

IDENTIFIKASI FAKTOR PENGHAMBAT PERMAINAN TRADISIONAL PADA SISWA KELAS IV DAN V SD NEGERI 4 PERCOBAAN, WATES KULON PROGO

IDENTIFICATION OF THE INHIBITING FACTORS FOR THE TRADITIONAL GAMES ON THE FOURTH AND FIFTH GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 4 PERCOBAAN, WATES, KULON PROGO

Oleh : Asep Setyawan, PGSD Penjas
Email : sulistyawati551@gmail.com
Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd
Reviewer : Dr. Sugeng Purwanto

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi hasil pembelajaran di lapangan tentang permainan tradisional yang belum sesuai dengan harapan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode yang digunakan adalah survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan Wates yang berjumlah 50 siswa. Instrumen yang digunakan mencakup beberapa faktor, meliputi : Faktor Internal yaitu: Fisiologis, Psikologis, dan Faktor Eksternal yaitu: Keluarga, Guru, sarpras, Kurikulum, Lingkungan. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Berdasarkan hasil penelitian maka dapat disimpulkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dengan persentase sebesar 55,73%, dan faktor eksternal dengan persentase sebesar 44,27%.

Kata Kunci: *hambatan pembelajaran, permainan tradisional*

Abstract

This research was motivated by the learning outcomes in the field of traditional games since it was not in accordance with the expectations. The research aimed in figuring out how big the inhibiting factors of the traditional game on the fourth and fifth grade students of SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo. This research was the descriptive one. The research method was using survey with the data collection technique employed a questionnaire. The subjects were the fourth and fifth grade students of SD Negeri 4 Percobaan Wates with the total of 50 students. The instruments used questionnaires that included several factors, including: the internal factors which were: Physiological, Psychological, and the external factors were: Family, Teacher, Maintenance, curriculum, environment. The data were analyzed by using descriptive quantitative analysis as outlined in the percentage. Based on the results of the study, it could be concluded that the inhibiting factor for the traditional games on the fourth and fifth grade students of SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo based on internal factors was at the percentage of 55.73%, and the external factors was at the percentage of 44.27%.

Keywords: *learning inhibitors, game*

PENDAHULUAN

Pendidikan di Indonesia terdiri atas jalur pendidikan formal, non formal, dan informal. Pendidikan formal adalah jalur pendidikan yang terstruktur dan berjenjang yang terdiri atas pendidikan dasar, pendidikan menengah, dan pendidikan tinggi. Pendidikan non formal adalah jalur pendidikan diluar pendidikan formal yang dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang, seperti kursus-kursus. Pendidikan informal adalah jalur pendidikan dari keluarga dan lingkungan (Undang-Undang No. 20 tahun 2003).

Tujuan pendidikan jasmani adalah untuk memperkaya pengalaman gerak. Terbinanya pola hidup aktif dan sehat bersifat wajib diikuti oleh seluruh peserta didik. Sedangkan tujuan pendidikan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2003 adalah berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (pasal 3 UU Sistem Pendidikan Nasional, 2003: 7).

Berdasarkan pengamatan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD Negeri 4 Percobaan Wates, dalam pembelajaran guru selalu menciptakan suasana yang menyenangkan siswa sehingga siswa tertarik dan berminat untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. Guru menyajikan materi pembelajaran yang beraneka ragam dengan menggunakan metode pembelajaran yang berbeda-beda sesuai dengan karakteristik siswa. Hanya saja di saat guru pendidikan jasmani menyampaikan materi pembelajaran di lapangan, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan di saat guru menyampaikan materi mengenai permainan tradisional. Ada siswa yang berbicara sendiri, mengganggu temannya dan adapula siswa

yang hiperaktif bergerak sesukanya tanpa ada arahan atau perintah dari guru Penjas.

Masalah yang dihadapi guru Penjaskes SD Negeri 4 Percobaan Wates dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu kurangnya sarana dan prasarana yang dapat mendukung proses pembelajaran motorik dalam pendidikan jasmani. Kurangnya sarana dan prasarana merupakan permasalahan klasik yang dihadapi oleh sekolah. Kondisi seperti ini menyebabkan kurangnya kreatifitas guru dalam menyiapkan sarana pembelajaran (modifikasi peralatan olahraga) yang sesuai dengan tuntutan kurikulum secara mudah dan praktis guna mengatasi keterbatasan ketersediaan sarana dan prasarana olahraga di sekolah. Kurangnya kreatifitas guru olahraga dalam menyiapkan sarana pembelajaran dapat dilihat dari kegiatan pengajaran guru yang hanya memberikan praktek yang tersedia alatnya saja, sedangkan materi praktek yang lainnya tidak diberikan karena alat yang dibutuhkan tidak ada atau rusak. Misalnya keterbatasan bola sepakbola yang hanya berjumlah 2 buah, bolabasket 2 buah, dan bolavoli 3 buah bola, dibandingkan dengan jumlah peserta didik. Jumlah lapangan sepakbola 1, lapangan bolavoli 1, lapangan bolabasket 1, lapangan bulutangkis 1, dan lapangan sepaktakraw 1. Lapangan bolavoli dan bolabasket yang kurang terawat, misalnya di lapangan bolabasket kurang bersih dan lantainya banyak yang rusak, bola yang digunakan ada yang sudah tidak layak karena kulit karetanya terkelupas dan ada beberapa yang bocor, sehingga menimbulkan rasa ketidaknyamanan siswa dalam menggunakannya.

Menurut Sukintaka (1998: 101-102) "Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi adalah permainan yang telah diwarisi dari generasi

yang satu ke generasi berikutnya”. Jadi permainan-permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari satu zaman ke zaman berikutnya. Selain itu menyatakan sebagai berikut: “Permainan tradisional akan menyebabkan anak-anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan semata-mata akan memperoleh kesenangan dari bermain itu”. Anak pun akan merasa lebih senang dan bugar di dalam melaksanakan permainan tradisional dari pada permainan prestasi karena ketidakadaan beban di dalam bermain sehingga permainan tradisional sangatlah cocok untuk membentuk anak menjadi sehat jasmani dan rohani secara rileks atau santai.

Mengingat dampak positif dari permainan tradisional apabila dilihat dari nilai dan bentuknya ternyata tidak hanya dapat mempengaruhi kesegaran jasmani anak, maka harapannya guru mampu mengajarkan permainan tradisional tidak hanya permainan-permainan di cabang olahraga saja, karena dengan adanya permainan tradisional ini anak akan mendapatkan permainan yang dapat membantu menyegarkan kebugaran jasmaninya serta kesehatannya dengan permainan-permainan yang asyik dan santai, tetapi juga meningkatkan kreativitas anak. Maka pemerintah berusaha melestarikannya salah satu upaya tersebut adalah dengan dimasukkannya permainan tradisional sebagai salah satu program pilihan dalam kurikulum pendidikan jasmani tahun 1994 untuk SD.

Pengajaran permainan tradisional tidaklah lebih sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lain, karena permainan tradisional merupakan permainan yang sederhana, baik peraturan maupun peralatan serta tidak memerlukan lapangan yang luas dan peralatan mudah didapat di lingkungan

sekitar. Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat telah membawa perubahan-perubahan dalam berbagai aspek kehidupan manusia, di dalam bermainpun anak cenderung memilih permainan tertentu, seperti *gamewatch*, *video*, *dingdong*, *handphone*, *laptop* dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Namun kenyataannya yang terjadi sekarang permainan tradisional sudah tidak ada lagi atau jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, tidak banyak anak-anak yang mau bermain kejar-kejaran, perang-perangan, petak umpet, dan lain-lain. Bahkan guru pendidikan jasmani pun jarang sekali yang mengajarkan permainan tradisional.

Penurunan minat siswa terhadap permainan tradisional bisa jadi disebabkan siswa menganggap bahwa permainan tradisional tersebut sudah ketinggalan jaman, karena alat-alat bermain sekarang cenderung mengalami perubahan karena terpengaruh modernisasi. Di samping itu adanya kecenderungan guru lebih memilih olahraga lain, seperti: bola voli, sepakbola, atletik, dan sebagainya, Padahal di dalam bermain memperoleh prestasi adalah hal yang kesekian kalinya di mana tubuh harus sehat dan bugar terlebih dahulu, sehingga permainan tradisional yang mudah dimainkan dan alatnya sangat sederhana atau mudah didapat itu apat memacu kebugaran anak di dalam memperoleh kesehatan dan prestasi.

Harapan guru pendidikan jasmani untuk jenjang pendidikan sekolah dasar kelas atas sudah memahami dan mampu melakukan permainan tradisional yang sebelumnya telah diberikan atau diajarkan oleh guru pendidikan jasmani di saat berada di lapangan. Hasil pembelajaran di lapangan masih ada beberapa siswa yang masih kebingungan disaat melakukan permainan tradisional, bahkan ada 4 siswa putra dan 5 siswa putri yang benar-

benar belum mengetahui tentang permainan tradisional.

Berdasarkan uraian di atas maka peneliti tertarik untuk memperoleh gambaran secara objektif mengenai “Identifikasi faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo”.

Metode Penelitian

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:243) pengertian dari penelitian deskriptif kuantitatif merupakan penelitian non hipotesis sehingga dalam langkah penelitian ini tidak perlu menggunakan hipotesis. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan menggunakan angket sebagai teknik pengumpulan data dengan hasil penelitian digambarkan dalam bentuk persentase.

Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan adalah angket tertutup. Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 102-103), angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *likert* dengan 4 pilihan jawaban. Dosen validasi ahli/*expert judgement* yaitu Drs. Sudardiyono, M.Pd dan Sri Mawarti, M.Pd.

Berdasarkan hasil uji coba menunjukkan bahwa terdapat 2 butir gugur, yaitu butir nomor 16 dan 31, sehingga didapat 40 butir valid. Hasil uji coba penelitian menunjukkan bahwa angket penelitian *reliable* dengan koefisien Alpha sebesar 0,979. Maka dapat disimpulkan hasil data angket memiliki tingkat

reliabilitas yang baik, atau dengan kata lain data hasil angket dapat dipercaya.

Teknik Analisis Data

Analisa data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif dengan persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Anas Sudijono, 2006: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Untuk mengetahui gambaran tingkat pengetahuan siswa dilakukan pengketegorian dengan rumus, sesuai dengan instrumen. Dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 7. Norma Penilaian Hambatan Siswa

Interval	Kategori
$M + 1,5 SD < X$	Sangat Tinggi
$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

(Sumber: Saifuddin Azwar, 2010: 163)

Keterangan:

M = *Mean*

SD = *Standar deviasi*

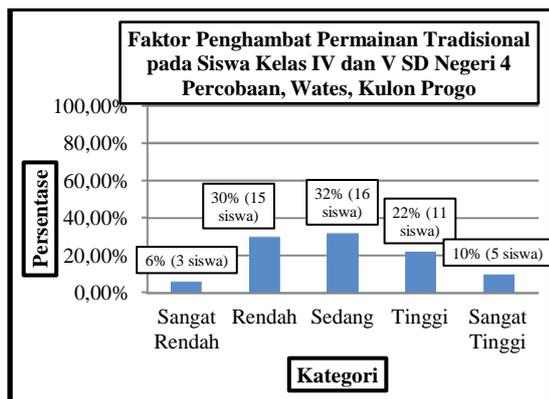
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 29 September 2015. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang berjumlah 50 siswa. Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data, yaitu tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah

40 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal.

Distribusi frekuensi data hasil penelitian tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo didapat skor terendah (*minimum*) 107,0, skor tertinggi (*maksimum*) 155,0, rerata (*mean*) 129,3, nilai tengah (*median*) 128,0, nilai yang sering muncul (*mode*) 128,0, *standar deviasi* (SD) 12,01.

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel tersebut di atas, faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



Gambar 1. Diagram Batang Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo

Berdasarkan tabel 9 dan grafik 1 di atas menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6% (3 siswa), “rendah” sebesar 30% (15 siswa), “sedang” sebesar 32% (16 siswa), “tinggi” sebesar 22% (11 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 10% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 129,3 faktor penghambat

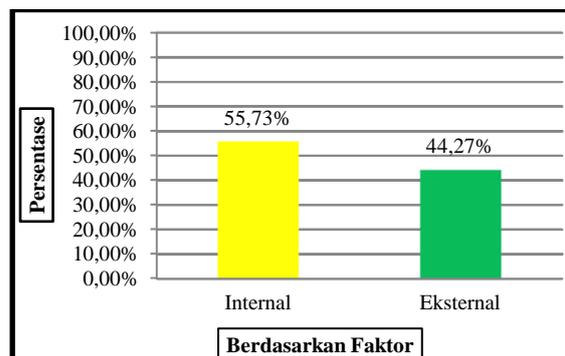
permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo masuk dalam kategori “sedang”.

Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 40 butir, dan terbagi dalam dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal dapat dilihat pada tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor Internal dan Eksternal

Faktor	Jumlah Butir	Skor Riil	%
Internal	22	3603	55,73%
Eksternal	18	2862	44,27%
Jumlah	23	6465	100%

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram batang, maka data persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal, tampak pada gambar 3 sebagai berikut:



Gambar 2. Diagram Batang Persentase Faktor Penghambat Permainan Tradisional pada Siswa Kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo Berdasarkan Faktor

Berdasarkan tabel 10 dan grafik 2 di atas menunjukkan bahwa persentase faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dengan persentase sebesar 55,73%, dan faktor eksternal dengan persentase sebesar 44,27%.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dan faktor eksternal. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo masuk dalam kategori “sedang”. Kemudian pada kategori rendah sebesar 30% (15 siswa) dan kategori tinggi sebesar 22% (11 siswa). Permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial. Hasil penelitian menunjukkan kecenderungan bahwa pengetahuan siswa tentang permainan tradisional masih dalam kategori rendah, artinya siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo kurang mengetahui tentang permainan tradisional. Hal ini dikarenakan seiring dengan perkembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi (IPTEK) yang demikian pesat, maka aktivitas anak menjadi lebih mudah, lebih nikmat, lebih cepat dan lebih lancar. Dengan kata lain anak benar-benar dimanjakan oleh perkembangan IPTEK. Hal tersebut diperburuk dengan semakin berkurangnya lahan untuk bermain anak yang berupa lapangan sebagai tempat berolahraga terutama di daerah perkotaan. Akibat dari itu

semua hidup anak menjadi berubah, yang biasa aktif bergerak kini menjadi pasif atau malas bergerak. Kenyataan di lapangan memperlihatkan di sekitar SD Negeri 4 Percobaan Wates anak-anak sekolah dasar lebih banyak menghabiskan waktu berjam-jam duduk di depan televisi, video games, atau permainan elektronik lainnya daripada bermain di luar yang menggunakan unsur gerak (dasar gerak atau gerak dasar). Secara rinci hasil penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1. Faktor Internal

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa beberapa siswa belum memiliki pengetahuan yang cukup tentang permainan tradisional. Secara berurutan faktor penghambat siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan Wates tentang permainan tradisional dari paling tertinggi yaitu pada kategori sedang sebesar 38% (19 siswa), kategori tinggi sebesar 26% (13 siswa), dan kategori rendah sebesar 22% (11 siswa).

Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal terdapat dua indikator, yaitu fisiologis dan psikologis. Berdasarkan indikator fisiologis sebesar 32,42% dan psikologis sebesar 67,58%.

2. Faktor Eksternal

Berdasarkan hasil analisis menunjukkan bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal masuk dalam kategori sedang. Dari hasil tersebut dapat diketahui bahwa beberapa siswa belum

memiliki pengetahuan yang cukup tentang permainan tradisional. Secara berurutan faktor penghambat siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan Wates tentang permainan tradisional dari paling tertinggi yaitu pada kategori sedang sebesar 44% (22 siswa), kategori tinggi sebesar 24% (12 siswa), dan kategori rendah sebesar 18% (9 siswa).

Faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor eksternal terdapat lima indikator, yaitu keluarga, guru, sarpras, kurikulum, dan lingkungan. Berdasarkan indikator keluarga sebesar 16,81% indikator guru persentase sebesar 23,45%, sarpras persentase sebesar 21,87%, kurikulum persentase sebesar 11,04%, dan lingkungan persentase sebesar 26,83%.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan, bahwa faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo berdasarkan faktor internal dengan persentase sebesar 55,73%, dan faktor eksternal dengan persentase sebesar 44,27%.

Saran

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo.

2. Agar melakukan penelitian tentang faktor penghambat permainan tradisional pada siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo dengan menggunakan metode lain.
3. Lebih melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.
4. Guru lebih mengenalkan permainan tradisional kepada siswanya dengan cara yang lebih kreatif.
5. Siswa kelas IV dan V SD Negeri 4 Percobaan, Wates, Kulon Progo agar lebih aktif dalam melakukan aktivitas, terutama permainan tradisional karena hal ini banyak manfaatnya terhadap kebugaran jasmani.

DAFTAR PUSTAKA

- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Grafindo Persada.
- Saifuddin Azwar. (2010). *Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Tes dan Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Sukintaka . (1998). *Teori Bermain*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Undang-Undang No. 20 tahun 2003. UU Sisdiknas.