



Minat dan Motivasi Peserta Didik Sebagai Generasi Milenial terhadap Olahraga Tradisional Bali

Ida Bagus Ketut Wipradana^{1*}, Kadek Yogi Parta Lesmana²

^{1,2}Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Pendidikan Ganesha

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 09, 2020

Revised November 12, 2020

Accepted March 07, 2021

Available online April 25, 2021

Kata Kunci:

Olahraga Tradisional Bali, Minat, Motivasi

Keywords:

Balinese Traditional Sport, Interest, Motivation



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2021 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Perkembangan teknologi menyebabkan permainan olahraga tradisional mulai ditinggalkan oleh siswa yang mengakibatkan permainan olahraga tradisional mulai jarang ditemui dan dimainkan oleh siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui minat serta motivasi siswa kelas VII SMP pada permainan tradisional. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dan metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Populasi dari penelitian ini terdiri dari 359 orang dari seluruh kelas VII SMP. Sampel yang digunakan berjumlah 126 orang. Data dianalisis menggunakan statistik deskriptif. Hasilnya bahwa (1) minat peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali di SMP Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020 yaitu 126 orang (100%) mempunyai minat yang sangat tinggi, 0 orang (0%) tinggi, 0 orang (0%) sedang, 0 orang (0%) rendah, dan 0 orang (0%) sangat rendah. (2) motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali di SMP Negeri 2 Singaraja yaitu tahun pelajaran 2019/2020 yaitu 126 orang (100%) orang masuk kategori sangat tinggi, 0 orang (0%) tinggi, 0 orang (0%) sedang, 0 orang (0%) rendah, dan 0 orang (0%) sangat rendah. Jadi, minat serta motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional masih tinggi. Implikasi dalam penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini guru akan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran melalui permainan serta olahraga tradisional sesuai dengan tradisi yang ada di daerahnya.

ABSTRAK

This study aims to see students' interest in Balinese traditional sports at SMP Negeri 2 Singaraja and to monitor communication on Balinese traditional sports at SMP Negeri 2 Singaraja. This research is descriptive quantitative research and the method used in this research is the survey method. The population of this study consisted of 359 people from all seventh grade students of SMP Negeri 2 Singaraja in the 2019/2020 academic year. The sample used was 126 people. Data were analyzed using descriptive statistics. The result is that (1) students' interest in Balinese traditional sports at SMP Negeri 2 Singaraja in the 2019/2020 academic year, namely 126 people (100%) have very high interest, 0 people (0%) are high, 0 people (0%) are moderate, 0 people (0%) are low, and 0 people (0%) are very low. (2) the motivation of students towards traditional Balinese sports at SMP Negeri 2 Singaraja, namely the 2019/2020 academic year, namely 126 people (100%) people are in the very high category, 0 people (0%) are high, 0 people (0%) are moderate, 0 people (0%) low, and 0 people (0%) very low.

1. PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang telah diturunkan secara turun menurun oleh nenek moyang kita, dimana dalam permainan tradisional terkandung nilai baik dan positif yang dapat mengembangkan kemampuan jasmani dan rohani masyarakat yang memainkannya (Hasanah & Pratiwi, 2017; Nataliya, 2016). Selain digunakan sebagai sarana hiburan, permainan tradisional juga dapat dijadikan sebagai sarana olahraga dan sarana edukasi (Nur, 2013). Permainan olahraga tradisional merupakan permainan tradisional yang mengandung unsur olahraga dan tradisi (Wijaya, 2009). Dalam permainan olahraga tradisional terdapat aspek-aspek yang mampu meningkatkan nilai-nilai karakter siswa khususnya pada nilai kerja sama (Alifia & Hartati, 2017). Permainan tradisional dapat melatih

kemampuan anak membaca gerak tubuh, menggerakkan tubuh, melatih ketangkasan dan kelincahan anak dalam permainan, meningkatkan kemampuan komunikasi dan kemampuan menyusun strategi yang baik, melepaskan emosi anak dan melatih anak belajar berkelompok (Adprijadi, 2017). Hal ini sejalan dengan tuntutan kurikulum 2013 yang mengarahkan peserta didik untuk mampu mengembangkan nilai-nilai serta karakter yang ada dalam dirinya serta bekerjasama dalam menyelesaikan suatu permasalahan dalam proses pembelajaran (Juliaeha, 2019).

Olahraga tradisional terdapat di seluruh provinsi di Indonesia termasuk di provinsi Bali. Contoh olahraga tradisional yang ada di Bali yakni megoa-goakan, metajog, mameong-meongan, engkeb-engkeban lidi, dan megangsing. Olahraga tradisional Bali dapat meningkatkan kemampuan motorik peserta didik dan meningkatkan kebugaran jasmaninya (Kardiawan, 2013). Karena kegiatan tersebut banyak menggerakkan bagian tubuh dan menggunakan strategi agar bisa menjadi pemenang dalam permainan. Disamping dari itu olahraga tradisional juga tidak terlalu mementingkan sarana dan prasarana. Melaksanakan permainan olahraga tradisional hanya memerlukan lahan yang cukup dan datar (Mahfud et al., 2020). Dan memerlukan beberapa alat yang sangat mudah untuk dicari. Pelaksanaan pembelajaran olahraga tradisional sangat cocok untuk dibelajarkan pada jenjang Sekolah Menengah Pertama, dimana pada jenjang ini siswa sedang memasuki masa remaja dan sulit untuk membedakan mana hal yang baik dan mana hal yang buruk (albertus agung vidi Susanto & Aman, 2016). Siswa sekolah menengah pertama termasuk kedalam generasi milenial yang memiliki pola pikir modern dan tidak terlepas dari perkembangan teknologi. Agar siswa sekolah menengah pertama tidak mudah terjerumus pada hal negatif akibat dari perkembangan teknologi maka dibutuhkan suatu upaya yang relevan, salah satunya adalah dengan mengajak siswa untuk melakukan berbagai kegiatan positif seperti melaksanakan permainan olahraga tradisional.

Di era modern seperti saat ini tidak semua anak masih tertarik untuk memainkan permainan tradisional, sebagian anak lebih tertarik untuk bermain game online seperti play station dibandingkan bermain permainan tradisional, padahal dalam permainan tradisional tersimpan makna persatuan dan kebersamaan. Sehingga tidak dapat dipungkiri perkembangan teknologi menyebabkan permainan tradisional secara perlahan mulai ditinggalkan (Asriansyah & Almy, 2018; Mujinem, 2010; Susanto Ferawati, Bahtiyar Listianingsih, 2019). Hal ini dapat dilihat dari kenyataan dilapangan yang ada sekarang permainan tradisional yang merupakan warisan budaya kini tidak lagi diminati, sangat sedikit anak-anak yang masih mengenal ataupun memainkan permainan tradisional (Milak, Hidayat, & Aldya, 2020). Untuk itu pengembangan latihan dengan model permainan sangat dibutuhkan dalam upaya meningkatkan minat dan motivasi anak (Susila & Prastya, 2019). Konsekwensi lain dari terpaan era digital adalah ketergantungan anak terhadap smartphone (Kurniawan, 2018). Sesuai dengan hasil penelitian (Husni & Fatullah, 2016) yang menemukan bahwa bahwa lebih dari sepertiga sampel surveinya mengatakan bingung dan bosan jika tidak berinteraksi dengan internet. Faktor lain yang menyebabkan sedikitnya peminat permainan tradisional antara lain tergeser oleh permainan modern, ada mata rantai yang terputus dalam pewarisan permainan tradisional, makin terbatasnya lahan untuk bermain dan kehidupan modern yang makin individualistis, Selain itu munculkan kebiasaan masyarakat yang hidup instan, sehingga mengurangi kegiatan bergerak (Satya Yoga, Suarmini, & Prabowo, 2015; Wijaya, A. A.M. A., Purnawan & Wibawa, 2016). Hal inipun berdampak terhadap bidang olahraga, Kegiatan olahraga tradisional juga mulai tergantikan dengan adanya olahraga modern yang dianggap lebih keren dengan olahraga tradisional (Azari, 2017; B. H. Susanto & Listianingsih, 2019). Kondisi tersebut disebabkan oleh minat dan motivasi anak dalam melakukan olahraga permainan tradisional.

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek. Minat belajar sangatlah besar pengaruhnya dalam aktivitas belajar siswa (Setiawati, Parwata, & Suratmin, 2020). Minat menjadi salah satu aspek terpenting dalam mendorong keberhasilan pembelajaran karena akan memunculkan ingatan yang baik bagi siswa (Adodo & Gbore, 2012). Dengan adanya minat maka segala sesuatu yang dikerjakan serta yang akan dihadapi bisa dicapai dengan baik. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat belajar dapat terbentuk dengan adanya dorongan baik dari dalam diri sendiri maupun orang lain (Puspawan & Soesilo, 2019). Siswa yang berminat terhadap olahraga tentunya akan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran olahraga yang diberikan, mereka merasa senang dengan adanya penyajian pelajaran olahraga. Siswa tersebut akan aktif mencari bahan untuk belajar, bertanya jika menemukan kesulitan, serta berupaya memperbaiki kekurangan jika hasil belajar dirasa belum memuaskan (Werdiatmaja, Utama, & Rasna, 2020). Hal tersebut didukung oleh pendapat (I. Lestari, 2013) yang menyatakan bahwa peserta didik yang memiliki minat belajar yang tinggi tidak akan menjadikan hambatan sebagai halangan dalam belajar. Minat dalam diri individu sangat penting artinya bagi kesuksesan yang akan dicapai. Individu yang mempunyai minat terhadap suatu objek atau aktivitas berarti ia telah menetapkan tujuan yang berguna bagi dirinya sehingga ia akan cenderung untuk menyukainya. Segala tingkah lakunya menjadi terarah

dengan baik dan tujuan pun akan tercapai. Oleh karena itu minat sangat penting untuk mendorong siswa senang dan gemar untuk memainkan permainan tradisional. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Lusianti, 2015) bahwa pemberian permainan sebagai bentuk pemanasan dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian oleh (Rusita et al., 2020) yang menunjukkan bahwa terdapat peningkatan minat peserta didik dikelas VII SMPN 3 Martapura dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani dengan permainan tradisional. Selain minat ketertarikan peserta didik terhadap permainan tradisional juga dipengaruhi oleh motivasi.

Motivasi merupakan suatu dorongan kehendak yang menyebabkan seseorang melakukan untuk perbuatan untuk mencapai tujuan tertentu (Marlini, 2021; Pangestuti & Raharjo, 2017). Motivasi itu tidak hanya datang dari dalam diri seseorang saja melainkan motivasi itu bisa datang dari luar diri seseorang itu sendiri. Permainan tradisional yang di dalamnya terdapat persaingan baik antar individu maupun antar kelompok dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar gerak. Permainan tradisional dapat menumbuhkan motivasi siswa untuk mengikuti pembelajaran karena di dalamnya terdapat unsur bermain yang menyenangkan. Motivasi dapat tumbuh melalui permainan. Biasanya di dalam permainan tradisional akan terjadi persaingan siswa karena ingin lebih unggul dari temannya. Hal ini dapat menumbuhkan motivasi karena permainan tradisional bersifat menyenangkan dan siswa dapat berinteraksi dengan teman lainnya. Dengan adanya pelestarian kembali permainan tradisional akan menjadi suatu media yang dapat memotivasi siswa untuk bisa lebih bergerak dan belajar secara aktif, baik segi sosial atau jasmaninya, karena banyak siswa yang tidak mengetahui bahwa permainan tradisional itu sebenarnya sangat menyenangkan. Beberapa penelitian sebelumnya menyatakan bahwa motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran berbasis permainan tradisional berada dalam kategori cukup (Pangestuti & Raharjo, 2017a). Penelitian yang menyatakan bahwa persepsi mahasiswa terhadap permainan tradisional berada dalam kategori baik, ini berarti bahwa mahasiswa masih memahami serta mengetahui dengan pasti apa itu permainan olahraga tradisional dan bagaimana cara memainkannya (Fajar, Permana, & Irawan, 2019).

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah ada dapat diketahui bahwa secara umum siswa sudah mengetahui beberapa permainan tradisional serta memiliki motivasi yang cukup untuk mengikuti permainan tradisional. Hanya saja pada penelitian sebelumnya, belum ada dibahas mengenai minat serta motivasi siswa kelas VII SMP dalam mengikuti permainan tradisional, sehingga tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui minat peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali di SMP Negeri 2 Singaraja serta mengetahui motivasi terhadap olahraga tradisional Bali di SMP Negeri 2 Singaraja.

2. METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Penelitian deskriptif kualitatif diartikan sebagai suatu metode dalam meneliti sekelompok manusia atau obyek tertentu dengan tujuan untuk membuat deskripsi, gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat hubungan antar fenomena yang diselidiki (Dantes, 2012). Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Variable dalam penelitian ini adalah variabel bebas yaitu minat dan motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali. Minat dan motivasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kecenderungan dalam diri peserta didik dalam hal rasa tertarik, perhatian, aktivitas, lingkungan dan alat/fasilitas. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh kelas VII di SMP Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 359 peserta didik. Penarikan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan teknik *random sampling* yang dilakukan secara acak menurut kelas. Berdasarkan pendapat tersebut misalkan jumlah sampel dalam penelitian ini adalah $35\% \times 359 = 126$, responden yaitu jumlah sampel dalam penelitian ini adalah 126 peserta didik (4 kelas VII).

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan adalah instrumen angket yang berisi pernyataan yang akan digunakan untuk mengungkap minat dan motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali ditinjau dari faktor intrinsik (rasa tertarik, perhatian, dan aktivitas) dan faktor ekstrinsik (lingkungan dan alat/fasilitas). Angket/kuisisioner merupakan jumlah pernyataan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui (Arikunto, 2006; Sugiono, 2018). Angket yang telah disusun sebelum digunakan untuk mengumpulkan data sebenarnya, terlebih dahulu diuji cobakan (*try out*). Uji coba dimaksudkan mendapat instrumen yang benar-benar valid (sahih) dan reliabel (andal). Uji coba instrumen dilakukan kepada sampel yang memiliki karakteristik yang hampir sama dengan kondisi sampel yang sesungguhnya. Teknik analisis data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kuantitatif dengan presentas.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian diperoleh dari kuesioner yang diisi oleh responden. Data minat dan motivasi sebelum dianalisis dideskripsikan, dengan tujuan untuk mempermudah penyajian data penelitian. Minat dalam olahraga tradisional Bali diamati dalam beberapa faktor yaitu faktor perhatian, rasa tertarik, perasaan senang, aktivitas, pelatih, sarana, keluarga dan lingkungan. Hasil analisis deskriptif data minat disajikan dalam Tabel 1 berikut ini.

Tabel 1. Minat Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisioanl Bali

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Perhatian	124	6	8	7.70	.541
RasaTertarik	125	6	8	7.06	.796
PerasaanSenang	125	15	20	17.81	1.287
AktivitasKegiatan	125	15	20	17.46	1.347
RasaInginTahu	125	12	16	14.08	1.215
SaranaPrasarana	125	12	16	14.35	1.057
Keluarga	125	12	16	14.38	1.014
Lingkungan	125	12	16	14.25	.913
Minat	125	101	113	107.09	2.505
Valid N (listwise)	124				

Berdasarkan Tabel 1 menunjukkan bahwa minat peserta didik terhadap olahraga tradisional memperoleh rata-rata sebesar 107,09. Motivasi dalam olahraga tradisional Bali diamati dalam beberapa faktor yaitu faktor pengetahuan, semangat, keterampilan, teman, sarana prasarana, guru dan orang tua. Hasil analisis deskriptif data motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali disajikan dalam Tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Motivasi Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisioanl Bali

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pengetahuan	124	13	16	14.69	.957
Semangat	124	9	12	10.57	.997
Ketrampilan	124	8	12	10.56	1.076
Teman	124	18	24	21.19	1.277
SaranaPrasarana	124	9	12	10.48	1.047
Guru	124	19	24	21.62	1.214
OrangTua	124	16	20	17.81	1.085
Motivasi	124	101	113	106.92	2.308
Valid N (listwise)	124				

Berdasarkan Tabel 2 menunjukkan bahwa motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional memperoleh rata-rata sebesar 106,92.

Minat Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja pada Olahraga Tradisional Bali Magoakgoakan

Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* hasil perhitungan deskriptif yang telah dilakukan sebelumnya. Minat peserta didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap olahraga tradisional Bali magoakgoakan diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir. Dari hasil analisis data diperoleh rerata sebesar 107,5, median sebesar 107,00, mode sebesar 106,00, dan standar deviasi sebesar 1,469. Minat Peserta didik SMP N 2 Singaraja Terhadap Olahraga Tradisional Bali Magoakgoakan disajikan dalam Tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Minat Peserta Didik SMP N 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Magoakgoakan

Interval	Kategori	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
90,00 < X	Sangat Tinggi	20	16,0
81,00 < X ≤ 89,00	Tinggi	0	0
69,00 < X ≤ 80,00	Sedang	0	0
37,00 < X ≤ 68,00	Rendah	0	0
X ≤ 37,00	Sangat Rendah	0	0
Total		20	16,0

Berdasarkan Tabel 3 dapat dilihat bahwa sebanyak 20 peserta didik (16,0%) mempunyai minat yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional magoakgoakan, 0 peserta didik (0%) masuk kategori tinggi, 0 peserta didik (0%) masuk kategori sedang, 0 peserta didik (0%) masuk kategori rendah, dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Motivasi Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Magoakgoakan

Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* hasil perhitungan deskriptif yang telah dilakukan sebelumnya. Motivasi Peserta didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap olahraga tradisional Bali magoakgoakan diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir. Dari hasil analisis data diperoleh rerata sebesar 106,65, median sebesar 106,50, mode sebesar 106,00, dan standar deviasi sebesar 2,183. Motivasi Peserta didik SMP N 2 Singaraja Terhadap Olahraga Tradisional Bali Magoakgoakan disajikan pada Tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Motivasi Peserta Didik SMP N 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Magoakgoakan

Interval	Kategori	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
94,00 < X	Sangat Tinggi	20	16,1
84,00 < X ≤ 92,00	Tinggi	0	0
68,00 < X ≤ 82,00	Sedang	0	0
42,00 < X ≤ 67,00	Rendah	0	0
X ≤ 42,00	Sangat Rendah	0	0
Total		20	16,1

Berdasarkan Tabel 4 dapat dilihat bahwa sebanyak 20 Peserta didik (16,1%) mempunyai motivasi yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional Bali magoakgoakan, 0 peserta didik (0%) masuk kategori tinggi, 0 peserta didik (0%) masuk kategori sedang, 0 peserta didik (0%) masuk kategori rendah, dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Minat Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja pada Olahraga Tradisional Bali Metajog

Minat peserta didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap olahraga tradisional Bali metajog diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir. Dari hasil analisis data diperoleh rerata sebesar 107,27, median sebesar 108,00, mode sebesar 108,00, dan standar deviasi sebesar 2,463. Distribusi frekuensi pengkategorian minat peserta didik SMP N 2 Singaraja terhadap olahraga tradisional Bali metajog dapat dilihat pada Tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Minat Peserta Didik SMP N 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Metajog

Interval	Kategori	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
90,00 < X	Sangat Tinggi	15	12,0
81,00 < X ≤ 89,00	Tinggi	0	0
69,00 < X ≤ 80,00	Sedang	0	0
37,00 < X ≤ 68,00	Rendah	0	0
X ≤ 37,00	Sangat Rendah	0	0
Total		15	12,0

Berdasarkan Tabel 5 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 15 peserta didik (12,0%) mempunyai minat yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional metajog, 0 peserta didik (0%) masuk kategori

tinggi, 0 peserta didik (0%) masuk kategori sedang, 0 peserta didik (0%) masuk kategori rendah, dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Motivasi Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Metajog

Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* hasil perhitungan deskriptif yang telah dilakukan sebelumnya.

Motivasi Peserta didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap olahraga tradisional Bali metajog diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir. Dari hasil analisis data diperoleh rerata sebesar 108,60, median sebesar 109,00, mode sebesar 110,00, dan standar deviasi sebesar 2,293. Distribusi frekuensi pengkategorian Motivasi Peserta didik SMP N 2 Singaraja Terhadap Olahraga Tradisional Bali Metajog dapat dilihat pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Motivasi Peserta Didik SMP N 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Metajog

Interval	Kategori	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
$94,00 < X$	Sangat Tinggi	15	12,1
$84,00 < X \leq 92,00$	Tinggi	0	0
$68,00 < X \leq 82,00$	Sedang	0	0
$42,00 < X \leq 67,00$	Rendah	0	0
$X \leq 42,00$	Sangat Rendah	0	0
Total		15	12,1

Berdasarkan Tabel 6 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 15 Peserta didik (12,1%) mempunyai motivasi yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional Bali metajog, 0 peserta didik (0%) masuk kategori tinggi, 0 peserta didik (0%) masuk kategori sedang, 0 peserta didik (0%) masuk kategori rendah, dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Minat Peserta Didik SMP Negeri 2 Singaraja pada Olahraga Tradisional Bali Mameongan

Data penelitian ini dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif. Adapun teknik perhitungannya menggunakan persentase. Data dikategorikan menjadi lima kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah dan sangat rendah. Pengkategorian dibuat berdasarkan *mean* dan *standar deviasi* hasil perhitungan deskriptif yang telah dilakukan sebelumnya.

Minat peserta didik SMP Negeri 2 Singaraja terhadap olahraga tradisional Bali mameongan diukur dengan angket yang berjumlah 30 butir. Dari hasil analisis data diperoleh rerata sebesar 107,57, median sebesar 108,00, mode sebesar 106,00, dan standar deviasi sebesar 2,641. Distribusi frekuensi pengkategorian Minat Peserta didik SMP N 2 Singaraja Terhadap Olahraga Tradisional Bali Mameongan dapat dilihat pada Tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Minat Peserta Didik SMP N 2 Singaraja terhadap Olahraga Tradisional Bali Mameongan

Interval	Kategori	Frekuensi (orang)	Persentase (%)
$90,00 < X$	Sangat Tinggi	35	26,0
$81,00 < X \leq 89,00$	Tinggi	0	0
$69,00 < X \leq 80,00$	Sedang	0	0
$37,00 < X \leq 68,00$	Rendah	0	0
$X \leq 37,00$	Sangat Rendah	0	0
Total		35	26,0

Berdasarkan Tabel 7 di atas dapat dilihat bahwa sebanyak 35 peserta didik (26,0%) mempunyai minat yang sangat tinggi terhadap olahraga tradisional mameongan, 0 peserta didik (0%) masuk kategori tinggi, 0 peserta didik (0%) masuk kategori sedang, 0 peserta didik (0%) masuk kategori rendah, dan 0 peserta didik (0%) masuk dalam kategori sangat rendah.

Berdasarkan hasil penelitian di atas didapatkan informasi bahwasannya minat siswa kelas VII SMP Negeri 2 Singaraja terhadap permainan tradisional masih sangat tinggi. Minat yang tinggi ini timbul dari adanya dua faktor yaitu pertama faktor internal seperti rasa tertarik, perasaan senang, rasa ingin tahu, cita-cita, dan intelegensi, kedua yaitu faktor eksternal diantaranya: ketersediaan sarana dan prasarana, dukungan dari lingkungan, guru, teman sebaya dan keluarga (Hemayanti, Muderawan, & Selamat, 2020). Permainan tradisional memiliki karakteristik yang mudah dimainkan dan memiliki nilai kebersamaan di

dalamnya (Darmawan, 2016). Hal tersebut dikarenakan dalam kegiatan permainan terdapat proses interaksi antar teman sebaya, sehingga dapat membentuk sikap menghargai dan peduli terhadap sesama (Paramitha, Tantra & Anggara, 2018). Selain itu olahraga tradisional juga tidak membutuhkan sarana dan parasarana yang banyak dan mudah ditemui di lingkungan sekitar (Mahfud et al., 2020). Kemudahan, ketertarikan, serta eratnya nilai-nilai kebersamaan menyebabkan minat siswa dalam memainkan permainan tradisional tinggi. Siswa yang memiliki minat belajar tinggi memudahkan dalam kegiatan-kegiatan belajarnya karena siswa tersebut tekun dalam menghadapi tugas (dapat bekerja terus menerus dalam waktu yang lama atau tidak pernah berhenti sebelum selesai), ulet menghadapi kesulitan (tidak lekas putus asa), semangat dalam beraktifitas, senang mencari dan memecahkan masalah yang dihadapi (Setiawati et al., 2020).

Minat merupakan dasar yang paling penting dalam keberhasilan proses pembelajaran. Jika siswa merasa senang dengan suatu mata pelajaran maka ia akan dengan cepat mengerti dan memahami materi yang diberikan oleh guru. Karena minat menjadikan siswa cenderung tetap untuk memperhatikan dan mempunyai hubungan yang besar terhadap kegiatan pembelajaran, karena bila bahan pelajaran yang tidak sesuai dengan minat siswa, maka mereka tidak belajar dengan sebaik-baiknya (Awe & Benge, 2017). Jadi apabila seseorang yang menaruh minat dengan sesuatu mata pelajaran atau kegiatan olahraga berarti individu tersebut memiliki motivasi yang menyebabkan secara aktif dengan hal yang menarik perhatiannya. Hal yang sama akan terjadi dalam permainan tradisional, jika siswa senang dan gemar bermain permainan tradisional, maka minat siswa akan tinggi terhadap permainan tradisional. Minat diperoleh melalui suatu proses belajar yang timbul melalui proses mengamati suatu objek yang kemudian menghasilkan suatu penilaian-penilaian tertentu terhadap objek yang menimbulkan minat seseorang. Penilaian-penilaian terhadap objek yang diperoleh melalui proses belajar itulah yang kemudian menghasilkan suatu keputusan tentang adanya ketertarikan atau ketidaktertarikan seseorang terhadap objek yang dihadapinya.

Selain minat yang tinggi motivasi siswa dalam mengikuti olahraga permainan tradisional juga sangat tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa walaupun teknologi sudah berkembang dengan pesat olahraga tradisional masih diharapkan dan dihargai keberadaannya. Olahraga tradisional selain sebagai sarana rekreasi juga dapat dijadikan sebagai sarana edukasi dengan memanfaatkannya menjadi sebuah media pembelajaran yang menarik. Motivasi adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku, pada umumnya dengan beberapa indikator atau unsur yang mendukung (Astuti, Novita, & Ismail, 2020). Motivasi inilah yang membuat kita melakukan apa yang kita lakukan. Oleh karena itu motivasi adalah satu faktor yang sangatlah penting dalam proses pembelajaran agar siswa lebih giat dalam belajar. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa motivasi siswa dalam permainan tradisional sangat tinggi hal ini terjadi karena 1) siswa memiliki hasrat dan keinginan berhasil memainkan permainan tradisional yang merupakan warisan leluhur kita, 2) Dorongan dan kebutuhan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik.

Siswa yang merasa termotivasi akan sangat senang untuk belajar bahkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan. Dengan demikian, hasil belajar yang di peroleh siswa yang diberi motivasi akan menjadi semakin meningkat. Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Latif, Faozi, Bakhri, Harja, & Listiandi, 2019) yang menunjukkan bahwa penggunaan media permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi belajar PJOK. Dengan menggunakan permainan mahasiswa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa, karena siswa dapat memperagakan permainan tersebut secara langsung (Santoso, 2015). Kegiatan pembelajaran yang diterapkan menggunakan metode bermain atau permainan khususnya permainan tradisional, efektif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Azizah, 2016; Handayani & Rochmahwati, 2020; P. I. Lestari & Prima, 2016). Dengan demikian, permainan tradisional sebagai salah satu hasil budaya bangsa perlu digali, dikembangkan dan bahkan dilestarikan keberadaannya agar tidak mengalami kepunahan. upaya pelestarian permainan tradisional berarti upaya menjadikan permainan tradisional tetap ada juga dengan kondisinya, namun juga digemari anak (Karmila, 2016). Permainan tradisional untuk kedepannya dapat digunakan sebagai sarana yang mendukung proses pembelajaran siswa, khususnya dalam pembelajaran PJOK. Karena melalui permainan tradisional siswa dapat belajar sambah; bermain, serta dapat melatih kerjasama antar siswa. Oleh karena itu guru harus mampu menggabungkan metode pembelajaran yang efektif dengan permainan tradisional sehingga proses belajar dapat berlangsung menyenangkan sehingga meningkatkan motivasi belajar yang akan berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

4. SIMPULAN

Berdasarkan penelitian pada minat dan motivasi peserta didik terhadap olahraga tradisional Bali di SMP Negeri 2 Singaraja tahun pelajaran 2019/2020 berada dalam kategori sangat tinggi, ini menandakan bahwa siswa sekolah menengah pertama masih tertarik untuk memainkan permainan olahraga tradisional, sehingga diharapkan mampu memfasilitasi kegiatan ekstrakurikuler secara maksimal agar tujuan dapat tercapai dengan maksimal. Sekolah diharapkan mampu menumbuhkan minat dan motivasi siswa dengan meningkatkan faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan motivasi peserta didik dalam berlatih.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Adodo, S. O., & Gbore, L. O. (2012). Prediction of Attitude and Interest of Science Students of Different Ability on their Academic Performance in Basic Science. *International Journal of Psychology and Counselling*, 4(6), 68–72.
- Adpriyadi, A. (2017). Permainan Tradisional Engklek untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Kelompok B. *JPPM: Jurnal Pendidikan dan Pemberdayaan Masyarakat*, 4(2), 187–198. <https://doi.org/10.21831/jppm.v4i2.10016>
- Alifia, E., & Hartati, Sasmita christina Yuli. (2017). Penerapan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kerja Sama Siswa dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 5(3), 413–417.
- Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asriansyah, & Almy, M. A. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Bangsa melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 3(1), 82–88. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10597>
- Astuti, J., Novita, M., & Ismail, M. S. (2020). Peningkatan Motivasi Belajar Menggunakan Contextual Teaching and Learning di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Raudhatul Mujawwidin Tebo. *JURNAL EDUCATIVE: Journal of Educational Studies*, 5(1), 16–28. <https://doi.org/10.30983/educative.v5i1.1630>
- Awe, E. Y., & Benge, K. (2017). Hubungan Antara Minat dan Motivasi Belajar dengan Hasil Belajar IPA pada Siswa SD. *Journal of Education Technology*, 1(4), 231–238. <https://doi.org/10.23887/jet.v1i4.12859>
- Azari, Abdul Rahman. (2017). Pelestarian olahraga tradisional menyipet di Kota Palangkaraya. *Jurnal Ilmu Sosial dan Administrasi Negara*, 1(1), 83–101. <https://doi.org/10.30737/mediasosian.v1i1.185>
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Materi Gaya di Kelas IV Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, 16(2), 279–308.
- Dantes, N. (2012). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Andi.
- Darmawan, O. (2016). Penanaman Budaya Anti Kekerasan Sejak Dini pada Pendidikan Anak melalui Kearifan Lokal Permainan Tradisional. *Jurnal Penelitian HAM*, 7(2). <https://doi.org/10.30641/ham.2016.7.111-124>
- Fajar, D., Permana, W., & Irawan, F. A. (2019). Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. *Jurnal Media Ilmu Keolahragaan Indonesia*, 9(2). <https://doi.org/10.15294/miki.v9i2.23645>
- Handayani, W., & Rochmahwati, P. (2020). Metode Permainan dengan Papan Angka dan Pengaruhnya terhadap Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika. *Edukasia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(2), 201–215. Retrieved from <http://jurnaledukasia.org/index.php/edukasia/article/view/18>
- Hasanah, N. I., & Pratiwi, H. (2017). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hemayanti, K. L., Muderawan, I. W., & Selamat, I. N. (2020). Analisis Minat Belajar Siswa Kelas XI Mia Pada Mata Pelajaran Kimia. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 4(1), 20–25. Retrieved from <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPK/index>
- Husni, E. M., & Fatullah, A. (2016). Kategorisasi Pengguna Internet di Kalangan Pelajar SD dan SMP Menggunakan Metode Twostep Cluster. In *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi 2016*. Yogyakarta.
- Julaeha, S. (2019). Problematika Kurikulum dan Pembelajaran Pendidikan Karakter. *Jurnal Penelitian Pendidikan Islam*, 7(2). <https://doi.org/https://doi.org/10.36667/jppi.v7i2.367>
- Kardiawan, I. K. H. (2013). Pengaruh Pelatihan Olahraga Tradisional Bali Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Pen*, 46(2), 174–181. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v46i2%20Juli.2683>

- Karmila, M. (2016). Upaya Guru Meningkatkan Motorik Kasar melalui Permainan Tradisional pada Anak Usia Dini Usia 5-6 Tahun dan Kober Geger Sunten. *Jurnal EMPOWERMENT*, 5(2), 31-50.
- Kurniawan, M. R. (2018). Permainan Tradisional Yogyakarta sebagai Sumber Belajar Alternatif Berbasis Kearifan Lokal bagi Pembelajaran di Sekolah Dasar. *Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran*, 8(2), 98-111. <https://doi.org/10.25273/pe.v8i2.2697>
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional terhadap Minat Siswa dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMAN 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1(1). <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>
- Lestari, I. (2013). Pengaruh Waktu Belajar dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Matematika. *Formatif*, 3(2), 115-125.
- Lestari, P. I., & Prima, E. (2016). Implementasi Permainan Anak Tradisional dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Anak Usia Dini. *Jurnal Santiaji Pendidikan*, 6(1), 23-30.
- Lusianti, S. (2015). Pengaruh Pemberian Permainan Sebagai Bentuk Pemanasan Terhadap Minat Siswa Dalam Mengikuti Pelajaran Pendidikan Jasman. *JURNAL SPORTIF*, 1(1), 32-40. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.573
- Mahfud, I., Fahrizqi, E. B., Olahraga, P., Teknokrat, U., Ratu, L., Bandar, K., ... Bandar, K. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik melalui Olahraga Tradisional untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31-37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Marlini, K. D. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Instruction (PBI) untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar PKn Siswa Kelas X MM-2 SMK Negeri 1 Denpasar pada Semester Ganjil Tahun Pelajaran 2019/2020. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 9(1), 197-204. <https://doi.org/10.23887/jpku.v9i1.31956>
- Milak, A. S., Hidayat, E. W., & Aldya, A. P. (2020). Penerapan Artificial Intelligence pada Non -Player Character Menggunakan Algoritma Collision Avoidance System dan Random Number Generator pada Game 2d "Balap Egrang." *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer (JTIK)*, 7(5), 985-992. <https://doi.org/10.25126/jtiik.202071816>
- Mujinem. (2010). Nilai - Nilai Kehidupan Sosial dalam Permainan Tradisional Anak di Daerah Istimewa Yogyakarta R Ta Pada Era Globalisasi. *Humanika: Kajian Ilmiah Mata Kuliah Umum*, 10(1). <https://doi.org/10.21831/hum.v10i1.21000>
- Nataliya, P. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Permainan Tradisional Congklak untuk Meningkatkan Kemampuan Berhitung pada Siswa Sekolah Dasar. *Ilmiah Psikologi Terapan*, 03(02), 343-358. <https://doi.org/10.22219/jipt.v3i2.3536>
- Nur, H. (2013). Membangun Karakter Anak melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 3(1), 87-94. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i1.1290>
- Pangestuti, W., & Raharjo, A. (2017a). Survei Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Aktivitas Permai- nan Tradisional (Tunagrahita). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 6(10). <https://doi.org/10.15294/active.v6i1.13258>
- Pangestuti, W., & Raharjo, A. (2017b). Survei Motivasi Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani Aktivitas Permainan Tradisional (Tunagrahita). *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreation*, 6(1), 73-78. <https://doi.org/10.15294/active.v6i1.13258>
- Puspawan, Y. E., & Soesilo, T. D. (2019). Peningkatan Minat Belajar Siswa Kelas IX melalui Layanan Bimbingan Kelompok di SMP Kristen 1 Salatiga. *Jurnal Mimbar Ilmu*, 24(1), 1-6.
- Rusita, A. H., Sarmidi, H., & Erliana, M. (2020). Minat Peserta Didik Kelas VII SMP N 3 Martapura Mengikuti Pembelajaran Pendidikan Jasmani dengan Permainan Tradisional. *Stabilitas: Jurnal P Endidikan Jasmani Dan Olahraga*, 1(1), 74-79. Retrieved from <http://jtam.ulm.ac.id/index.php/mpj/article/view/488>
- Santoso, A. B. (2015). Keefektifan Media Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Sd N Bumi 2. *Jurnal Ilmiah Mitra Swara Ganesha*, 2(1), 29-39.
- Satya Yoga, D., Suarmini, N. W., & Prabowo, S. (2015). Peran Keluarga Sangat Penting dalam Pendidikan Mental, Karakter Anak serta Budi Pekerti Anak. *Jurnal Sosial Humaniora*, 8(1), 46. <https://doi.org/10.12962/j24433527.v8i1.1241>
- Setiawati, K. S., Parwata, I. G. L. A., & Suratmin. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran dan Minat Belajar terhadap Hasil Belajar Senam Lantai. *Jurnal Penjakora*, 7(1), 17-29. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v7i1.24444>
- Sugiono. (2018). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, albertus agung vidi, & Aman. (2016). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua, Pergaulan Teman Sebaya, Media Televisi terhadap Karakter Siswa SMP Albertus. *Jurnal Pendidikan IPS*, 3(2), 105-111.

<https://doi.org/10.21831/hsjpi.v3i2.8011>

- Susanto, B. H., & Listianingsih, F. (2019). Odel Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 6, 96–104. <https://doi.org/DOI:https://doi.org/10.31316/esjurnal.v6i1.104>
- Susanto Ferawati, Bahtiyar Listianingsih, H. (2019). Model Pembelajaran Akuatik Berbasis Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Keterampilan Berenang Siswa Sekolah Dasar. *Elementary School*, 6(1), 96–104.
- Susila, G. H. A., & Prastya, A. H. (2019). Pengaruh Model Latihan Crazy Ball Game dalam Meningkatkanminat dan Motivasi anak Berlatihkarate. *Jurnal Penjakora*, 6(2), 111–118. <https://doi.org/10.23887/penjakora.v6i2.20934>
- Werdiatmaja, I. M., Sutama, I. M., & Rasna, I. W. (2020). Pengaruh Sikap Bahasa, Minat dan Intensitas Bermedsos terhadap Hasil Belajar Bahasa Bali pada Siswa SMA. *Journal of Education Technology*, 4(1), 1–6. <https://doi.org/10.23887/jet.v4i1.23768>
- Wijaya, A. A.M .A., Purnawan, I. K. A., & Wibawa, K. . S. (2016). Rancang Bangun Game Tajog Race Berbasis Android. *Merpati*, 4(2), 166–177.
- Wijaya, M. A. (2009). Permainan Belka dan Permainan Tradisional Bali (Studi Eksperimen pada Siswa Putera Kelas V SS LAB. Undiksha). *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran*, 42(3), 206–211. <https://doi.org/10.23887/jppundiksha.v42i3%200kt.1752>