

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL

Egha Charagosa, Noor Akhmad, Wa Ode Nastia

^{1,2}Program Studi Pendidikan Olahraga dan Kesehatan, FIKKM, Universitas Pendidikan Mandalika

³SDN 100 Kendari

Email: Eghacharagosa967@gmail.com

Received: 27 Agustus 2024; Accepted 25 September 2024; Published 30 September 2024

Ed: September 2024: 88-99

Abstrak

Penelitian ini berangkat dari permasalahan kurang tertariknya serta minat siswa kelas IV dan V terhadap materi pembelajaran permainan tradisional. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional sekolah dasar negeri 1 Maluku kelas IV dan V Kecamatan Maluku Kabupaten Sumbawa Barat. Penelitian ini termasuk ke dalam penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Instrumen penelitian berupa tes pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional. Populasi penelitian ini adalah seluruh siskelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri 1 Maluku Kecamatan Maluku Kabupaten Sumbawa Barat yang berjumlah 83 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan pemaparan data dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri 1 Maluku Kecamatan Maluku Kabupaten Sumbawa Barat paling banyak pada kategori sedang. Secara rinci persentase hasil penelitian adalah sangat baik 0%, baik 34,94 %, sedang 40,97 %, rendah 16,86 %, dan sangat rendah sebesar 7,23.

Kata Kunci: Pemahaman Siswa, Permainan Tradisional

Abstract

This study started from the problem of the lack of interest and interest of students in grades IV and V towards traditional game learning materials. The purpose of this study was to determine the level of students' understanding of traditional game learning at elementary school 1 Maluku, grades IV and V, Maluku District, West Sumbawa Regency. This study is included in quantitative descriptive research using a survey method. The research instrument was a test of students' understanding of grades IV and V regarding traditional game learning. The population of this study was all grades IV and V of Elementary School 1 Maluku, Maluku District, West Sumbawa Regency, totaling 83 students. The data analysis technique used quantitative descriptive analysis with data presentation in the form of percentages. The results showed that the Understanding of Students in Grades IV and V Regarding Traditional Game Learning at Elementary School 1 Maluku, Maluku District, West Sumbawa Regency was mostly in the moderate category. In detail, the percentage of research results was very good 0%, good 34.94%, moderate 40.97%, low 16.86%, and very low 7.23.

Keywords: Student Understanding, Traditional Games

PENDAHULUAN

Permainan tradisional memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa sekolah dasar, terutama dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani (penjas). Permainan ini tidak hanya berfungsi sebagai media untuk aktivitas fisik, tetapi juga berkontribusi signifikan terhadap berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk keterampilan motorik, interaksi sosial, dan kemampuan kognitif. Sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya, permainan tradisional memberikan pendekatan yang holistik dalam proses belajar mengajar. Pertama, permainan tradisional efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik siswa sekolah dasar. Penelitian oleh

(Jayadi & Arnidah, 2019) menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan koordinasi siswa. Temuan ini didukung oleh (T. T. A. Badawi dkk., 2020) yang menemukan bahwa permainan tradisional seperti melempar dalam permainan softball dapat meningkatkan keterampilan spesifik dan berdampak positif pada hasil belajar serta motivasi siswa. Aktivitas fisik yang terlibat dalam permainan tradisional memungkinkan siswa untuk mengembangkan keterampilan motorik penting dengan cara yang menyenangkan dan interaktif. Selain manfaat fisik, permainan tradisional juga mendorong interaksi sosial dan kerja sama di antara siswa. Permainan ini memfasilitasi kolaborasi, komunikasi, dan pengembangan keterampilan sosial, yang penting dalam proses tumbuh kembang siswa secara keseluruhan.

Meskipun permainan tradisional memiliki banyak manfaat bagi perkembangan siswa sekolah dasar, penerapannya dalam kurikulum pendidikan jasmani sering kali kurang diperhatikan. Salah satu masalah utama adalah kurangnya integrasi permainan tradisional dalam metode pengajaran modern, yang cenderung lebih berfokus pada kegiatan olahraga yang bersifat kompetitif atau menggunakan pendekatan teknologi. Hal ini menyebabkan berkurangnya perhatian terhadap manfaat pendidikan dari permainan tradisional yang dapat membantu mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa. Di banyak sekolah, terutama di daerah perkotaan, permainan tradisional mulai ditinggalkan dan digantikan oleh aktivitas yang lebih modern. Padahal, permainan ini tidak hanya melibatkan aktivitas fisik yang penting bagi kesehatan dan perkembangan motorik siswa, tetapi juga mengajarkan kerja sama, kejujuran, dan rasa hormat melalui interaksi sosial dalam permainan. Oleh karena itu, dibutuhkan pendekatan yang lebih inklusif dalam pendidikan jasmani, di mana permainan tradisional dapat diintegrasikan kembali dalam kurikulum untuk mendukung perkembangan siswa secara menyeluruh.

Solusi umum yang dapat diterapkan adalah dengan memperkuat integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran penjas. Guru dan pendidik perlu diberikan pelatihan tentang cara menggunakan permainan tradisional sebagai alat pengajaran yang efektif, baik dalam mengembangkan keterampilan fisik maupun sosial siswa. Selain itu, kebijakan pendidikan juga harus mendorong pengenalan kembali permainan tradisional sebagai bagian dari warisan budaya yang kaya dan bernilai edukatif. Langkah ini diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sekaligus menjaga keberlanjutan warisan budaya lokal. Integrasi permainan tradisional ke dalam kurikulum pendidikan jasmani juga dapat dioptimalkan melalui penggunaan strategi pengajaran yang inovatif. Pendidik dapat mengadaptasi permainan tradisional untuk mengajarkan berbagai konsep akademis, seperti matematika dan bahasa, dengan memanfaatkan sifat interaktif dan menyenangkan dari permainan tersebut. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga alat yang efektif untuk mendukung pembelajaran lintas disiplin, meningkatkan motivasi siswa, serta memperkaya proses belajar mengajar.

Berdasarkan pengamatan langsung saat observasi di Sekolah Dasar Negeri 1 Maluku Kecamatan Maluku Kabupaten Sumbawa Barat, kegiatan bermain dan permainan di sekolah tersebut mayoritas atau sebagian besar siswa menggemari olahraga yang berhubungan dengan bola dan yang paling populer adalah permainan sepak bola maupun permainan futsal. Selain itu, persoalan yang dihadapi pada saat pembelajaran pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri 1 Maluku yaitu salah satunya keterbatasan waktu dan jam pertemuan guru dalam mengajar pendidikan jasmani terlalu sedikit, dengan jumlah materi yang banyak tentu saja penguasaan siswa terhadap materi sangat terbatas. Sehingga dalam penyampaian materi mengenai jenis-jenis permainan tradisional serta manfaat permainan tradisional tidak maksimal. Akibatnya saat pembelajaran di lapangan apabila siswa diberikan materi tentang permainan tradisional nampaknya masih ada yang kurang tertarik.

Salah satu manfaat utama dari permainan tradisional dalam konteks pendidikan jasmani adalah kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan motorik siswa. Penelitian oleh (Jariono, 2023) menekankan bahwa permainan tradisional seperti Gobak Sodor secara signifikan dapat meningkatkan kebugaran fisik dan koordinasi motorik pada siswa sekolah dasar. Peningkatan

keterampilan motorik ini sangat penting untuk perkembangan fisik anak secara menyeluruh, karena menjadi dasar bagi kegiatan fisik yang lebih kompleks di masa depan. Selain itu, (Dewi & Verawati, 2021) menemukan bahwa permainan manipulatif, yang sering kali melibatkan elemen permainan tradisional, efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik dasar pada siswa. Keterlibatan fisik dalam permainan tradisional memberi siswa kesempatan untuk mengembangkan kemampuan motorik dengan cara yang interaktif dan menyenangkan, menjadikannya alat pembelajaran yang efisien. Di samping manfaat fisik, permainan tradisional juga berkontribusi pada pengembangan keterampilan sosial dan kerja sama di antara siswa. (Hartanto dkk., 2021) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat diintegrasikan dalam pendidikan jasmani sebagai intervensi untuk mengembangkan keterampilan sosial, karena permainan ini mengharuskan siswa bekerja sama dan berkomunikasi satu sama lain.

Permainan seperti Gobak Sodor atau Petak Umpet, yang mengandalkan kolaborasi tim, membantu siswa belajar bagaimana bekerja sama secara efektif, membangun hubungan interpersonal, dan mengembangkan kompetensi sosial yang penting. Aspek ini sangat penting untuk mempromosikan rasa kebersamaan dan memperkuat hubungan sosial di dalam kelas, yang pada akhirnya mendukung perkembangan emosional dan sosial siswa. Selain itu, permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Menurut penelitian (A. Badawi, 2023) integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani secara signifikan dapat meningkatkan motivasi siswa untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik. Motivasi yang tinggi ini sangat penting untuk menciptakan sikap positif terhadap pendidikan jasmani, yang pada akhirnya dapat mendorong kebiasaan hidup sehat jangka panjang. Penelitian (Fizi, 2023) juga mendukung gagasan ini dengan menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dalam pendidikan jasmani dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan efektif, sehingga meningkatkan hasil belajar siswa secara keseluruhan. Hal ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional tidak hanya bermanfaat dari sisi fisik, tetapi juga dari sisi emosional dan kognitif.

Lebih jauh lagi, permainan tradisional dapat menjadi alat efektif untuk mengajarkan berbagai konsep akademis. (Gultom dkk., 2022) mengungkapkan bahwa permainan tradisional dapat digunakan untuk membangun karakter dan mempromosikan literasi budaya di kalangan siswa. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang holistik, yang tidak hanya berfokus pada pengembangan fisik, tetapi juga pada pertumbuhan moral dan kognitif. Hal ini memungkinkan siswa untuk belajar nilai-nilai seperti kerja sama, kejujuran, dan disiplin melalui cara yang menyenangkan dan interaktif, menjadikan permainan tradisional sebagai alat pendidikan yang komprehensif. Dengan demikian, permainan tradisional memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman belajar siswa sekolah dasar dalam pendidikan jasmani. Dengan kemampuannya untuk meningkatkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif, permainan ini menjadi alat yang efektif untuk memaksimalkan potensi belajar siswa. Oleh karena itu, penting bagi pendidik untuk terus memanfaatkan dan mengintegrasikan permainan tradisional dalam strategi pengajaran mereka.

Tinjauan literatur menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat penting dalam mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa sekolah dasar. Penelitian sebelumnya, seperti yang dilakukan oleh (Jariono, 2023) dan (Dewi & Verawati, 2021) telah menyoroti bagaimana permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan motorik kasar dan koordinasi fisik siswa. Penelitian-penelitian ini menunjukkan bahwa dengan mengintegrasikan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani, siswa dapat mengembangkan keterampilan motorik yang penting untuk perkembangan fisik mereka. Namun, sebagian besar penelitian ini lebih berfokus pada keterampilan fisik tanpa menyelidiki dampak permainan tradisional terhadap aspek kognitif dan sosial secara mendalam. Selain itu, penelitian oleh (Hartanto dkk., 2021) dan (Gultom dkk., 2022) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterampilan sosial dan literasi budaya siswa. Permainan yang menuntut kolaborasi, seperti Gobak Sodor dan Petak Umpet,

telah terbukti efektif dalam mengembangkan keterampilan komunikasi dan kerja sama tim. Namun, sebagian besar penelitian ini masih terbatas pada aspek sosial dari permainan tradisional, sementara pengaruh permainan terhadap kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan pemecahan masalah siswa belum banyak dieksplorasi secara sistematis.

Lebih lanjut, penelitian oleh (Badawi, 2023) dan (Fizi, 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional menciptakan lingkungan pembelajaran yang menyenangkan dan interaktif, yang dapat meningkatkan keterlibatan siswa. Meskipun begitu, penelitian ini cenderung lebih menekankan aspek emosional dan motivasional, sementara dampak permainan tradisional terhadap hasil belajar akademis, terutama dalam konteks pendidikan lintas disiplin, masih kurang dieksplorasi. Celah lain yang teridentifikasi dalam literatur adalah kurangnya penelitian yang secara khusus mengevaluasi bagaimana permainan tradisional dapat diadaptasi untuk mengajarkan berbagai konsep akademis di luar pendidikan jasmani. Misalnya, meskipun (Gultom et al, 2022) menyebutkan bahwa permainan tradisional dapat membangun karakter dan mempromosikan literasi budaya, belum ada studi yang mendalam tentang bagaimana permainan ini dapat diintegrasikan dalam mata pelajaran lain seperti matematika atau bahasa, untuk meningkatkan pemahaman konsep melalui pendekatan yang interaktif dan berbasis budaya. Dengan demikian, meskipun sudah banyak penelitian yang mengidentifikasi manfaat permainan tradisional, terdapat celah penelitian yang signifikan, terutama terkait dampak permainan tradisional terhadap perkembangan kognitif, kreativitas, dan penerapannya dalam berbagai mata pelajaran akademis. Hal ini menjadi peluang untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang dapat mengungkap lebih banyak tentang potensi permainan tradisional sebagai alat pembelajaran yang holistik.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan menganalisis tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional, khususnya dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional dipilih karena potensinya yang besar dalam mengembangkan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif siswa. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengisi celah penelitian yang ada, terutama dalam mengevaluasi bagaimana permainan tradisional tidak hanya mendukung perkembangan fisik dan sosial, tetapi juga berperan dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman akademis siswa. Kebaruan dari penelitian ini terletak pada pendekatannya yang komprehensif dalam mengkaji dampak permainan tradisional terhadap berbagai aspek perkembangan siswa, tidak terbatas hanya pada keterampilan motorik dan sosial, tetapi juga mencakup aspek kognitif, seperti pemecahan masalah dan kreativitas. Berdasarkan hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri 1 Maluk Kelas IV Dan V Kecamatan Maluk Kabupaten Sumbawa Barat”.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dan metode yang digunakan adalah metode survei dengan teknik pengumpulan data menggunakan tes. Menurut (Arikunto, 2010a) penelitian deskriptif adalah penelitian yang di maksudkan untuk menyelidiki keadaan, kondisi atau hal lain-lain yang sudah disebutkan, yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Populasi dalam penelitian adalah siswa kelas IV dan V yaitu 83 siswa SD Negeri 1 Maluk Kecamatan Maluk, Kabupaten Sumbawa Barat. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik *total sampling*, karena subjek yang akan diteliti adalah seluruh siswa kelas VI dan V SD 1 Maluk Kecamatan Maluk Kabupaten Sumbawa Barat.

Teknik pengukuran data menggunakan instrumen yang digunakan adalah kusioner pemahaman siswa terhadap permainan tradisional oleh (Nugroho, 2017). Teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase adalah data kuantitatif yang ada akan di kuantitatifkan, dianggakan sekedar untuk mempermudah dua atau variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu di kualitatifkan kembali (Arikunto, 2010b). Pemberian nilai dalam penelitian ini menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN). Penilaian acuan norma adalah penilaian yang dilakukan dengan

membandingkan hasil belajar seorang siswa terhadap hasil belajar siswa lainnya dalam kelompok (Sugiyono, 2010). Menurut pendapat (Sudijono, 2013) pengkategorian disusun dengan 5 kategori yaitu menggunakan teknik kategori sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang.

Tabel .1 Pengkategorian Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

No	Rentangan Norma	Kategori
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Baik
2	$(M + 0,5 SD) < X \leq (M + 1,5 SD)$	Baik
3	$(M - 0,5 SD) < X \leq (M + 0,5 SD)$	Sedang
4	$(M - 1,5 SD) < X \leq (M + 0,5 SD)$	Rendah
5	$X \leq (M - 1,5 SD)$	Sangat Rendah

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional SD Negeri 1 Maluk Kecamatan Maluk Kabupaten Sumbawa Barat pada penelitian ini diukur dengan instrumen dari (Febrian Nugroho) dalam penelitian yang berjudul “Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”. Dalam metode ini, pengetes hanya menggunakan sebuah tes dan dicobakan satu kali. Hasil Tingkat pemahaman Siswa SD Negeri 1 Maluk Kecamatan Maluk Kabupaten Sumbawa Barat Terhadap Permainan Tradisional diperoleh melalui kemampuan responden dalam menjawab benar 30 item pernyataan yang terdapat di dalam tes pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional. Setiap jawaban item pernyataan memiliki peluang skor 0 (jawaban salah) dan skor 1 (jawaban benar), sehingga setiap responden memungkinkan memiliki skor minimal 0 dan skor maksimal 30. Selanjutnya, jumlah jawaban benar yang diperoleh masing-masing responden diklasifikasikan ke dalam pengkategorian pemahaman siswa Kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional. Data hasil deskriptip statistik tingkat pemahaman siswa terhadap permainan tradisional dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel .2 Deskripsi Statistik Tingkat pemahaman Siswa SD Negeri 1 Maluk Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	23,976
<i>Median</i>	25,00
<i>Mode</i>	25,00
<i>Std. Deviation</i>	2,7094
<i>Minimum</i>	18,00
<i>Maximum</i>	28,00

Diperoleh nilai maksimum sebesar 28,00 dan nilai minimum 18,00. Untuk rata-rata diperoleh nilai sebesar 23,976, sedangkan standar deviasi sebesar 2,7094. Diketahui tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sangat baik 0,00 %; baik 34,94 %; sedang 40,97 %; rendah 16,86 %; dan sangat rendah sebesar 7,23 %.

Tabel .3 Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa SD Negeri 1 Maluk Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)
$X > 28,04$	Sangat baik	0	0%
$25.33 < X \leq 28.04$	Baik	29	34,94%

$22.62 < X \leq 25.33$	Sedang	34	40,97%
$19.90 < X \leq 25.33$	Rendah	14	16,86%
$X \leq 19.91$	Sangat Rendah	6	7,23%
Jumlah		83	100%

Berdasarkan tabel di atas diketahui tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sangat baik 0,00 %; baik 34,94 %; sedang 40,97 %; rendah 16,86 %; dan sangat rendah sebesar 7,23 %.

Faktor tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 6 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, hasil data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel .4 Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Terjemahan Permainan Tradisional

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	4,90
<i>Median</i>	5,00
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std. Deviation</i>	0,79
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	6,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rata rata tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional sebesar 4,90, nilai tengah sebesar 5,00, nilai sering muncul sebesar 5,00, dan standar deviasi sebesar 0,79. Sedangkan skor tertinggi sebesar 6,00 dan skor terendah 3,00.

Tabel .5 Norma Penilaian Tingkat pemahaman Siswa SD Negeri 1 Maluk Terhadap Permainan Tradisional berdasarkan faktor Terjemahan

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)
$X > 6.08$	Sangat baik	0	0,00
$5.30 < X \leq 6.08$	Baik	18	21,68%
$4.50 < X \leq 5.30$	Sedang	42	50,60%
$3.71 < X \leq 4.50$	Rendah	19	22,90%
$X \leq 3.71$	Sangat Rendah	4	4,82%
Jumlah		83	100 %

Berdasarkan tabel diatas diketahui tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan pembelajaran permainan tradisional dengan kategori sangat baik 0,00 %; baik 21,68 %; sedang 50,60 %; rendah 22,90 %; dan sangat rendah sebesar 4,82 %.

Faktor tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menafsirkan pembelajaran permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 14 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi dapat dilihat pada tabel 6:

Tabel .6 Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Penafsiran Permainan Tradisional

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	10,80
<i>Median</i>	11,00
<i>Mode</i>	11,00
<i>Std. Deviation</i>	1,40
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	13,00

Tabel di atas menunjukkan bahwa rata-rata tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menafsirkan pembelajaran permainan tradisional sebesar 10,80, nilai tengah sebesar 11,00, nilai sering muncul sebesar 11,00, dan standar deviasi sebesar 1,40. Sedangkan skor tertinggi sebesar 13,00 dan skor terendah 7,00.

Tabel .7 Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Faktor Penafsiran Permainan Tradisional

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)
$X > 12,9$	Sangat baik	8	9,64%
$11,5 < X \leq 12,9$	Baik	20	24,10%
$10,1 < X \leq 11,5$	Sedang	26	31,32%
$8,7 < X \leq 11,5$	Rendah	25	30,12%
$X \leq 8,7$	Sangat Rendah	4	4,82%
Jumlah		83	100 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menafsirkan permainan tradisional dengan kategori sangat baik 9,64%; baik 24,10 %; sedang 31,32 %; rendah 30,12 %; dan sangat rendah sebesar 4,82 %.

Faktor tingkat pemahaman siswa terhadap ekstrapolasi (perkiraan) permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes berupa pernyataan yang berjumlah 10 butir soal dengan skor 1 jika menjawab benar dan skor 0 jika jawaban salah. Setelah data ditabulasi, dapat dilihat dari hasil tabel berikut:

Tabel. 8 Deskripsi Statistik Tingkat Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Maluku Terhadap Pembelajaran Permainan Berdasarkan Faktor Ekstrapolasi

Statistik	Skor
<i>Mean</i>	8,32
<i>Median</i>	9,00
<i>Mode</i>	9,00
<i>Std. Deviation</i>	1,51
<i>Minimum</i>	5,00
<i>Maximum</i>	10,00

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa rerata pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap ekstrapolasi (perkiraan) pembelajaran permainan tradisional sebesar 8,32, nilai tengah sebesar 9,00, nilai sering muncul sebesar 9,00, dan standar deviasi sebesar 1,51. Sedangkan skor tertinggi sebesar 10,00 dan skor terendah 5,00. Norma penilaian tersebut disajikan dalam bentuk tabel pada tabel berikut:

Tabel.9 Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Negeri 1 Maluk Kelas IV Dan V Terhadap Permainan Tradisional Berdasarkan Faktor Ekstrapolasi

Interval	Kategori	Frekuensi	(%)
$X > 10.60$	Sangat baik	0	0,00
$9.08 < X \leq 10.60$	Baik	18	21,68%
$8.24 < X \leq 9.08$	Sedang	30	38,14%
$6.05 < X \leq 8.24$	Rendah	19	22,90%
$X \leq 6,05$	Sangat Rendah	16	19,28%
Jumlah		83	100 %

Berdasarkan tabel di atas diketahui faktor ekstrapolasi (perkiraan) tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional kelas IV dan V dengan kategori sangat baik 0,00 %, baik 21,68 %; sedang 30,14 %, rendah 22,90 % , dan sangat rendah sebesar 19,28 %. Hasil penelitian dan analisis menunjukkan bahwa Tingkat Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri 1 Maluk Kelas IV Dan V Kecamatan Maluk Kabupaten Sumbawa Barat, berada pada kategori sedang atau sebagian besar siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional cukup baik.

Keadaan dan dari hasil penelitian tersebut tentunya tidak lepas dari dukungan pendidikan yang cukup baik dalam hal ini adalah guru penjasorkes yang memberikan materi pembelajaran permainan dan olahraga secara berkesinambungan khususnya materi tentang permainan tradisional. Baik tidaknya pemahaman siswa tentang materi pembelajaran permainan tradisional yang telah diberikan oleh guru penjasorkes juga dipengaruhi oleh beberapa faktor, seperti (1) minat siswa melakukan permainan tradisional, (2) kemauan siswa untuk melakukan permainan tradisional, dan (3) persepsi siswa mengenai permainan tradisional. Di samping itu, faktor lingkungan terutama keluarga juga berperan besar dalam membantu proses belajar anak, karena pada dasarnya lingkungan keluarga merupakan wahana atau tempat pendidikan yang paling dasar dimana dalam lingkungan keluarga itulah seseorang anak akan banyak belajar tentang berbagai macam hal termasuk bagaimana belajar tentang pemahaman materi permainan tradisional yang telah diberikan oleh guru penjasorkes di sekolah.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa SD Negeri 1 Maluk terhadap permainan tradisional sangat bervariasi, dengan mayoritas siswa berada dalam kategori sedang hingga baik. Temuan ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti pentingnya permainan tradisional dalam mengembangkan keterampilan siswa, terutama dalam aspek motorik dan sosial. Menurut (Fajarwati & Nugrahanta, 2022) permainan seperti congklak dan engklek secara signifikan dapat meningkatkan kemampuan gerak dasar siswa, yang sangat krusial bagi anak-anak usia 9-12 tahun. Penelitian ini mendukung hasil penelitian kami, di mana sebagian besar siswa menunjukkan pemahaman yang baik terhadap materi permainan tradisional yang juga berperan dalam pengembangan gerak dasar mereka.

Hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nugroho, 2017) di mana tingkat pemahaman siswa terhadap pembelajaran permainan tradisional menunjukkan variasi yang serupa. Dalam penelitiannya, siswa SD kelas IV dan V di Kabupaten Bantul juga menunjukkan distribusi pemahaman yang beragam dengan sebagian besar siswa berada pada kategori sedang hingga baik. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional cenderung dipahami oleh siswa dengan cara yang berbeda, bergantung pada konteks pendidikan dan lingkungan sekolah. Selain meningkatkan keterampilan motorik, permainan tradisional juga berfungsi sebagai media untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa. (Hanief & Sugito, 2015) menegaskan bahwa keterlibatan siswa dalam permainan tradisional dapat memperkuat keterampilan sosial mereka, yang penting dalam interaksi dan kolaborasi sehari-hari di sekolah. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap permainan tradisional berhubungan dengan kemampuan mereka untuk berkolaborasi dan berinteraksi lebih baik dengan teman-teman sekelas. Dengan demikian,

peran permainan tradisional tidak hanya terbatas pada pengembangan fisik, tetapi juga mencakup aspek sosial yang memperkaya interaksi dalam lingkungan belajar.

Penelitian (Supriadi, 2019) juga menegaskan bahwa permainan tradisional merupakan media efektif untuk mengembangkan keterampilan gerak fundamental siswa sekolah dasar. Dalam konteks penelitian ini, sebagian besar siswa yang memiliki tingkat pemahaman sedang hingga baik dalam permainan tradisional menunjukkan adanya hubungan antara pemahaman tersebut dan peningkatan keterampilan gerak dasar mereka. Hal ini sejalan dengan temuan yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa berada pada kategori baik dan sedang dalam memahami permainan tradisional, yang memberikan implikasi bahwa penggunaan permainan tradisional dalam proses pembelajaran dapat memperkuat kemampuan motorik siswa. Penelitian oleh (Rizqa, 2023) menemukan bahwa permainan lari balok secara signifikan meningkatkan kelincahan siswa, yang merupakan bagian penting dari keterampilan motorik dasar. Hasil ini juga relevan dengan temuan penelitian kami, di mana beberapa siswa menunjukkan pemahaman yang kuat terhadap permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik, seperti permainan yang membutuhkan kelincahan dan koordinasi. Hal ini menunjukkan bahwa permainan yang menggabungkan elemen fisik dan mental dapat menjadi alat yang efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap konsep-konsep yang diajarkan di sekolah.

Selain manfaat motorik, penelitian ini juga mendukung temuan (Hadi dkk., 2020) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memperkuat keterampilan sosial siswa. Dalam penelitian kami, siswa yang memahami permainan tradisional dengan baik juga menunjukkan kemampuan sosial yang lebih baik, seperti kerja sama dan komunikasi dalam kelompok. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya memperkaya keterampilan fisik siswa, tetapi juga berperan penting dalam membentuk karakter dan keterampilan sosial mereka. Lebih lanjut, manfaat permainan tradisional dalam konteks kebugaran jasmani juga telah dibuktikan oleh (Fauzi, 2023), yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan kebugaran siswa. Penelitian ini relevan dengan hasil kami, di mana permainan yang melibatkan gerak fisik ternyata dapat memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa mengenai pentingnya aktivitas fisik. Penelitian oleh (Fitriyani dkk., 2021) juga menunjukkan bahwa permainan seperti lari balok berpengaruh positif terhadap kemampuan gerak lokomotor anak, yang merupakan bagian penting dari perkembangan fisik pada siswa sekolah dasar.

Hasil penelitian ini memiliki implikasi yang penting baik dari segi ilmiah maupun praktis. Dari segi ilmiah, penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menegaskan pentingnya permainan tradisional dalam meningkatkan pemahaman siswa sekolah dasar terhadap materi pembelajaran. Seperti yang ditemukan oleh (Fajarwati dan Nugrahanta, 2022) permainan tradisional tidak hanya mengasah keterampilan motorik siswa, tetapi juga berkontribusi pada peningkatan pemahaman kognitif mereka. Dengan demikian, penelitian ini menambah bukti empiris bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum sekolah dasar dapat menjadi metode pengajaran yang efektif. Dari perspektif praktis, hasil penelitian ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat pemahaman yang baik hingga sedang terhadap pembelajaran permainan tradisional. Hal ini memberikan dasar yang kuat bagi para pendidik untuk terus menggunakan permainan tradisional sebagai alat pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan. Dengan skor pemahaman yang signifikan pada kategori baik dan sedang, pendidik dapat memanfaatkan permainan tradisional sebagai metode pengajaran yang lebih inklusif dan mudah diterima oleh siswa. Ini sejalan dengan temuan (Hanief dan Sugito, 2015) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan dan interaksi sosial siswa, sehingga menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa kelas IV dan V dalam menterjemahkan materi pembelajaran permainan tradisional berada pada kategori sedang atau sebagian besar siswa mempunyai pemahaman terhadap pembelajaran permainan tradisional cukup. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa SD terhadap permainan tradisional

dalam pembelajaran memiliki dampak signifikan terhadap perkembangan keterampilan fisik dan sosial. Permainan tradisional, sebagai bagian dari warisan budaya, bukan hanya sarana hiburan, tetapi juga media pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani. Secara ilmiah, permainan tradisional terbukti meningkatkan keterampilan motorik dasar siswa. Penelitian oleh (Supriadi, 2019) menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional berkontribusi positif terhadap pengembangan gerak fundamental siswa. Hal ini diperkuat oleh (Budiman, 2022) yang menemukan bahwa permainan seperti galah asin dapat meningkatkan keterampilan lokomotor, menunjukkan relevansi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani. Dari segi praktis, permainan tradisional juga dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. (Ayuningtyas dkk., 2022) mengungkapkan bahwa suasana belajar yang menyenangkan melalui permainan tradisional meningkatkan partisipasi siswa dalam aktivitas fisik. Lebih jauh, penelitian oleh (Fauzi, 2023) menunjukkan bahwa permainan tradisional mendukung kebugaran jasmani, aspek penting dalam perkembangan fisik anak. Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik dan kebugaran siswa, tetapi juga memupuk karakter positif dan keterampilan sosial, menjadikannya alat yang holistik dalam pendidikan.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pemahaman siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional memiliki pengaruh signifikan terhadap perkembangan keterampilan motorik, sosial, dan kognitif mereka. Mayoritas siswa berada dalam kategori pemahaman sedang hingga baik, yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani. Selain itu, permainan tradisional tidak hanya berkontribusi pada peningkatan keterampilan fisik, tetapi juga mendukung perkembangan sosial dan karakter siswa melalui kolaborasi dan interaksi antar teman. Kebaruan penelitian ini terletak pada pengkajian holistik tentang bagaimana permainan tradisional dapat mendukung berbagai aspek perkembangan siswa, termasuk pemahaman kognitif dan kemampuan berpikir kritis. Dengan mengintegrasikan permainan tradisional ke dalam kurikulum, pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih interaktif, menyenangkan, dan mendukung keterlibatan siswa secara aktif. Penelitian ini juga menemukan bahwa meskipun sebagian besar siswa memiliki pemahaman yang baik, masih ada siswa yang memerlukan pendekatan tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu dilakukan untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih inklusif dan adaptif dalam menggunakan permainan tradisional sebagai media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto. (2010a). *Prosedur penelitian: Suatu pendekatan praktik / Suharsimi Arikunto | OPAC Perpustakaan Nasional RI*. <https://opac.perpusnas.go.id/DetailOpac.aspx?id=801361>
- Arikunto, S. (2010b). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Teori dan Praktek*. Rineka Cipta.
- Ayuningtyas, E. E., Hidayat, S., & Nur, L. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Engklek Terhadap Self Control Siswa Di Sekolah Dasar. *Jurnal Abmas*, 22(1), 1–14. <https://doi.org/10.17509/abmas.v22i1.47582>
- Badawi, A. (2023). Efforts to Improve Learning Motivation and Learning Outcomes Throw in the Game Softball Through Traditional Games. *Journal of Education Action Research*, 7(3), 320–326. <https://doi.org/10.23887/jear.v7i3.62542>
- Badawi, T. T. A., Harapan, E., & Destiniar, D. (2020). Pengaruh Kemampuan Manajerial Kepala Sekolah Dan Penggunaan Media Pembelajaran Oleh Guru Terhadap Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Manajemen Pendidikan Jurnal Ilmiah Administrasi Manajemen Dan Kepemimpinan Pendidikan*, 2(1), 22–42. <https://doi.org/10.21831/jump.v2i1.30936>

- Budiman, A. (2022). Meningkatkan Keterampilan Gerak Lokomotor Siswa Melalui Permainan Tradisional Galah Asin. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 4(1), 16–23. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v4i1.144>
- Dewi, R., & Verawati, I. (2021). The Effect of Manipulative Games to Improve Fundamental Motor Skills in Elementary School Students. *International Journal of Education in Mathematics, Science and Technology*, 10(1), Article 1. <https://doi.org/10.46328/ijemst.2163>
- Fajarwati, Y. E., & Nugrahanta, G. A. (2022). Buku Pedoman Permainan Tradisional Untuk Menumbuhkan Karakter Empati Anak Usia 9-12 Tahun. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 4(3), 437–446. <https://doi.org/10.23887/jippg.v4i3.41335>
- Fauzi, R. A. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kebugaran Jasmani Siswa Kelas v Di Sekolah Dasar Negeri Budiharja. *Journal of Sport (Sport Physical Education Organization Recreation and Training)*, 7(2), 301–312. <https://doi.org/10.37058/sport.v7i2.7612>
- Fitriyani, Y., Eliyanti, M., Hermawati, E., & Fauzi, T. R. (2021). The Use of Risk Board Game Rulers of Archipelago as Learning Media on Creative Thinking Ability of Elementary School Students. *Elementary Islamic Teacher Journal*, 9(2), 353. <https://doi.org/10.21043/elementary.v9i2.11547>
- Fizi, R. M. (2023). A Game Model in Physical Education to Improve Motor Skills, Cooperation, and Discipline of Primary School Learners. *Pedagogy of Physical Culture and Sports*, 27(6), 448–455. <https://doi.org/10.15561/26649837.2023.0602>
- Gultom, S., Baharuddin, B., Ampera, D., Endriani, D., Jahidin, I., & Tanjung, S. (2022). Traditional Games in Cultural Literacy to Build the Character of Elementary School Students During the COVID-19 Pandemic. *Neuroquantology*, 20(5), 704–712. <https://doi.org/10.14704/nq.2022.20.5.nq22226>
- Hadi, H., Nurwanti, E., Gittelsohn, J., Arundhana, A. I., Astiti, D., West, K. P., & Dibley, M. J. (2020). Improved Understanding of Interactions between Risk Factors for Child Obesity May Lead to Better Designed Prevention Policies and Programs in Indonesia. *Nutrients*, 12(1), 175. <https://doi.org/10.3390/nu12010175>
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). *Jurnal Sportif Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Hartanto, D., Kusmaedi, N., Ma'mun, A., & Abduljabar, B. (2021). Integrating Social Skills in Traditional Games With Physical Education Interventions. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 9(5), 921–928. <https://doi.org/10.13189/saj.2021.090513>
- Jariono, G. (2023). *Modification of the Gobak Sodor Game: Does It Affect Increasing Physical Fitness and Strengthening the Character Values of Elementary School Students?* 883–893. https://doi.org/10.2991/978-2-38476-086-2_75
- Jayadi, K. & Arnidah. (2019). *Traditional Games as Media to Improve Students' Social Interaction in Elementary Schools in Makassar, South Sulawesi*. <https://doi.org/10.2991/icamr-18.2019.34>
- Nugroho, F. (2017). *Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Materi Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*. <https://eprints.uny.ac.id/53997/1/SKRIPSI%20FEBRIAN%20NUGROHO%20NIM.%2013604221058.pdf>
- Rizqa, M. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Lari Balok Terhadap Kelincahan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Olahraga Pendidikan Indonesia (Jopi)*, 3(1), 74–81. <https://doi.org/10.54284/jopi.v3i1.215>
- Sudijono, A. (2013). *Pengantar Evaluasi Pendidikan* (Jakarta). http://0.0.0.0/index.php/index.php?p=show_detail&id=926&keywords=

-
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif kualitatif dan RD - 2010*.
<https://elibrary.bsi.ac.id/readbook/200700/metode-penelitian-pendidikan-pendekatan-kuantitatif-kualitatif-dan-r-d>
- Supriadi, D. (2019). Traditional Games and Fundamental Movement Skills of Elementary School Students. *JURNAL PENDIDIKAN JASMANI DAN OLAHRAGA*, 4(1).
<https://doi.org/10.17509/jpjo.v4i1.13873>