



Research Article



## Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V pada Gerak Dasar Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris

### *The Influence of Traditional Games on the Motivation of Class V Students on the Basic Movements of Pencak Silat at SD Negeri 143/IX Tenggeris*

Shal Farra Radhi Kumala<sup>1\*</sup>, Muhammad Ali<sup>2</sup>, Ceppy Pradana Putra<sup>3</sup>

Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, Universitas Jambi, Indonesia<sup>123</sup>

Corresponding author : shalfarraradikumala@gmail.com<sup>1</sup>

Informasi Artikel	ABSTRACT
Submit: 10- 07 – 2023	<p><i>The purpose achieved in this study was to determine the effect of increasing student motivation in participating in basic pencak silat movement exercises after the application of the game. This study uses a descriptive method research with a quantitative approach, namely describing the Influence of Traditional Games on the Motivation of Class V Students in the Pencak Silat Movement at SD Negeri 143/IX Tenggeris. The method used in this study is a survey method where the data collection technique uses an instrument in the form of a questionnaire. The method used in this study is a survey method where the data collection technique uses an instrument in the form of a questionnaire. The influence of traditional games on the motivation of grade v students on the overall pencak silat movement with a high category with a percentage of 83%. The conclusion of this study is that the influence of traditional games on the motivation of class students in Pencak Silat movements is included in the high category.</i></p> <p><b>Keywords:</b> Motivation, Traditional Games, Pencak Silat</p>
Penerbit	ABSTRAK
Jurusan Pendidikan Olahraga dan Kepeleatihan FKIP Universitas Jambi Jambi- Indonesia	<p>Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui adanya pengaruh peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti latihan gerak dasar pencak silat setelah penerapan permainan. Penelitian ini menggunakan penelitian metode deskriptif dengan pendekatan kuantitatif yakni mendeskripsikan mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dimana teknik pengumpulan datanya menggunakan intrumen yang berupa angket. Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas v pada gerakan pencak silat secara keseluruhan dengan kategori tinggi dengan persentase 83%. Kesimpulan penelitian ini yaitu pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas pada gerakan Pencak Silat</p>

termasuk dalam kategori tinggi.

**Kata Kunci :** Motivasi, Permainan Tradisional, Pencak Silat



This Indonesian Journal of Sport Science and Coaching is licensed under a [CC BY-NC-SA \(Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Pencak silat adalah seni bela diri tradisional asli Indonesia. Pencak silat memiliki beberapa teknik dalam pelaksanaannya, yaitu : kuda-kuda, pukulan, tendangan, tangkisan, kuncian, guntingan, dan sikap berbaring. Menurut Sucipto, (2007: 10) “ Pencak silat adalah seni bela diri yang diwarisi dari budaya leluhur masyarakat Indonesia untuk mempertahankan hidup mereka, orang selalu membela diri dari ancaman alam, hewan, dan ancaman lain yang dirasakan. Seperti halnya dengan cabang bela diri seperti Karate, Taekwondo, Judo, Kempo dan lainnya, Pencak silat cukup terkenal, bahkan cabang bela diri ini sudah dikenal di beberapa wilayah di Asia Tenggara seperti, Malaysia, Brunnei Darussalam dan Thailand.

Didalam proses penemuan para atlet hebat untuk cabang olahraga pencak silat, dibutuhkan proses pelatihan serta pembimbingan yang berkesinambungan sejak usia dini. Menurut Bompa (1994) dalam Awan Hariono (2006:1) latihan adalah upaya manusia untuk memperbaiki tubuh dan misinya mengoptimalkan performa dalam olahraga. Selain itu Sukadiyanto (2002) juga menyebutkan bahwa pelatihan adalah sebuah proses berubah menjadi lebih baik untuk meningkatkan kualitas fisik, kemampuan fungsional dan karakteristik fisik peserta pelatihan. Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa latihan olahraga merupakan suatu kegiatan olahraga yang dilakukan secara sadar, sistematis, bertahap dan berulang-ulang dengan waktu yang relative lama untuk mencapai tujuan akhir yaitu peningkatan prestasi yang optimal.

Didalam proses pembelajaran ataupun pelatihan pencak silat, terlebih anak usia dini, beberapa siswa merasa kurang nyaman dengan beberapa gerakan dasar didalam pencak silat. Seperti melebarkan kaki mereka ketika melakukan posisi kuda-kuda. Sehingga diperlukannya permainan tradisional yang dapat menunjang proses pembelajaran ataupun pelatihan pencak silat agar mempermudah siswa dalam melakukan berbagai gerakan dasar dalam pencak silat.

Menurut Ghullam Hamdu, Lisa Agustina (2011:81), Motivasi adalah salah satu hal yang berpengaruh pada kesuksesan aktifitas pembelajaran siswa. Tanpa motivasi, proses pembelajaran akan sulit mencapai kesuksesan yang optimum. Menurut Marpaung, Junierissa (2018:56) Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antar apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi. pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. merangkum pendapat para ahli Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang terutama dalam aktivitas belajar mengajar bagi siswa siswi.

Meskipun didalam proses pembelajaran ataupun pelatihannya siswa telah ditunjang oleh permainan tradisional dalam melakukan berbagai gerakan dasar pencak silat, namun tentu saja itu tidak cukup. Siswa juga membutuhkan motivasi. Menurut Sardiman (2006:73) motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya suatu emosi dan didahului dengan tanggapan terhadap suatu tujuan. Motivasi jelas memberikan dampak terhadap siswa dalam melakukan sesuatu demi mencapai tujuan yang mereka inginkan.

Pencak silat menjadi salah satu olahraga asli yang berasal dari Indonesia. Ada berbagai seni bela diri di Indonesia. Hampir setiap suku memiliki seni bela diri yang khas di daerah ini. Pencak Silat diperkirakan menyebar ke seluruh nusantara abad ke-7 M, namun asal usulnya belum pasti. Seni bela diri nusantara ini kemungkinan besar berkembang dari kesukuan penduduk asli Indonesia yang menggunakan parang untuk berburu dan berperang, Misalnya tameng dan tombak, seperti tradisi masyarakat Nias yang sudah berusia berabad-abad Tanggal 20 relatif bebas dari pengaruh luar.

Menurut Lubis, (2004: 1) Pencak silat merupakan salah satu budaya asli Indonesia, para pendekar dan para pakar silat meyakini bahwa masyarakat melayu menciptakan dan menggunakan ilmu bela diri ini sejak masa prasejarah. Silat kini dikenal sebagai budaya etnik Melayu dalam arti luas. yaitu penduduk pesisir Sumatera dan Semenanjung Malaka, serta berbagai suku bangsa lain yang menggunakan lingua franca Melayu di berbagai daerah. Menurut purwanto (2020:15) Tidak sekedar menjadi bagian dari kekayaan etnik, pencak silat menjelma menjadi olahraga prestasi dan seni tarung yang memiliki nilai jual dalam perfilman di Indonesia Pulau-pulau seperti Jawa, Bali, Kalimantan dan Sulawesi juga telah mengembangkan seni bela diri ini. Organisasi silat di beberapa negara antara lain Ikatan Pencak Silat Indonesia (IPSI) di Indonesia.

Menurut Facal (2016:165) Anggapan bahwa gerakan pencak silat relatif sama pada setiap perguruan hanya berbeda nama dan sikap atau posisi langkah dan kuda-kuda, yang antara lain disebabkan oleh kemungkinan asal usul dan pengaruh yang sama. Setiap perguruan atau organisasi yang meliputi pencak silat di Indonesia memiliki gerakan yang tidak jauh berbeda yang membedakannya gerakan yang khas yang lebih dominan dari perguruan yang lainnya.

Menurut Sucipto, (2007: 10) Pencak silat merupakan ilmu bela diri warisan budaya nenek moyang bangsa Indonesia untuk mempertahankan kehidupannya, manusia selalu membela diri dari ancaman alam, binatang, maupun sesamanya yang dianggap mengancam integritasnya. Melihat peran guru dan perguruan silat yang merupakan basis pendidikan dari silat. Dalam perspektif ini, lembaga pendidikan berupa sekolah atau perguruan selalu saja merupakan sebuah institusi dominan yang memberikan standar segala hal yang dipelajari dan harus dicapai oleh murid. Dominasi ini semakin berkembang nyata ketika perguruan silat bergabung di IPSI.

Pencak silat menjadi salah satu cabang olahraga yang dilahirkan dari kebudayaan bangsa Indonesia. Menjadi olahraga yang bisa dipelajari anak usia dini melalui gerakan mendasar Pencak dan silat menurut Nasution & Pasaribu (2017: 2-3) pencak dapat diartikan sebagai gerak serangan dan membela yang teratur dan memiliki irama, silat juga merupakan gerak serang bela tetapi lebih erat hubungannya dengan aspek rohani yang suci dan murni yang digunakan untuk keselamatan bersama. Hal ini juga diungkapkan oleh Mulyana (2014: 85) Seiring perkembangan waktu fungsi dari pencak silat tidak hanya untuk membela diri tetapi dijadikan sebagai sarana olahraga, sarana yang mencintai aspek keindahannya (estetika) serta menjadi alat pendidikan rohani dan mental. Sedangkan menurut Endang Kumaidah (2012:6) pencak silat merupakan salah satu olahraga tradisional bangsa Indonesia yang harus dilestarikan.

Menurut Nugroho, (2005:145) sikap dasar pencak silat adalah sikap-sikap statis yang dilakukan untuk melatih kekuatan otot-otot tungkai, kaki sebelum melakukan gerak dinamis sehingga akan menjadi kokoh. Pencak silat merupakan gabungan dari beberapa unsur gerak yang disusun menjadi gerak. Unsur gerak pencak silat mengandung nilai seni dan menekankan keindahan gerak. Unsur gerak

pencak silat mengandung nilai seni dan menekankan keindahan gerak. Ada beberapa unsur gerak menurut Lubis, Johansyah (2014) yang dijelaskan secara rinci, diantaranya (1) kuda-kuda, (2) sikap pasang, (3) pola langkah, (4) belaan, (5) serangan, (6) tangkapan.

Menurut Sari (2019:4) menyatakan bahwa kuda-kuda dalam pencak silat merupakan bentuk kaki fondasi, kekuatan, penentu keseimbangan untuk melawan dan dilawan. Sedangkan menurut Farhanto dkk, (2018:5) memperkokoh atau memperkuat posisi berdiri di saat melakukan penyerangan maupun tangkisan terhadap lawan

Sikap pasang mempunyai pengertian sikap taktik untuk menghadapi lawan yang berpola menyerang atau bertahan. Apabila ditinjau dari sistem bela diri, sikap pasang berarti kondisi siap melakukan serangan ataupun belaan yang dilakukan secara optimal. Dalam pelaksanaannya sikap pasang merupakan kombinasi dan koordinasi kreatif dari kuda-kuda, sikap tubuh dan sikap tangan. Sikap pasang dibagi menjadi beberapa macam diantaranya, (a) sikap pasang satu, yaitu sikap pasang dengan kuda-kuda tengah menghadap ke samping pandangan ke depan, dengan posisi kaki depan belakang satu garis, (b) sikap pasang dua, yaitu sikap pasang dengan kuda-kuda tengah serong, (c) sikap pasang tiga, yaitu sikap pasang dengan kuda-kuda samping, (d) sikap pasang empat, yaitu sikap pasang dengan kuda-kuda depan.

Menurut Lusianti dkk,(2020:9) menyatakan bahwa pola langkah adalah fundamental gerakan dalam pencak silat, artinya pola langkah yang baik dan benar akan menjadi fundamen gerak dasar dan pengembangannya. Langkah merupakan teknik gerak kaki dalam pemindahan dan perubahan posisi untuk mendekati atau menjauhi lawan untuk mendapatkan posisi yang lebih menguntungkan dikombinasikan dengan posisi dan tangan. Pola langkah digunakan ketika dua petarung saling mencari poin satu sama lain selama pertandingan. Pola langkah yang dibentuk dengan benar memudahkan penerapan atau pelepasan tekanan.

Menurut Mufarokah (2009: 10-11) bahwa masa usia sekolah dasar (sekitar 6-12 tahun). Tahapan perkembangan penting dan bahkan *fundamental* bagi kesuksesan perkembangan peserta didik selanjutnya.

Bermain adalah kekuatan naluriah, sifat manusia, tetapi pada anak-anak itu adalah kebutuhan sosiologis dan biologis. Bermain adalah tindakan kehendak bebas, dilakukan dalam tempat dan waktu tertentu, dan diikuti dengan perasaan. Menurut Katzmarzyk (2014) anak-anak dianjurkan melakukan aktivitas fisik yang terdiri atas latihan aerobik, latihan penguatan otot dan tulang. Aktivitas fisik disukai oleh anak-anak dan sesuai dengan dunia anak adalah permainan tradisional.

Hubungan bermain dengan cabang olahraga dimana terdapat banyak kegiatan dan kegiatan olah raga pada umumnya. Pertumbuhan dan perkembangan manusia seutuhnya melalui kegiatan bermain, anak siap mengikuti pendidikan jasmani yang memerlukan gerak, kematangan mental dan adaptasi terhadap lingkungan. Bermain mempercepat perkembangan umum seseorang, seperti perkembangan fisik, koordinasi gerak, psikologi dan perkembangan sosial. kelompok otot besar lebih berkembang, dan anak-anak masih rentan terhadap cedera Bompa & Carrera (2015: 24)

Menurut Sukintaka (2010:10) bahwa bermain telah ada seusia dengan umur manusia. Bermain merupakan salah satu gejala kehidupan manusia, yaitu. di mana ada kehidupan, ada permainan, yaitu. bermain dengan kehidupan manusia Permainan tradisional merupakan hasil penggalian budaya manusia sendiri, yang banyak mengandung nilai-nilai pendidikan, karena bermain membawa keceriaan. ,

senang, gembira anak-anak yang memainkannya, selain itu dimainkan secara berkelompok untuk menciptakan rasa demokrasi dengan teman bermain dan menggunakan alat permainan yang relatif sederhana.

Berdasarkan teori Misbach (2006) dan Matakupan (2011: 16) menyatakan sejak zaman primitif sudah ada permainan diseluruh pelosok dunia, ini menandakan bahwa sejak manusia belum mengenal kehidupan yang beradab manusia sudah mengenal dan melakukan permainan sehingga dapat dikatakan bermain sudah dilaksanakan sejak dahulu kala, dan berlangsung sampai sekarang.

Menurut Idah dkk, (2017:17) permainan kejar benteng ini meembutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari, dan strategy yang handal merupakan salah satu permainan tradisional yang sangat baik digunakan untuk berekreasi dan berolahraga. Hal ini disebabkan karena setiap permainan harus berlari untuk menjaga benteng dan menangkap lawan. Kejar benteng permainan yang dimainkan oleh dua kelompok yang terdiri dari empat sampai dengan delapan orang. Masing-masing kelompok memilih suatu tempat atau markas, biasanya sebuah tiang, batu atau pilar sebagai benteng.

Menurut Samsiar dkk, (2017:11) Salah satu strategi pembelajaran yang dapat menstimulus anak dalam mengembangkan kemampuan perilaku prososialnya. Di daerah Jawa Tengah model ini biasa disebut dengan gobak sodor atau galasin. Kata gobak sodor dimungkinkan masyarakat Indonesia mudah menyebut dari istilah yang sebenarnya sehingga kata “gobak sodor” menjadi nama yang paling populer di Indonesia. Pada dasarnya istilah tidak menghambat anak untuk melakukan model ini, dikarenakan konsep pelaksanaan model sama. Untuk dapat menyatukan persepsi dalam melakukan model ini digunakan istilah Gala hadang dengan alasan nama sesuai dengan jenis model ini dan di daerah Kalimantan Barat nama ini lebih dikenal. Berikut adalah gambar lapangan gala hadang.

Menurut Pamadhi (2001: 1) Gala hadang adalah jenis permainan ketangkasan menyentuh lawan. Permainan galasin terdiri dari dua tim, satu tim terdiri dari tiga orang atau lebih. Aturan mainnya adalah menghalangi lawan agar tidak bisa lolos ke baris terakhir secara bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan. Setiap kelompok permainan berjumlah empat orang atau lebih. Kelompok pertama pertama bertugas sebagai pemeran, sedangkan kelompok kedua bertugas sebagai penjaga. Kelompok pemeran berusaha melewati bilik yang dijaga dan berusaha agar tidak tersentuh oleh kelompok jaga.

Permainan Nelayan ikan ini sebenarnya tidak jauh dari nama permainan ini. Prinsip permainan ini seperti seorang nelayan/penjala yang menangkap ikan di sungai atau laut. Penjala/nelayan menggunakan jalanya untuk menangkap ikan, namun dalam permainan ini jala disini dibuat seperti gandengan beberapa anak untuk menangkap ikan-ikan yang berlari bebas ke sana ke mari. Agar lebih mudah dalam melakukan permainan ini dan dapat dipahami oleh anak sering digunakan permainan jala ikan.

Sesuai dengan prinsip pertandingan olahraga pencak silat bahwa kemenangan ditentukan dari jumlah poin terbanyak dalam 3 ronde. Proses penentuan poin membutuhkan beberapa strategi, teknik yang baik. Pengaturan jarak tembak, penguasaan lapangan pertandingan memberikan sumbangan mudah dan tidaknya seorang atlet memenangkan pertandingan. Sehingga unsur yang dibutuhkan dalam proses bertanding diharapkan apabila dilekatkan terhadap calon atlet pencak silat sejak dini akan memberikan dampak yang positif dikemudian hari. Selain itu kebutuhan anak seperti aspek kognitif, afektif serta psikomotor tersampaikan melalui permainan ini yang dijadikan sebagai model latihan keterampilan gerak anak usia Sekolah Dasar 7-12 tahun.

Permainan berburu burung merupakan permainan yang mungkin baru dalam dunia anak. Permainan ini adalah temuan ataupun modifikasi baru yang menggambarkan sebuah kisah seekor burung hinggap di sebuah pohon. Pemburu bertugas menangkap burung yang akan hinggap pada pohon. Konsep permainan ini mirip permainan kucing dan tikus, bedanya adalah pada formasi permainan. Adapun aturan, dan cara pelaksanaan permainan ini terdapat pada buku petunjuk pelaksanaan produk penelitian.

Menurut Ali (2012:3) Motivasi dalam berolahraga akan sangat menentukan seseorang untuk mencapai kesegaran jasmani Karena dari motivasi itu akan timbul disiplin berolahraga. Pada dasarnya motivasi merupakan dorongan yang menyebabkan terjadinya tingkah laku atau perbuatan. Ketika seseorang memberikan motivasi kepada orang lain, bisa diartikan ia telah memberikan daya dorong sehingga seseorang yang dimotivasi tersebut dapat bergerak. Pada diri siswa terdapat kekuatan mental yang menjadi daya penggerak siswa tersebut untuk belajar. Siswa belajar karena didorong oleh kekuatan mental yang ada dalam dirinya. Kekuatan mental tersebut bisa berupa keinginan, kemauan, perhatian dan cita-cita. Menurut Wasty Soemarto, motivasi belajar adalah suatu perubahan tenaga dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar, menjamin kelangsungan belajar itu demi mencapai tujuan.

M. Utsman Najati (2005), Motivasi adalah kekuatan penggerak yang membangkitkan aktifitas pada makhluk hidup, dan menimbulkan tingkah laku serta mengarahkan menuju tujuan tertentu. Motivasi secara harafiah yaitu sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang secara sadar atau tidak sadar, untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu.

Sardiman (2007), motivasi adalah serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi kondisi tertentu sehingga, seseorang mau dan ingin melakukan sesuatu, dan bila ia tidak suka, maka akan berusaha untuk meniadakan atau mengelakkan perasaan tidak suka itu.

## **METODE**

Jenis penelitian yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah penelitian survei. Sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian ini maka jenis yang digunakan dalam proses penelitian ini adalah kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah suatu penelitian yang bertujuan untuk mengetahui atau menggali lebih dalam tentang suatu peristiwa atau fenomena yang terjadi (Hastono, 2001). Sedangkan desain yang digunakan peneliti adalah deskriptif. Deskriptif merupakan prosedur atau cara memecahkan masalah penelitian dengan memaparkan objek yang diteliti (seorang lembaga, masyarakat, dan lain-lain) sebagai adanya berdasarkan fakta-fakta aktual pada saat sekarang (Hadari Nawawi dan Martin Hadari, 1991:67).

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui motivasi siswa kelas V SD Negeri 143/IX Tenggeris jambi luar kota terhadap pembelajaran Praktik pembelajaran gerak dasar silat. Penelitian ini termasuk penelitian pendekatan yang digunakan adalah melalui pendekatan deskriptif. Penelitian ini bermaksud untuk mengungkapkan keadaan yang sebenarnya yang mempengaruhi peningkatan motivasi siswa terhadap pembelajarangerak dasar pencak silat melalui penerapan permainan tradisional di SD Negeri 143/IX Tenggeris jambi luar kota.

Suharsimi Arikunto (2006 : 130) menyatakan bahwa, Populasi adalah semua subjek penelitian. Berdasarkan pendapat tersebut, sebagai populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 143/IX Tenggeris jambi luar kota..

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan kita teliti (Suharsimi Arikunto, 2006 : 109). Dalam pengembalian sampel 22 jika subyeknya kurang dari

100, maka lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi, namun jika subyeknya lebih dari 100, maka sampel yang diambil antara 10-15% atau 20%-25% atau lebih (Suharsimi Arikunto, 2002:112). Dikarenakan sebagian siswa kelas V berjumlah 23 orang siswa dan hadir semua, maka sampel yang digunakan adalah populasi Sampling dengan cara diambil semua sehingga mendapatkan populasi sebanyak 23 siswa.

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Suharsimi Arikunto. 2002:128).

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan permasalahan peneliti. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kuesioner atau angket. kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk di jawabnya (Sugoyono, 2015: 199).

Alternatif jawaban dalam angket ini menggunakan skala Likert merupakan jenis skala yang digunakan untuk mengukur variabel penelitian (fenomenal sosial spesifik), seperti sikap, motivasi, pendapat, dan persepsi sosial seseorang atau sekelompok orang. Skala Likert dinyatakan dalam bentuk pernyataan untuk dinilai oleh responden, apakah pernyataan itu didukung atau ditolak. Pernyataan yang diajukan ada dua kategori, yakni pernyataan positif dan pernyataan negatif.

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapatkan data (Sugiono 2015: 308). Metode penelitian data dalam penelitian ini menggunakan metode survei yang teknik pengambilan data menggunakan angket. Teknik pengumpulan data menggunakan angket dirasa lebih praktis dan efisien karena dalam waktu yang singkat peneliti dapat memperoleh data dari responden.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif. Adapun teknik penghitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan presentase. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh permainan tradisional terhadap siswa kelas V pada gerak dasar pencak silat sdn 143/IX Tenggeris, data disajikan dalam bentuk tabel frekuensi dan kemudian dilaksanakan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram.

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur, instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bisa digunakan beberapa kali untuk mengukur obyek yang sama, akan menghasilkan data yang sama Sugiyono (2019: 175-176).

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pengolah data hasil penelitian dari jawaban siswa terhadap pertanyaan pertanyaan tertuang dalam kuesioner tentang motivasi siswa kelas tinggi Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tenggeris. Data kuantitatif adalah data yang berupa angka-angka. Selanjutnya yang bersifat kuantitatif yang mewujudkan angka-angka hasil perhitungan dari jawaban murid terhadap pertanyaan tentang motivasi siswa terhadap motivasi kelas v pada gerak dasae pencak silat dihitung dengan menggunakan analisis data statistik dengan deskriptif persentase.

Angket yang disebarakan kepada siswa kelas tinggi yaitu kelas 5 di SD Negeri 143/IX Tenggeris pada sample sebanyak 23 orang siswa sebagai responden dapat

mengisi angket tersebut dengan baik. Mengingat tugas responden hanya memberikan tanda checklist pada jawaban yang dipilih.

Pada penelitian ini, faktor motivasi siswa kelas V, SD Negeri 43/Tengeeris terhadap pembelajaran praktik gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional dijabarkan kedalam 40 pernyataan, dengan skor 1-5, sehingga diperoleh hasil skor minimum ideal 1 x 40 sebesar 40, skor maksimum 5 x 40 sebesar 200. Hasil skor maksimum dikurangi skor minimum kemudian hasilnya dibagi lima kategori ( $\frac{200-40}{5} = \frac{160}{5} = 32$ ) dan menghasilkan skor interval sebesar 32. Berdasarkan hasil penelitian untuk motivasi Siswa Kelas V, SD Negeri 143/Tengeeris Terhadap Pembelajaran gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional secara keseluruhan diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 1. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tengeeris.

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Kategori
168-200	5	1	4 %	Sangat tinggi
136-167	4	19	83 %	Tinggi
104-135	3	3	13 %	Sedang
72-103	2	0	0 %	Rendah
40-71	1	0	0 %	Sangat Rendah
Jumlah		23	100 %	

Berdasarkan tabel diatas, diketahui hasil persentase sangat tinggi 4%, Tinggi 83%, sedang 13%, rendah 0%, dan sangat rendah 0%. Berdasarkan tabel diatas dapat dijelaskan bahwa motivasi siswa kelas tinggi SD Negeri 143/IX Tengeeris terhadap pembelajaran praktik minat, secara keseluruhan dengan kategori sangat tinggi yaitu 0%, kemudian kategori tinggi 83%, selanjutnya sedang 13%, diikuti kategori kurang 0%, dan kategori sangat rendah 0%. Artinya Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tengeeris secara keseluruhan berada dalam kategori Tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat digambarkan Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tengeeris secara keseluruhan yang disajikan dalam diagram batang sebagai gambar 4.1 sebagai berikut:

Pada penelitian ini, faktor motivasi intrinsik dijabarkan kedalam 20 pernyataan, dengan skor 1-5, sehingga diperoleh hasil skor minimum ideal 1 x 20 sebesar 20, skor maksimum 5 x 20 sebesar 100. Hasil skor maksimum dikurangi skor minimum kemudian hasilnya dibagi lima kategori ( $\frac{100-20}{5} = \frac{80}{5} = 16$ ) dan menghasilkan skor interval sebesar 16. Hasil pengkategorian motivasi Faktor Intrinsik dapat dilihat tabel 2 berikut:

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Motivasi Faktor Dari Dalam.

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Kategori
84-100	5	2	9 %	Sangat tinggi
68-83	4	20	87 %	Tinggi
52-67	3	1	4 %	Sedang
36-51	2	0	0 %	Rendah
20-35	1	0	0 %	Sangat Rendah
Jumlah		23	100	

Berdasarkan diatas dapat dijelaskan bahwa dalam factor dari dalam sebanyak 2 siswa (9%) yang mempunyai pengaruh motivasi dari dalam sangat tinggi terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat terhadap permainan tradisional, 20 siswa (87%) yang mempunyai pengaruh motivasi dari dalam sangat tinggi terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat terhadap permainan tradisional , 1 siswa (4%) yang mempunyai pengaruh motivasi dari dalam cukup terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat terhadap permainan tradisional, 0 siswa (0%) yang mempunyai pengaruh intrinsik rendah terhadap pembelajaran gerak dasar penak silat terhadap permainan tradisional, dan ada 0 siswa (0%) yang mempunyai pengaruh mmotivasi intrinsik sangat rendah terhadap terhadap pembelajaran gerak dasar penak silat terhadap permainan tradisional. Artinya Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tenggeris secara keseluruhan berada dalam kategori Tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas, diperoleh gambaran Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tenggeris secara keseluruhan berada dalam kategori Tinggi.

Pada penelitian ini, faktor motivasi ekstrinsik dijabarkan kedalam 20 pernyataan, dengan skor 1-5, sehingga diperoleh hasil skor minimum ideal 1 x 20 sebesar 20, skor maksimum 5 x 20 sebesar 100. Hasil skor maksimum dikurangi skor minimum kemudian hailnya dibagi lima kategori ( $\frac{100-20}{5} = \frac{80}{5} = 16$ ) dan menghasilkan skor interval sebesar 16. Hasil pengkategorian motivasi Faktor Ekstrinsik dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3. Distribusi Frekuensi motivasi Faktor Dari Luar

Interval	Kriteria	Frekuensi	Persentase	Kategori
84-100	5	2	9 %	Sangat tinggi
68-83	4	17	74 %	Tinggi
52-67	3	4	17 %	Sedang
36-51	2	0	0 %	Rendah
20-35	1	0	0 %	Sangat Rendah
Jumlah		23	100 %	

Berdasarkan diatas dapat dijelaskan bahwa dalam faktor motivasi dari luar sebanyak 2 siswa (9%) yang mempunyai pengaruh motivasi dari luar tinggi terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional, 17 siswa (74%) yang mempunyai motivasi dari luar Tinggi terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional , 23 siswa (29%) yang mempunyai motivasi dari luar sangat tinggi terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional, 0 siswa (0%) yang mempunyai motivasi dari luar rendah terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional, dan ada 0 siswa (0%) yang mempunyai motivasi dari luar sangat rendah terhadap pembelajaran gerak dasar pencak silat melalui permainan tradisional. Artinya motivasi siswa kelas tinggi SD Negeri 1434/IX Tenggeris terhadap pembelajaran praktik olahraga minat, faktor motivasi dari luar dalam kategori Tinggi.

Berdasarkan penjelasan diatas, diperoleh Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SDN 143/IX Tenggeris secara keseluruhan berada dalam kategori Tinggi faktor dari luar.

Dibawah ini akan diuraikan hasil penelitian mengenai Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD

Negeri 143/IX Tenggeris. Uraian dan data hasil penelitian disajikan berdasarkan indikator motivasi belajar yang meliputi faktor intrinsik dan faktor ekstrinsik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris. Untuk faktor motivasi Secara keseluruhan terdapat 40 soal Dengan hasil persentase sangat tinggi 4%, tinggi 83%, sedang 13%, kurang 0%, dan 0% rendah. Dalam faktor ini Berdasarkan hasil penelitian di atas secara keseluruhan diketahui bahwa motivasi siswa kelas tinggi SD Negeri 143/IX tenggeris terhadap pembelajaran praktik olahraga pencak silat secara keseluruhan berada dalam kategori Tinggi 83%.

Untuk faktor motivasi dari dalam terdapat 20 soal. Dengan hasil persentase sangat tinggi (9%), (87%) Tinggi, (4%) cukup, (0%) rendah, (0%) sangat rendah terhadap pembelajaran Olahraga pencak silat Artinya motivasi siswa kelas tinggi SD Negeri 143/IX tenggeris terhadap pembelajaran praktik olahraga pencak silat faktor motivasi intrinsik dalam kategori Tinggi (87%).

Untuk faktor motivasi dari luar terdapat 20 soal. Dengan hasil persentase sangat tinggi 9%, tinggi 74%, sedang 17%, rendah 0%, sangat rendah 0%. Dalam faktor ini menunjukkan bahwa motivasi siswa kelas tinggi SD Negeri 143/IX tenggeris terhadap pembelajaran praktik olahraga pencak silat dalam kategori Tinggi 74%.

## **SIMPULAN**

Setelah dilakukan penelitian sebagaimana yang telah di bahas pada bab sebelumnya, bahwa Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris secara keseluruhan dengan kategori tinggi dengan persentase 83%. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris faktor internal dikategorikan tinggi dengan persentase 87%. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Siswa Kelas V Pada Gerakan Pencak Silat di SD Negeri 143/IX Tenggeris faktor dari eksternal dikategorikan tinggi dengan persentase 74%.

## **RUJUKAN**

- Agung Nugroho, A. M. (2005). Melatih Sikap Dan Gerak Dasar Pencak Silat bagi Pesilat Pemula. *Jorpres (Jurnal Olahraga Prestasi)*, 1(2).
- Ali, M. (2011). Kontribusi Status Gizi Dan Motivasi Belajar Terhadap kesehatan Jasmani Mahasiswa Pendidikan Olahragadan Kesehatan Universitas Jambi. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 8(1).
- Almy, M. A., & Sukadiyanto, S. (2014). Perbedaan Pengaruh Circuit Training Dan Fartlek Training Terhadap Peningkatan Vo2max Dan Indeks Massa Tubuh. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 59-68.
- Anisa, N. A., Saefurrohim, M. Z., & Qo'ldah, N. (2017). Aplikasi Permainan Benteng-Bentengan Sebagai Upaya Promotif Kesehatan Pada Anak Sekolah Dasar Menuju Indonesia Sehat. *Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, Indonesia 7 Oktober 2017*, 13.
- Arifin, R. (2017). Pengaruh Latihan Daya Tahan (Endurance) Terhadap Peningkatan Vo2max Pemain Sepakbola. *Pengaruh Latihan Daya Tahan (Endurance) Terhadap Peningkatan Vo2max Pemain Sepakbola*, 16(2).
- Awan Hariono. (2006). Metode Melatih Fisik Pencak Silat. Yogyakarta: Fik. Yogyakarta.
- Bompa To. (1994). Theory And Methodology Of Training
- Chan, F. (2012). Strength Training (Latihan Kekuatan). *Cerdas Sifa Pendidikan*, 1(1).

- Hamdu, G., & Agustina, L. (2011). Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 12(1), 90-96.
- Hausal, H., Lubis, J., & Puspitorini, W. (2018). Model Latihan Teknik Dasar Serangan Tungkai Pencak Silat Berbasis Media Belajar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Adaptif (Jpja)*, 1(02), 58-63.
- Hernanda, I. N. S., Mulyana, A. C., Asfani, D. A., Negara, I. Y., & Fahmi, D. (2014, October). Application Of Health Index Method For Transformer Condition Assessment. In *Tencon 2014-2014 Ieee Region 10 Conference* (Pp. 1-6). Ieee.
- Hidayat, N. R., Suhadak, D., Siti, R. H., & Bambang, W. O. (2014). Measurement Model Of Service Quality, Regional Tax Regulations, Taxpayer Satisfaction Level, Behavior And Compliance Using Confirmatory Factor Analysis. *World Applied Sciences Journal*, 29(1), 56-61.
- Johansyah Lubis. (2004). *Instrumen Pemanduan Bakat Pencak Silat Direktorat Pelajar Dan Mahasiswa*.
- Latief, W. F., & Purwanto, A. (2015). Pengaruh Komponen Arus Kas, Laba Akuntansi Dan Dividend Yield Terhadap Return Saham (Studi Empiris Pada Perusahaan Manufaktur Di Bei Periode 2011-2013). *Diponegoro Journal Of Accounting*, 4(2), 634-644.
- Li, Y. P., Tsui, D. C., Sajoto, T., Engel, L. W., Santos, M., & Shayegan, M. (1995). Observation Of A Giant Dielectric Constant In The Re-Entrant Insulating Phase Of Two-Dimensional Electrons. *Solid State Communications*, 95(9), 619-623.
- Marpaung, J. (2018). Pengaruh Penggunaan Gadget Dalam Kehidupan. *Kopasta: Journal Of The Counseling Guidance Study Program*, 5(2).
- Nugroho, A. A., Bellido, N., Adem, U., Nénert, G., Simon, C., Tjia, M. O., ... & Palstra, T. T. M. (2007). Enhancing The Magnetoelectric Coupling In Y Mn O 3 By Ga Doping. *Physical Review B*, 75(17), 174435.
- Nuryadi, A. (2017). Pengaruh Latihan Hexagonal Obstacle Terhadap Peningkatan Daya Ledak Power Otot Tungkai. *Wahana*, 69(2), 24-27.
- Nuryadi, A. (2017). Pengaruh Latihan Hexagonal Obstacle Terhadap Peningkatan Daya Ledak Power Otot Tungkai. *Wahana*, 69(2), 24-27.
- Purwanto, S. A., & Saputra, A. R. (2020). Authenticity And Creativity: The Development Of Pencak Silat In Sumedang. *Etnosia: Jurnal Etnografi Indonesia*, 5(1), 15-32.
- Ristiyanto, R., Farida, D. H., Wahyuni, S., Gambiro, G., & Sucipto, S. (2007). Survei Dinamika Penularan Malaria Di Desa Banjaretno, Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. *Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 17(2), 154299.
- Ristiyanto, R., Farida, D. H., Wahyuni, S., Gambiro, G., & Sucipto, S. (2007). Survei Dinamika Penularan Malaria Di Desa Banjaretno, Kecamatan Kajoran, Kabupaten Magelang, Jawa Tengah. *Media Penelitian Dan Pengembangan Kesehatan*, 17(2), 154299.
- Samsiar, A., Syukri, M., & Halida, H. (2017). Peningkatan Perilaku Prososial Melalui Permainan Galah Hadang Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa (Jppk)*, 7(12).
- Sari, G. P. (2019). *Kuda-Kuda Pencak Silat Dalam Penciptaan Tari Ji Karya Galuh Puspita Sari Pada Tahun 2018 Di Gedung Teater Besar Isi Surakarta* (Doctoral Dissertation, Institut Seni Indonesia (Isi) Surakarta).

- Sharkey, S. W., Lesser, J. R., & Maron, B. J. (2011). Takotsubo (Stress) Cardiomyopathy. *Circulation*, 124(18), E460-E462.
- Siahaan, H., Kunarso, A., Sumadi, A., Purwanto, P., Rusolono, T., Tiryana, T., ... & Haasler, B. (2020). Carbon Loss Affected By Fires On Various Forests
- Siahaan, H., Kunarso, A., Sumadi, A., Purwanto, P., Rusolono, T., Tiryana, T., ... & Haasler, B. (2020). Carbon Loss Affected By Fires On Various Forests And Land Types In South Sumatera. *Indonesian Journal Of Forestry Research*, 7(1), 15-25.
- Silat, K. G. D., & Lestari, D. S. Model Permainan Tradisional Untuk Peningkatan.
- Triaiditya, B. S. M., Setyaningsih, P., & Farhanto, G. (2018, November). Studi Biomekanika Posisi Kuda-Kuda Tengah Pada Bela Diri Pencak Silat. In *Prosiding Seminar Nasional Iptek Olahraga (Senalog)* (Vol. 1, No. 1).
- Widyalaksono, P., Mashuri, H., & Lusianti, S. (2020). Penerapan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Pola Langkah Pencak Silat Sekolah Dasar. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 1(1), 8-17.
- Widyastuti, A. N., & Noer, E. R. (2015). Pengaruh Pemberian Jus Buah Naga Merah (*Hylocereus Polyrhizus*) Terhadap Kadar Glukosa Darah Puasa Pria Prediabetes. *Journal Of Nutrition College*, 4(2), 126-132.
- Yachsie, B. T. P. W. B. (2021). Pengaruh Metode Latihan Beban Free Weight Dan Gym Machine Terhadap Kekuatan Otot Lengan Ditinjau Dari Daya Tahan Otot Lengan Atlet Panahan. *Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Yudianti, R., Oemry, F., Indrarti, L., & Onggo, H. (2010). Analysis Ofcrushed Multi-Walled Carbon Nanotubes. *Indonesian Journal Of Materials Science*, 11(2), 1284