

ANALISIS MOTIVASI SISWA TERHADAP PEMBELAJARAN OLAHRAGA PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN

(Survei pada Siswa Kelas V SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati)

Dwi Puji Lestarianingrum; Gatot Jariono
Pendidikan Olahraga
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Surakarta

Abstrak

Penelitian ini adalah jenis penelitian deskriptif kuantitatif. penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tentang bagaimana Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Olahraga Permainan Tradisional Bentengan Survei Pada Siswa kelas V SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati. Sampel yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah kelas V SD Negeri Gempolsari 01 yang berjumlah 27 siswa, Hasil penelitian ini dapat disimpulkan : motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati secara keseluruhan memiliki kategori yang tinggi sekali. dengan frekuensi atau persentase terbesar yaitu 9 siswa atau 33%. Sementara itu, dengan kategori tinggi 7 siswa atau 26 %, kategori sedang 5 siswa atau 19 %, kategori rendah 6 siswa atau 22%, dan kategori sangat rendah 0 siswa atau 0%. Sedangkan Motivasi siswa yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) berada pada kategori tinggi sekali dari 27 siswa dengan frekuensi atau persentase terbesar yaitu 10 siswa atau 37%, kategori tinggi 10 siswa atau 37 %, kategori sedang 1 siswa atau 4 %, kategori rendah 6 siswa atau 22%, dan kategori rendah sekali 0 siswa atau 0%.

Kata Kunci: motivasi, permainan tradisional bentengan

Abstract

This research is a type of quantitative descriptive research. This research aims to find out how students' motivation is towards learning about traditional sports games, Bentengan, a survey of class V students at SD Negeri Gempolsari 01, Pati Regency. The sample that will be used in this research is class V of SD Negeri Gempolsari 01, totaling 27 students. The results of this research can be concluded: student motivation towards learning the traditional game of fortification in class V students at SD Negeri Gempolsari 01, Pati Regency as a whole is in the high category. very. with the largest frequency or percentage, namely 9 students or 33%. Meanwhile, with the high category 7 students or 26%, the medium category 5 students or 19%, the low category 6 students or 22%, and the very low category 0 students or 0%. Meanwhile, student motivation that arises from within the student (intrinsic) is in the very high category of 27 students with the largest frequency or percentage, namely 10 students or 37%, high category 10 students or 37%, medium category 1 student or 4%, low category 6 students or 22%, and the very low category is 0 students or 0%.

Keywords: motivation, traditional game of fortification

1. PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani olahraga merupakan tujuan guru supaya membuat siswa bugar dan dapat membantu siswa mengembangkan gerakan-gerakan baru yang mereka dapat dari pembelajaran penjas (Mustafa & Dwiyo, 2020). Gerakan yang sering kita sebut olahraga ini diperlukan oleh setiap orang sejak usia dini sebagai penunjang dalam kehidupan sehari-hari dan juga sangat penting untuk pembentukan dan perkembangan perilaku anak (Hasanah, 2016). Selain itu juga bertujuan untuk menjaga kestabilan kondisi fisik anak dan dijadikan sebagai sarana untuk menyampaikan pesan yang terkandung dalam olahraga, seperti kejujuran, kesopanan, disiplin, gotong royong, tanggung jawab, hidup sehat dan pantang menyerah.

Memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran olahraga menjadi penting dan diperlukan karena tidak semua siswa tertarik dengan materi yang diberikan, dan tidak semua sekolah melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga dengan efektif. Maka dari itu guru perlu mengambil peran aktif dalam mengatasi situasi tersebut guru harus kreatif dan inovatif dalam melaksanakan pembelajaran, sehingga siswa merasa termotivasi dan lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran olahraga. Motivasi mencakup keinginan, harapan, kebutuhan, tujuan, sasaran, dan insentif. Kondisi ini yang mendorong, menggerakkan, dan mengarahkan sikap serta perilaku belajar seseorang. Dengan adanya motivasi untuk berolahraga, maka seseorang akan termotivasi untuk melakukan aktivitas fisik (Jariono & Subekti, 2020).

Hadirnya permainan tradisional dalam pendidikan jasmani diharapkan siswa tidak cepat merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Kemalasan siswa dalam berolahraga dapat berasal dari rasa bosan, sehingga diperlukan suatu terobosan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam pembelajaran olahraga. Siswa sekolah dasar lebih bahagia dan menikmati kegiatan yang menyenangkan seperti keterampilan olahraga.

Permainan tradisional di kalangan siswa kurang populer dan kurang diminati. Padahal, permainan tradisional merupakan warisan budaya yang perlu dilestarikan. Salah satu caranya adalah dengan menerapkan permainan tradisional pada pendidikan jasmani di sekolah contohnya permainan tradisional bentengan. Keterampilan, perilaku, karakter, dan perkembangan anak dapat dikembangkan melalui beberapa cara, terutama melalui penerapan permainan olahraga tradisional pada anak usia dini (Hasanah, 2016). Permainan olahraga tradisional dapat dijadikan pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam pendidikan dasar. Permainan tradisional dapat mendorong anak untuk melakukan aktivitas fisik di luar rumah, mengurangi permainan yang berlebihan dengan teknologi terutama gadget.

Permainan tradisional bentengan yang sudah jarang dimainkan pada saat ini sebagian besar anak-anak jaman sekarang tidak mengetahui apa itu Permainan Bentengan. Selain karena tergerus oleh permainan modern dan tidak ada tempat untuk bermain, pola pikir masyarakat modern yang serba praktis juga menjadi penyebab terkikisnya permainan ini. Permainan tradisional bentengan merupakan warisan

budaya yang harus dilestarikan karena memiliki banyak manfaat bagi perkembangan tumbuh kembang anak. Selain itu, permainan tradisional juga dapat meningkatkan sifat sosial anak dan mengembangkan karakter yang baik, seperti Pantang menyerah, saling membantu, tidak egois, sabar dan percaya diri. Mengajarkan permainan tradisional bentengan di lingkungan sekolah merupakan suatu cara untuk menyebarluaskan kebudayaan lokal dan memberikan pengalaman yang lebih beragam kepada para siswa.

Dari hasil pengamatan siswa dan guru yang dilakukan oleh peneliti di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati proses pembelajaran pendidikan jasmani pada materi permainan tradisional tersebut sudah berjalan dengan baik namun ada yang belum sesuai dengan yang diharapkan terdapat beberapa siswa yang masih kurang memahami materi pada saat pembelajaran sehingga beberapa siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran permainan tradisional. Karena keterbatasan waktu pertemuan guru dalam mengajar permainan tradisional, penyampaian materi tidak maksimal. Akibatnya, saat praktek di lapangan, beberapa siswa kurang memahami dan termotivasi. Hal ini terbukti ketika diajarkan materi, ada siswa yang malah duduk-duduk dan bermain sendiri. Faktor lingkungan tempat tinggal yang berbeda-beda juga berpengaruh, dengan beberapa siswa yang lebih suka bermain game digital seperti game online, PlayStation, komputer, dan handphone daripada melakukan aktivitas olahraga dan permainan tradisional. Maka dari itu aktivitas fisik dan bermain dalam pembelajaran permainan tradisional berkurang. Hal ini menjadi masalah karena motivasi bukanlah suatu kondisi tetap.

Apabila seorang anak memiliki motivasi yang rendah, hal ini akan mempengaruhi prestasi mereka, baik dalam pelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan, maupun mata pelajaran umum lainnya. Akibatnya, anak tersebut mungkin tidak akan mencapai tujuan belajar yang diinginkan. Motivasi siswa dapat terlihat dari kesungguhan mereka dalam mengerjakan aktivitas yang diberikan oleh guru. Jika seorang siswa melakukan suatu gerakan dengan rasa senang dan penuh keseriusan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut memiliki motivasi tinggi dalam melaksanakan gerakan atau aktivitas yang diberikan. Sebaliknya, jika seorang siswa terlihat malas, acuh, dan tidak serius dalam melakukan gerakan atau aktivitas yang diberikan, maka dapat disimpulkan bahwa siswa tersebut tidak memiliki motivasi dalam melaksanakan aktivitas tersebut.

Berdasarkan permasalahan diatas peneliti ingin meneliti siswa di SD Negeri Gempolsari 01 yang merupakan sekolah dasar yang berada di Desa Gempolsari Kecamatan Gabus Kabupaten Pati Provinsi Jawa Tengah yang mempunyai akreditasi A. Penjelasan diatas melatar belakangi peneliti memilih judul penelitian terkait “Analisis Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Olahraga Permainan Tradisional Bentengan”. Siswa diharapkan memiliki sikap positif seperti kerjasama, disiplin, sportivitas, kejujuran, ketaatan pada peraturan, dan perilaku yang baik.

Agar proses pembelajaran olahraga dapat direncanakan dengan baik dan lancar, perlu diketahui terlebih dahulu tingkat motivasi siswa terhadap kegiatan pembelajaran jasmani. Diharapkan motivasi ini membuat siswa aktif dalam pembelajaran yang sedang berlangsung, misalnya dengan mengemukakan pendapat, bertanya, atau menjawab pertanyaan tanpa rasa takut salah, memberikan pujian ataupun hadiah saat siswa berani menjawab pertanyaan maupun memberikan contoh gerakan yang benar. Alasan utama adalah bahwa pembelajaran olahraga tidak bisa hanya dilakukan dengan diam, duduk, mendengar, dan mencatat, tetapi juga harus melibatkan aktivitas gerak tubuh yang melibatkan semua organ tubuh serta latihan gerak yang dilakukan secara berulang-ulang.

2. METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil angket dengan instrumen yang valid. Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Gempolsari 01 Kecamatan Pati. Dilakukan pada bulan Maret. Variabel yang dikaji dalam penelitian ini adalah Analisis Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Olahraga Permainan Tradisional Bentengan Survei Pada Siswa kelas V SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, angket, dan dokumentasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan data kuantitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati Pengambilan data dilakukan pada hari Jumat, 08 Maret 2024. Pengambilan sampel ini menggunakan metode total sampling, yaitu metode di mana semua anggota populasi dijadikan sampel. Teknik ini dipilih karena semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hasil pengumpulan data dengan menggunakan angket dengan sampel seluruh siswa kelas V yang terdiri dari 27 siswa di SD Negeri Gempolsari 01. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V SD Negeri Gempolsari 01.

B. Hasil Analisis Data

Motivasi Siswa Kelas V SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati dalam mengikuti pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan secara keseluruhan diukur dengan angket yang berjumlah 20 butir dapat dideskripsikan sebagai berikut :

1. Deskripsi Hasil Motivasi

Dari hasil penelitian tentang motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati , dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 1. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa

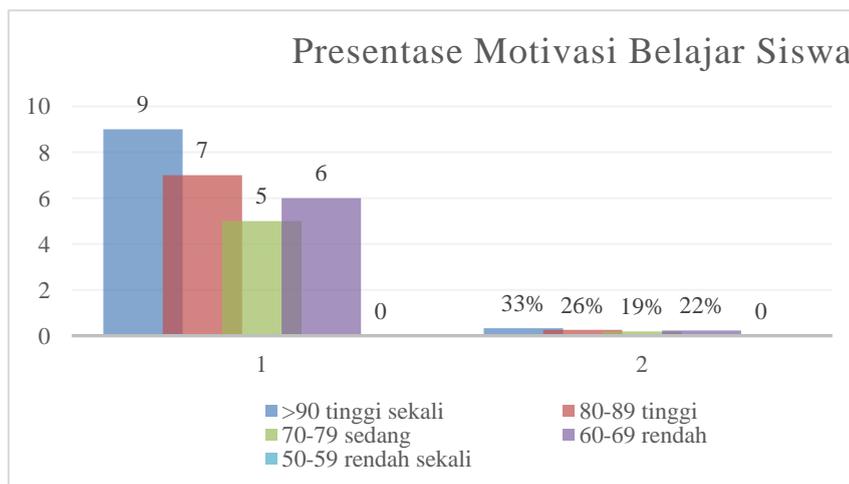
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	81.6296
<i>Median</i>	80.0000
<i>Mode</i>	60.00
<i>Std. Deviation</i>	14.48115
<i>Minimum</i>	60.00
<i>Maximum</i>	100,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi siswa terhadap pembelajaran olahragapermainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati dengan rata-rata sebesar 81,62, nilai tengah sebesar 80, nilai sering muncul sebesar 60, simpangan baku sebesar 14,48, skor terendah dengan nilai 60 dan skor tertinggi sebesar 100. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 2. Kategorisasi motivasi siswa

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	≥ 90	9	33%	Tinggi Sekali
2	80-89	7	26%	Tinggi
3	70-79	5	19%	Sedang
4	60-69	6	22%	Rendah
5	50-59	0	0	Rendah Sekali
Jumlah		27	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional pada siswa motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati adalah Tinggi sekali dengan frekuensi terbesar yaitu 9 siswa dengan persentase 33%. Sementara itu, motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati dengan kategori tinggi 7 siswa dengan persentase 26 %, kategori sedang 5 siswa dengan persentase 19 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori sangat rendah 0 siswa atau 0%. Berikut adalah grafik motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati.



Gambar 1. Diagram Batang motivasi siswa

2. Deskripsi Hasil Faktor Intrinsik

Berdasarkan analisis data penelitian, dapat diberikan deskripsi mengenai hasil motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada kelas V SD Negeri Gempolsari 01 berdasarkan faktor intrinsik.

Tabel 3. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa

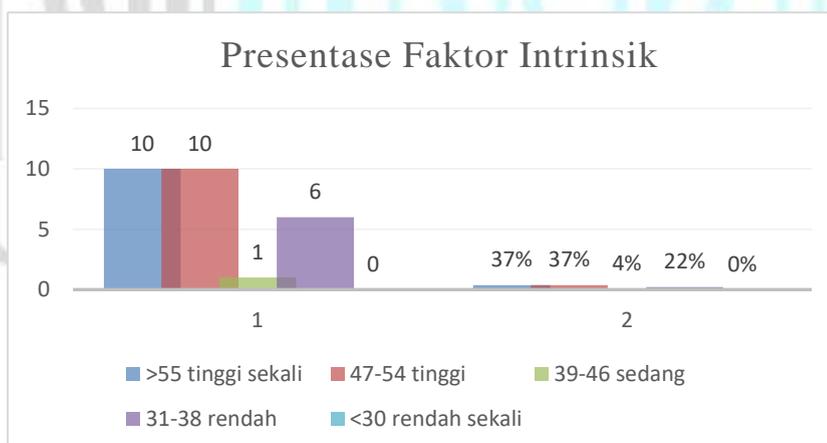
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	49.2963
<i>Median</i>	48.0000
<i>Mode</i>	48.00
<i>Std. Deviation</i>	8.8570
<i>Minimum</i>	36.00
<i>Maximum</i>	60,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor intrinsik dengan rata-rata sebesar 49.2963, nilai tengah sebesar 48, nilai sering muncul sebesar 48, simpangan baku sebesar 8,8570, skor terendah dengan nilai 36 dan skor tertinggi sebesar 60. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor intrinsik disajikan dalam tabel sebagai berikut

Tabel 4. Kategorisasi motivasi siswa

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	≥55	10	37%	Tinggi Sekali
2	47-54	10	37%	Tinggi
3	39-46	1	4%	Sedang
4	31-38	6	22%	Rendah
5	<30	0	0	Rendah Sekali
	Jumlah	27	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor instinsik adalah tinggi sekali dengan frekuensi terbesar yaitu 10 siswa dengan persentase 37%. Sementara itu, motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor instinsik dengan kategori tinggi 10 siswa dengan persentase 37 %, kategori sedang 1 siswa dengan persentase 4 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori rendah sekali 0 siswa dengan persentase 0%. Berikut adalah grafik motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor instinsik:



Gambar 2. Diagram Batang Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Intrinsik

3. Deskripsi Hasil Faktor Ekstrinsik

Berdasarkan analisis data penelitian, dapat diberikan deskripsi mengenai hasil motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada kelas V SD Negeri Gempolsari 01 berdasarkan faktor ekstrinsik.

Tabel 5. Deskripsi Statistik Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor ekstrinsik

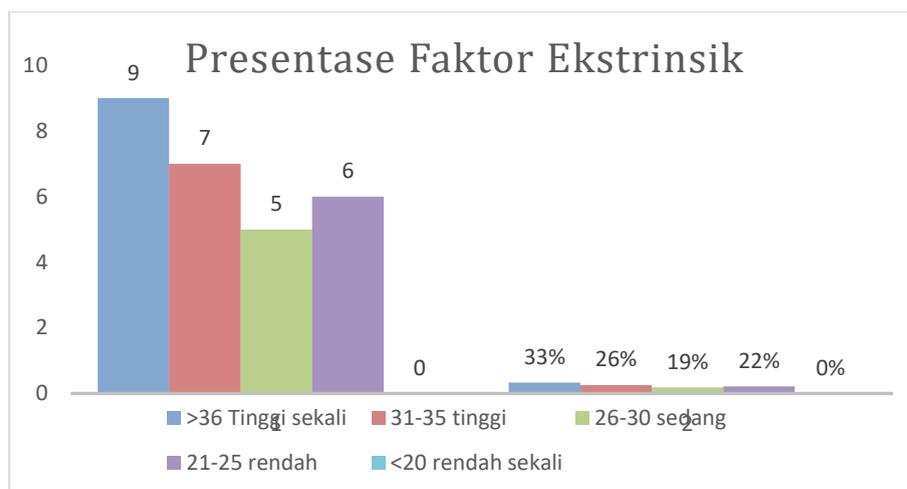
Statistik	Skor
<i>Mean</i>	32.3333
<i>Median</i>	32.0000
<i>Mode</i>	32.00
<i>Std. Deviation</i>	5.81774
<i>Minimum</i>	24.00
<i>Maximum</i>	40,00

Dari data di atas dapat dideskripsikan motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor ekstrinsik dengan rata-rata sebesar 32.3333, nilai tengah sebesar 32, nilai sering muncul sebesar 32, simpangan baku sebesar 5.81774, skor terendah dengan nilai 24 dan skor tertinggi sebesar 40. Dari hasil tes maka dapat dikategorikan motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 kabupaten Pati berdasarkan faktor ekstrinsik disajikan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Kategorisasi motivasi siswa Berdasarkan Faktor ekstrinsik

No	Rentang Nilai	Frekuensi	Persentase	Kategori
1	≥36	9	33%	Tinggi Sekali
2	31-35	7	26%	Tinggi
3	26-30	5	19%	Sedang
4	21-25	6	22%	Rendah
5	<20	0	0	Rendah Sekali
	Jumlah	27	100%	

Dari tabel di atas dapat diketahui bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor ekstrinsik adalah Tinggi sekali dengan frekuensi atau persentase terbesar yaitu 9 siswa dengan persentase 33%. Sementara itu, motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor ekstrinsik dengan kategori tinggi 7 siswa dengan persentase 26 %, kategori sedang 5 siswa dengan persentase 19 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori rendah sekali 0 siswa atau 0%. Berikut adalah grafik motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor ekstrinsik:



Gambar 3. Diagram Batang Motivasi Siswa Berdasarkan Faktor Ekstrinsik

Berdasarkan hasil penelitian mengenai motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati dapat disimpulkan bahwa motivasi mereka berada pada tingkat tinggi sekali. Hal ini ditunjukkan dengan frekuensi terbanyak siswa yang berada dalam kategori tinggi sekali yaitu sebanyak 9 siswa dengan persentase 33% dari 27 siswa. Sementara itu, motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati dengan kategori tinggi 7 siswa dengan persentase 26 %, kategori sedang 5 siswa dengan persentase 19 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori sangat rendah 0 siswa dengan persentase 0%. Dari analisis tingkat motivasi siswa dari aspek faktor intrinsik dan ekstrinsik, dapat dijelaskan bahwa :

1. Faktor Intrinsik

Motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati yang timbul dari dalam diri siswa (intrinsik) berada pada kategori tinggi sekali dari 27 siswa dengan frekuensi terbesar yaitu 10 siswa dengan persentase 37%. Sementara itu, kategori tinggi 10 siswa dengan persentase 37 %, kategori sedang 1 siswa atau 4 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori rendah sekali 0 siswa atau 0%.

Dengan demikian dapat diartikan bahwa semua siswa yang mengikuti pembelajaran permainan tradisional bentengan menunjukkan tingkat motivasi yang tinggi berdasarkan faktor intrinsik. Faktor intrinsik ini adalah dorongan atau kekuatan yang muncul dari dalam diri siswa saat mereka mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Beberapa indikator dari faktor intrinsik yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kesehatan, minat, bakat, persepsi atau tingkat perhatian.

2. Faktor Ekstrinsik

Motivasi siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati berdasarkan faktor ekstrinsik adalah Tinggi sekali dari 27 siswa dengan frekuensi terbesar yaitu 9 siswa dengan persentase 33%. Sementara itu, pada kategori tinggi 7 siswa dengan persentase 26 %, kategori sedang 5 siswa dengan persentase 19 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori rendah sekali 0 siswa atau 0%

Dengan demikian dapat diartikan bahwa semua siswa yang mengikuti pembelajaran permainan tradisional bentengan menunjukkan tingkat motivasi yang tinggi sekali berdasarkan faktor ekstrinsik. Faktor ekstrinsik ini adalah dorongan yang muncul dari luar diri siswa saat mereka mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Beberapa indikator dari faktor ekstrinsik yang digunakan dalam penelitian ini mencakup metode mengajar, sarana dan prasarana, kondisi lingkungan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan, motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional bentengan berada pada tingkat yang sangat tinggi. Hal ini menandakan bahwa sebagian besar siswa sangat tertarik dan termotivasi secara menyeluruh oleh pembelajaran permainan tradisional. Meskipun demikian, beberapa siswa masih menunjukkan tingkat motivasi yang sedang dan ada juga yang rendah.

Berdasarkan faktor intrinsik dan ekstrinsik, motivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran tradisional bentengan menunjukkan tingkat yang sangat tinggi. Siswa yang memiliki tingkat motivasi yang tinggi sekali ini tentunya karena berbagai faktor yang mempengaruhinya, seperti pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan menarik serta pendekatan pengajaran yang kreatif dan inovatif, maka penting bagi pembelajaran untuk dirancang sedemikian rupa sehingga dapat menarik motivasi belajar siswa. Hal ini menjadi kunci dalam memastikan efektivitas pembelajaran, akan tetapi ada beberapa siswa masih menunjukkan tingkat motivasi yang sedang dan ada juga yang rendah hal ini mencerminkan tantangan yang dihadapi di lapangan, karena kurangnya faktor pendukung atau daya tarik dalam pembelajaran. Akibatnya, siswa mungkin hanya berpartisipasi secara pasif. Dengan demikian, kedua faktor yang membentuk motivasi tersebut harus saling mendukung dan tidak bisa berdiri sendiri.

Faktor pendorong baik dari dalam maupun dari luar, tentunya memiliki pengaruh masing-masing. Faktor dari dalam, seperti kesehatan, minat, dan bakat, cenderung memengaruhi seberapa aktif siswa dalam pembelajaran. Tingkat partisipasi siswa dalam pembelajaran sering kali mencerminkan sejauh mana motivasi belajar yang ada pada siswa. Faktor dari luar juga dapat mempengaruhi motivasi siswa seperti yang ditunjukkan oleh hasil penelitian bahwa 22% siswa memiliki motivasi rendah dalam penelitian ini. Hal ini mungkin dipengaruhi oleh faktor ekstrinsik, seperti sarana dan

prasarana yang kurang lengkap serta kondisi lingkungan di sekolah. Evaluasi terhadap masalah ini menjadi penting dalam memperbaiki pembelajaran olahraga permainan tradisional.

Dengan demikian pembelajaran harus dirancang dengan cermat dan berupaya untuk merangsang motivasi belajar siswa agar proses pembelajaran dapat berjalan optimal. Permasalahan yang sering muncul dalam pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan harus mampu diminimalisir oleh guru agar siswa dapat tertarik mengikuti olahraga permainan tradisional bentengan dengan aktif.

4. PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati secara keseluruhan memiliki kategori yang tinggi sekali. dengan frekuensi terbesar yaitu 9 siswa dengan persentase 33%. Sementara itu, motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati dengan kategori tinggi 7 siswa dengan persentase 26 %, kategori sedang 5 siswa dengan persentase 19 %, kategori rendah 6 siswa dengan persentase 22%, dan kategori sangat rendah 0 siswa dengan persentase 0%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa motivasi siswa terhadap pembelajaran olahraga permainan tradisional bentengan pada siswa kelas V di SD Negeri Gempolsari 01 Kabupaten Pati adalah tinggi sekali.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Abidah, A. F., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama Melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun menyesuaikan diri dengan norma-norma dalam penelitian ini yaitu perkembangan usia 5 sampai 6 tahun dapat dikembangkan karena dapat meningkatkan kemampuan. *Jurnal Kumara Cendekia*. <https://jurnal.uns.ac.id/kumara>
- Bentengan, P. T., Pengampu, D., Soleh, M., & Pd, M. (2024). *Permainan tradisional “ bentengan .”*
- Cholifah, P.S., Dwiyoogo, W. D. (2016). Dwiyoogo, W.D. 2016. Continuing Profesional Development (CPD) for Physical Education Teacher in Elementary School through Blended Learning. *International Conference on Education, 14*, 948–955.
- Endang Nuryasana, R. I. (2017). Pengembangan permainan tradisional bentengan sebagai implementasi pendidikan karakter di MI unggulan As`saadah - Surabaya. *Africa's Potential for the Ecological Intensification of Agriculture, 1*(9), 8.
- Endrawan, B., & Gunawan, F. A. (2017). Survei Motivasi Belajar Siswa Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal Ilmiah BINA EDUKASI, 10*(1), 13–22.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak, 5*(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>

- Iswanto, A., & Widayati, E. (2021). Pembelajaran pendidikan jasmani yang efektif dan berkualitas. *MAJORA: Majalah Ilmiah Olahraga*, 27(1), 13–17. <https://doi.org/10.21831/majora.v27i1.34259>
- Jainiyah, J., Fahrudin, F., Ismiasih, I., & Ulfah, M. (2023). Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Jurnal Multidisiplin Indonesia*, 2(6), 1304–1309. <https://doi.org/10.58344/jmi.v2i6.284>
- Jariono, G., & Subekti, N. (2020). Sports Motivation Survey And Physical Activity Students Of Sport Education Teacher Training And Education Faculty FKIP Muhammadiyah University Surakarta. *Kinestetik : Jurnal Ilmiah Pendidikan Jasmani*, 4(2), 86–95. <https://doi.org/10.33369/jk.v4i2.12449>
- Mudzakir, D. O. (2020). Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Dalam Pembelajaran Penjas Kelas V Sekolah Dasar Negeri Dadap 2 Indramayu. *Jurnal MAENPO: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44. <https://doi.org/10.35194/jm.v10i1.941>
- Mustafa, P. S., & Dwiyoogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nurhidayat, N., Jariono, G., Sudarmanto, E., Khumairo, K. F., Khoirur Rozikin, A. A., & Nugroho, H. (2022). PKM Sosialisasi Permainan Tradisional Untuk Anak Berkebutuhan Khusus. *Dharma Raflesia : Jurnal Ilmiah Pengembangan Dan Penerapan IPTEKS*, 20(1), 179–189. <https://doi.org/10.33369/dr.v20i1.21878>
- Prasetio, P. A., & Paramdana, G. K. (2020). Gobak Sodor Dan Bentengan Sebagai Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Berbasis Karakter Pada Sekolah Dasar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1), 19–28. <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2858>
- Sadirman. (2018). Pengaruh Kepemimpinan Dan Kemampuan Berkomunikasi Terhadap Motivasi Belajar Mata Pelajaran Ekonomi. *Dinamika Pendidikan*, 1(2), 31–32.
- Sudjarwo, B. (2021). Populasi dalam penelitian. *Jurnal Sitakara*, 6(1), 40–54. <https://doi.org/10.31851/sitakara.v6i1.5286>
- Sugiyono, 2019. (2019). Metode Penelitian Metode Penelitian. *Metode Penelitian Kuantitatif*, 17, 43. [http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB III.pdf](http://repository.unpas.ac.id/30547/5/BAB%20III.pdf)
- Syaukani, A. A., Subekti, N., & Fatoni, M. (2020). Analisis tingkat motivasi belajar dan berlatih pada atlet-pelajar PPLOP Jawa Tengah tahun 2020. *Jurnal Keolahragaan*, 8(2), 117–125. <https://doi.org/10.21831/jk.v8i2.32553>
- Waluya, M. O. (2020). Motivasi Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional. *Skripsi*.