

# Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Olahraga Tradisional Permainan Dagongan

*by Chandra Kurnia Efendi*

---

**Submission date:** 26-Sep-2024 08:58AM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2465747947

**File name:** PTK\_candra\_tinggal\_up.docx (40.52K)

**Word count:** 3960

**Character count:** 27432

## Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Olahraga Tradisional Permainan Dagongan

Chandra Kurnia Efendi<sup>1\*</sup>, Vega Candra Dinata, Siti Maslikah

<sup>1,2</sup>Universitas Negeri Surabaya, Indonesia

<sup>3</sup>SDN Petemon Surabaya

[ppg.candraefendi98130@program.belajar.id](mailto:ppg.candraefendi98130@program.belajar.id)<sup>1</sup>, [vegacandra@unesa.ac.id](mailto:vegacandra@unesa.ac.id)<sup>2</sup>,  
[sitimaslikah.pororo@gmail.com](mailto:sitimaslikah.pororo@gmail.com)<sup>3</sup>

Alamat: Jl. Lidah Wetan, Lidah Wetan, Kec. Lakarsantri, Surabaya, Jawa Timur 60123

Korespondensi penulis: [ppg.candraefendi98130@program.belajar.id](mailto:ppg.candraefendi98130@program.belajar.id)

*Abstract.* This class action research aims to increase the learning motivation of 5th grade elementary school students through the application of traditional sports such as dagongan games. This study was conducted at SDN Petemon Surabaya with a total of 30 students, consisting of 12 boys and 18 girls. This study uses a classroom action research method with two cycles, each consisting of planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected through observations, interviews, and learning motivation questionnaires. The results showed a significant increase in students' learning motivation after the implementation of the dagongan game, with an average increase in motivation score of 25% at the end of the second cycle. This study concludes that the integration of traditional sports in learning can be an effective strategy to increase the learning motivation of elementary school students.

*Keywords:* learning motivation, traditional sports, dagongan games, classroom action research

**Abstrak.** Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD melalui penerapan olahraga tradisional permainan dagongan. Studi ini dilakukan di SDN Petemon Surabaya dengan total 30 siswa, terdiri dari 12 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus, masing-masing terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan kuesioner motivasi belajar. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam motivasi belajar siswa setelah penerapan permainan dagongan, dengan peningkatan rata-rata skor motivasi sebesar 25% pada akhir siklus kedua. Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi olahraga tradisional dalam pembelajaran dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** motivasi belajar, olahraga tradisional, permainan dagongan, penelitian tindakan kelas

### 1. LATAR BELAKANG

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran siswa. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan persisten dalam menghadapi tantangan akademik (Pintrich, 2003). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar mengalami penurunan motivasi belajar, terutama di era digital yang penuh dengan distraksi (Hidi & Harackiewicz, 2000).

Fenomena penurunan motivasi belajar ini juga terlihat di SDN Petemon Surabaya, khususnya di kelas 5 SD. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan gejala kurang motivasi dalam belajar, seperti kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, rendahnya partisipasi kelas, dan menurunnya kualitas tugas yang dikumpulkan. Situasi ini tentu memerlukan intervensi yang tepat dan inovatif untuk merevitalisasi semangat belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah melalui integrasi aktivitas fisik dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aktivitas fisik memiliki korelasi positif dengan peningkatan fungsi kognitif dan motivasi belajar (Donnelly et al., 2016). Dalam konteks ini, olahraga tradisional menawarkan solusi unik yang tidak hanya menyediakan manfaat fisik tetapi juga kultural dan sosial.

Permainan dagongan, sebagai salah satu olahraga tradisional Indonesia, memiliki karakteristik yang sesuai untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan, kerja sama tim, dan strategi, yang dapat merangsang tidak hanya aspek motorik tetapi juga kognitif dan sosial-emosional siswa (Nur et al., 2020). Melalui permainan ini, diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penerapan permainan dagongan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD di SDN Petemon Surabaya. Dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum reguler, penelitian ini berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan engaging bagi siswa.

Signifikansi penelitian ini terletak pada potensinya untuk memberikan wawasan baru

tentang strategi peningkatan motivasi belajar yang kontekstual dengan budaya lokal. Di era globalisasi, di mana banyak permainan tradisional terancam punah, penelitian ini juga berkontribusi pada upaya pelestarian warisan budaya melalui integrasi dalam sistem pendidikan formal.

Lebih lanjut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi praktis bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih efektif dan menyenangkan. Dengan membuktikan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini dapat mendorong adopsi pendekatan serupa di sekolah-sekolah lain, sehingga berdampak positif pada kualitas pendidikan secara lebih luas.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus akan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data akan dikumpulkan melalui berbagai instrumen, termasuk lembar observasi, wawancara, dan kuesioner motivasi belajar. Analisis data akan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak intervensi.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai budaya lokal dan mendukung perkembangan holistik siswa. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan baik dalam aspek teoretis maupun praktis dalam bidang pendidikan dasar di Indonesia.

## **2. KAJIAN TEORITIS**

### **Teori Motivasi Belajar**

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal yang mempengaruhi seseorang untuk belajar. Menurut Pintrich dan Schunk (1996), motivasi adalah kondisi psikologis yang menimbulkan, mengarahkan, dan mempertahankan tingkah laku tertentu. Motivasi belajar dapat dibagi menjadi dua jenis: motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan untuk belajar karena kepuasan pribadi atau minat terhadap materi pelajaran itu sendiri, sedangkan motivasi ekstrinsik adalah dorongan untuk belajar karena adanya imbalan

atau untuk menghindari hukuman (Huffman, Vernoy & Vernoy, 1997). Menurut teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow, motivasi belajar dipengaruhi oleh pemenuhan kebutuhan dasar manusia seperti kebutuhan fisik, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri.

### **Teori Pembelajaran PJOK**

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di era abad 21 menekankan pendekatan yang berorientasi pada siswa (student-centered). Pendekatan ini didasarkan pada teori konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa membangun pengetahuan mereka sendiri melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan (Rifai & Catarina, 2009). Guru PJOK berperan sebagai fasilitator yang membantu siswa mengembangkan keterampilan motorik, kebugaran fisik, serta pemahaman tentang gaya hidup sehat. Pendekatan ini juga menekankan pentingnya kemandirian, kreativitas, dan tanggung jawab siswa dalam proses pembelajaran..

### **Teori Olahraga Tradisional Dagongan**

Dagongan adalah olahraga tradisional Indonesia yang mirip dengan tarik tambang, tetapi dimainkan dengan cara saling dorong-mendorong menggunakan bambu. Permainan ini melibatkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima pemain utama dan dua pemain cadangan. Tujuan permainan adalah mendorong bambu hingga melewati garis batas lawan. Dagongan tidak hanya menguji kekuatan fisik tetapi juga kerjasama tim dan strategi. Permainan ini telah menjadi bagian dari budaya lokal di beberapa daerah di Indonesia dan sering dimainkan dalam acara-acara perayaan.

### **Teori Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk memperbaiki proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. PTK melibatkan siklus refleksi diri yang terdiri dari empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & Taggart, 1988). Tujuan utama PTK adalah untuk menemukan solusi praktis terhadap masalah pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa. PTK juga membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif.

## **3. METODE PENELITIAN**

6

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Subjek penelitian adalah siswa kelas 5 SD di SDN Petemon Surabaya, terdiri dari 30 siswa (12 laki-laki dan 18 perempuan)..

### **Prosedur Penelitian**

1. Perencanaan: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan permainan dagongan, menyiapkan instrumen penelitian, dan menyiapkan perlengkapan permainan.
2. Pelaksanaan: Menerapkan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun, dengan fokus pada integrasi permainan dagongan.
3. Observasi: Mengamati proses pembelajaran dan respon siswa menggunakan lembar observasi.
4. Refleksi: Menganalisis data yang diperoleh dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

### **Teknik Pengumpulan Data**

1. Observasi: Menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran.
2. Wawancara: Melakukan wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru untuk mendapatkan feedback.
3. Kuesioner: Menggunakan kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari **Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ)** (Pintrich et al., 1991).

### **Analisis Data**

Data dianalisis menggunakan metode mixed-method:

1. Analisis kuantitatif: Menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis skor motivasi belajar.
2. Analisis kualitatif: Menggunakan analisis tematik untuk data observasi dan wawancara.

## **4. HASIL DAN PEMBAHASAN**

### Perencanaan

Pada tahap ini, tim peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan permainan dagongan ke dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Materi pembelajaran difokuskan pada tema "Kerjasama dan Strategi dalam Olahraga". Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner motivasi belajar.

### Pelaksanaan

Siklus 1 dilaksanakan dalam tiga pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 35 menit. Pada pertemuan pertama, guru mengenalkan konsep permainan dagongan dan kaitannya dengan materi pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diajarkan aturan dasar permainan. Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa melakukan praktik permainan dagongan yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran tentang kerjasama tim dan pengembangan strategi.

### Observasi

Selama pelaksanaan siklus 1, tim peneliti mengamati aktivitas siswa menggunakan lembar observasi. Beberapa temuan penting meliputi:

1. Antusiasme siswa terlihat meningkat saat diperkenalkan dengan permainan dagongan.
2. Beberapa siswa masih kesulitan memahami aturan permainan pada awalnya.
3. Terjadi peningkatan interaksi positif antar siswa selama permainan berlangsung.
4. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus 1 hasil kuesioner motivasi belajar menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 15% dibandingkan dengan baseline sebelum intervensi.

### Refleksi

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, tim peneliti mengidentifikasi beberapa poin untuk perbaikan:

1. Perlu penjelasan yang lebih detail tentang aturan permainan dagongan.
2. Alokasi waktu untuk refleksi pasca-permainan perlu ditambah untuk memaksimalkan transfer pembelajaran.
3. Perlu strategi untuk melibatkan siswa yang masih cenderung pasif.

## **Siklus 2**

### **Perencanaan**

<sup>16</sup> Berdasarkan refleksi dari siklus 1, tim peneliti melakukan revisi pada RPP dengan mempertimbangkan poin-poin perbaikan yang telah diidentifikasi. Penekanan lebih diberikan pada aspek refleksi dan diskusi pasca-permainan.

### **Pelaksanaan**

Siklus 2 juga dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Pada siklus ini, guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang strategi dalam permainan dagongan dan kaitannya dengan materi pembelajaran. Waktu untuk refleksi dan diskusi pasca-permainan ditambah, dengan fokus pada bagaimana keterampilan yang dipelajari dalam permainan dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran lainnya.

### **Observasi**

Observasi pada siklus 2 menunjukkan beberapa kemajuan signifikan:

1. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang aturan dan strategi permainan dagongan.
2. Terjadi peningkatan partisipasi aktif dari hampir seluruh siswa.
3. Diskusi pasca-permainan menjadi lebih mendalam, dengan siswa mampu mengartikulasikan hubungan antara permainan dan materi pembelajaran.
4. Interaksi positif antar siswa semakin meningkat, baik selama permainan maupun dalam aktivitas pembelajaran lainnya.

Hasil kuesioner motivasi belajar pada akhir siklus 2 <sup>3</sup> menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 25% dibandingkan dengan baseline, memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.



## Refleksi

Refleksi akhir siklus 2 menunjukkan bahwa integrasi permainan dagongan telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan ini meliputi:

1. Elemen kesenangan dan kompetisi dalam permainan dagongan yang meningkatkan engagement siswa.
2. Peningkatan interaksi sosial positif yang mendukung iklim belajar yang kondusif.
3. Relevansi antara keterampilan yang dipelajari dalam permainan dengan materi pembelajaran yang memfasilitasi transfer pengetahuan.

## 4. KESIMPULAN DAN SARAN

Penelitian tindakan kelas ini mendemonstrasikan efektivitas integrasi olahraga tradisional, khususnya permainan dagongan, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD di SDN Petemon Surabaya. Peningkatan skor motivasi belajar sebesar 25% pada akhir siklus kedua menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor:

1. Permainan dagongan menyediakan konteks pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan budaya lokal siswa.
2. Integrasi permainan dalam pembelajaran memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan kognitif secara simultan.
3. Pendekatan pembelajaran aktif melalui permainan meningkatkan engagement dan partisipasi siswa.

<sup>14</sup> Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan integrasi elemen budaya lokal, khususnya permainan tradisional, dalam desain pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menginvestigasi dampak jangka panjang dari pendekatan ini serta kemungkinan penerapannya dalam konteks dan mata pelajaran yang berbeda. *Abstract. The purpose of this class action research is to use dagongan games, traditional sports, to increase students' learning motivation in grade 5. The study was conducted at SDN Petemon Surabaya, where there were 30 students, 12 boys and 18 girls. This study conducted classroom action research with two cycles: planning, implementation, observation, and reflection. To collect data, observations, interviews, and questionnaires about learning motivation are used. The results show that students' motivation to learn increases significantly when the dagongan game is applied; By the end of the second cycle, the average motivation score increased by 25%. The study found that incorporating*

*traditional sports into learning can be an effective way to increase students' desire to learn in elementary school.*

**Keywords:** *learning motivation, traditional sports, dagongan games, classroom action research*

**Abstrak.** Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini adalah untuk menggunakan permainan dagongan, olahraga tradisional, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas 5 SD. Studi ini dilakukan di SDN Petemon Surabaya, di mana ada 30 siswa, 12 laki-laki dan 18 perempuan. Penelitian ini melakukan penelitian tindakan kelas dengan dua siklus: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Untuk mengumpulkan data, observasi, wawancara, dan kuesioner tentang motivasi belajar digunakan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa motivasi siswa untuk belajar meningkat secara signifikan ketika permainan dagongan diterapkan; pada akhir siklus kedua, skor motivasi rata-rata meningkat sebesar 25%. Penelitian ini menemukan bahwa memasukkan olahraga tradisional ke dalam pembelajaran dapat menjadi cara yang efektif untuk meningkatkan keinginan siswa untuk belajar di sekolah dasar.

**Kata kunci:** motivasi belajar, olahraga tradisional, permainan dagongan, penelitian tindakan kelas

## 5. LATAR BELAKANG

Motivasi belajar merupakan faktor krusial dalam menentukan keberhasilan proses pembelajaran siswa. Motivasi yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, fokus, dan persisten dalam menghadapi tantangan akademik (Pintrich, 2003). Namun, realitas di lapangan menunjukkan bahwa banyak siswa sekolah dasar mengalami penurunan motivasi belajar, terutama di era digital yang penuh dengan distraksi (Hidi & Harackiewicz, 2000).

Fenomena penurunan motivasi belajar ini juga terlihat di SDN Petemon Surabaya, khususnya di kelas 5 SD. Berdasarkan observasi awal dan wawancara dengan guru kelas, ditemukan bahwa sebagian besar siswa menunjukkan gejala kurang motivasi dalam belajar, seperti kurang antusias dalam mengikuti pelajaran, rendahnya partisipasi kelas, dan menurunnya kualitas tugas yang dikumpulkan. Situasi ini tentu memerlukan intervensi yang tepat dan inovatif untuk merevitalisasi semangat belajar siswa.

Salah satu pendekatan yang potensial untuk mengatasi masalah ini adalah melalui integrasi aktivitas fisik dalam proses pembelajaran. Penelitian terdahulu menunjukkan bahwa aktivitas fisik memiliki korelasi positif dengan peningkatan fungsi kognitif dan motivasi belajar

(Donnelly et al., 2016). Dalam konteks ini, olahraga tradisional menawarkan solusi unik yang tidak hanya menyediakan manfaat fisik tetapi juga kultural dan sosial.

Permainan dagongan, sebagai salah satu olahraga tradisional Indonesia, memiliki karakteristik yang sesuai untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran. Permainan ini melibatkan aktivitas fisik yang menyenangkan, kerja sama tim, dan strategi, yang dapat merangsang tidak hanya aspek motorik tetapi juga kognitif dan sosial-emosional siswa (Nur et al., 2020). Melalui permainan ini, diharapkan siswa dapat mengalami pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna, yang pada gilirannya dapat meningkatkan motivasi belajar mereka.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk menginvestigasi efektivitas penerapan permainan dagongan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD di SDN Petemon Surabaya. Dengan mengintegrasikan permainan ini ke dalam kurikulum reguler, penelitian ini berupaya untuk menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis dan engaging bagi siswa.

Signifikansi penelitian ini terletak pada potensinya untuk memberikan wawasan baru tentang strategi peningkatan motivasi belajar yang kontekstual dengan budaya lokal. Di era globalisasi, di mana banyak permainan tradisional terancam punah, penelitian ini juga berkontribusi pada upaya pelestarian warisan budaya melalui integrasi dalam sistem pendidikan formal.

Lebih lanjut, peneliti mengharapkan penelitian ini dapat berkontribusi praktis bagi para pendidik dalam merancang strategi pembelajaran yang lebih tepat dan menyenangkan. Dengan membuktikan efektivitas permainan tradisional dalam meningkatkan motivasi belajar, penelitian ini dapat mendorong adopsi pendekatan serupa di sekolah-sekolah lain, sehingga berdampak positif pada kualitas pendidikan secara lebih luas.

Dalam pelaksanaannya, penelitian ini akan menggunakan metode penelitian tindakan kelas dengan dua siklus. Setiap siklus akan terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Data akan dikumpulkan melalui berbagai instrumen, termasuk lembar observasi, wawancara, dan kuesioner motivasi belajar. Analisis data akan dilakukan secara kuantitatif dan kualitatif untuk memberikan pemahaman yang komprehensif tentang dampak intervensi.

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat ditemukan model pembelajaran yang tidak hanya meningkatkan motivasi belajar siswa, tetapi juga mempromosikan nilai-nilai budaya lokal dan

mendukung perkembangan holistik siswa. Dengan demikian, penelitian ini berpotensi memberikan kontribusi signifikan baik dalam aspek teoretis maupun praktis dalam bidang pendidikan dasar di Indonesia.

## **6. KAJIAN TEORITIS**

### **Teori Motivasi Belajar**

Dorongan dalam dan luar yang mendorong seseorang untuk belajar disebut motivasi belajar. Motivasi, menurut Pintrich dan Schunk (1996), adalah kondisi psikologis yang mendorong, mengarahkan, dan mempertahankan tingkah laku tertentu. Jenis motivasi untuk belajar adalah ekstrinsik dan intrinsik. Yang pertama adalah dorongan untuk belajar karena kepuasan pribadi atau minat terhadap materi pelajaran. Yang kedua adalah dorongan untuk belajar karena imbalan atau untuk menghindari hukuman (Huffman, Vernoy & Vernoy, 1997). Pemenuhan kebutuhan dasar manusia seperti kebutuhan fisik, keamanan, sosial, penghargaan, dan aktualisasi diri memengaruhi motivasi belajar, menurut teori hierarki kebutuhan Abraham Maslow.

### **Teori Pembelajaran PJOK**

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di abad kedua puluh satu menekankan pendekatan yang berorientasi pada siswa. Teori konstruktivisme mengatakan bahwa siswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan mereka (Rifai & Catarina, 2009). Guru PJOK membantu siswa belajar keterampilan motorik, kebugaran fisik, dan gaya hidup sehat. Metode ini juga menekankan bahwa siswa harus menjadi kreatif, mandiri, dan bertanggung jawab selama proses pembelajaran.

### **Teori Olahraga Tradisional Dagongan**

Dagongan adalah olahraga tradisional Indonesia yang mirip dengan tarik tambang, tetapi dimainkan dengan cara saling dorong-mendorong menggunakan bambu. Permainan ini melibatkan dua regu yang masing-masing terdiri dari lima pemain utama dan dua pemain cadangan. Tujuan permainan adalah mendorong bambu hingga melewati garis batas lawan. Dagongan tidak hanya menguji kekuatan fisik tetapi juga kerjasama tim dan strategi. Permainan ini telah menjadi bagian dari budaya lokal di beberapa daerah di Indonesia dan sering dimainkan dalam acara-acara perayaan.

19

### **Teori Penelitian Tindakan Kelas (PTK)**

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah metode penelitian yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. PTK menggunakan siklus refleksi diri empat tahap: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kemmis & Taggart, 1988). PTK membantu guru mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inovatif dan efektif. Tujuan utama PTK adalah untuk menemukan solusi praktis untuk masalah pembelajaran yang dihadapi guru dan siswa.

## 5 7. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini, metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) digunakan, yang dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus memiliki empat tahap: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi (Kemmis & McTaggart, 1988). Siswa di kelas 5 SD SDN Petemon Surabaya, yang terdiri dari 30 siswa (12 laki-laki dan 18 perempuan), adalah subjek penelitian.

### Prosedur Penelitian

- 2  
5. Perencanaan: Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan permainan dagongan, menyiapkan instrumen penelitian, dan menyiapkan perlengkapan permainan.
6. Pelaksanaan: Menerapkan pembelajaran sesuai RPP yang telah disusun, dengan fokus pada integrasi permainan dagongan.
7. Observasi: Mengamati proses pembelajaran dan respon siswa menggunakan lembar observasi.
8. Refleksi: Menganalisis data yang diperoleh dan merencanakan perbaikan untuk siklus berikutnya.

### Teknik Pengumpulan Data

4. Observasi: Menggunakan lembar observasi untuk mengamati aktivitas siswa selama pembelajaran.
5. Wawancara: Melakukan wawancara semi-terstruktur dengan siswa dan guru untuk mendapatkan feedback.
- 10  
6. Kuesioner: Menggunakan kuesioner motivasi belajar yang diadaptasi dari Motivated Strategies for Learning Questionnaire (MSLQ) (Pintrich et al., 1991).

### Analisis Data

Data dianalisis menggunakan metode mixed-method:

3. Analisis kuantitatif: Menggunakan statistik deskriptif untuk menganalisis skor motivasi belajar.
4. Analisis kualitatif: Menggunakan analisis tematik untuk data observasi dan wawancara.

## **8. HASIL DAN PEMBAHASAN**

9

### **Siklus 1**

#### **Perencanaan**

Pada tahap ini, tim peneliti menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang mengintegrasikan permainan dagongan ke dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK). Materi pembelajaran difokuskan pada tema "Kerjasama dan Strategi dalam Olahraga". Selain itu, peneliti juga menyiapkan lembar observasi, pedoman wawancara, dan kuesioner motivasi belajar.

#### **Pelaksanaan**

Siklus 1 dilaksanakan dalam tiga pertemuan, masing-masing berdurasi 2 x 35 menit. Pada pertemuan pertama, guru mengenalkan konsep permainan dagongan dan kaitannya dengan materi pembelajaran. Siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan diajarkan aturan dasar permainan. Pada pertemuan kedua dan ketiga, siswa melakukan praktik permainan dagongan yang diintegrasikan dengan materi pembelajaran tentang kerjasama tim dan pengembangan strategi.

#### **Observasi**

Selama pelaksanaan siklus 1, tim peneliti mengamati aktivitas siswa menggunakan lembar observasi. Beberapa temuan penting meliputi:

5. Antusiasme siswa terlihat meningkat saat diperkenalkan dengan permainan dagongan.
6. Beberapa siswa masih kesulitan memahami aturan permainan pada awalnya.
7. Terjadi peningkatan interaksi positif antar siswa selama permainan berlangsung.
8. Beberapa siswa yang sebelumnya pasif mulai menunjukkan partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Pada siklus 1 hasil kuesioner motivasi belajar <sup>3</sup> menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 15% dibandingkan dengan baseline sebelum intervensi.

### **Refleksi**

Berdasarkan hasil observasi dan analisis data, tim peneliti mengidentifikasi beberapa poin untuk perbaikan:

4. Perlu penjelasan yang lebih detail tentang aturan permainan dagongan.
5. Alokasi waktu untuk refleksi pasca-permainan perlu ditambah untuk memaksimalkan transfer pembelajaran.
6. Perlu strategi untuk melibatkan siswa yang masih cenderung pasif.

### **Siklus 2**

#### **Perencanaan**

<sup>16</sup> Berdasarkan refleksi dari siklus 1, tim peneliti melakukan revisi pada RPP dengan mempertimbangkan poin-poin perbaikan yang telah diidentifikasi. Penekanan lebih diberikan pada aspek refleksi dan diskusi pasca-permainan.

#### **Pelaksanaan**

Siklus 2 juga dilaksanakan dalam tiga pertemuan. Pada siklus ini, guru memberikan penjelasan yang lebih mendalam tentang strategi dalam permainan dagongan dan kaitannya dengan materi pembelajaran. Waktu untuk refleksi dan diskusi pasca-permainan ditambah, dengan fokus pada bagaimana keterampilan yang dipelajari dalam permainan dapat diterapkan dalam konteks pembelajaran lainnya.

#### **Observasi**

Observasi pada siklus 2 menunjukkan beberapa kemajuan signifikan:

5. Siswa menunjukkan pemahaman yang lebih baik tentang aturan dan strategi permainan dagongan.
6. Terjadi peningkatan partisipasi aktif dari hampir seluruh siswa.

7. Diskusi pasca-permainan menjadi lebih mendalam, dengan siswa mampu mengartikulasikan hubungan antara permainan dan materi pembelajaran.
8. Interaksi positif antar siswa semakin meningkat, baik selama permainan maupun dalam aktivitas pembelajaran lainnya.

Hasil kuesioner motivasi belajar pada akhir siklus 2<sup>3</sup> menunjukkan peningkatan skor rata-rata sebesar 25% dibandingkan dengan baseline, memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

### **Refleksi**

Refleksi akhir siklus 2 menunjukkan bahwa integrasi permainan dagongan telah berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa secara signifikan. Beberapa faktor yang berkontribusi terhadap keberhasilan ini meliputi:

5. Elemen kesenangan dan kompetisi dalam permainan dagongan yang meningkatkan engagement siswa.
6. Peningkatan interaksi sosial positif yang mendukung iklim belajar yang kondusif.
7. Relevansi antara keterampilan yang dipelajari dalam permainan dengan materi pembelajaran yang memfasilitasi transfer pengetahuan.

## **8. KESIMPULAN DAN SARAN**

Penelitian tindakan kelas ini mendemonstrasikan efektivitas integrasi olahraga tradisional, khususnya permainan dagongan, dalam meningkatkan motivasi belajar siswa kelas 5 SD di SDN Petemon Surabaya. Peningkatan skor motivasi belajar sebesar 25% pada akhir siklus kedua menunjukkan bahwa pendekatan ini berhasil mencapai tujuan yang ditetapkan. Keberhasilan ini dapat dikaitkan dengan beberapa faktor:

4. Permainan dagongan menyediakan konteks pembelajaran yang menyenangkan dan relevan dengan budaya lokal siswa.
5. Integrasi permainan dalam pembelajaran memfasilitasi pengembangan keterampilan sosial dan kognitif secara simultan.
6. Pendekatan pembelajaran aktif melalui permainan meningkatkan engagement dan partisipasi siswa.



Implikasi dari penelitian ini adalah pentingnya mempertimbangkan integrasi elemen budaya lokal, khususnya permainan tradisional, dalam desain pembelajaran untuk meningkatkan motivasi dan efektivitas belajar siswa. Penelitian lebih lanjut diperlukan untuk menginvestigasi dampak jangka panjang dari pendekatan ini serta kemungkinan penerapannya dalam konteks dan mata pelajaran yang berbeda.

#### DAFTAR REFERENSI

- Anggara, W. (2002). *Regulasi Diri dalam Belajar*. Universitas Indonesia.
- Atkinson, J. W. (1964). *An Introduction to Motivation*. Van Nostrand.
- Djamarah, S. B. (2011). *Psikologi Belajar*. Rineka Cipta.
- Dubrin, A. J. (2008). *Essentials of Management*. South-Western Cengage Learning.
- Fox, R. (1993). *Motivation: Concepts and Applications*. Prentice Hall.
- Hopkins, D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Open University Press.
- Huffman, K., Vernoy, M., & Vernoy, J. (1997). *Psychology in Action*. John Wiley & Sons.
- Kemmis, S., & Taggart, R. (1988). *The Action Research Planner*. Deakin University Press.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Indeks.
- Maslow, A. H. (1943). A Theory of Human Motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.
- Ningrum, R. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Universitas Negeri Semarang.
- Pintrich, P. R., & Schunk, D. H. (1996). *Motivation in Education: Theory, Research, and Applications*. Prentice Hall.
- Rifai, M., & Catarina, A. (2009). *Teori Pembelajaran Konstruktivisme*. Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sardiman, A. M. (2000). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers.
- Suyanto, S. (1993). *Classroom Action Research*. Universitas Negeri Malang.
- Tampubolon, D. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- William, R. (2008). *Motivation in Education*. Pearson Education.
- Winkel, W. S. (1996). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*. Gramedia.
- Woolfolk, A. (2004). *Educational Psychology*. Pearson Education.
- Zimmerman, B. J., & Cleary, T. J. (2006). *Adolescents' Development of Personal Agency*. Lawrence Erlbaum Associates.

# Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Olahraga Tradisional Permainan Dagongan

## ORIGINALITY REPORT

14%

SIMILARITY INDEX

12%

INTERNET SOURCES

9%

PUBLICATIONS

4%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://garuda.kemdikbud.go.id">garuda.kemdikbud.go.id</a> Internet Source	2%
2	<a href="http://id.scribd.com">id.scribd.com</a> Internet Source	1%
3	<a href="http://sefidvash.net">sefidvash.net</a> Internet Source	1%
4	<a href="http://lppm.upy.ac.id">lppm.upy.ac.id</a> Internet Source	1%
5	<a href="http://moam.info">moam.info</a> Internet Source	1%
6	<a href="http://must-august.blogspot.com">must-august.blogspot.com</a> Internet Source	1%
7	Ani Dwi Yanti, Durinta Puspasari. "Peran Minat dalam Pembelajaran (Studi pada Siswa SMK)", EDUKATIF : JURNAL ILMU PENDIDIKAN, 2024 Publication	1%

8

Alvina Aulia Vina, Muhammad Sofian Hadi, Venni Herli Sundi, Sugiyanti Sugiyanti. "Implementasi Problem Based Learning Berbantuan Papan Statistika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII", Proximal: Jurnal Penelitian Matematika dan Pendidikan Matematika, 2024

Publication

1 %

9

Hamzah Hamzah, Miftah Syarif, Herningsih Herningsih. "Penerapan Metode Cooperative Learning Tipe Student Team Achievement Division (STAD) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", Journal of Education and Instruction (JOEAI), 2020

Publication

1 %

10

[jurnalkemanusiaan.utm.my](http://jurnalkemanusiaan.utm.my)

Internet Source

1 %

11

Musyafak Musyafak, Muhamad Rifa'i Subhi. "Strategi Pembelajaran Pendidikan Agama Islam dalam Menghadapi Tantangan di Era Revolusi Industri 5.0", Asian Journal of Islamic Studies and Da'wah, 2023

Publication

1 %

12

Submitted to Universitas Siliwangi

Student Paper

1 %

13

[afeksi.id](http://afeksi.id)

Internet Source

1 %

14	<a href="http://ejournal.papanda.org">ejournal.papanda.org</a> Internet Source	1 %
15	<a href="http://text-id.123dok.com">text-id.123dok.com</a> Internet Source	1 %
16	Tri Ratnaningsih. "Fostering students' motivation to learn mathematics through steam project using 4DFrame Toolkit", Math Didactic: Jurnal Pendidikan Matematika, 2022 Publication	1 %
17	<a href="http://pt.scribd.com">pt.scribd.com</a> Internet Source	1 %
18	<a href="http://repository.upi.edu">repository.upi.edu</a> Internet Source	1 %
19	Submitted to Ajou University Graduate School Student Paper	1 %
20	<a href="http://journal.unpas.ac.id">journal.unpas.ac.id</a> Internet Source	1 %

Exclude quotes  On

Exclude matches  < 1%

Exclude bibliography  On

# Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dengan Olahraga Tradisional Permainan Dagongan

GRADEMARK REPORT

FINAL GRADE

GENERAL COMMENTS

/0

PAGE 1

PAGE 2

PAGE 3

PAGE 4

PAGE 5

PAGE 6

PAGE 7

PAGE 8

PAGE 9

PAGE 10

PAGE 11

PAGE 12

PAGE 13

PAGE 14

PAGE 15

PAGE 16