

**PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP
MOTIVASI BELAJAR IPA PADA SISWA KELAS V SDN 70 BODDIA
KECAMATAN GALESONG KABUPATEN TAKALAR**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR**

SKRIPSI

*Di Ajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Jurusan SI Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Makassar*

Oleh :

SRI INDIRA WIWIANTI GUNU

NIM 105401118917

UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

28/12/2021

1 Ekp
Smb. Alimmi

P/10237/PGSD/2020
GUN

P³

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

2021



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas Nama **Sri Indira Wiwianti Gunu**, NIM 105401118917 diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 825 Tahun 1443 H/2021 M pada tanggal 28 Rabiul Akhir 1443 H/ 04 Desember 2021 M, sebagai salah satu syarat guna untuk memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Senin 06 Desember 2021.

Makassar, 28 Rabiul Akhir 1443 H

06 Desember 2021 M

Panitia Ujian

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambe Asse, M.Ag.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd.
4. Penguji :
 1. Dr. Eyi Ristiana, M.Pd.
 2. Amri Amal, S.Pd., M.Pd.
 3. Ma'ru, S.Pd., M.Pd.
 4. Nasrah, S.Si., M.Pd.

Disahkan Oleh:

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

NBM: 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Sri Indira Wiwianti Guna
NIM : 105401118917
Jurusan : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, Skripsi ini telah diujikan di hadapan Tim Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 06 Desember 2021

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II


Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.


Nasrah, S.Si., M.Pd.

Mengetahui,

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd. Ph.D.
NBM. 860 934


Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
NBM. 1148 913



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-866132, Fax. (0411)-860132

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SRI INDIRA WIWIANTI GUNU**
Nim : 105401118917
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya sendiri, bukan hasil ciplakan atau buatan oleh orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, Desember 2021

Yang Membuat

Permohonan


Sri Indira Wiwianti Gunu
NIM : 105401118917



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **SRI INDIRA WIWIANTI GUNU**
Nim : 105401118917
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar SI
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : **Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.**

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesai penyusunan skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak akan selalu melakukan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2 dan 3, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian Perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran

Makassar, Oktober 2021

Yang Membuat Perjanjian

Sri Indira Wiwianti Gunu

NIM : 105401118917

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Tidak ada masalah yang tidak bisa diselesaikan selama ada usaha, niat dan komitmen untuk menyelesaikannya.

Jadilah seseorang yang terlihat biasa dan sederhana, namun dalam hati dan pikiran tersimpan kecintaan yang luar biasa kepada ALLAH dan RASULNYA.



ABSTRAK

Sri Indira Wiwianti Gunu. 2021. *Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa/Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar*. Skripsi. Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I Ma'ruf dan Pembimbing II Nasrah.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimanakah pengaruh penggunaan metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA terhadap siswa kelas V di SDN 70 Boddia Kabupaten Takalar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa kelas V SDN 70 Boddia. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif *f statistic* inferensial, dengan jumlah populasi 40 siswa dan yang menjadi sampel dalam penelitian ini adalah kelas V A dengan jumlah siswa sebanyak 20. Metode pengumpulan data menggunakan lembar angket. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik inferensial. Hasil penelitian menunjukkan bahwa data diperoleh dari hasil angket siswa kelas V eksperimen di SDN 70 Boddia yang tergolong dalam kategori sangat baik Dengan *t* tabel pada tabel statistic dengan signifikansi 0,05 dengan nilai *df* yang diperoleh dari $40-2=38$, sehingga diperoleh *t* tabel 2.024. *t* hitung $>$ *t* tabel ($11,526 > 2,024$) maka dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional pada kelas eksperimen dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA.

Kata Kunci: Metode Permainan Tradisional, Motivasi Belajar IPA, Kelas Eksperimen

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Segala puji syukur penyusun panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia- Nya hingga terselesaikannya proposal dengan judul “*Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.*”

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan akademis dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar.

Selama pembuatan skripsi ini, banyak penulis dapatkan bantuan dari berbagai pihak, masukan-masukan dan tuntunan dalam penulisan, yang membuat tulisan ini menjadi lebih baik, meskipun masih banyak kekurangan-kekurangannya.

Terima kasih penulis ucapkan kepada beberapa pihak yang telah membantu selama penulis menyusun skripsi ini yaitu diantaranya:

1. Kedua orang tua, ayahanda Ismail Sonny dan Ibunda Hasmiati yang senantiasa mendoakan agar saya selalu diberi kekuatan dan kesabaran dalam penyusunan skripsi ini. Semoga keduanya diberikan kesehatan dan rahmat dari Allah Subhanawata'ala.
2. Ma'ruf, S.Pd., M. Pd. selaku dosen pembimbing 1 dan Nasrah, S. Si., M.Pd.selaku dosen pembimbing 2 yang telah meluangkan waktu disela kesibukan beliau untuk mengarahkan dan membimbing dengan tulus penyusunan skripsi ini.

3. Prof. Dr. H. Ambo Asse, M. Ag selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah menyiapkan sarana dan prasana sehingga perkuliahan dapat dilaksanakan dengan baik.
4. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D selaku Dekan Fakultas Keeguruan dan ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberikan izin penelitian kepada penulis.
5. Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd. sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar, yang telah memberi arahan serta petunjuk.
6. Seluruh dosen dan staf pegawai di lingkungan Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Makassar atas bimbingannya selama penulis tercatat sebagai mahasiswa Universitas Muhammadiyah Makassar
7. St.Nurwati K. S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar, Hamsiah S.Pd selaku guru kelas V, para guru dan staf, serta siswa kelas V SDN 70 Boddia, atas kerjasamanya selama penulis melakukan penelitian.
8. Kakakku Zhulkifli serta Adikku Tri Hartati dan Fauzan Aditya yang selalu memberikan motivasi, doa dan dukungannya untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Sahabat-sahabat seperjuanganku Musdalifah, Zakiah Daradjat dan Zahra Razkiyah yang terus menyemangati dan memberi saran selama penulisan Skripsi ini.
10. Teman-teman PGSD angkatan 2017 terkhususnya kelas F atas solidaritas selama menjali perkuliahan, semoga kebersamaan dan keakraban kita tidak berakhir sampai disini.

Penulis berharap semoga proposal ini dapat bermanfaat, walaupun kami sadari bahwa proposal ini masih memiliki beberapa kekurangan. Kami mengharapkan koreksi dan saran atas kekurangan dari tulisan ini guna untuk menyempurnakan.

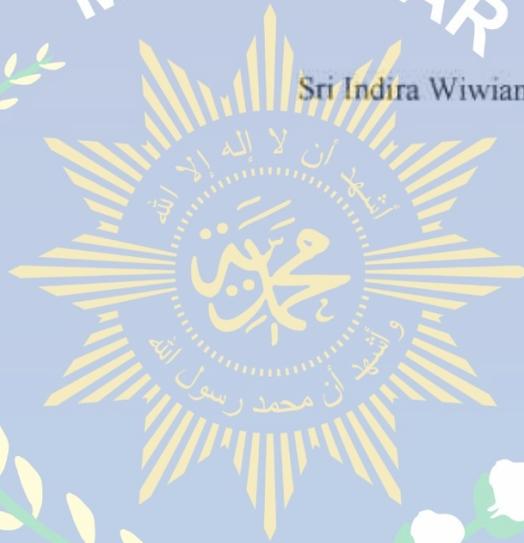
Akhir kata semoga semua bantuan dan amal baik tersebut mendapatkan limpahan berkah dan anugerah dari Allah Subhanawata'ala, Aamiin.

Makassar, Agustus 2021

Penulis,

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR

Sri Indira Wiwianti Gunu

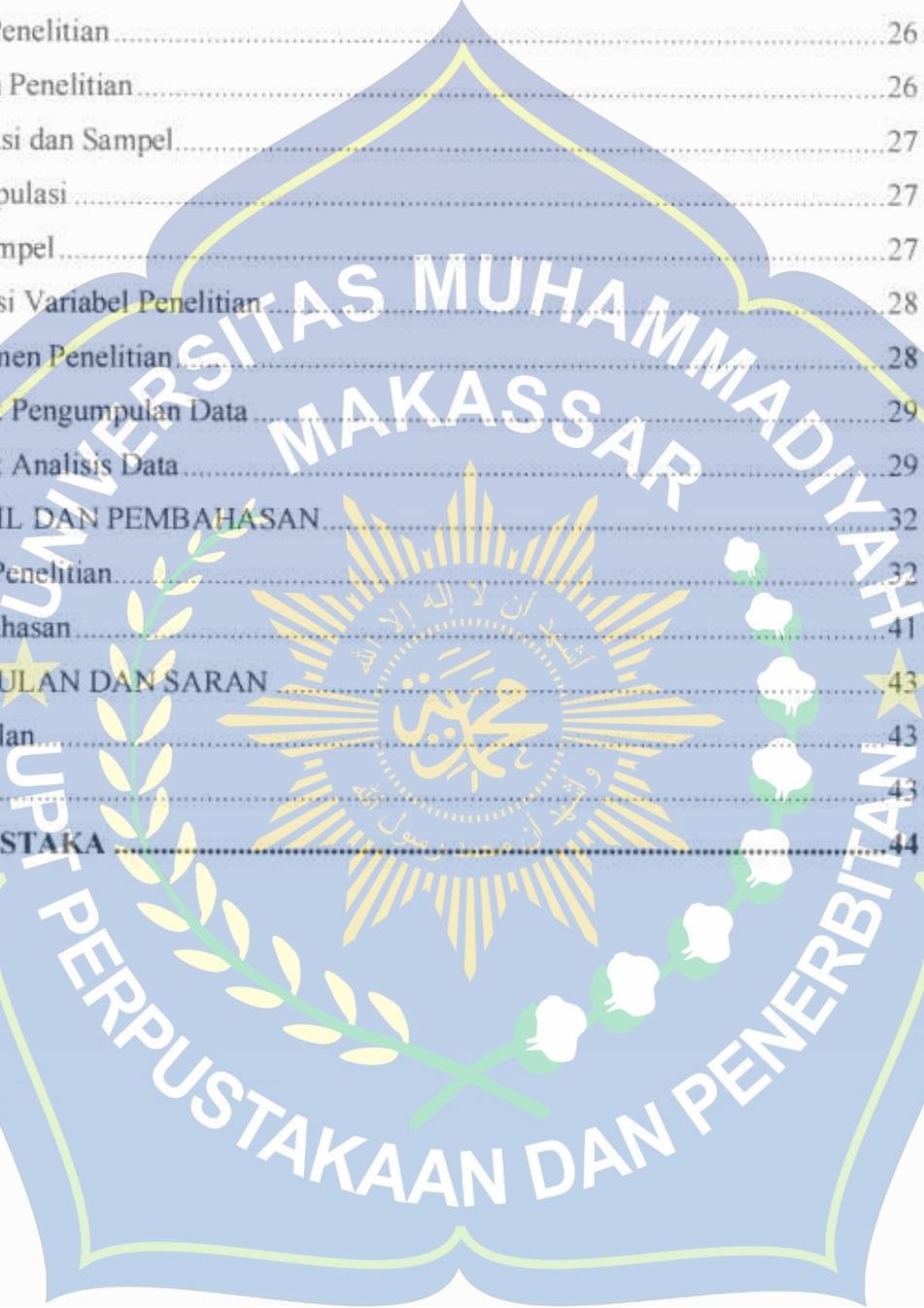


UPT PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	ii
ABSTRAK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	vi
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	4
D. Manfaat penelitian	5
BAB II KAJIAN PUSTAKA	7
A. Kajian Pustaka	7
1. Permainan Tradisional	7
a. Pengertian Permainan Tradisional	7
b. Jenis-jenis Permainan Tradisional	8
c. Manfaat Permainan Tradisional	9
2. Belajar	10
a. Pengertian Belajar	10
b. Prinsip Belajar	12
c. Tujuan Pembelajaran	13
3. Motivasi Belajar	13
a. Hakikat Motivasi Belajar	13
b. Indikator Motivasi Belajar	13
c. Faktor-faktor Yang Mempengaruhi Motivasi Belajar	14
d. Aspek Motivasi Belajar	17
4. Hasil Belajar IPA	17
a. Pengertian Hasil Belajar	17
b. Hakikat IPA	19
c. Fungsi Pembelajaran IPA	20
d. Tujuan Pembelajaran IPA	20

B. Penelitian Relevan	22
C. Kerangka Pikir.....	23
D. Hipotesis Penelitian	25
BAB III METODE PENELITIAN.....	26
A. Jenis Penelitian	26
B. Desain Penelitian	26
C. Populasi dan Sampel.....	27
1. Populasi	27
2. Sampel.....	27
D. Definisi Variabel Penelitian.....	28
E. Instrumen Penelitian.....	28
F. Tehnik Pengumpulan Data	29
G. Teknik Analisis Data	29
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	32
A. Hasil Penelitian.....	32
B. Pembahasan.....	41
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	43
A. Simpulan.....	43
B. Saran.....	43
DAFTAR PUSTAKA	44
LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Hasil Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa.....	32
4.2 Kategori Observasi.....	33
4.3 Hasil Posttest Eksperimen.....	34
4.4 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Posttest Eksperimen.....	35
4.5 Distribusi Frekuensi Dan Persentase Posttest Kontrol.....	36
4.6 Histogram Perbandingan Nilai Posttest Kontrol Dan Eksperimen.....	37
4.7 Hasil Uji Normalitas.....	38
4.8 Hasil Uji Homogenitas.....	39
4.9 Independent Sampel T-test Posttest.....	40



DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Faktor Pembelajaran.....	16
2.2 Kerangka Pikir.....	24
3.1 Desain Penelitian.....	26



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan telah mengalami perkembangan di segala bidang dalam usaha meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas dan berdaya saing di era global. Salah satu permasalahan di bidang pendidikan yang dihadapi oleh bangsa Indonesia, yaitu masih rendahnya kualitas pendidikan pada setiap jenjang. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam meningkatkan harkat dan martabat suatu bangsa.

Pendidikan menurut kemendikbud menerbitkan keputusan menteri pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia nomor 719. P. tahun 2020 tentang pedoman pelaksanaan kurikulum baru adalah dengan memberikan fleksibilitas bagi satuan kurikulum untuk membantu siswa yang terdampak pandemi dan berpotensi tertinggal, Mendikbud mengimbau guru perlu melakukan asesmen diagnostik untuk mengukur aspek psikologis dan kondisi emosional siswa, kesenangan siswa selama belajar dari rumah serta kondisi keluarga siswa.

Pada dasarnya pendidikan mengantarkan peserta didik atau manusia menuju perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap, moral, maupun sosial, agar dapat hidup mandiri sebagai makhluk individu dan hidup bermasyarakat dengan baik sebagai makhluk sosial. Untuk mencapai tujuan

tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajar dimana pada lingkungan belajar di sekolah interaksi ini diatur oleh guru.

Motivasi belajar merupakan sebuah dorongan untuk peserta yang timbul pada diri peserta didik secara sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan sesuai dengan tujuan tertentu. Dari pengertian ini dapat dikatakan bahwa dalam dunia pendidikan motivasi belajar merupakan sebuah spirit yang perlu dimiliki oleh setiap peserta didik, jika peserta didik memiliki motivasi belajar yang baik maka peserta didik tersebut akan terdorong belajar dengan giat dan tekun. Kurangnya perhatian peserta didik dipengaruhi oleh motivasi belajar yang kurang baik dari lingkungan sekolah maupun lingkungan keluarga khususnya dalam membimbing karakter peserta didik (Patandung, 2017).

Pendidikan IPA merupakan salah satu bagian dari pendidikan yang memiliki potensi besar dan peranan strategis dalam menyiapkan SDM yang berkualitas. Muatan materi IPA merupakan sebuah tantangan yang harus dihadapi dan diupayakan sehingga memperoleh kedudukan sejajar dengan seluruh tahapan dalam dunia pendidikan. Kompetensi dikatakan sebagai kemampuan untuk mencapai standar lulusan yang harus dimiliki siswa. Penguasaan kompetensi adalah perubahan tingkah laku seseorang dari segi kemampuan pengetahuan setelah memperoleh pengalaman belajarnya. IPA merupakan salah satu mata pelajaran pokok dalam dalam kurikulum pendidikan di Indonesia termasuk pada jenjang sekolah dasar.

Hakikat IPA dalam penelitian adalah standar definisi berdasarkan bukti yang dapat diterima oleh akal pikiran dan penjelasan ilmiah tentang gejala alam

yang dituangkan berupa fakta, konsep, prinsip, dan penemuan yang berkaitan dengan gejala alam yang terjadi di sekitar dan memiliki tujuan untuk mengembangkan pengetahuan konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan peserta didik sehari-hari serta dapat menanamkan rasa ingin tahu dan sikap positif terhadap pembelajaran IPA (Vitasari, 2017).

Pada umumnya, permainan tradisional biasanya dimainkan secara kelompok sehingga anak-anak mampu berinteraksi dan berkomunikasi dengan baik dengan orang lain, melalui kegiatan bermain anak dapat belajar tentang diri sendiri serta lingkungan sekitarnya. Berdasarkan pola permainannya, permainan tradisional dikategorikan menjadi tiga jenis yaitu: bermain dan bernyanyi, bermain dan pola pikir, serta bermain dan adu ketangkasan. Permainan tradisional mengalami keterpurukan dalam beberapa tahun belakangan ini, hal ini dipengaruhi oleh perkembangan pola pikir dari masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan kebiasaan-kebiasaan lama yang bersifat tradisional ke kebiasaan modern yang serba mudah dan instan.

Menurut (Mulyani & Novi, 2016:46) Pemanfaatan permainan tradisional sebagai media pembelajaran masih belum banyak digunakan dalam kegiatan pembelajaran pada anak usia dini, suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh sampai sekarang. Hal ini disebabkan karena kurangnya pengetahuan mengenai pengaruh positif permainan tradisional terhadap perkembangan kemampuan yang dimiliki oleh siswa.

Berdasarkan hasil observasi awal yang peneliti lakukan, guru kelas V menyatakan permasalahan yang dihadapi siswa kelas V di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar adalah motivasi belajar IPA yang masih rendah. Guru kelas V juga menyatakan bahwa penyebab dari rendahnya motivasi belajar IPA kelas V di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar yaitu dalam proses pembelajaran IPA gurulah yang aktif melakukan berbagai kegiatan kepada siswa sementara siswa pasif dalam proses pembelajaran IPA. Siswa kurang diberi kesempatan untuk terlibat secara aktif dan kreatif dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran menjadi tidak antusias, siswa kelihatan gelisah, tidak semangat bahkan ada yang bermain sendiri. Akibatnya siswa kurang tertantang untuk mengeksplorasi secara maksimal potensi kecerdasan yang dimiliki pada akhirnya nilai rata-rata motivasi belajar siswa itu pun rendah atau tidak memenuhi kriteria ketuntasan minimal yang telah ditentukan.

Upaya yang dapat dilakukan dalam meningkatkan motivasi belajar IPA tersebut adalah pemilihan metode permainan tradisional yang tepat sehingga mampu melibatkan siswa secara aktif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang diberi judul **"Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SD Negeri 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian dirumuskan sebagai berikut:

Apakah terdapat pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SDN 70 boddia kecamatan galesong kabupaten takalar?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dan pembahasan yang menjadi focus kajian, tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

Mengetahui pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SDN 70 boddia kecamatan galesong kabupaten takalar.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini diharapkan akan memberikan sumbangan pemikiran dalam mengembangkan ilmu pengetahuan tentang pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di SD.

2. Manfaat Praktis

Adapun manfaat praktis dari penelitian ini adalah:

a. Bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat mendorong peserta didik untuk mengetahui pengaruh motivasi belajar IPA dengan menggunakan metode permainan tradisional

b. Bagi Guru

Hasil penelitian ini dapat memberi tambahan pengetahuan bagi guru agar mengetahui betapa besarnya pengaruh metode permainan tradisional untuk mengetahui motivasi belajar siswa khususnya pada mata pelajaran IPA.

c. Bagi Kepala Sekolah

Hasil penelitian ini bagi kepala sekolah dapat digunakan sebagai pertimbangan dalam mengambil kebijaksanaan untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dalam mata pelajaran IPA dan lainnya.



UPT

PERPUSTAKAAN DAN PENERBITAN



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Melalui permainan tradisional, kita dapat mengasah aspek perkembangan anak. Permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai perkembangan anak seperti aspek motorik, kognitif, emosi, sosial dan spritual anak. Materi dan fungsi permainan tradisional merupakan media yang tepat untuk diintegrasikan ke dalam kegiatan pembelajaran. Melalui permainan tradisional siswa dapat belajar dengan cara yang menyenangkan.

Secara harfiah kata tradisional diartikan sebagai aksi atau tingkah laku alami akibat kebutuhan dari nenek moyang. Jadi permainan tradisional merupakan aktifitas fisik yang dilakukan oleh sekelompok siswa yang mengandung nilai positif (Megita Rani & Oka Negara, 2019).

Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Manfaat permainan tradisional yaitu, anak menjadi lebih kreatif, bisa digunakan sebagai terapi bagi anak, saat bermain anak-anak melepaskan emosinya, mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi antarpersonal anak, mengembangkan kecerdasan logika, mengembangkan kecerdasan kinestetik, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spesial anak,

mengembangkan kecerdasan musical anak dan mengembangkan kecerdasan spiritual anak (Subakthi Putri, 2020).

Selain itu juga tidak mengeluarkan banyak biaya, permainan tradisional itu sebenarnya sangat baik dalam melatih fisik dan mental peserta didik, secara tidak langsung kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional dan juga mampu melatih kemampuan sosial para peserta didik. Permainan tradisional memang sangat menarik perhatian karena dalam permainan tersebut mengandung canda tawa, keakraban dengan teman dan pemainnya juga tidak satu orang namun berkelompok, itu yang membuat permainan tradisional menarik banyak orang dan juga bisa dibuat hiburan, jadi peserta didik sekarang tidak tahu permainan tradisional karena tidak ada yang dicontoh, permainan tradisional terlupakan karena tidak ada yang mengembangkan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

b. Jenis Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki berbagai macam jenis, hal ini dibedakan dari jumlah peserta permainannya. Permainan tradisional pada dasarnya memiliki banyak kesamaan dari cara memainkannya. Menurut (Nur Haerani,2018) menyatakan bahwa jenis-jenis permainan tradisional memiliki beberapa kategorisasi menurut pola permainannya yaitu bermain dan bernyanyi atau berdialog merupakan permainan yang diawali dengan nyanyian dan dialog keduanya menjadi inti dalam permainan tersebut, permainan ini biasanya dimainkan secara berkelompok dan permainan ini bersifat rekreatif dan interaktif. Kedua, bermain dan olah pikir yaitu permainan yang jumlahnya tidak terlalu banyak,permainan yang dikategorikan bermain dan olah pikir pada umumnya membutuhkan banyak konsentrasi berpikir, ketenangan, kecerdikan dan strategi. Ketiga,

bermain dan adu ketangkasan yaitu jenis permainan yang lebih banyak mengandalkan ketahanan dan kekuatan fisik, membutuhkan alat permainan walaupun sederhana dan tempat bermain relatif luas (Saputra & Ekawati, 2017).

Berdasarkan jenis permainan tradisional di atas dapat dikategorikan menjadi tiga bagian yang disesuaikan. Tidak semua jenis permainan tersebut dapat diterapkan dalam pembelajaran pada anak usia dini.

c. Manfaat permainan tradisional

Pada dasarnya permainan tradisional lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk bermain secara berelompok. Permainan ini setidaknya dapat dilakukan minimal oleh dua orang, dengan menggunakan alat-alat yang sangat sederhana dan mudah dicari, menggunakan bahan-bahan yang ada disekitar serta mencerminkan kepribadian bangsa sendiri. Banyak nilai yang dapat digali melalui permainan tradisional, beberapa kriteria dapat ditelaah dari sudut penggunaan bahasa, senandung/nyanyian, aktifitas fisik, dan aktifitas psikis (Widodo & Lumintuarso, 2017).

Permainan tradisional yang lekat dengan nilai-nilai budaya mengandung unsur rasa senang, dan hal lain akan membantu perkembangan siswa kearah yang lebih baik. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa siswa yang melakukan permainan tradisional ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat siswa memainkannya. Permainan tradisional juga membantu siswa menjalin relasi sosial baik dengan teman sebayanya maupun dengan teman seusianya lebih muda atau lebih tua. Permainan tradisional juga dapat melatih siswa dalam manajemen konflik dan belajar mencari solusi dari permasalahan yang dihadapinya.

Permainan tradisional ini dapat memupuk kesatuan dan persatuan juga dapat memupuk kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran.

2. Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar menunjukkan aktivitas yang dilakukan oleh seseorang yang disadari atau disengaja. Aktivitas ini menunjuk pada keaktifan seseorang dalam melakukan aspek mental yang memungkinkan terjadi pada dirinya. Dengan demikian, dapat dipahami juga bahwa sesuatu kegiatan belajar dikatakan baik apabila intensitas keaktifan jasmani maupun mental seseorang semakin tinggi. Sebaliknya meskipun seseorang dikatakan belajar, namun jika keaktifan jasmaniah dan mentalnya rendah berarti kegiatan belajar tersebut tidak secara nyata memahami bahwa dirinya melakukan kegiatan belajar.

Kegiatan belajar juga dimaknai sebagai interaksi individu dengan lingkungannya. Lingkungan dalam hal ini adalah obyek-obyek lain yang memungkinkan individu memperoleh pengalaman-pengalaman atau pengetahuan, baik pengalaman atau pengetahuan baru maupun sesuatu yang pernah diperoleh atau ditemukan sebelumnya tetapi menimbulkan perhatian kembali bagi individu tersebut sehingga memungkinkan terjadinya interaksi.

Menurut Agus Suprijono (2015: 3) belajar dalam idealisme berarti kegiatan psiko-fisik-sosio menuju perkembangan pribadi seutuhnya. Namun, realitas yang dipahami oleh sebagian masyarakat tidaklah demikian. Belajar dianggapnya properti sekolah. Kegiatan belajar selalu dikaitkan dengan tugas-tugas sekolah. Sebagian besar masyarakat menganggap belajar di sekolah adalah usaha penguasaan materi ilmu pengetahuan. Anggapan tersebut tidak seluruhnya salah sebab seperti dikatakan Reber (dalam Agus

Suprijono 2015 : 3) belajar adalah *the process of acquiring knowledge*. Belajar adalah proses mendapatkan pengetahuan. Berikut ini adalah beberapa teori yang memberikan pandangan khusus tentang belajar yang pertama Behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat dari adanya interaksi antara stimulus dan respon. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami siswa dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai interaksi antara stimulus dan responden (Asri Budiningsih, 2018 : 20).

Kedua kognitif, teori belajar kognitif lebih mementingkan proses belajar dari pada hasil belajarnya. Model belajar kognitif mengatakan bahwa tingkah laku seseorang ditentukan oleh persepsi serta pemahamannya tentang situasi yang berhubungan dengan tujuan belajarnya. Belajar merupakan perubahan persepsi dan pemahaman yang tidak selalu dapat terlihat sebagai tingkah. Kemudian yang ketiga konstruktivistik, belajar merupakan suatu proses pembentukan pengetahuan. Pembentukan ini harus dilakukan oleh pelajar. Peserta didik harus aktif melakukan kegiatan, aktif berpikir, menyusun konsep dan memberi makna tentang hal-hal yang sedang dipelajari. Guru memang dapat dan harus mengambil inisiatif untuk menata lingkungan yang memberi peluang optimal bagi terjadinya belajar. Namun akhirnya yang paling menentukan terwujudnya proses belajar adalah niat belajar siswa sendiri.

Humanistik, teori ini memandang proses belajar harus dimulai dan ditujukan untuk kepentingan memanusiakan manusia itu sendiri. Teori ini lebih banyak berbicara tentang konsep-konsep pendidikan untuk membentuk manusia yang dicita-citakan, serta tentang proses belajar dalam bentuknya yang paling ideal. Dengan kata lain, teori ini lebih tertarik pada pengertian belajar dalam bentuknya yang paling ideal dari pada pemahaman tentang

proses belajar sebagaimana apa adanya, seperti selama ini yang dikaji oleh teori-teori lainnya (Asri Budingsih, 2018 : 68).

b. Prinsip Belajar

Prinsip – prinsip belajar yaitu belajar adalah perubahan perilaku. Perubahan perilaku sebagai hasil belajar memiliki ciri-ciri sebagai hasil tindakan rasional instrumental yaitu perubahan yang disadari juga berkesinambungan dengan perilaku lainnya yang dapat berfungsi sebagai mestinya. Dan bermanfaat sebagai bekal hidup yang positif atau berakumulasi termasuk juga didalamnya aktif atau sebagai usaha yang direncanakan dan dilakukan dengan tujuan agar terarah untuk mencakup keseluruhan potensi kemanusiaan (Agus Suprijono, 2015 : 4).

Belajar merupakan proses. Belajar terjadi karena didorong kebutuhan dan tujuan yang ingin dicapai. Belajar adalah proses sistemik yang dinamis, konstruktif, dan organik. Belajar merupakan kesatuan fungsional dari berbagai komponen belajar. Belajar merupakan bentuk pengalaman. Pengalaman pada dasarnya adalah hasil dari interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya.

c. Tujuan Belajar

Tujuan belajar sebenarnya banyak dan bervariasi. Tujuan belajar yang eksplisit diusahakan untuk dicapai dengan tindakan instruksional, lazim dinamakan *instructional effects*, yang biasa berbentuk pengetahuan dan keterampilan. Sementara, tujuan belajar sebagai hasil yang menyertai tujuan belajar instruksional lazim disebut *nurturant effect*. Bentuknya berupa, kemampuan berpikir kritis dan kreatif, sikap terbuka dan demokratis, menerima orang lain dan sebagainya (Agus Suprijono, 2018 : 5).

3. Motivasi belajar

1) Hakikat motivasi belajar

Motivasi belajar berasal dari kata motif, motif dapat diartikan sebagai gerak atau sesuatu yang mendorong individu untuk bergerak yakni kondisi dalam diri individu yang mendorong peserta didik untuk melakukan aktifitas tertentu baik disadari maupun tidak untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat diartikan sebagai daya pendorong untuk melakukan aktifitas belajar tertentu yang berasal dari dalam diri dan juga dari luar peserta didik sehingga menumbuhkan semangat belajar. Motivasi juga dapat diartikan sebagai suatu perubahan energi yang terjadi pada peserta didik yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi atau tindakan untuk mencapai tujuan tertentu (Hero & Sani, 2018).

2) Indikator Motivasi Belajar

Motivasi belajar memiliki beberapa indikator diantaranya meliputi: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, 2) adanya dorongan dan dukungan dalam belajar, 3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, 4) adanya penghargaan dalam belajar, 5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, 6) adanya situasi belajar yang kondusif sehingga memungkinkan peserta didik belajar dengan baik (Nasrah & Muafiah 2020).

Selain itu, motivasi belajar merupakan salah satu faktor yang dapat menentukan keberhasilan atau kelulusan peserta didik terhadap suatu mata pelajaran dan sangat berperan terhadap kemandirian peserta didik untuk belajar. Dengan adanya motivasi belajar maka dapat memberikan peluang kepada peserta didik untuk memperoleh keberhasilan dalam belajar untuk mencapai atau memperoleh nilai pelajaran dengan baik. Motivasi belajar dapat terlihat karena adanya unsur intrinsik berupa keinginan dan hasrat

untuk berhasil serta suatu dorongan atau kebutuhan terdapat proses belajar yang berujung menggapai cita-cita.

Kemandirian dalam mengatur waktu belajar tidak akan berhasil tanpa adanya motivasi. Dengan adanya motivasi dalam belajar diharapkan peserta didik memperoleh hasil belajar yang baik. Oleh karena itu setiap guru harus mengusahakan agar kegiatan pembelajaran dapat dilakukan dengan efektif dan efisien, untuk itu perlu dilakukan perencanaan dengan baik.

3) Faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar

Secara garis besar ada dua faktor yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu faktor eksternal dan faktor internal. Faktor eksternal merupakan faktor dari luar yang dapat mempengaruhi motivasi belajar siswa sedangkan pada faktor internal adalah faktor dari dalam diri siswa itu sendiri yang dapat mempengaruhi motivasi belajar.

Mendorong manusia untuk berbuat dan bertindak artinya motif itu berfungsi sebagai penggerak atau sebagai motor yang memberikan energi kepada seseorang untuk melakukan suatu tugas tertentu, cita-cita atau apresiasi siswa untuk memotivasi belajar tampak pada keinginan peserta didik sejak kecil.

Kemudian juga kemauan siswa dalam belajar banyak siswa yang malas belajar sehingga tidak termotivasi dan itu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar. Keadaan siswa perlu diperhatikan dalam pembelajaran agar peserta didik mendapat motivasi yang baik dalam pembelajaran sehingga siswa merasa nyaman dan semangat dalam belajar ketika memberikan perhatian lebih kepada siswa dan juga unsur dinamis dalam belajar dan pembelajaran. Kondisi siswa yang meliputi kondisi jasmani dan rohani dapat mempengaruhi motivasi belajar. Seorang siswa yang sedang

lapar, sakit, mengantuk atau kondisi emosional siswa seperti marah-marah akan mengganggu konsentrasi atau perhatian belajar siswa (Hakim & Syofyan, 2018).

Lingkungan siswa dapat berupa keadaan alam, lingkungan, tempat tinggal atau keluarga, lingkungan pergaulan atau teman sebaya dan kehidupan masyarakat. Dengan lingkungan yang aman, tenang dan tertip dan indah maka semangat dan motivasi belajar mudah diperkuat. Diperlukan juga upaya guru dalam membelajarkan peserta didik yaitu upaya yang dimaksud disini adalah bagaimana seorang guru mempersiapkan diri dalam membelajarkan peserta didik mulai dari penguasaan materi, cara menyampaikannya, menarik perhatian peserta didik dan mengatur tata tertip di kelas pada saat mengajar.

Tabel.2.1 Terdapat 2 faktor motivasi (Andriani & Rasto, 2019) dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:

Faktor Internal	Faktor Eksternal
<p>1. Cita-cita dan apresiasi, merupakan salah satu faktor internal yang dapat memperkuat semangat dalam belajar dengan memiliki cita-cita. Sedangkan apresiasi adalah sebuah harapan atau keinginan yang dimiliki oleh individu dan selalu menjadi tujuan dari perjuangan yang telah dimiliki.</p> <p>2. Kemampuan peserta didik, motivasi belajar dipengaruhi oleh setiap kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Kemampuan yang dimaksud adalah potensi yang dimiliki baik itu dari segi intelektual dan segi psikomotorik.</p> <p>3. Kondisi Peserta Didik, kondisi secara fisiologis juga turut mempengaruhi motivasi belajar peserta didik. Seperti kesehatan dan</p>	<p>1. Kondisi lingkungan belajar kondusif akan mendukung dan memperkuat semangat belajar peserta didik.</p> <p>2. Lingkungan sosial seperti guru dan teman-teman di kelas dapat mempengaruhi proses belajar.</p> <p>3. Lingkungan sosial masyarakat ketika peserta didik merasa diakui keberadaannya dengan diikuti sertakan dalam kegiatan masyarakat, juga akan mempengaruhi semangatnya dalam belajar.</p> <p>4. Kemudian lingkungan sosial keluarga yaitu hubungan yang harmonis antar orang tua dan anak akan</p>

<p>panca inderanya dapat bekerja secara maksimal, peserta didik telah memiliki peluang untuk mencapai keberhasilan dalam proses pendidikannya.</p>	<p>mempengaruhi motivasi belajar,</p>
<p>4. Keadaan psikologis peserta didik yang mempengaruhi motivasi belajar yaitu bakat adalah kemampuan yang dimiliki oleh setiap individu yang apabila terus diasah dan dikembangkan melalui belajar akan menjadi sebuah kecakapan dan membantu untuk meraih kesuksesan, yang kedua intelegensi diartikan sebagai kemampuan menyesuaikan diri dengan lingkungan melalui cara yang tepat</p>	<p>5. Lingkungan non sosial terbagi menjadi dua yaitu lingkungan ilmiah yang artinya dukungan kasih sayang dan kebiasaan-kebiasaan keluarga yang baik akan turut mempengaruhi motivasi belajar anak sedangkan dalam faktor instrumental seperti fasilitas atau sarana dan pra sarana yang disediakan oleh sekolah juga akan mempengaruhi semangat peserta didik.</p>

4) Aspek- aspek motivasi belajar

Dalam memotivasi siswa untuk belajar terdapat beberapa aspek yaitu dengan memberikan dorongan untuk mencapai sesuatu peserta didik merasa terdorong untuk berjuang demi mewujudkan keinginan dan harapan-harapannya. Kemudian perlu juga memberikan komitmen yang berarti salah satu aspek yang cukup penting dalam proses belajar dengan memiliki komitmen yang tinggi peserta didik memiliki kesadaran untuk belajar, peserta didik mampu mengerjakan tugas dan mampu menyeimbangkan tugas.

Inisiatif peserta didik dituntut untuk memunculkan inisiatif-inisiatif atau ide-ide baru yang akan menunjang keberhasilan dan kesuksesannya dalam menyelesaikan proses pendidikannya. Karena peserta didik telah mengerti dan bahkan memahami dirinya sendiri sehingga peserta didik dapat menuntun dirinya untuk melakukan hal-hal yang bermanfaat bagi dirinya dan juga orang disekitarnya. Peserta didik harus optimis, mempunyai sifat yang gigih dan tidak menyerah dalam mengejar tujuan, selalu percaya

bahwa tantangan selalu ada setiap dari kita memiliki potensi untuk berkembang dan bertumbuh lebih baik lagi (Cahyani & Larasati, 2020).

4. Hasil Belajar IPA

a. Pengertian Mata Pelajaran IPA

Ilmu pengetahuan alam, sering disebut juga dengan istilah pendidikan sains, atau disingkat menjadi IPA. Ipa adalah ilmu yang berupaya untuk mengungkapkan gejala-gejala yang menyangkut tentang makhluk hidup dan hasil yang diperolehnya dihimpun dalam kumpulan-kumpulan pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. IPA berkaitan dengan cara mencari tahu dan memahami alam secara sistematis sehingga bukan hanya penguasaan kumpulan pengetahuan yang berupa fakta-fakta, konsep-konsep tetapi memerlukan suatu temuan (Cahyani & Larasati, 2020).

IPA adalah sekumpulan teori yang sistematis, penerapannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam, lahir, dan berkembang melalui metode ilmiah seperti observasi, eksperimen serta menuntut sikap ilmiah seperti rasa ingin tahu, terbuka, jujur dan sebagainya.

Berdasarkan pentingnya IPA seperti pernyataan diatas, maka IPA saat ini menjadi salah satu mata pelajaran dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pembelajaran IPA dapat menjadikan siswa lebih aktif baik secara fisik maupun mental sehingga siswa dapat menguasai materi dengan baik yang akan berdampak pula pada peningkatan hasil belajar siswa. Selain menerapkan strategi maupun metode pembelajaran siswa guru juga bisa menggunakan sebuah permainan yang berkaitan dengan materi diajarkan. Dengan memadukan sebuah metode pembelajaran

dengan permainan diharapkan siswa lebih bersemangat selama mengikuti proses pembelajaran.

IPA adalah usaha manusia dalam memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat sasaran, serta menggunakan prosedur, dan dijelaskan dengan penalaran sehingga mendapatkan kesimpulan. Selanjutnya IPA adalah ilmu pengetahuan yang mempelajari gejala-gejala alam, melalui serangkaian proses yang dikenal dengan atas dasar sikap ilmiah dan hasilnya terwujud sebagai produk ilmiah (Kusumah & Agustriana, 2020).

Keberhasilan belajar IPA yang dicapai peserta didik dapat diukur melalui penilaian hasil belajar. Keberhasilan dalam proses pembelajaran IPA dipengaruhi beberapa faktor antara lain persiapan faktor perangkat pembelajaran, perancangan kegiatan pembelajaran dan persiapan materi yang akan diajarkan kepada peserta didik, lingkungan yang kondusif serta sarana dan prasarana yang baik. Salah satu faktor yang menentukan keberhasilan dalam pembelajaran adalah pemilihan pendekatan pembelajaran.

Namun, pada kenyataannya dalam pembelajaran yang sering terjadi guru hanya mentransfer begitu saja materi yang diuraikan dalam buku teks pada peserta didik. Materi pembelajaran disampaikan dengan cara atau metode ceramah, tanya jawab, dan tugas individu. Metode tersebut adalah cara yang sangat mudah bagi guru, dengan demikian menggunakan metode hypnoteaching pada pembelajaran IPA pada penelitian ini diharapkan mampu dipahami oleh peserta didik.

b. Hakikat IPA

Berdasarkan hakikat IPA dipandang sebagai produk pengetahuan, cara untuk menyelidiki, cara untuk berfikir, dan interaksi dengan sains, teknologi, dan lingkungan. Keempat aspek tersebut dikenal dengan hakikat IPA. Pembelajaran hakikat IPA diharapkan mampu melatih peserta didik dalam menerapkan konsep IPA dalam konteks kehidupan sehari-hari.

Hal ini sesuai dengan argument yang dijabarkan oleh Drive dan kawan-kawan mengenai pentingnya pemahaman hakikat IPA dalam pembelajaran yaitu yang pertama bermanfaat, agar pemahaman hakikat IPA penting untuk memahami sains dan mengelola benda-benda teknologi dalam kehidupan sehari-hari, selain itu juga demokratis pada pemahaman hakikat IPA penting untuk pengambilan keputusan berkaitan dengan masalah sosial ilmiah dalam pembelajaran kebudayaan berpengaruh penting untuk menghargai nilai sebagai bagian dari budaya masa kini, selain itu sikap moral penting untuk mengembangkan pemahaman mengenai norma-norma yang berlaku agar disiplin dengan baik dalam Pembelajaran IPA, pemahaman hakikat IPA penting untuk memfasilitasi pokok persoalan pembelajaran (Susilowati, 2017).

Berdasarkan uraian tersebut, pembelajaran IPA perlu diberikan pada peserta didik dengan mengacu pada hakikat IPA sehingga diperoleh pemahaman yang utuh dan mampu melatih berbagai kemampuan atau kompetensi yang diperlukan peserta didik dalam menghadapi persaingan global.

c. Fungsi IPA

Fungsi IPA berdasarkan kurikulum adalah untuk menanamkan keyakinan kepada Tuhan Yang Maha Esa, mengembangkan keterampilan, sikap dan nilai ilmiah, mempersiapkan siswa menjadi warga negara yang melek sains dan teknologi, dan

menguasai konsep sains untuk bekal hidup di masyarakat dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi.

d. Tujuan Pembelajaran IPA

Tujuan pemberian mata pelajaran IPA adalah agar murid mampu memahami dan menguasai konsep-konsep IPA serta keterkaitan dengan kehidupan nyata. Murid juga mampu menggunakan metode ilmiah untuk memecahkan masalah yang dihadapinya, sehingga lebih menyadari dan mencintai kebesaran serta kekuasaan penciptanya

Pengajaran IPA bertujuan agar murid memahami konsep-konsep IPA dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari, memiliki keterampilan proses untuk mengembangkan pengetahuan, dan ide tentang alam di sekitarnya, mempunyai minat untuk mengenal dan mempelajari benda-benda serta peristiwa di lingkungan sekitar, bersikap ingin tahu, tekun, terbuka, kritis, mawas diri, bertanggung jawab, bekerjasama, dan mandiri, mampu menerapkan berbagai macam konsep IPA untuk menjelaskan gejala-gejala alam dan memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mampu menggunakan teknologi sederhana yang berguna untuk memecahkan suatu masalah yang ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, dan mengenal dan memupuk rasa cinta terhadap alam sekitar, sehingga menyadari kebesaran dan keagungan Tuhan Yang Maha Esa.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa IPA adalah suatu kumpulan pengetahuan tersusun secara sistematis dan dalam penggunaannya secara umum terbatas pada gejala-gejala alam. Dan disimpulkan juga tujuan dari pembelajaran IPA adalah kemampuan peserta didik untuk memiliki sikap ilmiah dan terproses secara ilmiah dalam beberapa aspek.

B. Penelitian Relevan

1. Dyah Ayu Lestari (2017) judul penelitian "Pengaruh Metode Hypnoteaching Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Penguasaan Kompetensi Pengetahuan IPS Siswa Kelas IV SD Gugus II Teuku Umar Denpasar Bali. Berdasarkan hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan antara siswa yang diajarkan dengan metode hypnoteaching berbantuan permainan tradisional terhadap kompetensi belajar IPS.
2. Agung Dwipa (2018) judul penelitian "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik pada pembelajaran IPA di kelas V SD Kartika II Bandar Lampung. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada penelitian ini adalah metode permainan tradisional dapat berpengaruh terhadap motivasi belajar siswa yang diketahui dari tingkat presentase siswa lebih tinggi dari kelas kontrol (102,00 % > 96,00 %). Jika dilihat dari hasil yang telah di dapat maka peningkatan pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
3. Ratmi Qori (2018) judul penelitian "Implementasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Trigonometri Kelas X. Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dapat diketahui bahwa rata-rata motivasi belajar siswa terlaksana dengan baik dengan persentase 85,4% dan motivasi belajar siswa dengan metode permainan tradisional dikategorikan tinggi.

C. Kerangka Pikir

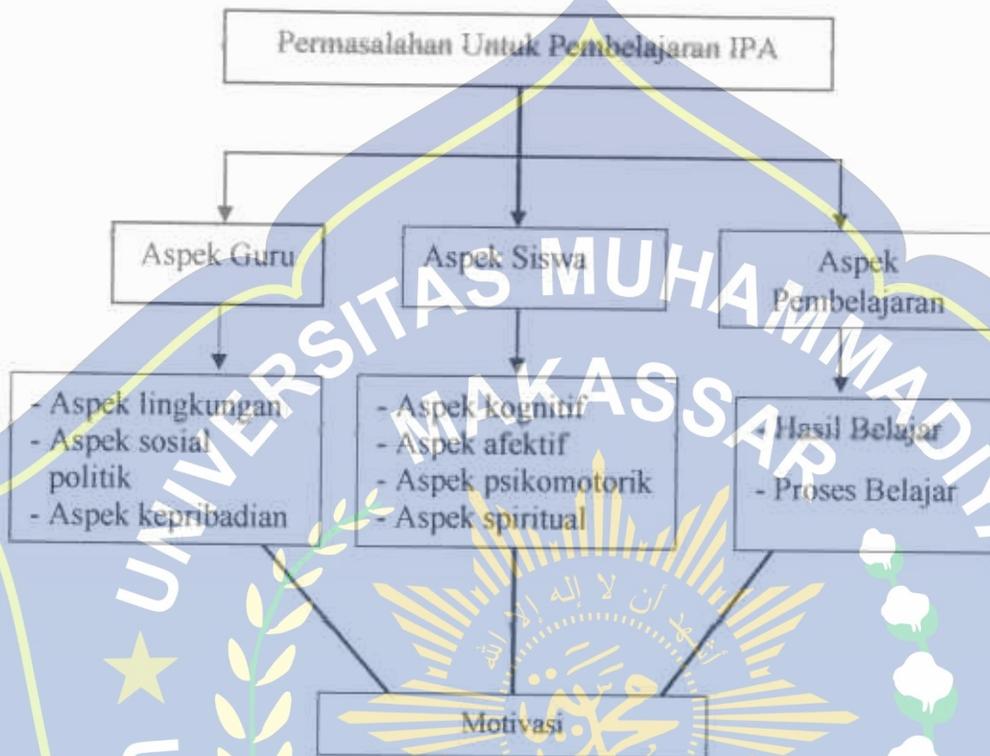
Kerangka pikir yang baik akan menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti. Jadi secara teoritis perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen. Dalam proses belajar IPA maka diharapkan untuk menyelesaikan masalah pengetahuan dalam peserta didik. Dalam mengajar guru harus mengetahui gaya belajar peserta didiknya, sehingga dapat menciptakan interaksi yang edukatif dan kondusif. Oleh karena itu guru harus cermat dalam memilih model, metode, atau pun teknik yang digunakan. Namun pada kenyataannya ini masih kurang diperhatikan, karena masih banyak murid beranggapan bahwa menyelesaikan permasalahan dalam belajar IPA adalah hal yang sulit.

Menurut Sapto Haryoko (Dalam Sugiyono, 2019) Kerangka berpikir dalam suatu penelitian perlu dikemukakan apabila dalam penelitian tersebut berkenaan dua variabel atau lebih. Apabila penelitian hanya membahas sebuah variabel atau lebih secara mandiri, maka yang dilakukan peneliti masing-masing variabel, juga argumentasi terhadap variasi besaran variabel yang diteliti.

Dengan pemilihan penelitian metode permainan tradisional pada murid kelas V SD 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar dikaji tentang peningkatan motivasi belajar dalam pembelajaran metode ini dianggap dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga mampu meningkatkan motivasi belajar yang berdampak pada motivasi belajar peserta didik.

Gambar 2.2

Bagan Kerangka pikir



D. Hipotesis Penelitian

Hipotesis adalah suatu anggapan teoritis yang dapat pertegas atau ditolak secara empiris dapat juga dipandang sebagai konklusi. Menurut Sugiyono hipotesis adalah jawaban sementara atau dugaan sementara yang harus diuji kebenarannya. Berdasarkan kerangka pikir diatas, maka dapat dirumuskan suatu hipotesis yang menyatakan bahwa “ada pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA pada murid kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar”



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Quasi eksperimen atau eksperimen semu, karena peneliti menerapkan tindakan berupa metode pembelajaran. Desain ini mempunyai kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, tapi tidak dapat berfungsi sebelumnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen.

B. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian jenis "Nonequivalent Control Group Design" yaitu posttest-only control group design. Adapun desain penelitian ini sebagai berikut:

Tabel. 3.1

Kelas	treatment	Posttest
Kelas Eksperimen	X	O ₁
Kelas Kontrol		O ₂

Keterangan:

X₁ :Perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan metode permainan tradisional

X₂ :Pembelajaran biasa yang dilakukan dengan menggunakan metode konvensional

O₁ : Motivasi Belajar 1

O₂ : Motivasi Belajar 2

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi bukan hanya orang, tetapi juga objek yang dipelajari, meliputi karakteristik atau sifat yang dimiliki suatu objek itu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas V SD Negeri 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar yang berjumlah 40 peserta didik, yang terdiri dari 20 laki-laki dan 20 perempuan.

Tabel 3.2 Populasi siswa kelas V

Kelas	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
V A	10	10	20
V B	10	10	20
	Jumlah		40 siswa

2. Sampel

Dalam pengambilan sampel menggunakan teknik sampling jenuh yaitu seluruh populasi dijadikan sampel penelitian dan sampel dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas V di SD Negeri 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Tabel.3.2 Sampel penelitian SD Negeri 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar :

Kelas	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
V A(eks)	10	10	20
V B (kontrol)	10	10	20

3. Devinisi Operrasional Variabel

Dalam penelitian ini, variable bebas yaitu metode permainan tradisional dan variable terikat yaitu motivasi belajar IPA.

1. Variabel bebas Metode permainan tradisional adalah sebuah metode pembelajaran yang digunakan sebagai aktifitas belajar sambil bermain dengan mengajak siswa meneriakkan sesuatu bersama-sama seperti yel-yel atau yang lain sebagainya.
2. Variabel terikat, Motivasi Belajar IPA adalah daya penggerak peserta didik yang berasal dari dalam diri maupun luar yang diperoleh melalui hasil angket motivasi belajar IPA.

4. Instrumen Penelitian

Pada penelitian ini alat ukur yang digunakan untuk mengukur motivasi belajar siswa kelas V di SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar yaitu:

Angket atau kuesioner adalah alat ukur yang berupa pernyataan yang dikembangkan berdasarkan indikator. Angket yang dibagikan berupa pernyataan tentang motivasi belajar IPA yang akan diisi oleh peserta didik.

5. Teknik Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang akurat dalam penelitian ini, maka peneliti menggunakan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

Angket yaitu proses pengumpulan data dengan cara memberikan angket kepada peserta didik dengan mengisi beberapa penilaian yang sudah disiapkan seperti:

Sangat setuju = 5, Setuju = 4, Ragu-Ragu = 3 dan Tidak Setuju = 2, Sangat Tidak Setuju = 1 sesuai dengan pertanyaan yang disiapkan.

6. Tehnik Analisis Data

1. Analisis Statistik Deskriptif

Motivasi belajar IPA murid dianalisis dengan menggunakan metode analisis statistik deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah berkumpul sebagai mana adanya, tanpa membuat kesimpulan yang berlaku umum. Analisis data dihitung dengan bantuan program software SPSS Statistic 25 for windows 10

2. Statistik Inferensial

Pada penelitian ini, untuk analisis data hasil tes murid. Sebelum uji hipotesis, maka harus dilakukan uji prasyarat terlebih dahulu, yaitu uji normalitas dan uji homogenitas

a. Uji Normalitas

Pada penelitian ini, uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah sampel yang diteliti terdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data hasil belajar IPA siswa menggunakan One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test pada sistem SPSS Versi 25.0. Data hasil belajar siswa akan terdistribusi normal jika signifikansi $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05.

Hipotesis yang diajukan adalah :

H₀ : Sampel berasal dari populasi tidak berdistribusi normal

H₁ : Sampel berasal dari populasi berdistribusi normal

b. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan bertujuan untuk mengetahui apakah data dari kelas tersebut memenuhi kekonstantaan varians (homogen), dengan taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 5% (0,05). Pengujian ini, dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS (*Statistical Package for Social Science*) versi 25.0.

c. Uji Hipotesis

Pengujian hipotesis pada penelitian ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar. Pengujian ini dilakukan menggunakan program SPSS versi 25.0 dengan *independent sample t-test*, taraf kesalahan (α) yang digunakan yaitu 0,05.

$$H_0: \mu_1 = \mu_2 \text{ Vs } H_1: \mu_1 \neq \mu_2$$

Adapun kemungkinan hasil penelitian yaitu :

- Jika nilai $t_{hitung} >$ nilai t_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima berarti ada pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA.
- Jika nilai $t_{hitung} <$ nilai t_{tabel} maka hipotesis nol (H_0) diterima dan hipotesis alternatif (H_1) ditolak berarti tidak ada pengaruh metode permainan tradisional terhadap motivasi belajar IPA.

Kemungkinan hasil penelitian signifikansi SPSS Versi 25.0 yaitu :

- Jika $sig > 0,05$ maka H_1 ditolak dan H_0 diterima
- Jika $sig < 0,05$ maka H_1 diterima dan H_0 ditolak

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Pembelajaran di kelas VA SDN 70 Boddia melakukan pembelajaran tatap muka dengan membatasi siswa yang hadir di sekolah, sesuai dengan aturan yang berlaku di sekolah. Pembelajaran yang dilakukan menggunakan metode permainan tradisional untuk pemberian materi ajar diberikan melalui permainan tradisional yang telah dibuat oleh guru.

Sebelum menganalisis data, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran pada siswa untuk mendapatkan data yang diinginkan. Penelitian dilakukan di kelas VA SDN 70 dengan jumlah siswa 20 orang. Pada saat memberikan pelajaran siswa mendapat perlakuan dengan memanfaatkan metode permainan tradisional yang dilakukan pertemuan pertama dalam kegiatan pembelajaran. Pertemuan dilakukan sebanyak 2 kali pertemuan. Diakhir kegiatan siswa diberikan pernyataan berupa angket. Pada saat pemberian treatment, siswa sangat antusias mengikuti pembelajaran. Mereka sangat tertarik mempelajari metode permainan tradisional untuk meningkatkan motivasi belajar siswa yang dimainkan, terlebih disaat peneliti menjelaskan organ pernapasan dan organ pencernaan manusia. Siswa fokus menyimak penjelasan pembelajaran sehingga siswa mudah memahami pembelajaran. Kemudian peneliti melakukan pemberian LKPD pada hari berikutnya kepada siswa. Diakhir pembelajaran siswa diberikan soal posttest dan mereka mengerjakannya dengan baik.

B. Hasil Analisis Data

1. Analisis Data Deskriptif

a. Hasil Posttest Kelas Eksperimen

Kelas eksperimen adalah kelas yang menerapkan metode pembelajaran permainan tradisional. Posttest dilakukan untuk mengetahui motivasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah memberikan perlakuan, data hasil posttest kelas eksperimen dapat dilihat pada table berikut.

Kategori Nilai Statistik	Nilai posttest kelas eksperimen	Nilai Post test kelas kontrol
Jumlah murid	20	20
Mean	86,09	77,75
Tertinggi Nilai	95	85
Terendah Nilai	70	60
rata-rata	85	75
Standar Deviasi	9,38	7,8

(Data perhitungan SPSS)

Berdasarkan table 4.2 terlihat bahwa hasil posttest siswa kelas eksperimen menunjukkan bahwa nilai rata-rata posttest yaitu 86,09 sedangkan nilai rata-rata pada posttest kelas kontrol adalah 77,75. Nilai tertinggi posttest kelas eksperimen yaitu 95 dan nilai tertinggi kelas kontrol 90. Selisih nilai tertinggi kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah 10. Dilihat dari selisih antara

kedua kelas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa ada peningkatan motivasi belajar pada siswa kelas VA (eksperimen) yang menerapkan metode permainan tradisional dibandingkan dengan kelas VB (kontrol) yang tidak menerapkan metode tersebut.

Nilai terendah pada kelas eksperimen yaitu 70 sedangkan nilai terendah posttest pada kelas kontrol yaitu 60. Dilihat dari selisih nilai terendah posttest untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dapat ditarik kesimpulan terdapat peningkatan pada kelas eksperimen yang diberikan perlakuan. Nilai median pada kelas yang diberikan perlakuan yaitu 85 sedangkan pada kelas yang tidak diberikan perlakuan adalah 75. Dilihat dari nilai median tersebut nilai posttest kelas eksperimen lebih baik dibandingkan dengan nilai posttest kelas kontrol. Dan nilai modus siswa untuk posttest kelas eksperimen yaitu 95 sedangkan untuk kelas kontrol yaitu 75 menunjukkan bahwa data yang sering muncul pada data posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol adalah 95 dan 75.

Nilai simpangan baku (standar deviasi) posttest kelas eksperimen yaitu 9,38 sedangkan untuk kelas kontrol mendapatkan nilai 7,8. Nilai simpangan posttest kelas eksperimen menunjukkan variasi lebih tinggi dari pada simpangan baku kelas kontrol. Simpangan baku yang nilai ukuran variasi menjauhi nol berarti makin seragam data yang dimiliki. Jika dilihat dari selisih standard deviasi yang diperoleh dari hasil posttest kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu 3,7 hanya sedikit keseragaman yang diperoleh setelah diberi perlakuan. Nilai sebaran yang besar menyebabkan data semakin bervariasi. Nilai range pada

posttest kelas kontrol dan eksperimen adalah 35 dan 25. Jadi nilai rentang antara nilai tertinggi dan terendah yaitu 20 dan 10 dengan selisih 10.

Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi dan presentase Posttest kelas eksperimen dengan kelas kontrol

Nilai Angka	Kategori	Jumlah	Persentase (%)
80 ke atas	Baik Sekali	16	83
66 – 79	Baik	4	17
56 – 65	Cukup	0	0
46 – 55	Kurang	0	0
45 ke bawah	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		20	100

2. Hasil Analisis Statistic Inferensial

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang telah diperoleh berdistribusi normal atau tidak. Data uji normalitas diperoleh dari hasil posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan sistem SPSS versi 25.0, dengan kriteria pengujian bahwa data berdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $> 0,05$. Sebaliknya, dikatakan bahwa data tidak terdistribusi normal jika signifikansi yang diperoleh $< 0,05$. Berikut hasil uji normalitas data posttest kelas eksperimen dan kontrol.

Kelompok Data	Kolmogorov-Smirnov Z	Asymp. Sig. (2-tailed)	Ket.

Kelas Eksperimen (n=20)	<i>Posttest</i>	0,177	0,060	Sig > 0,05 (Normal)
Kelas Kontrol (n=20)	<i>Posttest</i>	0,165	0,155	Sig > 0,05 (Normal)

Sumber : Data Output SPSS Versi 25.0

Tabel 4.8 di atas menunjukkan bahwa nilai signifikansi yang diperoleh pada posttest kelas eksperimen yaitu 0,177 dan 0,060 sedangkan pada posttest kelas kontrol adalah 0,165 dan 0,155. Karena p-value > 0,05 maka dapat disimpulkan bahwa semua data dari kedua kelas berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari kelas sampel homogen. Data yang akan diuji homogenitas variansi yaitu variansi kelas kontrol dan eksperimen. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan sistem SPSS versi 25.0, dengan kriteria pengujian bahwa data homogen jika signifikansi yang diperoleh > 0,05. Sebaliknya dapat dikatakan bahwa data tidak homogen jika signifikansi yang diperoleh < 0,05. Berikut adalah data hasil uji homogenitas posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Levene Statistic	df1	df2	Sig.	Ket.
344	1	38	561	Sig > 0,05 (Homogen)

Sumber: Data Output SPSS Versi 25.0

Tabel di atas dapat menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan uji homogenitas posttest variansi kelompok eksperimen dan kelas kontrol diperoleh levene statistic yaitu 344. Nilai levene statistic menunjukkan bahwa semakin kecil nilainya maka

semakin besar homogenitasnya. Sedangkan degree of freedom (df) artinya derajat kebebasan yang berkaitan dengan ukuran sampel dimana $(df1) = \text{jumlah variable} - 1$ $(2-1)=1$. Sedangkan untuk $(df2) = \text{jumlah sampel} - \text{jumlah variable}$ $(40-2) = 38$. Untuk nilai p-value sig. sebesar 2,024. Karena nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05 maka data memiliki varian yang sama(homogen).

c. Uji Hipotesis

Independent Sample T-Test Posttest Kelas Ekperimen dan Kelas Kontrol digunakan untuk melihat perbedaan rata-rata nilai motivasi belajar IPA (posttest) dari dua kelas yang tidak berkaitan (independent). Kriteria pengujiannya yaitu nilai signifikansi (2-tailed)(taraf signifikansi), maka H_0 diterima dan H_1 ditolak sedangkan jika nilai signifikansi (2-tailed) $<$, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Berikut disajikan hasil analisis uji-t anata kelas eksperimen dengan kelas kontrol:

Tabel 4.9 Independent Sample T-Test Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol

Variabel	T	Df	Sig. (2-tailed)	Ket.
Posttest Motivasi Belajar IPA Kelas Kontrol dan Eksperimen* (*Equal variances assumed)	11,526	38	0,000	0,000 < 0,05 (H_0 ditolak, H_1 diterima)

Sumber : Data Output SPSS Versi 25.0

Berdasarkan table di atas, dapat dilihat bahwa hasil perhitungan uji-t dan diperoleh nilai t hitung sebesar 11,526. Kemudian nilai t hitung dibandingkan dengan nilai t table dimana degree of freedom (df) = $n-2$ ($40-2$) = 38 dengan taraf kesalahan 5% untuk uji dua pihak (2-tailed). Untuk nilai signifikansi (dua sisi) sebesar 0,000 Karena nilai signifikansi atau p-value tersebut jauh lebih kecil dibandingkan dari nilai taraf signifikansi ($0,000 < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional pada posttest kelas eksperimen dapat dikatakan sangat efektif.

Dengan t table pada table statistic dengan signifikansi 0,05, dengan nilai df diperoleh dari $40-2 = 38$, sehingga diperoleh t table 2,024 t hitung $>$ t tabel ($11,526 > 2,024$) maka dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu terdapat pengaruh signifikan motivasi belajar pada siswa kelas V SDN 70 Boddia dengan memberikan perlakuan dalam pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional pada kelas eksperimen dapat dikatakan sangat efektif.

C. Pembahasan

Dalam penelitian ini dilakukan pengambilan data melalui hasil penyebaran angket tentang metode permainan tradisional dan motivasi belajar siswa kelas V, sebanyak 20 butir pernyataan tentang metode permainan tradisional dan motivasi belajar siswa. Bentuk desain penelitian dari quasy experimental yang digunakan peneliti adalah Nonequivalent Control Group Design. Desain penelitian ini

digunakan karena kelompok eksperimen dengan kelompok kontrol tidak dipilih secara random.

Berdasarkan analisis statistik deskriptif dengan menggunakan program SPSS versi 25.0 Pelaksanaan proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional pada kelas eksperimen tersebut dapat dikatakan sangat efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini terlihat dari hasil angket siswa dan antusias, semangat serta keaktifan siswa dalam bertanya ataupun bekerja kelompok. Tahap posttest menunjukkan bahwa dari keseluruhan murid memberikan respon positif terhadap pembelajaran IPA. Sedangkan motivasi belajar siswa kelas V A di SDN 70 Boddia sangat baik dilihat dari adanya keinginan siswa untuk selalu berusaha berhasil dalam pembelajaran sehingga dapat meraih prestasi yang baik.

Berdasarkan hasil analisis inferensial menunjukkan bahwa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dengan kelas kontrol. Dari hasil analisis ini menunjukkan bahwa penerapan metode permainan tradisional berpengaruh terhadap peningkatan motivasi belajar IPA. Hal ini dikarenakan metode pembelajaran permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sedangkan untuk kelas kontrol kurang mampu merangsang pembelajaran dan kurang mampu mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran IPA yang tidak memberikan kesempatan kepada siswa dalam berfikir kreatif secara berkelompok sehingga pembelajaran berpusat pada guru saja.

Selanjutnya analisis data statistik inferensial terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Dimana uji homogenitas posttest belajar siswa pada kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan dengan hasil data yang berdistribusi normal. Setelah melakukan uji prasyarat, selanjutnya melakukan uji hipotesis melalui uji-t dengan menggunakan metode Independent Sample T-test pada posttest hasil perhitungan uji-t dan memperoleh nilai t hitung yaitu 11,526. Kemudian nilai tersebut dibandingkan dengan t tabel dengan menggunakan degree of freedom (df) = $n-2(40-2)=38$ dengan taraf kesalahan 55 untuk uji dua pihak (2-tailed). Untuk nilai signifikan sebesar 0,000. Karena nilai signifikansi atau p-value tersebut jauh lebih kecil dibandingkan dengan nilai taraf signifikansi α ($0,000 < 0,05$) maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Maka dengan demikian dapat dikatakan bahwa pembelajaran dengan menerapkan metode permainan tradisional untuk kelas eksperimen dapat dikatakan sangat efektif.

Dengan t tabel pada tabel statistic dengan signifikansi 0,05 dengan nilai df yang diperoleh dari $40-2=38$, sehingga diperoleh t tabel 2,024. t hitung $>$ t tabel ($11,526 > 2,024$) maka dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional pada kelas eksperimen dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA.

Hasil penelitian didukung oleh peneliti sebelumnya yang dilakukan oleh Nur Haerani (2018) Permainan tradisional adalah situasi bermain yang terkait dengan beberapa aturan atau tujuan tertentu, yang menghasilkan kegiatan dalam bentuk

tindakan bertujuan. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa dalam bermain terdapat aktivitas yang diikat dengan aturan untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan menurut Mulyani & Novi (2016: 47) permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal, melalui permainan tradisional kita dapat mengasah berbagai aspek perkembangan anak.

Berdasarkan hasil hipotesis bahwa terdapat pengaruh variabel metode permainan tradisional terhadap variabel motivasi belajar SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode permainan tradisional merupakan salah satu dari beberapa faktor yang dapat mempengaruhi motivasi belajar dan mampu memusatkan perhatian dan motivasi siswa dalam proses pembelajaran agar siswa tidak merasa jenuh ataupun merasa bosan sehingga proses pembelajaran dapat terlaksana dengan lancar dan pesan pada setiap pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran permainan tradisional pada mata pelajaran IPA untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V memberikan hal yang positif, pada saat pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional siswa bermain dengan penuh semangat dan kerja sama saat mengerjakan soal yang didapatkan ketika bermain permainan tradisional tersebut dan dilakukan juga dengan kompak. Hasil motivasi belajar siswa mengalami peningkatan terlihat dari nilai rata-rata kelas eksperimen pada posttest dikategorikan sangat baik sekali dan untuk posttest kelas kontrol dikategorikan baik. Dengan t tabel pada tabel statistic dengan signifikansi 0,05 dengan nilai df yang diperoleh dari $40-2=38$, sehingga diperoleh t tabel 2.024. t hitung $>$ t tabel ($11,526 > 2,024$) maka dengan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima yaitu pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional pada kelas eksperimen dikatakan sangat efektif dalam meningkatkan motivasi belajar IPA.

B. Saran

Berdasarkan temuan yang berkaitan dengan hasil penelitian maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar metode permainan tradisional hendaknya diaplikasikan guru dalam proses pembelajaran agar meningkatkan motivasi siswa untuk belajar

2. Penelitian ini sangat terbatas karena dilaksanakan dalam situasi pandemi covid19, sehingga disarankan untuk peneliti selanjutnya melakukan penelitian dalam jangka waktu yang lebih lama dan menggunakan populasi yang lebih bervariasi dilihat dari jumlah sekolah.



DAFTAR PUSTAKA

- Andriani & Rasto, (2019). Motivasi belajar sebagai determinan hasil belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Manajemen Perkantoran*, 4(1), 80. <https://doi.org/10.17509/jpm.v4i1.14958>
- Asri Budiningsih. (2018). Belajar Dan Pembelajaran. In R. Cipta (Ed.). Jakarta.
- Agung Dwipa (2018). Pendidikan, Sekolah. *Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak Motorik Pada Pembelajaran IPA di kelas V SD Kartika II Bandar Lampung*.
- Agus Suprijono. (2015). Cooperative Learning. In P. Pelajar. Yogyakarta.
- Cahyani & Larasati. (2020). Motivasi Belajar Siswa SMA pada Pembelajaran IPA Daring di Masa Pandemi Covid-19. *IQ (Ilmu Al-Qur'an): Jurnal Pendidikan Islam*, 3(01), 123–140. <https://doi.org/10.37542/iq.v3i01.57>
- Dyah Ayu Lestari (2017). *siswa kelas IV SD gugus II Teuku Umar BALI Universitas Pendidikan Ganesha*. 1–10.
- Hakim & Syofyan. (2018). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Motivasi Belajar Ipa Di Kelas Iv Sdn Kelapa Dua 06 Pagi Jakarta Barat. *International Journal of Elementary Education*, 1(4), 249. <https://doi.org/10.23887/ijee.v1i4.12966>
- Hero & Sani.(2018). Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Inpres Iligetang. *JRPD (Jurnal Riset Pendidikan Dasar)*, 1(2), 129–139. <https://doi.org/10.26618/jrpd.v1i2.1568>
- Kusumah, & Agustriana, (2020). Penerapan Metode Inquiry Sebagai Usaha Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ipa Pada Materi Penggolongan Hewan Di Kelas Iv Sd Selama. *Jurnal Pendidikan Matematika Dan IPA*, 11(1), 142–153. <https://doi.org/10.26418/jpmipa.v11i1.34708>
- Megita Rani & Oka Negara. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Talking Stick Berbantuan Lagu Tradisional Terhadap Kompetensi Pengetahuan Ipa. *Mimbar Ilmu*, 24(3), 345. <https://doi.org/10.23887/mi.v24i3.21676>
- Mulyani&Novi. 2016. Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta. DIVA Press.
- Nasrah & Muafiah (2020). Analisis Motivasi Belajar Dan Hasil Belajar Daring Mahasiswa Pada Masa Pandemi Covid-19. *Riset Pendidikan Dasar*, 2(oktober), 207–213.
- Nur Haerani (2018). Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter (Online)*; No.

- Patandung (2017). Pengaruh model discovery learning terhadap peningkatan motivasi belajar IPA Siswa. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 3(1), 9. <https://doi.org/10.26858/est.v3i1.3508>
- Saputra & Ekawati (2017). Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children ' S Basic Abilities. *Jurnal Psikologi Jambi*, 2(2), 48–53.
- Subakthi Putri, (2020). Model Pembelajaran Quantum Teaching Tipe Tandur Berbantuan Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 186. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.25137>
- Susilowati, (2017). Pengembangan Bahan Ajar IPA Terintegrasi Nilai Islam untuk Meningkatkan Sikap dan Prestasi Belajar IPA Siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 3(1), 78. <https://doi.org/10.21831/jipi.v3i1.13677>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung.
- Sudjana .(2017). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Vitasari, (2017). Hakikat IPA dalam Penilaian Kemampuan Literasi IPA Peserta Didik SMP. *Pros. Seminar Pend. IPA Pascasarjana UM*, 2, 71–77.
- Widodo, & Lumintuarso, (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>
- Rahmi Oori (2018). Implementasi Permainan Tradisional Dalam Upaya Peningkatan Motivasi Belajar Siswa pada mata pelajaran Trigonometri kelas X . <https://doi.org/10.23887/ijec.v1i4.12966>



LAMPIRAN 1

Profil Sekolah

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Daftar Hadir Siswa Kelas V



Profil Sekolah

Sekolah Dasar Negeri 70 Boddia sebagai salah satu lembaga pendidikan di lingkungan Dinas Pendidikan Kebudayaan dan Olahraga Kabupaten Takalar, Provinsi Sulawesi- Selatan. SDN 70 Boddia terletak di Kecamatan Galesong memiliki jumlah keseluruhan peserta didik 274, dengan rincian laki-laki yang berjumlah 147 dan perempuan 127. Jumlah guru 11 orang dan tenaga kependidikan berjumlah 3 orang. Profil sekolah SDN 70 Boddia secara detail dapat dilihat sebagai berikut :

A. Identitas Sekolah

Nama : SDN 70 Boddia

NPSN/NSS : 40301598

Jenjang Pendidikan : SD

Status Sekolah : Negeri

B. Lokasi Sekolah

Alamat : Jl. Kr salamaka

RT/RW : 2/2

Desa/Kelurahan : Boddia

Kode Pos : 92212

Kecamatan : Galesong

C. Data Pelengkap Sekolah

Kebutuhan Khusus : -

SK.Pendirian Sekolah : 12/CDPP-05/SDN.03/2005.21/05/2005

Tahun SK Pendirian : 2005

Status Kepemilikan : Ya

SK Izin Operasional : -

Tgl SK Izin Operasional : -

SK Akreditasi : B

Tgl SK Akreditasi : -

Luas Tanah Milik : 934 Meter Persegi

Luas Tanah Bukan Milik : -

D. Data Periodik

Kategori Wilayah : -

Daya Listrik : 900

Akses Internet : Telkomsel

Status Bos : B

Waktu Penyelenggaraan : Pagi

Sumber Listrik : PLN

Sertifikat ISO : Belum



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan	: SDN 70 BODDIA
Kelas / Semester	: V / 1
Tema 1	: Organ Gerak Hewan dan Manusia
Sub Tema 1	: Organ Gerak Hewan
Pembelajaran Ke	: 1
Alokasi Waktu	: 1 x Pertemuan (1 x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

- 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
- 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.

Indikator:

- Menyebutkan alat gerak hewan dan manusia

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan membaca teks tentang organ gerak hewan dan manusia, siswa dapat menyebutkan alat gerak hewan dan manusia secara benar.
- ❖ Karakter siswa yang diharapkan :
 - Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong
 - Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikansalam dan mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing. Religius ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "Organ Gerak Hewan". Gotong Royong ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Pada awal pembelajaran, guru mengondisikan siswa secara klasikal dengan mendeskripsikan ilustrasi gambar dan percakapan yang merangkum kompetensi-kompetensi yang akan dipelajari. Communication ▪ Siswa mengamati gambar dan percakapan tentang organ gerak hewan dan manusia. Mandiri ▪ Biarkan siswa mengamati dan menganalisa gambar dan percakapan secara cermat. 	20 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>Catatan:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Eksplorasi: Ajarkan siswa untuk mengeksplorasi gambar secara cermat untuk menggali informasi. 2. Pengumpulan Data: Ajarkan siswa sehingga terbiasa untuk mengolah data menjadi sebuah informasi yang berguna melalui konsep pelaporan tertulis. 3. Komunikasi: Rangsang keingintahuan siswa dengan dialog interaktif. <p>Hasil yang Diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Siswa terangsang untuk ingin tahu dan mempelajari lebih lanjut tentang organ gerak hewan dan manusia - Siswa memiliki kepekaan dan kepedulian terhadap organ gerak. <p>Ayo Membaca</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca bacaan berjudul Organ Gerak Manusia dan Hewan. Literasi <p>Alternatif kegiatan membaca:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan waktu selama 5 menit dan siswa diminta membaca dalam hati. <ul style="list-style-type: none"> ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Melalui bacaan, siswa dapat mengetahui organ gerak manusia dan hewan. ▪ Mandiri ▪ Alternatif jawaban <ol style="list-style-type: none"> 1. Paragraf 2: Gerak pada manusia dan hewan menggunakan organ gerak tersusun dalam sistem gerak. 2. Paragraf 3: organ gerak manusia dan hewan memiliki kesamaan yakni tulang dan otot. ▪ Alternatif Jawaban <ol style="list-style-type: none"> 1. Paragraf 1: Organ gerak manusia dan hewan terdiri dari dua macam. Ada organ gerak pasif, yakni tulang. Ada juga organ gerak aktif, yakni 	

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>otot. Tulang dan otot memiliki fungsi masing-masing dalam sistem gerak manusia dan hewan.</p> <p>2. Paragraf 2: Organ gerak banyak sekalifungsinya. Dengan organ gerak, kita dapat melakukan gerakan-gerakan dalam kegiatan sehari-hari. Misalnya, berjalan, berlari, memanjat, memegang, berenang, menggenggam, menoleh, dan lain-lain.</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Dengan bantuan orang tuanya, siswa mengamati hewan-hewan yang ada di sekitar tempat tinggalnya. Siswa mengidentifikasi organ gerak hewan-hewan tersebut. Integritas <p>Hasil yang diharapkan</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui organ gerak hewan. - Menambah rasa ingin tahu. - Kerja sama. - Keterampilan mengumpulkan dan mengolah data atau informasi melalui kegiatan pengamatan. 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius 	5 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Mamusia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku, teks bacaan organ gerak hewan dan manusia, gambar tentang organ gerak hewan dan manusia



C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Mengetahui

Golasek, 04 - Oktober 2021

Guru Kelas

Mahasiswa



Hamsiah S.Pd



Sri Indira Wiwanti Gung
Nim. 105401118917



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

(RPP)

Satuan Pendidikan : SDN 70 BODDIA
 Kelas / Semester : V / 1
 Tema 1 : Organ Gerak Hewan dan Manusia
 Sub Tema 1 : Organ Gerak Hewan
 Pembelajaran Ke : 2
 Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (1 x 30 menit)

A. KOMPETENSI INTI (KI)

- KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran Agama yang dianutnya.
 KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
 KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
 KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR (KD) & INDIKATOR

IPA

Kompetensi Dasar (KD) :

- 3.1 Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.
 4.1 Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan

Indikator:

- Menyebutkan organ gerak hewan beserta fungsinya benda
- Mengidentifikasi gerak ikan di air

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

- Dengan mengamati gambar, siswa mampu menyebutkan organ gerak hewan beserta fungsinya secara tepat.
- Dengan membaca teks, siswa mampu mengidentifikasi gerak ikan di air secara tanggung jawab.

- ❖ Karakter siswa yang diharapkan :
- Religius
 - Nasionalis
 - Mandiri
 - Gotong Royong

Integritas

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikansalam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing <i>Religius</i> ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. • Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang "<i>Organ Gerak Hewan</i>". <i>Gotong Royong</i> ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	5 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ayo Berkreasi ▪ Guru mengatakan kalimat penghubung yang menjembatani perpindahan kompetensi dari cerita gambar ke organ gerak hewan <i>Communication</i> ▪ Siswa mengamati rangka organ gerak tulang pada hewan vertebratabeserta fungsi-fungsinya. Metode Permainan Tradisioal 	15 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya atau memberikan tanggapan. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui rangka organ gerak hewan vertebrata. - Berani dan percaya diri mengemukakan pendapat. ▪ Guru memastikan bahwa siswa telah memahami organ gerak hewan vertebrata. ▪ Setelah benar-benar paham, guru meminta siswa membuat model sederhana organ gerak salah satu hewan vertebrata. ▪ Siswa mencermati langkah-langkah kerja dan contoh yang ada pada buku siswa. ▪ Kegiatan ini juga bisa menjadi alternatif sebagai tugas rumah. ▪ Hasil yang diharapkan <ul style="list-style-type: none"> - Mengetahui rangka organ gerak hewan vertebrata. <p>Kreatif, tanggung jawab, dan</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Ayo Membaca ▪ Guru memberikan sebuah narasi informasi secara menarik dengan konsep interaktif untuk menghubungkan materi tentang organ gerak pada hewan vertebrata dengan isi bacaan yang akan dibaca siswa. Communication ▪ Siswa diminta untuk membaca teks tentang Gerak Ikan di Air. Literasi <ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari Integritas ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi) ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar <ul style="list-style-type: none"> - Mengajak semua siswa berdoa menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) Religius 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 	15 menit

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Siswa Tema : *Organ Gerak Hewan dan Manusia* Kelas V (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).
- Buku, gambar dan teks bacaan.



C. PENILAIAN (ASESMEN)

Penilaian terhadap materi ini dapat dilakukan sesuai kebutuhan guru yaitu dari pengamatan sikap, tes pengetahuan dan presentasi unjuk kerja atau hasil karya/projek dengan rubric penilaian.

Makassar, 5 - 8 - 2021

Menggetahui

Guru Kelas



Hamsiah S.Pd

Mahasiswa



Sri Indra Wiwanti Gunu
Nim. 105401118917

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH
MAKASSAR



DAFTAR HADIR KELAS EKSPERIMEN

No	Nama	Pertemuan	
		1	2
1	Ahmad Fahreza Arham	√	√
2	Andika Pratama	√	√
3	Hasbi al- fiqri	√	√
4	Muh. Ilham	√	√
5	Muh Jabal Nur	√	√
6	Muh Aditya	√	√
7	Hawia Meliani Putri	√	√
8	Nur Anisa	√	√
9	Alfiah Zahra	√	√
10	Nur Aulia Nasrun	√	√
11	Putriani	√	√
12	Rahmawati	√	√
13	Gali	√	√
14	Haerul Yanto Saputra	√	√
15	Muh Aldi	√	√
16	Nurhikma Aulia Nurul Mutakzani	√	√
17	Rahmat	√	√
18	Muhammad Arifin	√	√
19	Ibrahim	√	√
20	Anisa	√	√

DAFTAR HADIR KELAS KONTROL

No	Nama	Pertemuan	
		1	2
1	Wahyudin	√	√
2	St. Hajar Aswad	√	√
3	SASKIA	√	√
4	RINDIANI	√	√
5	RENATA	√	√
6	NURSUCI	√	√
7	NURHASNAH	√	√
8	Musdalifah.s	√	√
9	MUSDALIFAH.M	√	√
10	ASNI	√	√
11	ZULFIAN	√	√
12	ZULDARMAWAN	√	√
13	RESKY ADITYA	√	√
14	RASYA	√	√
15	MUH FIRAH	√	√
16	MUH FATUR RAHMAN	√	√
17	MUH AGUS ARDIANSYAH	√	√
18	PUTRI BERLIAN	√	√
19	MUH AKBAR	√	√
20	NURUL WAHDANIA	√	√

Lampiran II

Pernyataan Angket Motivasi belajar

Hasil Skor Motivasi Belajar

Hasil Postest Motivasi Belajar



Angket Motivasi Belajar

Kelas Eksperimen

Nama :

Kelas :

PETUNJUK PENGISIAN ANGKET:

1. Sebelum mengisi pernyataan ini anda diminta untuk menulis identitas dengan jujur.
2. Bacalah baik-baik pernyataan sebelum anda menjawab
3. Berilah tanda (✓) pada salah satu jawaban (SS, SR, KK, HTP, TP) yang anda anggap benar dan sesuai dengan keadaan anda yang sesungguhnya

Keterangan:

SS : Sangat Setuju

ST : Setuju

RG : Ragu-Ragu

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	ST	RG	TS	STS
		3	4	3	2	1
1.	Saya tidak mudah putus asa saat mengalami kesulitan belajar IPA					
2.	Ketika mendapat nilai jelek saya tidak mudah menyerah dan belajar lebih giat lagi .					
3.	Saya tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai dan belajar lebih giat lagi saat mendapat nilai yang memuaskan					
4.	Saya akan mempelajari berulang kali jika belum paham saat dijelaskan					
5.	Saya sefalu mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran IPA dari berbagai sumber					
6.	Saya tidak malu bertanya jika tidak paham belajar IPA					
7.	Saya merasa kurang tertarik terhadap metode permainan tradisional yang diberikan oleh guru					

8.	Tugas dan soal IPA pada pembelajaran ini terlalu sulit bagi saya						
9.	Saya selalu memperhatikan guru saat menjelaskan materi pembelajaran IPA						
10.	Saya belajar IPA dengan sungguh-sungguh agar mencapai cita-cita dimasa depan						
11.	Saya rajin menjawab pertanyaan guru agar mendapatkan pujian						
12.	Saya tidak suka permainan/kuis pada pembelajaran IPA						
13.	Saya sangat senang belajar diluar dan didalam ruangan sambil bermain karna menyenangkan						
14.	Saya merasa puas dengan apa yang saya peroleh pada pembelajaran IPA ini						
15.	Saya belajar IPA dengan baik karna proses pembelajaran yang tenang,nyaman						
16.	Jika diberi tugas saya selalu mengerjakan tepat waktu						
17.	Saya ingin mendapat nilai 100 tapi saya malas belajar						
18.	Saya yakin dapat memahami pelajaran IPA ini, saya mampu pelajari dengan baik						
19.	Saya sangat peduli terhadap teman teman saya belum berhasil						
20.	Jika diberi tugas IPA saya mengerjakannya dengan penuh tanggung jawab						

Skor Motivasi Belajar Kelas Eksperimen

No	Nama	Skor
1	Ahmad Fahreza Arham	99
2	Andika Pratama	95
3	Hasbi al- fiqri	96
4	Muh. Ilham	95
5	Muh Jabal Nur	97
6	Muh Aditya	99
7	Hawia Meliani Putri	96
8	Nur Anisa	96
9	Alfiah Zahra	86
10	Nur Aulia Nasrun	89
11	Putriani	95
12	Rahmawati	97
13	Gali	95
14	Haerul Yanto Saputra	92
15	Muh Aldi	94
16	Nurhikma Aulia Nurul Mutakzani	85
17	Rahmat	97
18	Muhammad Arifin	93
19	Ibrahim	85
20	Anisa	94
	Jumlah	1.877

Skor Motivasi Belajar Kelas Kontrol

No	Nama	Skor
1	Wahyudin	78
2	St. Hajar Aswad	75
3	Saskia	78
4	Rindiani	60
5	Renata	74
6	Nursuci	74
7	Nurhasnah	68
8	Musdalifah.S	75
9	Musdalifah.M	87
10	Asni	80
11	Zulfian	80
12	Zuldarmawan	77
13	Resky Aditya	80
14	Rasya	76
15	Muh Fitriah	72
16	Muh Fatur Rahman	75
17	Muh Agus Ardiansyah	79
18	Putri Berlian	76
19	Muh Akbar	80
20	Nurul Wahdania	70
	Jumlah	1514

Lampiran 3
SPSS
Distribusi T tabel



Analisis Statistik Deskriptif

1. Kelas Eksperimen Dan Kelas Kontrol

N	Valid	20	20
	Missing	0	0
Mean		86.09	77.75
Median		85.00	75.00
Mode		95	75
Std. Deviation		7.827	9.386
Variance		61.265	88.092
Range		25	35
Minimum		70	60
Maximum		95	95
Sum		1980	1555

Frequency Table Posttest Eksperimen

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 70	1	4.3	4.3	4.3
75	3	13.0	13.0	17.4
80	3	13.0	13.0	30.4
85	5	26.1	26.1	56.5
90	3	13.0	13.0	69.6
95	5	30.4	30.4	100.0
Total	20	100.0	100.0	

Frequency tabel Posttest Kontrol

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 60	2	10.0	10.0	10.0
70	3	15.0	15.0	25.0
75	6	30.0	30.0	55.0
80	2	10.0	10.0	65.0
85	4	20.0	20.0	85.0
90	2	10.0	10.0	95.0
95	1	5.0	5.0	100.0
Total	20	100.0	100.0	



Analisis Statistik Inferensial

1. Uji Normalitas

		Posttest Eks	Posttest Kontrol
N		20	20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	86.09	77.75
	Std. Deviation	7.827	9.386
	Most Extreme Differences		
	Absolute	.177	.165
	Positive	.127	.165
	Negative	-.177	-.135
Test Statistic		.177	.165
Asymp. Sig. (2-tailed)		.060 ^c	.155 ^c

a. Test distribusi is Normal

b. Calculated from data

c. Lilliefors Significance normal jika sig > 0,05

2. Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Motivasi_Belajar	Based on Mean	.299	1	38	.588
	Based on Median	.547	1	38	.464
	Based on Median and with adjusted df	.547	1	36,759	.464
	Based on trimmed mean	.344	1	38	.561

ANOVA

Motivasi_Belajar

	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	3258,025	1	3258,025	132,845	,000
Within Groups	931,950	38	24,525		
Total	4189,975	39			

3. Uji Hipotesis

Uji T Test

Group Statistics

	Kelas	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Motivasi Belajar	Kelas Kontrol	20	93,75	4,278	,957
	Kelas Eksperimen	20	75,70	5,545	1,240

Independent Samples Test

Levene's Test for
Equality of
Variances

t-test for Equality of Means

		F	Sig.	T	df	Sig. (2- tailed)	Mean Differen ce	Std. Error Differen ce	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
motivasi belajar	Equal variances assumed	,299	,588	11,526	38	,000	18,050	1,566	14,880	21,220
rPA	Equal variances not assumed			11,526	35,702	,000	18,050	1,566	14,873	21,227



Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi t

Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
Df	0.50	0.20	0.10	0.050	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	0.77648	0.31375	12.70620	31.82092	63.65674	318.30884
2	0.81650	1.88562	2.91999	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318
5	0.72669	1.47888	2.01505	2.57058	3.36493	4.03214	5.89343
6	0.71756	1.43976	1.94318	2.44691	3.14267	3.70743	5.20763
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529
8	0.70639	1.39682	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681
10	0.69981	1.37218	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20039	2.71808	3.10581	4.02470
12	0.69548	1.35622	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198
14	0.69241	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78741	3.45019
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43506
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688

Lampiran 4

Dokumentasi
Persuratan

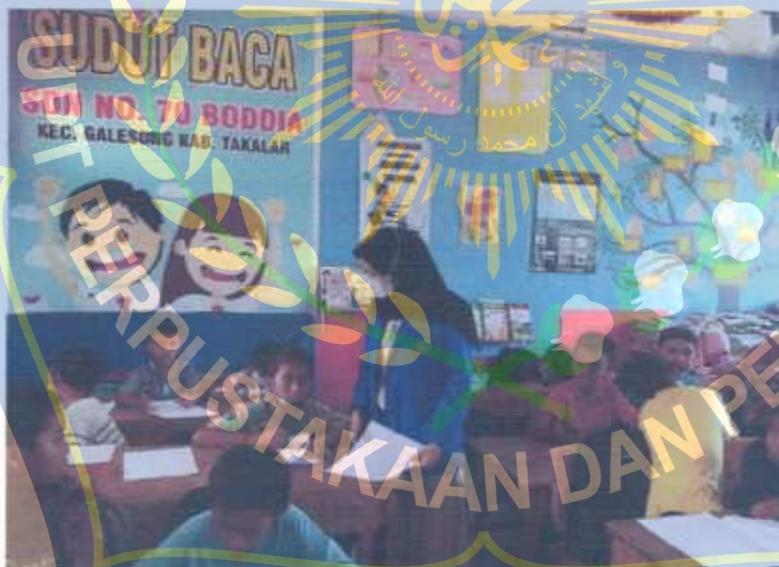


Kelas Eksperimen

Gambar 1: Proses Pembelajaran IPA dengan Metode Permainan Tradisional



Gambar 2: Proses Pengerjaan Pernyataan Angket Motivasi Belajar



Gambar 3 : Pembelajaran Kelas Kontrol



Gambar 4: Pengerjaan Angket Kelas Kontrol



Gambar 4: Foto bersama guru kelas V dan guru SDN 70 Boddia



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI EDISI KHUSUS PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Nomor: 6089-FK/CS/UM/1442/2021
Lampiran: 1 (Satu Lembar)
Perihal: Pengantar Penelitian

Kepada Yang Terhormat
Ketua LPM Unismuh Makassar
Di:
Makassar

Assalamu Alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh
Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar mengenai dan bahwa mahasiswa terdapat di bawah ini:

Nama: SRI INDIRA WIJANTO DUNDA
Tempok: 1050418007
Program Studi: Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Terdiri/Tanggal lahir: Tokor, 11/02/1995
Alamat: Jalan Sidiyasa, Kelurahan Balaroda, 20

Adapun yang bersangkutan akan mengajukan permohonan dan menyelesaikan skripsi dengan judul: Pengaruh Metode Pembelajaran Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 71 Bodoja Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar.

Demikian pengantar ini kami buat, atas ketegasannya dihiitukah warahmatullahi Wabarakatuh.

Wassalamu Alaikum
Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, 09 Dzul Qa'ada 1442 H
09 Juli 2021 M

Dekan



[Signature]
Erwin Akib, M.Pd., Ph.D.
NBM. 860 934




MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 LEMBAGA PENELITIAN PENGEMBANGAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
Jl. Sultan Abdullah No. 279 Telp. 840172 Fax. 0411-865588 Makassar 90221 Email: info@umm.ac.id


Nomor: 4097/05/C.4-VIII/VII/40/2021
 Lamp: 1 (satu) Rangkap Proposal
 Hal: Permohonan Izin Penelitian

29 Dzulhijjah 1442 H
 09 July 2021 M

Kepada Yth,
 Bapak / Ibu Bupati Takalar
 Cq. Ka. Badan Kesbang, Politik & Linmas
 di -
 Takalar


 Berdasarkan surat Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar, nomor: 6089-FKIP/A.41/VIII/44/2021 tanggal 9 Juli 2021, menerangkan bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama: **SRIINDIRA WIWALATI**
 No. Stambuk: **10540 1118917**
 Fakultas: **Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**
 Jurusan: **Pendidikan Guru dan Sekolah Dasar**
 Pekerjaan: **Mahasiswa**

Bermaksud melaksanakan penelitian-pengumpulan data dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul:

"Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galang Kabupaten Takalar"

Yang akan dilaksanakan dari tanggal 12 Juli 2021 s.d 12 September 2021

Sehubungan dengan maksud di atas, kiranya Mahasiswa tersebut diberikan izin untuk melakukan penelitian sesuai ketentuan yang berlaku. Demikian, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan *Inna Lillahi wa Iddunna Lillahi*.



 Ketua LP3M
 Dr. Ir. Abdul Wahid, M.P.
 NIM 101773

0721



PEMERINTAH KABUPATEN TAKALAR
DINAS PENANAMAN MODAL, PELAYANAN
TERPADU SATU PINTU, TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI
Jl. Jenderal Sudirman No.28 Telp. (0418) 323291 Kab. Takalar

Takalar, 13 Juli 2021.

Nama: 2474P-DPMPTSPTEKTRANS/VII/2021
Lamp: -
Perihal: Jalur Penelitian

Kepada:
Yth. Kepala Sekolah SDN No. 70 Boddra
Galesong Kab. Takalar
Di:
Takalar

Berdasarkan Surat Ketua LPJM UNISMUH Makasar Nomor: 4097/158.4-VIII/VII/40/2021 Tanggal 09 Juli 2021 perihal izin Penelitian dan Surat Rekomendasi Kepala Kantor Kesehatan Bangsa dan Poltek Kabupaten Takalar Nomor: 076/240/KKHP/2021 tanggal 12 Juli 2021, dengan ini disetujui sebagai berikut:

Nama: **RI SINA YUWANTI**
Tempo Kelahiran: **12 Desember 1998**
Jenis Kelamin: **Perempuan**
Pencapaian Lulusan: **Mahasiswa (S1) UNISMUH Makasar**
Alamat: **Dusun Toi, Kota Takalar**

Penelitian akan dilaksanakan di Kantor Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar dan Pustakawana SKRIPSI dengan judul:

PENGARUH METODE PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI BELAJAR IPA PADA LISWA KELAS I SDN 70 BODDRA KECAMATAN GALESONG KABUPATEN TAKALAR

Penelitian akan dilaksanakan pada tanggal: **12 Juli s.d. 13 September 2021**
Berkas / Lembar: -

Selaras dengan hal tersebut di atas, kami menerangkan kegiatan penelitian tersebut sebagai berikut:

Sebelum melaksanakan penelitian, kami selaku kepala yang bersangkutan harus mengisi formulir Bagan, Takalar, dan Kepala Dinas Pendidikan dan Pelayan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Takalar. Penelitian telah menyetujui dan dilaksanakan di SDN 70 Boddra Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar. Kami selaku kepala yang bersangkutan telah melakukan pertemuan dengan Kepala SDN 70 Boddra Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar dan Kepala Pustakawana SKRIPSI Kabupaten Takalar untuk membahas penelitian ini. Kami selaku kepala yang bersangkutan telah menyetujui kegiatan penelitian ini dan telah melakukan pertemuan dengan Kepala SDN 70 Boddra Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar dan Kepala Pustakawana SKRIPSI Kabupaten Takalar.

Demikian surat ini kami sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Kepala Sekolah SDN No. 70 Boddra
Galesong Kab. Takalar
19731220-2000031-009

- 1. Kepala SDN 70 Boddra Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar (sebagai penerima)
- 2. Kepala Kantor Kebangsaan Kab. Takalar di Takalar
- 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Pelayan Terpadu Satu Pintu, Tenaga Kerja dan Transmigrasi Kab. Takalar di Takalar
- 4. Ketua LPJM UNISMUH Makasar
- 5. Penanggung Jawab





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
 PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Unit Layanan Akademik (ULA)
 Gedung 1001
 Jalan Muhammadiyah No. 1
 Makassar, Sulawesi Selatan
 Telp. (0411) 4511111

KONTROL PENELITIAN

Nama Mahasiswa : Hi Nabila Widiyanti NIM : 10540 1189179
 Judul Penelitian : Pengaruh metode pembelajaran tradisional terhadap motivasi belajar IPA pada siswa kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar
 Tanggal Ujian Proposal : 18 Juni 2021
 Tanggal Pelaksanaan Penelitian : _____

No	Tanggal	Kepiatan	Paraf Guru Kelas
1.	Rabu, 4 Agustus 2021	Persyaratan awal	[Signature]
2.	Kamis, 5 Agustus 2021	observasi	[Signature]
3.	Jumat, 6 Agustus 2021	Pembelajaran normal	[Signature]
4.	Jumat, 6 Agustus 2021	mengajar dengan metode pembelajaran	[Signature]
5.	Sabtu, 7 Agustus 2021	menyusun dan metode ke	[Signature]
6.	Sabtu, 9 Agustus 2021	Pembelajaran posttest	[Signature]

Makassar, _____

Mengetahui,

Ketua Prodi PGSD,

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.
 NBM.1148913

Guru Kelas,





PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411) 866377 (line 373) Fax (0411) 865588 Makassar 90221 Sulawesi Selatan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : SRI INDIRA WIWIANTI GUNU
NIM : 105401118917
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar
Pembimbing : 1. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.
2. Naurin, S. Si., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Senin/14/9/21	Analisis Statistik	
2.	Kamis/14/10/21	perbaikan analisis data statistik	
3.	Selasa/19/10/21	perbaikan metode penelitian	

Makassar, 2021
Kelas Program Studi

Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.
NIM: 1148913



PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUHAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

Jalan Sultan Alauddin No. 259 Telp (0411) 861873 Fax (0411) 865508 Makassar 90221 Sulawesi Selatan

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

KONTROL BIMBINGAN SKRIPSI

Nama : SRI INDIRA WIWIANTI GUNU
NIM : 105401118917
Judul Skripsi : Pengaruh Metode Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar
Pembimbing : 1. Ma'ruf, S.Pd., M.Pd.
2. Nurrah, S. Si., M.Pd.

No	Hari/Tanggal	Uraian Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	Selasa / 28 Sep 2021	- Format penulisan - Analisis data - Lampirkan data motivasi belajar	
2.	Senin / 18 Okt 2021	- Penulisan 100 - Lampirkan data motivasi belajar - Lampiran - Revisi dan penulisan	
3.	Selasa / 19 Okt 2021	- Perbaikan Referensi - Format penulisan	
4.	Ramis / 21 Okt 2021	Ace	

Makassar, 2021
Ketua Program Studi

Alim Jahri, S.Pd., M.Pd.
NIM: 0148913

RIWAYAT HIDUP



Sri Indira Wiwianti Gunu, dilahirkan di To'ue Kabupaten Enrekang Provinsi Sulawesi Selatan pada tanggal 15 Desember 1998, penulis adalah anak kedua dari 4 bersaudara dari pasangan Ayahanda Ismail Sonny dan Ibunda Hasmiati. Perjalanan hidup penulis tergambar dalam riwayat Pendidikan penulis sebagai berikut.

Penulis masuk sekolah dasar pada tahun 2005 di SDN 167 Buntu Dama' Kabupaten Enrekang dan tamat tahun 2011, tamat SMP Negeri 1 Enrekang Kabupaten Enrekang 2014, dan tamat SMK Negeri 1 Enrekang Kabupaten Enrekang 2017. Pada tahun yang sama (2017), penulis melanjutkan pendidikan disalah satu perguruan tinggi di Makassar, tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP), Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) pada program Strata Satu (S1) dan dapat menyusun skripsi dengan judul "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar IPA Pada Siswa Kelas V SDN 70 Boddia Kecamatan Galesong Kabupaten Takalar".