

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Setiap orang memiliki motivasi untuk melakukan sesuatu, salah satunya motivasi belajar pada siswa. Sebagai seorang pendidik tentu harus bisa memberikan motivasi kepada siswa, karena salah satu syarat mutlak dalam belajar adalah adanya motivasi. Motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang berpengaruh dalam hasil belajar siswa. Apabila motivasi belajar rendah, maka prestasi siswa akan rendah pula. Menurut Clayton Alderfer (dalam Nashar 2004, hlm. 42) Motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar. Didalam motivasi, ada hal yang dapat menggerakkan individu untuk melakukan hal yang ingin dicapai. Menurut Palittin (2019) Motivasi yang dimiliki oleh siswa merupakan penggerak semangat untuk belajar.

Biggs dan Tefler (dalam Dimiyati dan Mudjiono, 2006) mengungkapkan motivasi belajar siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan, sehingga mutu prestasi belajar akan rendah. Oleh karena itu, mutu prestasi belajar pada siswa perlu diperkuat terus-menerus. Motivasi belajar siswa merupakan salah satu faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar siswa. siswa akan mendapatkan hasil yang kurang maksimal ketika mempunyai motivasi belajar yang kurang, begitupun sebaliknya, siswa yang memiliki motivasi yang lebih atau diatas rata-rata dalam artian penuh semangat, akan memperoleh hasil yang maksimal. Namun salah satu permasalahan dilapangan saat ini pada siswa sekolah dasar yaitu kurangnya motivasi belajar, seperti malas mengerjakan tugas, lebih sering bermain *handphone* daripada belajar, sering bolos sekolah, sekolah sering keluar masuk kelas, sering menyepelkan beberapa pelajaran tertentu, dan masih banyak lainnya.

Indonesia merupakan negara kearifan lokal yang bukan hanya prihal sentuhan kerajinan, tapi visualisasi budaya melalui permainan tradisional yang jika dikupas

satu persatu memiliki makna. Selain dikenal sebagai aset suatu kebudayaan tertentu, Permainan tradisional dikenal sebagai salah satu warisan budaya yang besar nilai dan manfaatnya bagi anak dalam rangka berfantasi, berekreasi, berolah raga yang sekaligus sebagai sarana berlatih untuk hidup bermasyarakat, keterampilan, kesopanan serta ketangkasan.

Tercatat dalam Peraturan menteri pendidikan dan kebudayaan No. 10 Tahun 2014 tentang pedoman pelestarian tradisi bahwa permainan rakyat yaitu suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus, yang merupakan cerminan karakter budaya, serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Permainan tradisional merupakan warisan budaya yang diwariskan kepada anak-anak. Permainan tradisional memiliki hubungan yang sangat erat dengan perkembangan intelektual, sosial, serta karakter anak. Permainan tradisional juga mampu mengasah aspek pengendalian diri, yaitu kemampuan anak untuk menunda kepuasan, bisa bersabar, tidak mudah tersinggung, rasa percaya diri, sikap pantang menyerah, dan sebagainya. Secara umum permainan sebagaimana. Secara umum permainan tradisional dapat diartikan sebagai proses belajar melalui gerak.

Dunia anak sering disebut dengan dunia bermain, artinya pada masa-masa ini selalu diwarnai dengan kegiatan bermain. Anak-anak menyukai kegiatan tersebut karena sangat menghibur dan menyenangkan. Demikian halnya dengan permainan tradisional, anak-anak bermain permainan tradisional sebagai sarana rekreasi, hiburan dan olahraga. Sehingga permainan tradisional juga bisa dikatakan sebagai olahraga tradisional. Adapun permainan tradisional yang menjadi olahraga tradisional Boy-boy.

Di zaman yang semakin berkembang ini, Perkembangan dan kemajuan ilmu semakin terlihat pesat, sehingga kita dituntut untuk mampu berpikir kritis, logis, dan sistematis. Melalui latihan membuat keputusan, serta berdiskusi untuk memecahkan masalah dengan siswa lain menggunakan permainan tradisional, sebagai generasi muda diharapkan bisa mengikuti perkembangan zaman pada umumnya. Memadukan salah satu Permainan tradisional dengan menggunakan Metode sokratik merupakan upaya untuk membuktikan seberapa berpengaruhnya Metode socratos dalam

pembelajaran ini. Metode sokratik dikenal Sebagai metode yang dinamakan Guru menyajikan pertanyaan lalu siswa menjawabnya dengan kemampuan yang dimiliki siswa, biasanya pembelajaran Metode sokratik dilakukan oleh dua orang atau lebih yang dihadapkan dengan deretan pertanyaan. Oleh karena itu, peneliti ingin mencoba memadukan permainan tradisional menggunakan metode sokratik ini guna mengetahui apakah adanya pengaruh terhadap motivasi siswa atau tidak. Menurut Khodijah (2006, hlm. 117) menyatakan bahwa berpikir merupakan sebuah representasi simbol dari beberapa peristiwa atau item. Setiap kegiatan jiwa yang menggunakan kata-kata dan pengertian selalu mengandung hal berpikir oleh sebab itu berpikir tidak dapat didefinisikan dalam arti terbatas. Misalnya berpikir untuk menemukan pemahaman atau pengertian yang kita kehendaki.

Berpacu pada penelitian Yoga Awalludin Nugraha (2021) yang berjudul “Pengaruh permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran IPS di SD” menyatakan terdapat pengaruh pembelajaran berbasis permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa dan terdapat perbedaan rata-rata motivasi belajar siswa tingkat sangat tinggi, tinggi, dan cukup pada kelas eksperimen, peningkatan yang paling signifikan berada pada kelompok sangat tinggi. Oleh karena itu peneliti tertarik untuk meneliti apakah adanya pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik pada motivasi siswa sekolah dasar.

1.2 Rumusan Masalah

Apakah terdapat pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap motivasi belajar siswa?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang telah diuraikan dalam latar belakang, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional boy-boyan berbasis metode sokratik terhadap motivasi belajar siswa.

1.4 manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, diantaranya adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam rangka mendukung teori yang berkaitan dengan Metode sokratik dalam pembelajaran permainan tradisional.

2. Manfaat Praktis

1. Bagi peneliti merupakan upaya sebagai calon guru untuk mengetahui motivasi siswa melalui permainan tradisional berbasis metode sokratik agar dapat menerapkan metode yang diteliti.
2. Bagi siswa, diharapkan siswa yang belum memenuhi indikator, bisa lebih baik lagi sehingga mencapai indikator.
3. Bagi guru, dengan adanya penelitian menggunakan metode ini diharapkan guru dapat menerapkan metode ini jika hasilnya sesuai harapan.

1.5 Struktur Penelitian

Struktur penelitian pada skripsi disusun berdasarkan pokok pikiran dari setiap bab yang dijadikan pedoman dalam penyusunan laporan penelitian. Berikut merupakan struktur organisasi pada penelitian ini :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, dan struktur penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi landasan teori yang digunakan yang menjadi acuan bagi peneliti untuk melaksanakan penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini terdiri dari metode penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi dan sampel, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini memaparkan terkait proses ditemukannya jawaban dari pertanyaan penelitian dan memberikan pembahasan terhadap hasil analisis data secara rinci.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil penelitian serta mengajukan hal-hal penting hasil penelitian yang dapat dimanfaatkan meliputi simpulan, implikasi, dan rekomendasi.