

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Deskripsi Data Penelitian

4.1.1 Uji Validasi Ahli

Sebelum dilakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu melakukan uji validitas terhadap instrumen penelitian yaitu angket motivasi siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani. Lembar angket ini divalidasi terlebih dahulu oleh validator ahli (dosen) dengan tujuan untuk memperoleh informasi, kritik, dan saran agar lembar angket yang dikembangkan peneliti menjadi instrumen penelitian yang bermutu dan layak digunakan. Validator pada validasi instrumen penelitian ini yaitu Bapak Agustin Sastrawan Harahap, S.Pd., M.Pd.

Berdasarkan hasil validasi ahli instrumen, diperoleh interpretasi hasil validitas penilaian angket tersebut yang dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Uji Validasi Ahli

Validator	Total Skor	Persentase	Kriteria	Keterangan
Dosen/ Akademisi	41	93,18%	Sangat layak	Layak digunakan dengan revisi

Sebagai ketentuan dari pengambilan keputusan hasil validitas ahli, maka digunakan pedoman penilaian seperti pada tabel berikut :

Tabel 4. 2 Kriteria Kelayakan Instrumen

Kategori	Interval Presentasi (%)
Sangat Layak	Skor ≥ 76
Layak	$50 \leq \text{Skor} \leq 75$
Tidak Layak	$26 \leq \text{Skor} \leq 50$
Sangat Tidak Layak	$0 \leq \text{Skor} \leq 25$

Sumber: (Rifa'i et al., 2022)

4.2 Uji Coba Instrumen Penelitian

Uji validitas dilakukan guna untuk mengetahui sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu instrumen atau angket. Berdasarkan hasil validitas instrumen, diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4. 3 Hasil Uji Validitas Instrumen

No item	r_{xy}	r_{tabel}	Keterangan
1	0,870	0,4438	Valid
2	0,800	0,4438	Valid
3	0,897	0,4438	Valid
4	0,849	0,4438	Valid
5	0,849	0,4438	Valid
6	0,809	0,4438	Valid
7	0,859	0,4438	Valid
8	0,741	0,4438	Valid

9	0,799	0,4438	Valid
10	0,738	0,4438	Valid
11	0,786	0,4438	Valid
12	0,854	0,4438	Valid
13	0,771	0,4438	Valid
14	0,827	0,4438	Valid
15	0,824	0,4438	Valid
16	0,854	0,4438	Valid
17	0,837	0,4438	Valid
18	0,816	0,4438	Valid
19	0,819	0,4438	Valid
20	0,724	0,4438	Valid

Dari hasil yang disajikan pada Tabel 4.3 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji coba terhadap angket motivasi siswa yang berjumlah 20 item pernyataan, diperoleh keseluruhan 20 pernyataan adalah valid.

Selanjutnya, uji reliabilitas dilakukan guna untuk mengetahui konsistensi bila pengukuran yang dilakukan terhadap instrumen angket motivasi berprestasi siswa dilakukan secara berulang hasil pengukuran itu harus tetap sama (relatif sama), jika instrumen diberikan pada subjek yang sama meskipun dilakukan oleh orang yang berbeda, waktu yang berbeda, dan tempat yang berbeda pula.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's	
Alpha	N of Items
.974	20

Dari hasil yang disajikan pada Tabel 4.4 di atas dapat dilihat bahwa hasil uji coba terhadap angket motivasi berprestasi siswa yang berjumlah 20 item pernyataan, memperoleh nilai Cronbach alpha > 0.6 , yaitu $0,974 > 0,6$ sehingga disimpulkan bahwa angket motivasi berprestasi siswa dikatakan sudah reliabel.

4.3 Analisis Statistik Deskriptif

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah MTsN 2 Padang Bolak. Data penelitian ini didasarkan pada data *pretest* dan *posttest* hasil jawaban angket motivasi siswa kelas VIII di MTsN 2 Padang Bolak. Perlakuan yang diberikan yaitu metode pembelajaran berupa permainan tradisional untuk 1 kelompok eksperimen, di mana sebelum menjalankan permainan tradisional terlebih dahulu diberikan *pretest*. Sedangkan *posttest* diberikan setelah penerapan permainan tradisional selesai dilakukan.

Hasil pengukuran motivasi siswa yang dilakukan di lapangan merupakan temuan penelitian yang dilaksanakan selama 3 minggu atau 6 pertemuan pembelajaran pendidikan jasmani untuk mengungkap kebenaran hipotesis yang

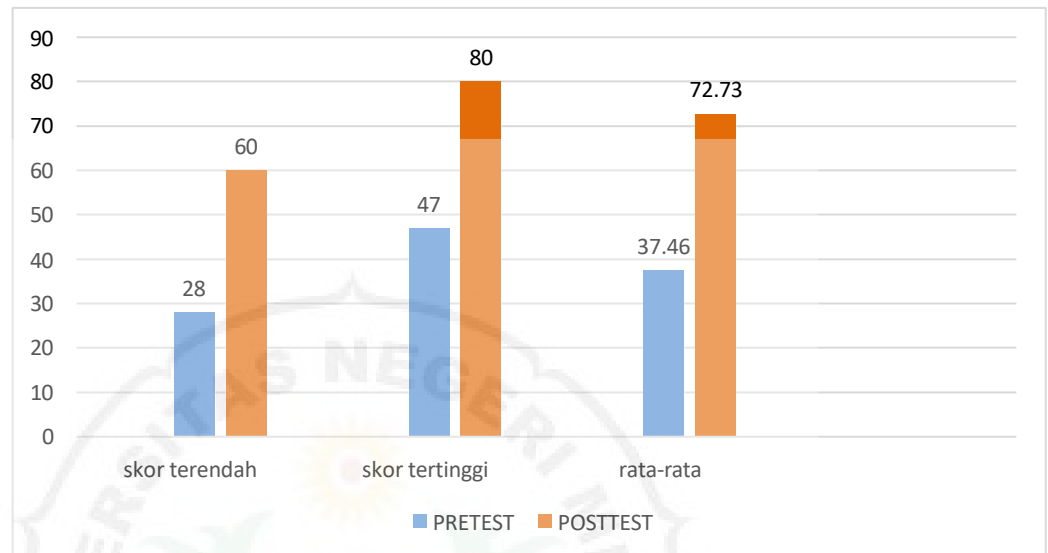
telah dirumuskan. Hasil motivasi siswa secara statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 5 Analisis Deskriptif Motivasi Siswa

	N	Minimu m	Maximu m	Mean	Std. Deviation
PRETEST	30	28.00	47.00	37.4667	4.56171
POSTEST	30	60.00	80.00	72.7333	4.98227
Valid N (listwise)	30				

Berdasarkan Tabel 4.5 diperoleh skor minimal *posttest* hasil motivasi siswa yaitu 60, lebih tinggi dibandingkan skor minimal *pretest* hasil motivasi siswa yaitu 28. Begitupun skor maksimal *posttest* motivasi siswa yaitu 80, juga lebih tinggi dari skor maksimal *pretest* motivasi siswa yaitu 47. Selanjutnya nilai rata-rata *posttest* motivasi siswa yaitu 72,73, lebih tinggi daripada rata-rata *pretest* motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani yaitu 37,46.

Untuk lebih jelasnya dapat dicermati gambar 4.5 mengenai rangkuman hasil pengukuran motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani di MTsN 2 Padang Bolak:

Tabel 4. 6 Rangkuman Hasil Motivasi Siswa

4.4 Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka terlebih dahulu dilakukan uji normalitas dan homogenitas dengan tujuan untuk memastikan apakah data yang diperoleh sudah berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dan homogenitas dilakukan sebelum uji-t juga untuk memastikan bahwa data memenuhi asumsi statistik uji parametrik. Jika tidak terpenuhi, hasil uji-t bisa tidak valid, sehingga harus menggunakan metode alternatif.

Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan *SPSS 26.0*.

4.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya tes. Uji normalitas dengan model *liliefors* pada program *SPSS versi 26.0 for windows*.

Suatu data dikatakan berdistribusi normal pada taraf signifikan 5% jika nilai $Asmp.Sig > 0,05$. Adapun hasil uji normalitas yang telah diperoleh adalah sebagai berikut:

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas

	KELAS	Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.
Motivasi Siswa	PRETEST	.932	30	.056
	POSTTEST	.950	30	.170

Berdasarkan hasil uji normalitas pada tabel di atas, menunjukkan bahwa kedua data yang diperoleh pada penelitian ini yaitu data *pretest* menunjukkan bahwa nilai signifikan (0,056) lebih besar dari 0,05, dan data *posttest* menunjukkan bahwa nilai signifikan (0,170) juga lebih besar dari 0,05. Sehingga dapat disimpulkan bahwa varian data *pretest* dan data *posttest* sudah berdistribusi normal.

4.4.2 Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah beberapa varians populasi adalah sama atau tidak. Sebagai kriteria pengujian, “Jika nilai signifikansi $> 0,05$ maka dapat dikatakan bahwa varians data homogen”. Untuk menguji homogenitas ini dibantu dengan program *SPSS Versi 26.0 for windows*. Adapun hasil uji homogenitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Test of Homogeneity of Variance

Tabel 4. 8 Hasil Uji Homogenitas

		Levene			
		Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi Siswa	Based on Mean	.225	1	58	.637
	Based on Median	.335	1	58	.565
	Based on Median and with adjusted df	.335	1	57.975	.565
	Based on trimmed mean	.217	1	58	.643

Berdasarkan tabel di atas, hasil pengujian homogenitas menghasilkan nilai signifikan sebesar $0,637 > 0,05$. Berdasarkan dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelompok data (*pretest* dan *posttest*) mempunyai varians yang sama (homogen).

4.5 Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis ini digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah MTsN 2 Padang Bolak, yaitu dengan menggunakan uji-t test. Untuk melakukan “uji-t test” dibantu dengan program *SPSS Versi 26.0 for windows*. Hasil pengujian hipotesis dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 4. 9 Pengujian Hipotesis

Paired Samples Test

Paired Differences

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	Df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pai	POSTTES	35.2666	7.7323	1.4117	32.3793	38.1539	24.981	29	.000
r 1	T -	7	0	2	8	6			
	PRETEST								

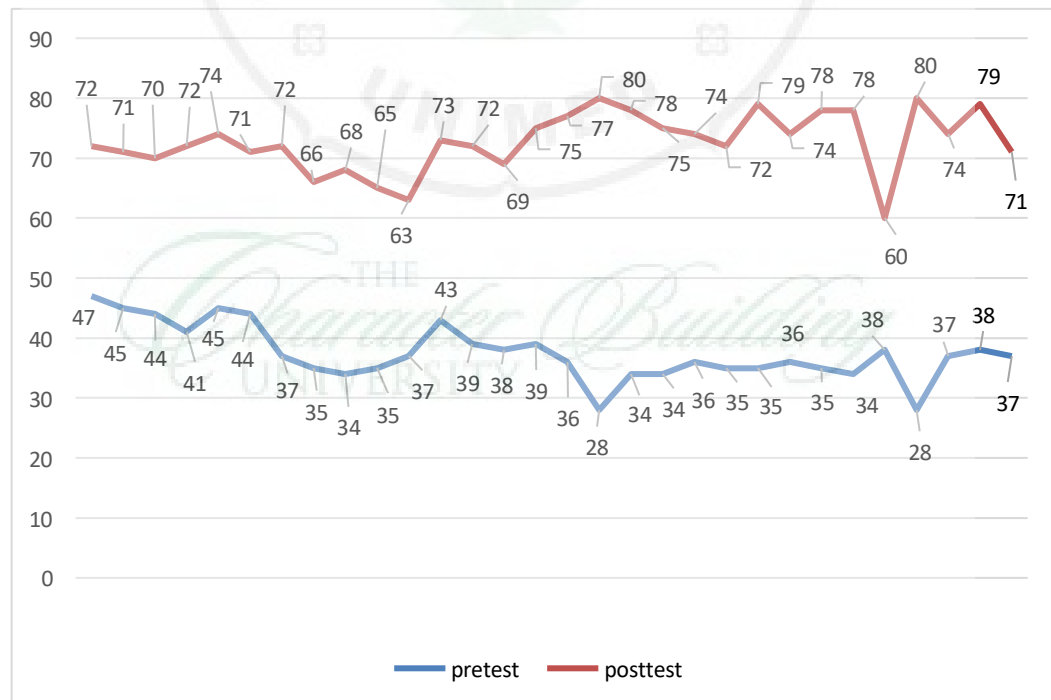
Berdasarkan tabel pengujian hipotesis di atas, diperoleh nilai t hitung bernilai positif yaitu sebesar 24,981, t-hitung bernilai positif ini disebabkan karena nilai rata-rata *posttest* motivasi siswa lebih tinggi daripada nilai rata-rata *pretest* motivasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Selanjutnya adalah tahap mencari nilai t-tabel, dimana t-tabel dicari berdasarkan nilai df (derajat kebebasan) dan nilai signifikansi ($\alpha/2$). Dari hasil tabel uji t-test di atas, diketahui nilai df adalah sebesar 29 dan nilai signifikan 0,05/2 sama dengan 0,025. Nilai signifikan dibagi 2 karena uji-t yang digunakan yaitu uji dua arah (*two-tailed test*). Uji dua arah digunakan karena peneliti ingin

mengetahui ada atau tidaknya pengaruh, tanpa menentukan arah pengaruhnya sejak awal (positif/negatif), sehingga pembuktian lebih objektif dan ketat. Sehingga diperoleh nilai t-tabel berpedoman di buku statistika (Ghozali, 2018) yaitu 2,045 (terlampir).

Dengan demikian, karena nilai signifikan ($0,000 < 0,05$) dan juga nilai t hitung $>$ t-tabel ($24,981 > 2,045$) maka hipotesis diterima, artinya terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani di MTsN 2 Padang Bolak.

Untuk lebih detailnya, selanjutnya akan dilihat bagaimana perkembangan motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani di MTsN 2 Padang Bolak ditinjau dari nilai *pretest* dan *posttest* sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Distribusi Frekuensi Hasil Pretest dan Posttest

Berdasarkan gambar 4.1 di atas menunjukkan bahwa tidak ada satupun titik yang berpotongan atau bersinggungan di antara kedua grafik biru (*pretest*) dan merah (*posttest*), artinya keseluruhan siswa (30 orang) menunjukkan nilai *posttest* yang lebih tinggi daripada nilai *pretest*, sehingga keseluruhan siswa (30 orang) mengalami peningkatan motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani setelah diberi *treatment* permainan tradisional.

4.6 Pembahasan Hasil Penelitian

Adapun analisis yang dilakukan peneliti yaitu menggunakan uji t-test dengan bantuan program *SPSS versi 26.0 for windows* untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani di MTsN 2 Padang Bolak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional memberikan pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani di MTsN 2 Padang Bolak. Temuan ini terlihat dari peningkatan nilai rata-rata motivasi siswa setelah diberikan permainan tradisional dibandingkan dengan sebelum perlakuan. Selain itu, berdasarkan hasil uji statistik t, diperoleh nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05 dan nilai t hitung lebih besar dari t tabel, sehingga hipotesis penelitian diterima. Hal ini berarti terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap motivasi siswa kelas VIII dalam pembelajaran pendidikan jasmani di MTsN 2 Padang Bolak.

Secara umum, siswa yang terlibat dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional terlihat lebih antusias, aktif, dan menunjukkan kesediaan yang lebih

besar untuk berpartisipasi dalam seluruh rangkaian aktivitas pembelajaran. Indikasi ini tampak dari meningkatnya keterlibatan siswa, berkurangnya perilaku pasif, serta adanya pengakuan siswa bahwa pelajaran penjas terasa “lebih menyenangkan” dan “tidak membosankan” ketika disajikan dalam bentuk permainan tradisional. Temuan tersebut menguatkan bahwa suasana belajar yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan remaja akan mendorong munculnya motivasi belajar yang lebih tinggi.

Secara teoretis, hasil ini sejalan dengan kerangka *Self-Determination Theory* (SDT). SDT menjelaskan bahwa motivasi intrinsik siswa akan meningkat apabila tiga kebutuhan psikologis dasar yaitu otonomi, kompetensi, dan keterhubungan dapat terpenuhi melalui aktivitas belajar yang dilakukan (Ryan & Deci, 2001). Dalam permainan tradisional, siswa diberi ruang untuk mengambil keputusan (memilih peran, menyusun strategi, bekerja sama dengan teman), sehingga aspek otonomi terfasilitasi. Rasa mampu (kompetensi) muncul ketika siswa berhasil menjalankan peran dalam tim, memenangkan permainan, atau sekadar mampu mengikuti aturan permainan dengan baik. Sementara itu, unsur kebersamaan dan kekompakan tim menguatkan rasa keterhubungan sosial di antara siswa. Pemenuhan tiga kebutuhan psikologis ini menjadikan aktivitas pembelajaran penjas tidak lagi dipersepsi sebagai beban, tetapi sebagai pengalaman yang menantang sekaligus menyenangkan, sehingga motivasi belajar meningkat secara alami (Ryan & Deci, 2020).

Jika ditinjau dari model motivasi ARCS (*Attention, Relevance, Confidence, Satisfaction*) yang dikembangkan oleh Keller, pembelajaran dengan permainan

tradisional juga memenuhi 4 komponen utama yaitu Pertama, aspek *Attention* (perhatian) muncul karena permainan tradisional bersifat dinamis, penuh gerak, disertai unsur kompetisi dan kerja sama, sehingga mampu menangkap dan mempertahankan perhatian siswa. Kedua, *Relevance* (relevansi) tampak ketika siswa merasakan bahwa permainan yang digunakan dekat dengan kehidupan mereka, baik sebagai bagian dari budaya lokal maupun aktivitas bermain yang pernah mereka lakukan di lingkungan rumah atau kampung. Ketiga, *Confidence* (kepercayaan diri) tumbuh saat siswa diberi kesempatan mencoba, berlatih, dan mengalami keberhasilan kecil dalam permainan, sehingga mereka yakin bahwa mereka mampu mengikuti pelajaran penjas. Keempat, *Satisfaction* (kepuasan) muncul dari rasa gembira, bangga, dan puas setelah berhasil menyelesaikan permainan atau memenangkan pertandingan kecil (Afjar et al., 2020).

Dari sudut pandang teori konstruktivisme sosial Vygotsky, pembelajaran yang efektif terjadi ketika siswa aktif membangun pengetahuan melalui interaksi sosial dengan teman sebaya dalam konteks yang bermakna (Amahorseya & Mardiyah, 2023). Permainan tradisional menyediakan konteks itu seperti siswa berkomunikasi, bernegosiasi aturan, menyusun strategi, saling memberi dukungan dan umpan balik, sekaligus belajar mematuhi kesepakatan bersama. Aktivitas ini bukan hanya mengembangkan kemampuan fisik, tetapi juga memberi pengalaman belajar sosial dan emosional yang kaya. Dalam situasi seperti ini, siswa tidak sekadar “menerima” materi dari guru, tetapi secara aktif mengonstruksi pemahaman tentang kerjasama, sportivitas, disiplin, dan tanggung jawab. Proses konstruksi makna yang aktif dan sosial inilah yang kemudian menguatkan

motivasi belajar, karena siswa merasa “terlibat” dan “memiliki” proses pembelajaran penjas yang mereka jalani (Widodo, 2016).

Temuan penelitian di MTsN 2 Padang Bolak selaras dengan berbagai fakta empiris dari penelitian terdahulu. Penelitian (Rahman, 2019) menemukan bahwa penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 1 Asembagus Situbondo meningkatkan motivasi belajar siswa kelompok eksperimen sebesar 7,40%. Hasil uji statistik menunjukkan nilai signifikansi $0,00 < 0,05$ sehingga disimpulkan terdapat pengaruh yang signifikan permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dalam pembelajaran PJOK.

Selanjutnya Penelitian (Riduan et al., 2024) mengungkapkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dari permainan tradisional terhadap motivasi dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dalam penelitian ini, terdapat pengaruh yang besar dengan presentase pengaruh sebesar 91,61%. Hasil dari pada tes awal sebelum pemberian *treatment* memperoleh rata-rata nilai 90,8. Sedangkan nilai tes akhir setelah diberikan *treatment* memperoleh nilai rata-rata nilai 105,9.

Temuan ini memperkuat asumsi bahwa permainan tradisional memiliki potensi besar untuk memelihara dan meningkatkan motivasi belajar, terutama jika dirancang dengan memperhatikan karakteristik perkembangan siswa. Jika hasil-hasil penelitian tersebut dibandingkan dengan temuan di MTsN 2 Padang Bolak, tampak pola yang konsisten, ketika pembelajaran penjas diintegrasikan dengan permainan tradisional yang menarik dan dekat dengan budaya siswa, motivasi belajar cenderung meningkat, baik secara afektif (rasa senang, antusias, percaya diri) maupun secara perilaku (partisipasi aktif, ketekunan, dan kesediaan mencoba

kembali meskipun pernah gagal). Fakta-fakta empiris ini menempatkan temuan penelitian di MTsN 2 Padang Bolak sebagai bagian dari tren nasional yang mengakui efektivitas pendekatan permainan dalam meningkatkan motivasi belajar penjas.

Permainan tradisional terbukti mampu memenuhi kebutuhan psikologis siswa, menarik perhatian, menciptakan suasana belajar yang relevan dan menantang, meningkatkan rasa percaya diri, serta memberikan kepuasan belajar, sehingga pada akhirnya meningkatkan motivasi belajar mereka dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Implikasinya, guru penjas di madrasah maupun sekolah lain dianjurkan untuk mengembangkan dan memodifikasi berbagai bentuk permainan tradisional yang sesuai dengan kurikulum dan kondisi siswa, agar motivasi dan kualitas pembelajaran penjas dapat terus ditingkatkan secara berkelanjutan.