yang akan dicapai yaitu Jumlah siswa yang motivasi belajarnya mencapai kriteria minimal tinggi sebesar >80% dari jumlah keseluruhan siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan motivasi belajar siswa masih dalam kategori sedang sehingga perlu adanya tindakan untuk memperbaiki kualitas pembelajaran agar motivasi belajar siswa dalam pembelajaran IPA meningkat. Eveline Siregar (2010: 51) mengemukakan bahwa motivasi belajar sangat penting dalam kegiatan belajar yang berpengaruh terhadap proses dan hasil belajar siswa. Oleh karena itu, peneliti melakukan tindakan berupa penerapan integrasi permainan tradisional pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, pada siklus I telah menunjukkan hasil bahwa motivasi belajar IPA mengalami peningkatan dengan rata-rata menjadi 61,71. Peningkatan motivasi belajar kategori sangat tinggi menjadi 4 dari 35 siswa atau sebesar 11,43%, siswa yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi mejadi 24 dari 35 siswa atau sebesar 68,57%, dan siswa yang memiliki motivasi belajar kategori sedang menjadi 6 dari 35 siswa atau sebesar 17,14% serta 1 dari 35 siswa yang memiliki motivasi belajar kategori rendah atau sebesar 2,86%. Indikator motivasi yang memiliki peningkatan paling tinggi yaitu adanya penghargaan dalam belajar dengan persentase kenaikan sebesar 29,29%, dan indikator motivasi yang memiliki peningkatan

paling rendah yaitu adanya hasrat dan keinginan berhasil dengan persentase kenaikan sebesar 1,78%. Anak yang motivasi belajarnya berada pada kategori rendah masih ada satu subyek yaitu KAK.

Pada siklus I, siswa melakukan kegiatan pembelajaran tentang listrik statis dan dinamis. Siswa diminta melakukan percobaan menggosokkan penggaris mika pada rambut kering kemudian didekatkan sobekan kertas kecil Tujuan percobaan ini untuk membuktikan adanya listrik statis saat penggaris mika menarik kertas kecil. Selesai melakukan percobaan, siswa diminta menuliskan hasil percobaan pada lembar kerja yang telah disiapkan. Kemudian beberapa anak maju mempresentasikan hasil pekerjaannya.

Pada siklus I, siswa telah menunjukkan aspek adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar. Aspek ini tampak pada saat siswa menanggapi permasalahan yang disampaikan guru. Siswa berusaha menjawab dan mengetahui lebih lanjut terkait dengan permasalahan yang disampaikan guru. Pada saat melakukan percobaan, kelompok mengalami kesalahan dan berusaha untuk memperbaiki percobaan sampai berhasil. Ini menunjukkan adanya aspek tidak putus asa dalam menghadapi kesulitan. Siswa juga telah menunjukkan aspek tekun belajar dan menghadapi tugas. Hal ini tampak pada saat menuliskan hasil percobaan, semua kelompok dapat menyelesaikan LKS sampai tuntas. Pada siklus I, peningkatan motivasi belajar siswa sudah terlihat mengalami peningkatan dengan bukti hanya satu anak yang memiliki motivasi rendah sesuai hasil angket yang sudah diisi.

Pada pelaksanaan tindakan siklus I, terdapat beberapa kekurangan, baik dari segi tindakan

maupun aktivitas siswa. Rencana tindakan yang dilakukan pada siklus II lebih memberikan motivasi siswa dengan memberi kesempatan kepada siswa untuk lebih terlibat dalam permainan. Pada saat siklus I kelas hanya dibagi menjadi 2 kelompok saja, sehingga masih kurang memfokuskan siswa dalam melakukan permainan maka perubahan kelompok saat permainan dilakukan, yaitu kelas dibagi menjadi 4 kelompok. Pembagian kelompok ini sudah ditentukan oleh guru dan bertujuan agar semua anak mau ditempatkan di kelompok manapun. Selain itu dalam hal penilaian permainan saat siklus I, penilaian dilakukan secara tertutup sehingga hasil perolehan poin baru akan diketahui setelah permainan selesai. Hal tersebut diubah menjadi penilaian terbuka sehingga tiap kelompok mengetahui perolehan poinnya dan diharapkan mampu menambah persaingan yang positif untuk menjadi kelompok yang terbaik.

Pada siklus II, hasil perhitungan angket motivasi belajar IPA mengalami peningkatan dengan rata-rata menjadi 65,50. Peningkatan motivasi belajar kategori sangat tinggi menjadi 12 dari 35 siswa atau sebesar 34,29%, siswa yang memiliki motivasi belajar kategori tinggi menjadi 21 dari 35 siswa atau sebesar 60%, dan siswa yang memiliki motivasi belajar kategori sedang menjadi 2 dari 35 siswa atau sebesar 5,71%. Indikator motivasi yang memiliki peningkatan paling tinggi yaitu dapat mempertahankan pendapatnya dengan persentase kenaikan sebesar 8,22%, dan indikator motivasi yang memiliki peningkatan paling rendah yaitu indikator motivasi 6 dan 8 dengan persentase kenaikan sebesar 1,78%.

Menurut hasil siklus II, secara keseluruhan guru dan siswa sudah melaksanakan kegiatan pembelajaran sesuai RPP yang dibuat. Strategi peneliti untuk menggunakan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran dirasa sudah tepat serta sesuai dengan pembelajaran siswa kelas IV. Sesuai dengan pendapat Usman Samatowa (2011:5), model belajar yang cocok untuk anak Indonesia adalah belajar melalui pengalaman langsung (*Learning by doing*). Model belajar ini memperkuat daya ingat anak dan biayanya sangat murah sebab menggunakan alat-alat dan media belajar yang ada di lingkungan anak sendiri. Dikutip oleh Tisno Hadisubroto dalam bukunya Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar (1996:28), Piaget mengatakan bahwa pengalaman langsung yang memegang peranan penting sebagai pendorong lajunya perkembangan kognitif anak. Pada kegiatan percobaan siklus I dan siklus II sudah menggunakan benda-benda konkret dan anak juga diminta melakukan praktik secara berkelompok untuk melakukan percobaan sederhana. Saat pembelajaran pertemuan pertama terdapat percobaan listrik statis dengan menggosokkan penggaris mika pada rambut kering. Selain itu, saat kegiatan percobaan pada siklus II juga menggunakan benda kongkrit yaitu bola plastik dan mobil mainan dalam percobaan membuktikan gaya. Dalam memotivasi siswa, guru juga memberikan pujian dan penghargaan. Pujian diberikan guru atas keberhasilan siswa, "Bagus sekali, kerja bagus, hebat". Penghargaan yang diberikan guru berupa tambahan nilai dan tepuk tangan serta hadiah menarik pada akhir pertemuan. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamzah B Uno (2010:32) dalam iklim motivasi di kelas bahwa untuk menumbuhkan dorongan

berprestasi dapat dilakukan dengan cara penerapan ganjaran yang selaras dengan mutu unjuk kerja siswa diantaranya memberikan nilai tambahan, pujian, dan penghargaan serta hukuman agar anak dapat memacu motivasi dalam dirinya untuk meningkatkan semangat belajar. Saat pembelajaran menggunakan permainan tradisional, terdapat peraturan bahwa tim yang kalah harus dihukum maka setiap kelompok akan berusaha untuk menjadi yang terbaik agar tidak mendapat hukuman.

Berdasarkan pembahasan di atas, dapat dikatakan bahwa penerapan integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran IPA dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV A.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

### **Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat disimpulkan bahwa integrasi permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Percobaan 2 pada mata pelajaran IPA. Permainan tradisional kauman atau gubahan yang digunakan sudah dimodifikasi oleh peneliti untuk menyesuaikan kebutuhan mengajar. Menurut hasil angket saat pelaksanaan integrasi permainan tradisional pada pra tindakan; siklus I; dan siklus II, secara berturut-turut rata-rata motivasi belajar siswa yaitu 51,94 kemudian 61,71 ;dan 65,50 yang termasuk dalam kategori tinggi. Pada akhir siklus II peningkatan motivasi belajar kategori minimal tinggi sudah mencapai persentase 94,29%. Perolehan tersebut sudah memenuhi kriteria keberhasilan dari penelitian ini yaitu jumlah siswa yang motivasi belajarnya mencapai kriteria minimal tinggi sebesar >80%

dari jumlah keseluruhan siswa. Peningkatan ini juga diikuti dengan peningkatan seluruh indikator motivasi belajar yang telah dicapai oleh minimal 70% dari jumlah keseluruhan siswa.

### **Saran**

Berdasarkan hasil penelitian, maka peneliti dapat memberikan saran bahwa permainan tradisional ternyata dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Untuk itu permainan tradisional dapat diterapkan dalam pembelajaran dengan modifikasi tertentu menyesuaikan kebutuhan mengajar. Bagi peneliti selanjutnya dapat menggunakan permainan tradisional lain untuk lebih mengenalkan berbagai macam permainan tradisional yang sudah tergerus oleh kemajuan teknologi.

Samatowa, U. (2011). *Bagaimana Membelajarkan IPA di Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.

Siregar, E & Nara, H. (2011). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Bogor:Ghalian Indonesia.

Uno, H.B. (2010). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta : Bumi Aksara.

Widiyoko, E.P. (2010). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

### **DAFTAR PUSTAKA**

Aly, A. & Rahma, E. (2009). *Ilmu Alamiah Dasar*. Jakarta : Bumi Aksara

Depdikbud. (2003). *Undang-Undang RI nomor 20, Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*.

Dharmamulya,S., et al. *Permainan Tradisional Jawa*. 2008. Yogyakarta : Kepel Press.

Djamarah, S.B. & Aswan, Z. (2006). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.

Fajarwati, E. (2008). *Permainan Tradisional yang Tergerus Zaman*. Diambil pada tanggal 12 Januari 2017, dari [www.Nasimaedu.com](http://www.Nasimaedu.com).

Hamalik, O. (2003). *Proses Belajar Mengajar*. PT. Bumi Aksara: Jakarta.

Jalal, U. R. (2002). *Metode Penelitian Komunikasi*. Jakarta : Rosda.