

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TEK TOK
(TEMBAK PLETOK) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI
BELAJAR PESERTA DIDIK SDN SUMBERKEPUH PADA
MATA PELAJARAN PJOK**

SKRIPSI

Diajukan Untuk Penulisan Skripsi Guna Memenuhi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri



Oleh:

Moh Agung Izzul Haq

NPM 2115030155

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN
REKREASI
FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK
INDONESIA (UN PGRI) KEDIRI**

2025

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi Oleh :

MOH. AGUNG IZZUL HAQ

NPM: 2115030155

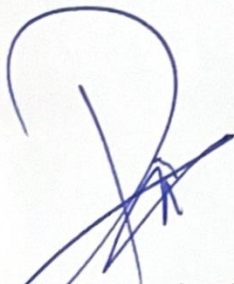
Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TEK TOK (TEMBAK
PLETOK) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK SDN SUMBERKEPUH PADA MATA PELAJARAN PJOK**

Telah Disetujui untuk Diajukan kepada
Panitia Ujian/Sidang Prodi Penjaskesrek
Prodi Penjaskesrek FIKS UN PGRI KEDIRI

Tanggal: 13 Januari 2025

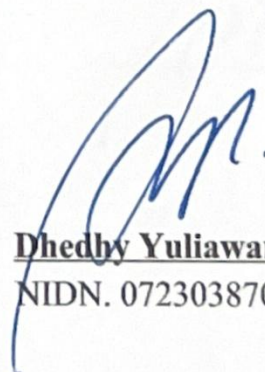
Pembimbing I,



Rizki Burstiando, M.Pd.

NIDN. 0711029002

Pembimbing II,



Dhedhy Yuliawan, M.Or.

NIDN. 0723038705

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi Oleh :

Moh. Agung Izzul Haq

NPM: 2115030155

Judul:

**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL TEK TOK (TEBAK
PLETOK) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA
DIDIK SDN SUMBERKEPUH PADA MATA PELAJARAN PJOK**

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian Sidang/Skripsi

Prodi Penjaskesrek UN PGRI KEDIRI

Pada Tanggal : 16 Januari 2025

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:

Ketua : Rizki Burstiando, M.Pd.

Penguji I : Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd.

Penguji II : Dhedhy Yuliawan, M.Or.

Mengetahui,
Dekan FIKS



Dr. Nur Ahmad Muharram, M. Or.
NIDN. 0703098802

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini saya,

Nama : Moh Agung Izzul Haq
Jenis Kelamin : Laki-Laki
Tempat/Tanggal Lahir : Nganjuk, 13 November 2000
NPM : 2115030155
Fak/Prodi : FIKS/PENJASKESREK

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang pernah diterbitkan oleh orang lain, kecuali dengan sengaja dan tertulis diajukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustakan.

Kediri, 16 Januari 2025

Yang menyatakan,



Moh Agung Izzul Haq

NPM. 2115030155

MOTTO

"Keberhasilan adalah perjalanan panjang dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat." - Winston Churchill

"Jangan pernah menantang siapapun kecuali dirimu sendiri" - Izzul

HALAMAN PERSEMBAHAN

Alhamdulillah. Puji syukur kepada Allah SWT. Yang telah memberikan nikmat yang luar biasa, memberi saya kekuatan. Atas karunianya serta kemudahan yang engkau berikan, akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Segala perjuangan sayang hingga berada dititik ini, saya mempersembahkan teruntuk orang-orang hebat yang selalu menjadi penyemangat, menjadi alasan saya kuat menjalani dan mengerjakan sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini. Sebagai ungkapan terima kasih. Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya serta memberikan kelancaran dalam penyusunan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan tepat pada waktunya.
2. Diri saya sendiri Moh Agung Izzul Haq terima kasih sudah kuat dan bertahan berjuang sehingga dapat menyelesaikan pendidikan di bangku kuliah ini.
3. Kepada kedua orang tua saya yang selalu memberikan dukungan, berupa materi dan motivasi yang baik untuk penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, serta do'a yang tidak pernah putus untuk anak bungsunya. Saya persembahkan karya tulis ini dan gelar untuk Bapak dan Ibu saya tercinta.
4. Kepada kedua dosen pembimbing saya Bapak Rizki Burstiando, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1 dan Bapak Dhedhy Yuliawan, M.Or. selaku Dosen Pembimbing 2 yang telah mengarahkan dan membimbing saya dalam pengerjaan skripsi serta meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing skripsi dari awal hingga akhir dengan sabar, ikhlas dan tulus.
5. Bapak dan Ibu Dosen pembimbing, penguji dan pengajar, yang selama ini telah tulus dan ikhlas meluangkan waktunya untuk menuntun dan mengarahkan saya, memberikan bimbingan dan pelajaran yang tiada ternilai harganya, agar saya menjadi lebih baik. Terimakasih banyak Bapak dan Ibu dosen, jasa kalian akan selalu terpatrit di hati.
6. Kepada Bapak/Ibu selaku Kepala Sekolah SDN Sumberkepuh yang telah memberikan izin, membimbing dan memotivasi saya dalam proses penelitian.
7. Kepada Bapak/Ibu selaku guru Olahraga SDN Sumberkepuh yang telah membimbing dan membantu saya dalam penyusunan skripsi ini.

ABSTRAK

Moh Agung Izzul Haq: Pengembangan Permainan Tradisional Tektok (Tembak Pletok) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SDN Sumberkepuh Pada Mata Pelajaran PJOK

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Tektok, Motivasi, PJOK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan permainan tradisional tektok (tembak pletok) untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK. Penggunaan permainan dalam proses pendidikan sangatlah penting. Selain memfasilitasi pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak, permainan ini juga mendorong perkembangan yang komprehensif di semua aspek anak. Di waktu senggang, orang cenderung terlibat dengan perangkat elektronik atau teknologi sejenis daripada berolahraga. Alasannya beragam mulai dari panas jika bermain di lapangan ataupun permainan tradisional sudah mulai jadul dan sudah mulai membosankan. Padahal hampir semua permainan tradisional itu mampu memberikan lebih banyak dampak positif dari pada hanya bermain dengan gadget. Penggunaan teknologi sangat berpengaruh terhadap motivasi belajar peserta didik.

Penelitian ini menggunakan metodologi pengembangan, yang dalam bahasa Inggris disebut *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ini menggunakan model ADDIE. Paradigma ADDIE terdiri dari lima fase: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Teknik Pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, observasi, dan penyebaran kuesioner. Uji coba terbatas dilakukan pada 20 siswa kelas IV di SDN Sumberkepuh 5, sedangkan pada uji coba luas dilakukan oleh siswa kelas tinggi SDN Sumberkepuh 3, SDN Sumberkepuh 4, dan SDN Sumberkepuh 5.

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa penelitian ini telah menghasilkan sebuah permainan tradisional tektok pada pembelajaran PJOK. Produk tersebut dapat digunakan karena telah mencapai standar kriteria penilaian dari kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan sebagai berikut: 1) Hasil uji kevalidan permainan tradisional tektok (tembak pletok) didapatkan nilai uji kevalidan ahli dengan skor perolehan 91% dengan kriteria sangat valid dan dapat digunakan. 2) Hasil uji kepraktisan siswa dan guru mendapat hasil skor akumulatif 90% dengan kategori sangat praktis. 3) Hasil uji keefektifan diakumulasikan dengan skor 96% yang berarti uji keefektifan produk permainan tradisional tektok (tembak pletok) memiliki kriteria sangat efektif dan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan kehadiran Allah Tuhan Yang Maha Kuasa, karena hanya atas perkenan-Nya tugas penyusunan skripsi ini dapat diselesaikan.

Penyusunan skripsi ini merupakan bagian dari rencana penelitian guna penyusunan skripsi sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Penjaskesrek.

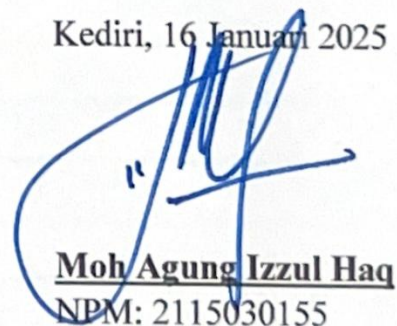
Pada kesempatan ini diucapkan terimakasih dan penghargaan yang setulus-tulusnya kepada :

1. Dr. Zainal Afandi, M.Pd. selaku rektor UN PGRI Kediri yang selalu memberikan dorongan motivasi kepada mahasiswa.
2. Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Kesehatan, Dan Sains.
3. Weda, M. Pd. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Nusantara PGRI Kediri.
4. Rizki Burstiando, M.Pd. selaku Dosen Pembimbing 1
5. Dhedhy Yuliawan, M.Or. selaku Dosen Pembimbing 2
6. Kedua orang tua saya yang selalu memberikan doa dan dukungan kepada saya.
7. Teman-teman saya dari Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang sudah membantu dan memberi semangat dalam penyusunan skripsi ini.

Ucapan terimakasih juga disampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Disadari bahwa proposal ini masih banyak kekurangan, maka diharapkan tegur sapa, kritik, dan saran-saran dari berbagai pihak sangat diharapkan.

Kediri, 16 Januari 2025



Moh Agung Izzul Haq
NPM: 2115030155

DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Pembatasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian.....	9
F. Kegunaan Penelitian	10
1. Secara Teoritis	10
2. Secara Praktis.....	10
BAB II KAJIAN TEORI	11
A. Kajian Teori	11
1. Teori Mendasar/ Grand teori.....	11
2. Karakteristik Peserta Didik	17
3. Hakikat Permainan dan bermain	18
4. Permainan Tradisional	19
5. Permainan Pletokan.....	21

B. Penelitian Terdahulu Yang Relevan	25
C. Kerangka Berfikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	30
A. Jenis Penelitian.....	30
B. Prosedur Pengembangan.....	31
C. Desain Uji Coba.....	36
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Pengumpulan Data	38
1. Teknik Pengumpulan Data.....	38
2. Instrumen pengumpulan data	43
E. Teknik Analisis Data.....	51
1. Kuesioner Validasi.....	51
2. Kuesioner Kepraktisan.....	52
3. Keefektifan.....	53
BAB IV DESKRIPSI, INTERPRETASI DAN PEMBAHASAN	55
A. Hasil Studi Pendahuluan.....	55
1. Deskripsi Hasil Studi Lapangan	55
2. Interpretasi Hasil Studi Pendahuluan.....	57
3. Desain Awal	57
B. Hasil Uji Validasi	58
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi Ahli	58
C. Pengujian Model Terbatas	68
1. Deskripsi Uji Coba Terbatas.....	68
2. Hasil Uji Coba	68
3. Model Hipotik.....	76
D. Validasi Model.....	77
1. Deskripsi Hasil Uji Validasi	77
2. Interpretasi Hasil Uji Validasi.....	79
3. Kevalidan, Kepraktisan, dan Keefektifan Model.....	79
4. Desain Model Akhir	81
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	83
1. Spesifikasi Produk	83
2. Keunggulan, inovasi, dan kelemahan.....	85
3. Faktor Pendukung dan Penghambat	86

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN SARAN	87
A. Simpulan	87
B. Implikasi	88
C. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	90
DAFTAR LAMPIRAN	92

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pedoman Wawancara.....	39
Tabel 3. 2 Kisi-kisi pedoman observasi	41
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Siswa.....	42
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Analisis Kebutuhan Guru	42
Tabel 3. 5 Kisi-kisi Kuesioner Validasi Media	44
Tabel 3. 6 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Penjas	45
Tabel 3. 7 Penyajian Skor Ahli Motivasi	46
Tabel 3. 8 Kisi-kisi Instrumen Untuk Ahli Bahasa	47
Tabel 3. 9 Kisi-kisi Instrumen Ahli Psikologi	48
Tabel 3. 10 Kisi-kisi Kuesioner Kepraktisan Guru dan Siswa.....	49
Tabel 3. 11 Kisi-kisi Kuesioner Motivasi Belajar Siswa	50
Tabel 3. 12 Pedoman Penilaian Lembar Kevalidan	52
Tabel 3. 13 Pedoman Penilaian Kepraktisan.....	53
 Tabel 4. 1 Ahli Penelitian.....	 57
Tabel 4. 2 Validasi Ahli Media	59
Tabel 4. 3 Penyajian Skor Ahli Penjas.....	61
Tabel 4. 4 Penyajian Skor Ahli Motivasi	63
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Ahli Bahasa	65
Tabel 4. 6 Penyajian Skor Ahli Psikologi	67
Tabel 4. 7 Kuesioner Kepraktisan Siswa	69
Tabel 4. 8 Kepraktisan Guru	70
Tabel 4. 9 Kuesioner Motivasi Belajar Uji Coba Terbatas	72
Tabel 4. 10 Kuesioner Motivasi Uji Coba Skala Luas di SDN Sumberkepuh 3 ..	73
Tabel 4. 11 Kuesioner Motivasi Uji Coba Skala Luas di SDN Sumberkepuh 4 ..	74
Tabel 4. 12 Kuesioner Motivasi Uji Coba Skala Luas di SDN Sumberkepuh 5 ..	75
Tabel 4. 13 Desain permainan tradisioanl tektok (tembak pletok)	81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapan Model ADDIE (Sugihartini & Yudiana, 2018)	30
Gambar 4. 1 Model Hipotik	77

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Lembar Validasi	92
Lampiran 2. Dokumentasi Penelitian.....	102
Lampiran 3. Daftar Nama Siswa.....	105
Lampiran 4. Surat Izin Penelitian.....	110
Lampiran 5. Sertifikat Bebas Plagiasi.....	113
Lampiran 6. Berita Acara.....	115

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Untuk mempersiapkan generasi penerus dalam menghadapi berbagai permasalahan ekonomi global yang semakin kompetitif, pendidikan sangatlah penting. Kita perlu memastikan bahwa pendidikan ini dilaksanakan sebaik mungkin. Pendidikan yang bermutu tinggi sangatlah penting untuk disediakan. Peningkatan daya saing suatu negara dalam berbagai bidang seperti sumber daya manusia sangatlah penting di era globalisasi yang terus meningkat ini. Setiap orang perlu terus-menerus mempelajari hal-hal baru dalam bidang seni, sains, dan teknologi jika mereka ingin memiliki daya saing dalam sumber daya manusia. Setiap saat dan di mana pun, seseorang dapat melanjutkan proses pembelajaran ini (Nurfadillah & Azhar, 2021).

Terdapat hubungan yang erat antara berbagai bagian dari sistem pendidikan. Sejumlah masalah mengganggu bidang pendidikan. Masalah-masalah tersebut meliputi: kesulitan lembaga pendidikan dalam menghasilkan staf yang berkualitas, adanya mata pelajaran yang menantang yang menyebabkan kecemasan pada siswa tertentu, metode pengajaran yang tidak efektif, sumber daya yang tidak memadai untuk meningkatkan pembelajaran, serta preferensi dan gaya belajar siswa yang unik. Untuk memungkinkan pembelajaran yang bermutu tinggi dan memberikan hasil

yang efisien dan efektif, semua tantangan ini perlu diatasi. Oleh karena itu, ide-ide baru sangat penting dalam bidang pendidikan (Nurrita, 2018).

Penyediaan fasilitas pendukung pembelajaran, bersama dengan upaya peningkatan mutu pendidikan, mengalihkan fokus ke inovasi pembelajaran. Berinovasi berarti membuat perubahan apa pun (terhadap ide, praktik, barang, atau objek) yang direncanakan dan dilaksanakan secara sistematis sedemikian rupa sehingga menghasilkan transformasi berharga yang baru di mata orang-orang yang menggunakannya. Tujuan inovasi adalah untuk mencapai tujuan atau menyelesaikan masalah. Istilah "inovasi dalam pendidikan" menggambarkan penerapan pendekatan baru untuk memenuhi tujuan pendidikan dan mengatasi hambatan pendidikan.

Menurut (Rozana, 2020), tradisi sosial tradisional diabaikan atau dianggap usang sebagai akibat dari tren globalisasi di seluruh dunia, yang juga berdampak pada Indonesia. Video game dan aktivitas daring secara bertahap menggantikan bentuk-bentuk kompetisi atletik yang lebih tradisional, seperti lempar lembing, lompat tali, dan gobak sodor. Dengan 264,16 juta penduduk di negara ini, 171,17 juta di antaranya daring pada tahun 2018, menurut jajak pendapat oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII). Tujuh puluh persen penduduk Sulawesi Utara memiliki akses internet. Di antara mereka yang berusia antara 15 dan 19 tahun, 91% adalah pengguna internet. Hampir semuanya (93,9%) menggunakan perangkat seluler untuk mengakses web, dan hampir

setengahnya (54,13%) terlibat dalam beberapa jenis hiburan daring, terutama permainan (Mais et al., 2020).

Mayoritas anak-anak yang bermain video game dan permainan digital lainnya di internet duduk dengan tenang dan tidak banyak bergerak. Satu-satunya gerakan mereka adalah melenturkan jari-jari mereka saat mereka duduk diam. Hal ini membuat anak-anak tidak peduli dengan lingkungan mereka, yang menghambat hubungan sosial mereka dan membuat mereka cenderung menjadi penyendiri, kesepian, dan egois saat dewasa. Anak-anak memainkan permainan ini dalam lingkungan yang marah dan penuh tekanan, yang membuat mereka ingin menang dengan cara apa pun, yang menyebabkan kekecewaan parah dan keengganan untuk mengakui kekalahan (Nur, 2013; Gunawan et al., 2019). Kenyataan di lapangan terungkap beberapa siswa menunjukkan permasalahan pada interaksi sosial yang tidak dapat berkomunikasi, bekerja sama dengan baik dengan individu lainnya khususnya dalam bermain dan belajar di sekolah.

Perkembangan karakter anak sangat terpengaruh ketika mereka tidak cukup dalam berinteraksi sosial. Pola perilaku ini dapat bertahan sepanjang masa dewasa, membuka jalan bagi anak muda untuk terpapar pada pengaruh yang lebih berbahaya (Yati & Dewi, 2015). Pembebasan jiwa dan ketundukan pada otoritas orang tua digambarkan dalam permainan anak-anak. Anak-anak mengekspresikan diri mereka melalui permainan dalam berbagai cara, termasuk cerita tentang perasaan, pentingnya berhubungan dengan orang lain, dan kesenangan jiwa. Untuk memfasilitasi permainan

anak-anak sebagai sarana pengembangan diri, termasuk perolehan keterampilan sosial, kesadaran lingkungan, dan pengaturan emosi. Banyak faktor yang berpengaruh buruknya interaksi sosial pada beberapa siswa SD Negeri Sumberkepuh. Faktor tersebut sangat menentukan apakah perilaku yang dihasilkan merupakan interaksi atau bukan. Terdapat beberapa faktor yang berpengaruh pada interaksi sosial siswa SD Negeri Sumberkepuh, salah satunya adalah aktivitas sehari-hari siswa SD Negeri Sumberkepuh itu sendiri. Siswa sering bermain game di rumah sehingga mereka jarang keluar dari rumah karena asyik bermain game online. Jika intensitas bertemu kurang maka secara otomatis interaksi diantara mereka juga jarang terjadi hanya pada batas-batas ruang lingkup tertentu (Veri et al., 2023).

Permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi sosial anak dibandingkan dengan game online. Ada beberapa aspek permainan tradisional yang baik untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Untuk memainkan permainan ini, Anda benar-benar perlu memanfaatkan imajinasi dan kreativitas karena permainan ini mengandalkan hal-hal yang sudah ada dan tidak dapat dibeli. Elemen alami seperti tanaman, tanah, tembikar, mineral, kayu, dan sejenisnya digunakan atau dibuat menjadi banyak peralatan permainan. Kedua, banyak orang cenderung terlibat dalam permainan anak-anak yang umum. Permainan tradisional mengajarkan pelajaran hidup yang penting seperti kesetiaan satu sama lain, kejujuran dan tanggung jawab, ketahanan saat menghadapi kemunduran, bekerja sama, dan mematuhi aturan (Dikmawan & Prastyen, 2019).

Memasukkan permainan ke dalam kelas adalah ide yang bagus. Pengenalan permainan tradisional kepada anak-anak hanyalah salah satu manfaat dari permainan ini; permainan ini juga mendorong perkembangan holistik di banyak bidang anak. Enam bidang utama proses pembelajaran anak yang meliputi nilai moral, keterampilan motorik, ekspresi artistik, bahasa, kemampuan kognitif, perkembangan sosial, serta emosional. Tetapi sebagian besar permainan hanya membahas satu bidang saja. Bermain merupakan salah satu metode yang sudah mapan dan cocok untuk anak yang bertujuan untuk menstimulasi mereka (Andriani, 2012). Permainan tradisional kurang diminati oleh anak.

Permainan tradisional sepulang sekolah semakin tidak relevan lagi karena menjamurnya perangkat multifungsi, yang banyak di antaranya menawarkan kemampuan bermain gim baik daring maupun luring. Saat ini, banyak anak lebih suka bermain gim video berisiko atau berjudi daring daripada bermain gim tradisional di luar ruangan seperti petak umpet, pletokan, atau gobak sodor. Teknologi menyebabkan menurunnya kualitas program pendidikan jasmani. Karena jadwal kerja yang padat, banyak orang di era digital saat ini mengabaikan manfaat kesehatan dari latihan fisik. Alih-alih berolahraga di waktu luang, orang lebih suka menggunakan gawai elektronik atau teknologi sejenis (Syafuruddin, 2023).

Alasannya beragam, mulai dari cuaca yang semakin panas hingga permainan jadul yang mulai basi. Padahal, bermain dengan benda nyata memiliki manfaat yang lebih besar daripada bermain dengan benda virtual.

Motivasi belajar siswa sangat dipengaruhi oleh penggunaan teknologi. Dorongan seseorang menentukan bagaimana mereka menjalani hidup. Kemampuan untuk memotivasi diri sendiri sangat penting dalam kehidupan sehari-hari, karena hal itu memungkinkan individu untuk mengambil peran aktif dan berperilaku dengan tujuan. Motivasi, dari bahasa Latin "movere" (dorongan atau kekuatan pendorong), adalah apa yang kita maksud ketika kita berbicara tentang inspirasi. Meskipun banyak ahli telah mengemukakan berbagai definisi motivasi, fakta bahwa motivasi bertindak sebagai katalisator untuk menyalurkan energi individu ke dalam tindakan nyata yang diarahkan menuju suatu tujuan tetap konstan (Nainggolan et al., 2024).

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SDN Sumberkepuh 5, diketahui bahwa siswa kurang antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran PJOK, menurunnya disiplin siswa, siswa tidak menyimak atau memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pembelajaran, rendahnya semangat belajar yang dimiliki siswa, dan siswa memiliki motivasi yang rendah ketika mengikuti pelajaran PJOK. Kemudian, hasil wawancara dengan guru PJOK menunjukkan bahwa guru hanya menggunakan materi pelajaran yang berasal dari buku paket di sekolah, guru belum mengembangkan media pada pelajaran PJOK, guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran PJOK.

Solusi yang dapat digunakan untuk menangani permasalahan diatas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berupa permainan tradisional tektok. Permainan yang dikenal dengan nama "Tektok" atau

"Tembak Pletok" merupakan permainan tradisional yang digunakan dalam penelitian ini. Permainan tradisional yang disebut Tembak Pletok dimainkan dengan menggunakan bambu sepanjang 40 cm yang dibentuk seperti pistol dan bola yang terbuat dari kertas basah sebagai pelurunya (Raissa, 2014). "Tembak Pletok" merupakan permainan tektok tradisional yang unik yang menggabungkan unsur panahan dan permainan pletokan. Dalam permainan ini, pemain menggunakan senjata bambu untuk saling menembak dengan peluru yang terbuat dari kertas basah. Tujuannya adalah untuk mengenai sasaran, seperti dalam panahan. Permainan Tektok ini dirancang untuk membantu siswa meningkatkan keterampilan berpikir kritis, melatih fokus, dan menemukan motivasi belajar melalui permainan tradisional. Permainan ini juga bertujuan untuk melestarikan permainan tradisional yang merupakan bagian dari budaya suatu bangsa, dengan memanfaatkan kemajuan teknologi saat ini.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik untuk melakukan kajian/penelitian dengan topik “Pengembangan Permainan Tradisional Tektok (Tembak Pletok) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SDN Sumberkepuh Pada Mata Pelajaran PJOK”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Sejumlah kelas sangat menantang, dan akibatnya, beberapa siswa merasa sangat terganggu.

2. Strategi pembelajaran yang digunakan guru kurang efektif.
3. Sumber daya yang tidak memadai untuk mendorong dan memfasilitasi pembelajaran.
4. Keterikatan anak-anak dengan perangkat mereka menyebabkan mereka kehilangan minat pada lingkungan sekitar, yang pada gilirannya memengaruhi kemampuan mereka untuk berinteraksi secara sosial. Akibatnya, anak-anak muda ini sering tumbuh menjadi pendiam, mandiri, dan pemalu.
5. Peminat permainan tradisional yang semakin menurun kalangan peserta didik Sekolah Dasar akibat pengaruh perkembangan global.
6. Belum diketahui minat peserta didik terhadap permainan tradisional di Sekolah Dasar.
7. Belum dikembangkannya permainan tradisional tembak pletok di Sekolah Dasar.

C. Pembatasan Masalah

Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu “Pengembangan Permainan Tradisional Tektok (Tembak Pletok) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik SDN Sumberkepuh Pada Mata Pelajaran PJOK”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas maka permasalahan dalam penelitian yaitu:

1. Bagaimana kelayakan permainan tradisional tembak pletok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK?
2. Bagaimana kepraktisan permainan tradisional tembak pletok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK?
3. Bagaimana efektivitas permainan tradisional tembak pletok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka ditetapkan tujuan dari penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui kelayakan permainan tradisional tembak pletok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK
2. Untuk mengetahui kepraktisan permainan tradisional tembak pletok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK
3. Untuk mengetahui keefektifitan permainan tradisional tembak pletok untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SDN Sumberkepuh pada mata pelajaran PJOK

F. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

Berguna sebagai salah satu bahan ajar guru maupun calon guru atau mahasiswa dalam mengembangkan kembali permainan tradisional pletok, dan sebagai referensi untuk peneliti selanjutnya tentang pengembangan permainan tradisional.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Siswa, dengan penggunaan permainan tradisional tektok ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai pembelajaran yang menyenangkan serta mampu meningkatkan motivasi siswa pada pembelajaran olahraga.
- b. Bagi Guru, Pengembangan permainan tradisional ini diharapkan dapat membantu para pendidik, khususnya instruktur pendidikan jasmani, dalam memfasilitasi proses pembelajaran, sehingga dapat mengurangi kendala dalam penyampaian materi dan memungkinkan siswa untuk berkonsentrasi pada pembelajaran. Para guru diharapkan termotivasi untuk membuat sumber daya pendidikan dengan memanfaatkan permainan konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, A. M. (2022). Penerapan Teori Belajar Behaviorisme Dalam Pembelajaran (Studi Pada Anak). *An-Nisa*, 15(1), 1–8. <https://doi.org/10.30863/an.v15i1.3315>
- Andriani, T. (2012). Permainan Tradisional Dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *Jurnal Sosial Budaya*, 9(1), 121–136.
- Diandaru, B. H. (2023). Motivasi Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika di MTs Negeri 2 Kota Semarang. *Jurnal Pendidikan Widyatama*, 2(2), 185–196. <https://jurnal.bbpmptateng.id/index.php/jpw/article/view/17/20>
- Dikmawan, R., & Prastyan, N. (2019). Penguatan Pendidikan Karakter Anak Sd Melalui Konsep Pembelajaran Berbasis Kesenian Budaya Daerah Dan Permainan Tradisional Di Kampoeng Dolanan Nusantara Borobudur Magelang. *Seminar Nasional Pagelaran Pendidikan Dasar Nasional*, 93–101.
- Fitri Ainurrohmah, R. H. (2016). The Influence Of Motivation, Learning Discipline, Teacher Competence, And Parental Support On Academic Achievemenet Of Students (Study On Gama English Course Sukoharjo). *International Journal of Economics, Bussiness and Accounting Research*, 4(15018), 1320–1332.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku dan karateristik peserta didik berdasarkan tujuan pembelajaran. *Manazhim : Jurnal Manajemen Dan Ilmu Pendidikan*, 2(1), 105–117.
- Isnaini, N., Listiadi, A., & Subroto, W. T. (2022). Validitas dan Kepraktisan E-Modul berbasis Kontekstual Mata Pelajaran OTK Sarana dan Prasarana untuk Peserta Didik Program Keahlian Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran (JPAP)*, 10(2), 157–166. <https://doi.org/10.26740/jpap.v10n2.p157-166>
- Mais, F. R., Rompas, S. S. J., & Gannika, L. (2020). Kecanduan Game Online Dengan Insomnia Pada Remaja. *Jurnal Keperawatan*, 8(2), 18. <https://doi.org/10.35790/jkp.v8i2.32318>
- Nainggolan, D., Tadung, F. P., Sondakh, A. J., Natalia, G., & Birahim. (2024). Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Motivasi Belajar Bagi Mahasiswa Program Studi Psikologi Universitas Negeri Manado. *Didaskalia: Jurnal Pendidikan Agama Kristen*, 5(2016), 29–33.

- Nurfadillah, S., & Azhar, C. R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sd Negeri Pinang 1. *Bintang : Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(April), 153–163.
- Nurhayati, S., Zarkasih Putro, K., dan Permainan Anak Usia Dini, B., Nur Hayati, S., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2021). BERMAIN DAN PERMAINAN ANAK USIA DINI. *Jurnal Pendidikan Islam Usia Dini*, 4 nomor 1, 1–13.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Rozana, S. (2020). *Pengaruh Inovasi Permainan Tradisional “ Engklek ” Terhadap Perkembangan Anak Usia Dini Di Tk Melati Jl Klambir V Psr II Desa Klambir V Kebon Kab . Deli Serdang*. 13(1), 42–58.
- Sugihartini, N., & Yudiana, K. (2018). Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v15i2.14892>
- SURYANI, N. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Teks Fabelberbantu Media Audiovisual Pada Siswa Kelas Vii Smp Negeri 20 Kota Bengkulu*.
- Sutarto, S. (2017). Teori Kognitif dan Implikasinya Dalam Pembelajaran. *Islamic Counseling: Jurnal Bimbingan Konseling Islam*, 1(2), 1. <https://doi.org/10.29240/jbk.v1i2.331>
- Veri, T., Joni, T., Aristo, V., & Awang, I. S. (2023). *Dampak Game Online Pada Interaksi Sosial Peserta Didik Sekolah Dasar*
- Wardatunnissa, Y. (2021). *Pengembangan Media Permainan Ular Tanggatemahewan Di Sekitarku Untuk Siswa Kelas I Di Sdninpres2tolowata*.
- Wulandari, I., & Ndaru Mukti Oktaviani. (2020). Validitas Bahan Ajar Kurikulum Pembelajaran Untuk Pendidikan Guru Sekolah Dasar. *Jurnalcakrawalapendas*, 7(1), 90–98.
- Yati, K., & Dewi, F. (n.d.). Pendidikan Karakter Melalui Permainan Tradisional Anak. 2015.