

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan dasar dan menengah di Indonesia. Kurikulum tersebut menegaskan bahwa PJOK tidak hanya bertujuan untuk kebugaran fisik, tetapi juga untuk mengembangkan aspek afektif, kognitif, dan motivasi belajar siswa agar siswa aktif dan berpartisipasi penuh.

Pendidikan jasmani memiliki peran fundamental dalam membentuk karakter, kebugaran, dan motivasi belajar siswa. Namun, di era modernisasi dan digitalisasi ini, aktivitas fisik anak-anak semakin berkurang secara drastis. Menurut data UNESCO (2023), lebih dari 70% anak sekolah dasar di Asia Tenggara tidak mencapai tingkat aktivitas fisik minimal yang disarankan setiap harinya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran pendidikan jasmani perlu didekati dengan metode yang lebih kreatif dan menarik bagi siswa.

Fenomena ini juga semakin mengkhawatirkan. Berdasarkan survei Kemenpora (2022), partisipasi anak-anak Indonesia dalam kegiatan olahraga menurun hingga 35% dibandingkan dekade sebelumnya. Anak-anak lebih banyak menghabiskan waktu di depan layar gawai dibandingkan bermain di luar ruangan. Kondisi ini menuntut adanya inovasi dalam pembelajaran PJOK agar siswa kembali aktif dan termotivasi secara intrinsik.

Motivasi belajar menjadi faktor penting dalam pencapaian hasil belajar. Menurut teori motivasi, siswa yang termotivasi cenderung lebih aktif menghadapi

tantangan, dan menunjukkan partisipasi yang lebih tinggi dalam proses pembelajaran. Namun demikian, di banyak sekolah di Indonesia, masalah motivasi belajar dalam PJOK sering muncul. Siswa kadang-kadang merasa pembelajaran PJOK monoton, terlalu banyak latihan atau instruksi langsung, kurang variasi, sehingga menurunkan antusiasme dalam mengikuti pelajaran atau praktik jasmani.

Salah satu solusi yang dinilai efektif adalah melalui integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran jasmani. Permainan seperti gobak sodor, bentengan, dan engklek tidak hanya mendorong aktivitas fisik, tetapi juga menanamkan nilai-nilai budaya dan sosial yang penting. Menurut Setyawan et al., (2025) integrasi permainan tradisional di sekolah dasar mampu meningkatkan semangat, partisipasi, dan motivasi belajar siswa secara signifikan.

Permainan tradisional memiliki relevansi yang kuat dengan konteks pendidikan jasmani di Indonesia. Selain murah dan mudah dilakukan, permainan ini juga mendorong kerja sama, sportivitas, dan kebugaran jasmani. (Yustiyati et al., 2024) menegaskan bahwa pembelajaran berbasis permainan tradisional dapat meningkatkan minat belajar siswa SD secara efektif, terutama dalam pelajaran PJOK.

Berdasarkan survei pendahuluan yang telah Peneliti lakukan, siswa menunjukkan kurangnya motivasi untuk mengikuti pelajaran Penjas. Beberapa indikatornya: sering tampak pasif saat pelajaran praktik, jumlah tugas tambahan karena tidak aktif dalam kegiatan, dan siswa lebih memilih diam atau tidak terlibat dalam aktivitas fisik. Faktor-faktor penyebab yang tampak dari observasi

dan wawancara sementara adalah: metode pembelajaran yang monoton, kurangnya variasi aktivitas fisik, fasilitas yang terbatas (lapangan, peralatan), kondisi lingkungan kelas PJOK yang kurang mendukung (cuaca, keamanan area), serta kurangnya pengenalan permainan tradisional sebagai bagian dari metode pembelajaran.

Selain itu, minimnya sarana dan prasarana olahraga membuat guru sulit mengembangkan kegiatan fisik yang menarik. Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi solusi yang realistis karena tidak memerlukan peralatan mahal, namun tetap menyenangkan. Huda et al (2025) menekankan bahwa permainan tradisional efektif diterapkan di sekolah-sekolah dengan keterbatasan fasilitas karena dapat meningkatkan keterampilan gerak sekaligus motivasi belajar.

Medan sebagai kota besar, permainan tradisional mulai jarang dimainkan akibat dominasi budaya digital. Anak-anak lebih mengenal permainan daring dibandingkan permainan khas seperti congklak, kelereng, atau bentengan. Padahal, kegiatan ini terbukti memperkuat hubungan sosial dan semangat kompetisi yang sehat antar siswa (Hutomo & Kurniawan, 2025). Kondisi ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk merevitalisasi permainan tradisional dalam pendidikan jasmani. Implementasi yang sistematis dan berbasis penelitian diperlukan untuk membuktikan efektivitasnya dalam meningkatkan motivasi belajar siswa sekolah dasar.

Berbagai penelitian terdahulu telah menyoroti hubungan positif antara permainan tradisional dan motivasi belajar. Lestari (2021) mengembangkan

model pembelajaran aktivitas jasmani melalui permainan tradisional dan menemukan bahwa siswa menunjukkan peningkatan motivasi serta partisipasi aktif dalam kegiatan PJOK.

Sibero, et al (2024) dalam surveinya menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan efek positif terhadap minat dan motivasi belajar siswa sekolah dasar. Sementara itu, Nurlaila & Priambodo (2025) menyatakan bahwa integrasi permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik kasar, tetapi juga memperkuat motivasi internal siswa.

Chasani et al (2024) melalui *systematic literature review* menunjukkan bahwa permainan tradisional terbukti efektif dalam meningkatkan kebugaran dan motivasi belajar di sekolah dasar. Namun, sebagian besar penelitian ini dilakukan di luar konteks perkotaan, yang memiliki karakteristik sosial dan budaya berbeda dari Medan. Selain itu, Samosir et al (2024) mengemukakan bahwa pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional memperkuat rasa kebersamaan dan semangat kolaborasi di kalangan siswa. Hasil ini memperkuat argumentasi bahwa aspek sosial dalam permainan tradisional memiliki pengaruh signifikan terhadap motivasi belajar.

Walaupun banyak penelitian mendukung efektivitas permainan tradisional, sebagian besar penelitian fokus pada aspek fisik (keterampilan gerak, motorik, kebugaran) atau aspek sosial/perilaku, tetapi tidak semua fokus secara mendalam pada motivasi belajar khususnya dalam konteks PJOK di SD. Selain itu, masih jarang penelitian yang mengkaji pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar dalam kurikulum Merdeka Belajar, di mana kreativitas dan

partisipasi aktif siswa menjadi fokus utama. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat mengisi kesenjangan tersebut dengan memberikan bukti Penemuan baru dalam konteks sekolah dasar di Medan.

Penelitian ini juga berpotensi memberikan kontribusi dalam pengembangan strategi pembelajaran berbasis kearifan lokal yang relevan dengan kondisi masyarakat modern. Dengan demikian, hasilnya dapat memperkaya literatur akademik sekaligus menjadi panduan praktis bagi guru dan pengambil kebijakan pendidikan.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Penjas Siswa UPT SDN 060826 Medan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian tersebut, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Rendahnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran Penjas di UPT SDN 060826 Medan.
2. Kurangnya variasi kegiatan belajar yang mampu menumbuhkan minat dan keterlibatan aktif siswa.
3. Terbatasnya fasilitas dan sarana prasarana yang mendukung pelaksanaan pembelajaran Penjas yang kreatif dan menyenangkan.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka peneliti membatasi masalah dari permasalahan

yang ada agar dapat lebih fokus dalam mencapai tujuan penelitian, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini pada “Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Motivasi Belajar Penjas Siswa UPT SDN 060826 Medan”.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, permasalahan penelitian yang akan diteliti adalah : Apakah permainan tradisional berpengaruh dalam meningkatkan motivasi belajar Penjas siswa UPT SDN 060826 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan dari penelitian ini adalah untuk Mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar Penjas siswa UPT SDN 060826 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pemahaman tentang peran permainan tradisional sebagai strategi pembelajaran berbasis budaya dalam pendidikan jasmani. Temuan penelitian ini dapat menjadi dasar bagi pengembangan model pembelajaran PJOK yang lebih adaptif dan kontekstual.

1.6.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian diharapkan dapat membantu guru PJOK dalam menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa.