

UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA SD DENGAN PEMBELAJARAN BERBASIS PERMAINAN TRADISIONAL (ENKLEK)

Ade Ima Afifa Himayati^{a*}, Yoga Awalludin Nugraha^b, Muhammad Aris Prasetyo^c, Ika Tristanti^d, Yulissetiyaningrum^e

^{abcde}Universitas Muhammadiyah Kudus, Jalan Ganesha No.1 Kudus, Jawa Tengah, Indonesia

Email: adeimaafifa@umkudus.ac.id

Abstrak

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Kurangnya motivasi belajar siswa dapat terjadi akibat beberapa hal, salah satunya kurangnya inovasi dari guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Rendahnya motivasi belajar siswa ini terjadi juga di SD Negeri 1 Loram Kulon. Berdasarkan permasalahan tersebut, pelaksanaan pengabdian masyarakat di SD Negeri 1 Loram Kulon ini bertujuan untuk: (1) meningkatkan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek); dan (2) sedangkan untuk guru diharapkan dapat menerapkan Permainan Tradisional (Engklek) Sebagai Media Pembelajaran. Maka dari pelaksanaan pengabdian masyarakat ini dapat memberikan pengetahuan dan pengalaman baru kepada guru maupun siswa.

Kata Kunci: Motivasi Belajar, Permainan Tradisional (Engklek)

Abstract

Motivation and learning are two things that influence each other. Learning is a change in behavior that is relatively permanent and potentially occurs as a result of practice or reinforcement based on the goal of achieving a particular goal. Lack of student learning motivation can occur due to several things, one of which is the lack of innovation from the teacher in implementing learning. This low student learning motivation also occurs in SD Negeri 1 Loram Kulon. Based on these problems, the implementation of community service at SD Negeri 1 Loram Kulon aims to: (1) increase student motivation with traditional game-based learning (engklek); and (2) while teachers are expected to be able to apply traditional games (engklek) as learning media. So from the implementation of community service can provide new knowledge and experience to teachers and students.

Keywords: Learning Motivation, Traditional Games (Engklek)

I. PENDAHULUAN

A. Analisis Situasi

Guru dalam pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Loram Kulon guru masih menggunakan model pembelajaran ekspositori atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas dengan hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, pemberian tugas, serta pemberian tugas rumah (PR) untuk siswa. Pelaksanaan pembelajaran ekspositori kurang memotivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Padahal guru dituntut untuk dapat menciptakan pembelajaran yang memotivasi siswa dan mencapai tujuan pembelajaran itu sendiri.

Berdasarkan permasalahan tersebut maka pelaksanaan pengabdian masyarakat ini bertujuan meningkatkan motivasi belajar

siswa dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek). Serta mengenalkan kepada guru pengetahuan terkait inovasi pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek).

B. Permasalahan

Pelaksanaan pembelajaran di SD Negeri 1 Loram Kulon masih menggunakan pembelajaran ekspositori. Pembelajaran ekspositori kurang memotivasi siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran karena hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan penugasan.

C. Solusi yang Ditawarkan

Solusi yang ditawarkan dalam pelaksanaan pengabdian masyarakat ini adalah dengan

praktek pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek) serta memberikan pengetahuan dalam menyusun rencana pembuatan permainan tradisional (engklek) sebagai media pembelajaran.

D. Target Luaran

Setelah pelaksanaan pengabdian masyarakat ini diharapkan guru mampu menggunakan permainan tradisional (engklek) sebagai media pembelajaran. Serta adanya peningkatan motivasi belajar siswa SD Negeri 1 Loram Kulon setelah pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek).

II. METODE PENGABDIAN

Metode yang digunakan dalam Pengabdian ini adalah praktek langsung dilapangan. Tempatnya di SD Negeri 1 Loram Kulon. Populasinya seluruh siswa SD Negeri 1 Loram Kulon, dengan sampelnya adalah siswa kelas 4, 5, dan 6.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Kegiatan

Pengabdian Masyarakat ini diawali dengan berkoordinasi dengan Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Muhammadiyah Kudus sebelum dilakukan kegiatan.

Pelaksanaan pengabdian masyarakat yang dilakukan di SD Negeri 1 Loram Kulon dilakukan secara langsung dengan melakukan praktek pelaksanaan kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek). Kegiatan pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah perubahan tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik atau penguatan yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi berasal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya penggerak yang ada di dalam diri seseorang untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi tercapainya suatu tujuan. Bahkan motif dapat diartikan sebagai suatu kondisi intern (kesiapsiagaan). Menurut Madjid (2013: 6) motivasi adalah sejumlah proses yang bersifat internal atau eksternal bagi seorang individu yang

menyebabkan timbulnya sikap antusiasme dalam mengikuti setiap kegiatan yang diikuti. Perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan munculnya *feeling* dan di dahului dengan stimulus untuk mencapai adanya tujuan. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. Dalam kegiatan belajar, motivasi sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar, tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.

Belajar adalah perubahan yang menetap dari tingkah laku atau dalam kapasitas untuk bertingkah laku dengan cara yang diberikan, yang merupakan hasil dari praktik atau bentuk pengalaman lainnya (Schunk, 2012). Menurut Belajar adalah kegiatan yang dilakukan oleh seseorang agar memiliki kompetensi berupa keterampilan dan pengetahuan yang diperlukan (Pribadi, 2009). Belajar dapat diartikan sebagai setiap perubahan perilaku yang relatif tetap dan terjadi sebagai hasil latihan atau pengalaman. Definisi ini mencakup tiga unsur, yaitu (1) belajar adalah perubahan tingkah laku, (2) perubahan tersebut terjadi karena latihan atau pengalaman. Perubahan yang terjadi pada tingkah laku karena unsur kedewasaan adalah bukan belajar, dan (3) perubahan tersebut harus relatif permanen dan tetap ada untuk waktu yang lama. Dengan demikian, belajar merupakan suatu proses yang dapat menyebabkan terjadinya perubahan tingkah laku karena adanya reaksi terhadap situasi tertentu atau karena proses yang terjadi secara internal di dalam diri seseorang.

Bermain adalah aktivitas yang tidak dapat terlepas dalam kehidupan seorang anak, banyak hal yang dapat dilakukan dan ditemui anak dalam aktivitas bermainnya tersebut. Menurut Rosdiani (2012:114) bermain adalah aktivitas yang digunakan untuk mendapatkan kesenangan, keriangian atau kebahagiaan. Permainan diberikan sesuai kebutuhan anak untuk mencapai perkembangan pada usianya, material yang digunakan pun sesuai dengan lingkungan di sekitarnya. Pola hidup masyarakat berpengaruh terhadap

perkembangan anak serta permainannya. Permainan tradisional dapat membantu perkembangan anak. Menurut Susanti & Nurtania (2017: 127) bahwa permainan tradisional, lebih mendidik anak-anak untuk saling berinteraksi satu sama lainnya.

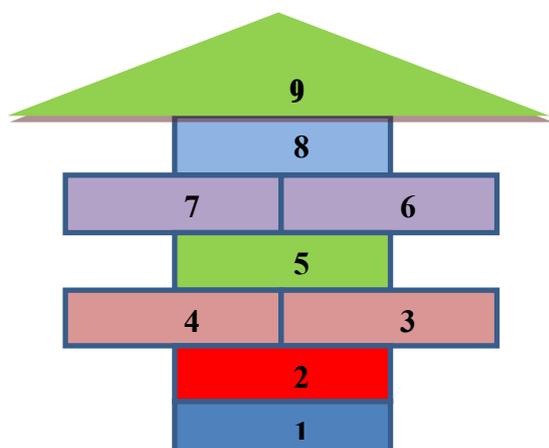
Permainan tradisional sebagian besar berupa permainan anak yang merupakan bagian dari *folklore*. Menurut Wulansari (2017: 4) bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua/ muda, laki/ perempuan, kaya/ miskin, rakyat bangsawan/ biasa dengan tiada bedanya. Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang mengembangkan penanaman nilai dan aspek perkembangan anak. Menurut Perdani (2014: 131) Permainan tradisional memiliki nilai-nilai luhur dan pesan moral, seperti: nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, lapang dada (kalau kalah), dorongan berprestasi, menghargai orang lain, keakraban, toleransi, aktif, kreatif, kemandirian, kepedulian terhadap lingkungan sekitar, solidaritas, sportivitas, dan taat pada aturan, jika pemain dapat menghayati, menikmati, dan mampu menikmati permainan.

Berdasarkan pengertian terkait dengan permainan tradisional, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan kegiatan bermain anak yang menyenangkan dan memiliki pesan dan nilai moral yang baik bagi anak. Selain itu permainan tradisional dapat dijadikan media yang dapat menunjang kegiatan pembelajaran, karena dapat merangsang minat siswa. Seperti yang disampaikan Elpira & Ghufroon (2015: 95) bahwa media pembelajaran harus memiliki kemampuan merangsang minat belajar siswa, membuat hal yang abstrak menjadi konkrit, memberikan kesamaan persepsi, serta penyajian ulang informasi secara konsisten dan memberikan suasana belajar yang santai, dan menarik, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran. Selain itu kegiatan yang dilakukan pada permainan tradisional mengandung aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

Rahmawati (2009: 10) menyatakan bahwa engklek atau sondah adalah permainan meloncati garis dengan satu kaki, permainan ini dari daerah Jawa dan dari luar Jawa. Sedangkan menurut Dharmamulya (2008:145) Permainan ini dinamakan juga engklek atau ingkling. Dinamakan demikian karena dilakukan dengan melakukan engklek, yaitu berjalan melompat dengan satu kaki. Sementara itu, menurut Supratman et al (2016: 85), engklek adalah suatu permainan tradisional lompat-lompatan pada bidang datar yang telah diberi garis pola kotak-kotak, kemudian melompat dengan satu kaki dari kotak satu ke kotak berikutnya.

Permainan engklek menghubungkan antara aspek motorik dan kognitif siswa, ketika perseptual motorik kurang maka fungsi kognisi kurang optimal. Hal tersebut seperti yang disampaikan Ningrum & Sukoco (2017: 173) bahwa dalam melaksanakan permainan aspek kognitif anak dipergunakan untuk memahami peraturan, teknik, strategi, taktik, dan pengambilan keputusan. Ketika anak tidak dapat memahaminya maka akan sulit memperoleh hasil yang maksimal dalam mengikuti permainan tersebut.

Pendapat lain dipaparkan oleh Linggar (2010: 27) menyatakan bahwa engklek atau sondah merupakan permainan tradisional yang biasanya dimainkan di pelataran, dengan membuat gambar kotak-kotak kemudian melompat dari satu kotak ke kotak lainnya. Pada penelitian ini disain permainan dibuat dengan warna yang menarik. Jenis engklek pada penelitian ini adalah engklek gunung, gambar enkleknya dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 1 Desain Permainan Engklek

Cara bermain ditentukan dengan tujuan pembelajaran. Cara bermainnya adalah sebagai berikut. Dimulai dengan pemain melempar pecahan genting (gacuk) kedalam busur nomor 1. Selanjutnya melompat dengan satu kaki (engklek) ke kotak 2, dan *brok* bersamaan pada kotak 3 dan 4 (kaki kiri 3 dan kaki kanan 4), engklek ke kotak 5, dan *brok* bersama lagi pada kotak 6 dan 7, engklek ke 8 dan berhenti menapak kedua kaki di gunung. Setelah itu, berbalik engklek kembali seperti awal sampai di kotak ke 2, ambil pecahan genting dengan posisi satu kaki lalu engklek ke kotak 1 dan finish. Karena ini permainan dilakukan secara kelompok permainan dilanjutkan dengan anggota yang lain. Permainan berakhir ketika pecahan genting sampai ke gunung dan seluruh anggota kelompok gagal karena menginjak garis. Serta habisnya waktu yang di tentukan untuk setiap kelompok.

Permainan engklek yang di modifikasi ini dapat meningkatkan kemampun siswa. Modifikasi pada permainan ini untuk memberikan pendalaman materi. Sebelum permainan engklek dilakukan, materi disampaikan secara utuh. Menurut Ardhika (2015: 1505) bahwa memodifikasi permainan engklek dalam pembelajaran ini untuk meningkatkan peran aktif siswa, partisipasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Kurniati (2016: 92) menyatakan bahwa permainan sondah atau bisa disebut juga dengan engklek dapat mengembangkan keterampilan sosial berupa keterampilan dalam bekerja sama, keterampilan menyesuaikan diri, keterampilan anak dalam berinteraksi, keterampilan dalam mengontrol diri, keterampilan dalam berempati, keterampilan dalam menaati aturan atau disiplin, dan keterampilan dalam menghargai orang lain.

Pendukung dan Penghambat

Keberhasilan kegiatan ini tidak terlepas dari adanya dukungan semua pihak baik LPPM, Bapak dan Ibu Guru SD Negeri 1 Loram Kulon, seluruh siswa SD Negeri 1 loram Kulon, Mahasiswa yang membantu pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini. Namun kegiatan ini juga tidak lepas dari

adanya kekurangan seperti waktu pelaksanaan, kondisi sekolah, dan sebagainya.

IV. KESIMPULAN

Kesimpulan dari pelaksanaan pengabdian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui penggunaan permainan tradisional (engklek) sebagai media pembelajaran
2. Mengetahui langkah-langkah dalam pembelajaran menggunakan permainan tradisional (engklek)
3. Mengetahui implementasi permainan tradisional (engklek) sebagai media pembelajaran di sekolah dasar
4. meningkatnya motivasi belajar siswa dengan pembelajaran berbasis permainan tradisional (engklek)

DAFTAR PUSTAKA

- Ardhika, D.F. 2015. "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Gerak Dasar Lompat Melalui Modifikasi Permainan Tradisional Engklek Pada Siswa Kelas II SD Negeri 2 Jeruk Kabupaten Blora Tahun 2013/2014". *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*. 4 (1): 1053-1053.
- Dharmamulya, S. 2008. *Permainan Tradisional Jawa*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Febrian & Supriyono. 2013. "Pembelajaran TGT Melalui Pendekatan PMRI Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Berpikir Kreatif". *UNNES Journal of Mathematics Education*. 2 (2): 16-24.
- Hapidin & Yenina. 2016. "Pengembangan Model Permainan Tradisional dalam Membangun Karakter Anak Usia Dini". *Jurnal Pendidikan Usia Dini*. 10 (2): 201-212.
- Hidayat, D. 2013. "Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat". *Jurnal Academica Fisip Untad*. 5 (2): 1057-1070.
- Kurniati, E. 2006. "Program Bimbingan Untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional". *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan*. 4 (2): 97-114.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana.
- Lestari, P.I & Prima, E. 2017. "The Implementation of Traditional Games to Improve the Social Emotional Early Childhood". *Journal of Educational Science and Technology*. 3 (3): 178- 184.
- Nugraha, Yoga, A., Eko, H., & Sri, Sulistyorini. 2018. Traditional Game On The Social Skill Of Students In The Social Science Learning Of Elementary School. *Journal of Primary Education*, 7 (2): 220-227.
- Nugraha, Yoga, A., & Manggalastawa. 2021. Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Sekolah Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7 (1): 31-37.
- Rahmawati, Ami. 2009. *Permainan Tradisional Untuk Anak Usia 4-3 Tahun*. Bandung.Sandiarta Sukses.
- Risdiyanti, I., & Rully, C. 2018. "Etnomatematika: Eksplorasi dalam Permainan Tradisional Jawa". *Journal of Medives*. 2 (5): 1-11.
- Sahrudin, A & Trisnawati. 2018. "Pengembangan Metode Problem Based Learning Melalui Permainan Engklek Untuk Meningkatkan Thinking Math Peserta Didik MA Global School". *Supremum Journal of Mathematics Education*. 2 (1): 32-43.
- Widodo, P & Lumintuarso, R. 2017. "Pengembangan Model Permainan Tradisional Untuk Membangun Karakter Pada Siswa SD Kelas Atas". *Jurnal Keolahragaan*. 5 (2): 183-193.
- Wulansari, B. Y. 2017. "Pelestarian Seni Budaya Dan Permainan Tradisional Melalui Tema Kearifan Lokal Dalam Kurikulum Pendidikan Anak Usia Dini". *Jurnal Ilmiah Pendidikan PraSekolah dan Sekolah Awal*. 2 (1): 1-11.