

## **PENGETAHUAN SISWA PADA MACAM MACAM PERMAINAN TRADISIONAL DI SD N GADINGAN**

### **STUDENTS' KNOWLEDGE OF A VARIETY OF TRADITIONAL GAMES AT PUBLIC ELEMENTARY SCHOOL OF GADINGAN**

Oleh : Henricus Intandi, fakultas ilmu keolahragaan universitas negeri Yogyakarta  
henrikus\_intandy@yahoo.com

#### **Abstrak**

Penelitian ini dilatar belakangi karena belum ada data yang menunjukkan pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional di SD N Gadingan sehingga saya tertarik melakukan penelitian ini. Di SD N Gadingan, permainan tradisional terlihat semakin tidak populer lagi seiring kemajuan teknologi yang telah memunculkan berbagai permainan canggih dan sangat mudah di akses dibandingkan permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif dengan menggunakan metode survey, instrumen berupa tes yang disajikan dalam bentuk tertutup dengan dua pilihan jawaban yaitu: tahu dan tidak tahu. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas atas SD N Gadingan dengan jumlah 91 siswa. Teknik analisis data yang digunakan dalam menganalisis yaitu teknik statistik deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, diperoleh hasil pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan sebesar 78,65%. Angka 78,65% adalah siswa yang mengetahui imacam-macam permainan tradisional. Sedangkan siswa yang tidak mengetahui macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan sebanyak 21,35%.

Kata Kunci : *Permainan tradisional*

#### **Abstract**

*The research background is that the data on the students' knowledge of traditional games at SDN Gadingan are not available so that the researcher was interested in conducting this study. At SDN Gadingan, traditional games are getting less and less popular due to the advancement of technology resulting in a variety of sophisticated games that are more easily accessible than traditional games. The study aims to investigate and describe the students' knowledge of a variety of traditional games at SDN Gadingan. This was a descriptive study using the survey method and the instrument was a test with closed ended items with two options, namely "I know" and "I don't know". The research subjects were upper grade students of SDN Gadingan with a total of 91 students. The data analysis technique was the descriptive statistical technique using percentages. Based on the results of the study and discussion, the students' knowledge of a variety of traditional games at SDN Gadingan is 78.65%. This percentage represents the students who know a variety of traditional games. Meanwhile, the percentage of the students who do not know a variety of traditional games is 21.35%.*

*Keywords: traditional games*

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari sistem pendidikan secara keseluruhan. Tujuan dari pendidikan jasmani untuk mengembangkan potensi siswa melalui aktivitas jasmani, oleh sebab itu dalam mengembangkan setiap potensi siswa dalam aktivitas jasmani memerlukan adanya pembelajaran yang mengacu pada aktivitas gerak tubuh. Permainan dapat mengasah kreativitas, kemampuan memecahkan masalah, belajar bahasa, maupun perkembangan sosial. Permainan dan anak-anak merupakan hal yang berbeda akan tetapi tidak dapat dipisahkan, karena aktivitas bermain bagi anak merupakan suatu pilihan sehingga anak bebas memilih permainan dan menciptakan peraturan yang telah disepakati bersama sesuai dengan keinginan mereka. Melalui bermain, anak akan menemukan kekuatan dan kelemahan, ketrampilan, minat, pikiran, dan perasaan. Dalam bermain anak – anak tidak hanya mengembangkan kemampuan tubuh, otot, koordinasi gerakan, namun juga kemampuan berkomunikasi dan keberanian mencetuskan ide – ide kreatifnya. Hal ini sangat cocok bagi anak-anak usia Sekolah Dasar yang pada dasarnya sangat senang bermain.

Anak Sekolah Dasar merupakan individu dimana dalam masa ini anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat, sehingga diperlukan lingkungan sosial yang baik. Pada masa ini sebaiknya anak melakukan permainan yang menyenangkan namun mengandung unsur pengetahuan, keterampilan, sikap, moral, nilai agama, sosial, bahasa, dan fungsi motorik agar dalam pertumbuhan dan perkembangannya lebih baik. Salah satu aktivitas permainan yang memiliki berbagai unsur tersebut adalah permainan tradisional, yang pada dasarnya merupakan permainan warisan leluhur yang sesuai dengan keadaan lingkungan, sosial, budaya masyarakat sekitar.

Permainan tradisional merupakan materi yang ada dalam pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Dalam permainan tradisional sendiri terdapat berbagai macam jenis permainan seperti : permainan gobak sodor, betengan, stin (kelereng), dan sebagainya mulai dari permainan yang bersifat individu dan bersifat kelompok. Di SD N Gadingan sendiri mayoritas siswa lebih menggemari permainan sepak bola. Walaupun permainan tradisional sudah di berikan saat pembelajaran, namun saat pembelajaran berlangsung anak-anak

selalu meminta sepak bola. Bahkan saat istirahat anak-anak selalu bermain sepak bola, ini dapat berpengaruh terhadap kepopuleran permainan tradisional yang bisa berdampak pada hilangnya permainan tradisional di kalangan anak-anak hingga masyarakat.

Berdasarkan pengamatan saya di SD N Gadingan, permainan tradisional terlihat semakin tidak populer lagi seiring kemajuan teknologi yang telah memunculkan berbagai permainan canggih dan sangat mudah di akses dibandingkan permainan tradisional. Karena jika ingin melakukan permainan tradisional anak harus mencari kawan untuk diajak bermain serta membuat sendiri perlengkapan permainan yang di butuhkan. Hal ini berdampak pada kepopuleran permainan tradisional yang ada di masyarakat. Ini terlihat dari pengamatan saya pada saat melaksanakan kegiatan PPL di SD N Gadingan yang mayoritas siswanya pada saat istirahat banyak membicarakan permainan *game online* dan ingin memainkannya sepulang sekolah.

Setiap anak yang bermain pada dasarnya bertujuan untuk mendapatkan kesenangan. Tidak ada salahnya seorang anak atau sekelompok anak bebas memilih untuk melakukan permainan sesuai dengan kesenangannya. Namun alangkah baiknya apabila permainan tradisional yang telah

menjadi warisan turun temurun dan sangat bermanfaat bagi anak dapat tetap populer. Walaupun kemajuan jaman yang telah memunculkan berbagai permainan canggih seperti *game online* yang mudah di akses dapat mengancam keberadaan permainan tradisional di masa ini. Hal ini sangat membutuhkan peran orang tua dan sekolah untuk dapat membimbing anak, sehingga secara sadar mereka dapat menemukan manfaat permainan tradisional dan tetap melestarikan permainan tradisional dengan cara memainkannya tanpa ada rasa paksaan.

Sekolah Dasar Negeri Gadingan Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo siswanya merupakan penduduk setempat dengan kondisi lingkungan yang dapat dikatakan pinggiran karena berada pada perbatasan kota dan desa. Karena belum ada data yang menunjukkan pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional di SD N Gadingan, sehingga saya tertarik untuk meneliti "Pengetahuan Siswa Pada Macam-Macam Permainan Tradisional Di SD N Gadingan".

## **METODE PENELITIAN**

### **Jenis Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:139), penelitian deskriptif adalah penelitian yang hanya menggambarkan keadaan atau status fenomena. Dalam penelitian ini peneliti hanya ingin

menggambarkan situasi yang ada pada saat ini tanpa mengadakan pengujian hipotesis. Penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan terhadap variabel mandiri yaitu tanpa membuat perbandingan atau menghubungkan dengan variabel yang lain.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survey dengan teknik tes dan pengukuran.

**Waktu dan Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2017. Penelitian ini dilakukan di SD N Gadingan Wates Kulon Progo.

**Subjek Penelitian**

Subjek atau populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas atas SD N Gadingan Wates Kulon Progo yang berjumlah 91 siswa.

**Prosedur**

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan kuisioner yang berbentuk angket dengan tahapan sebagai berikut :

1. Peneliti mencari data siswa kelas IV dan V SD N Gadingan
2. Peneliti menentukan jumlah siswa yang menjadi subjek
3. Peneliti membagikan angket kepada siswa sebagai responden
4. Peneliti menjelaskan teknis mengerjakan angket.

**Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuisioner yang berbentuk

angket. kuisioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ia ketahui. Angket yang digunakan merupakan angket tertutup, jadi responden tinggal memilih jawaban yang sudah disediakan.

**Teknik Analisis Data**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik analisis data deskriptif kuantitatif dengan persentase sebagai perhitungannya. Menurut Anas Sudijono (2012: 43) untuk menghitung frekuensi relatif (presentase) menggunakan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

- F : Frekuensi yang sedang dicari persentasenya
- N : *Number of Cases* (jumlah frekuensi)
- P : Angka Presentase

Untuk mengetahui kriteria setiap faktor data dalam pensekoran, maka dilakukan pengkategorian sesuai dengan instrumen.

**Tabel 1. Pembobotan skor jawaban**

| NO | Alternatif Jawaban | Skor Alternatif Jawaban |         |
|----|--------------------|-------------------------|---------|
|    |                    | Positif                 | Negatif |
| 1  | Tahu               | 1                       | 0       |
| 2  | Tidak Tahu         | 0                       | 1       |

Keterangan : Tabel pemberian bobot skor jawaban

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari 2017 dengan subjek seluruh siswa kelas atas di SD N Gadingan dengan jumlah 91 siswa. Peneliti menggunakan instrumen angket untuk memperoleh data penelitian yang jumlahnya 30 butir pernyataan dengan opsi jawaban Tahu dan Tidak Tahu. Setiap butir pernyataan diberi skor 1. Konstrak dalam penelitian ini adalah pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan. Kemudian data ditabulasi, diskor, dianalisis, dan dikategorikan sesuai dengan rumus pengkategoriannya. Perhitungan data pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan menghasilkan data *mean* sebesar 23,77 dan *standar deviasi* sebesar 3,751. Berikut adalah hasil penghitungan serta pengkategorian pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional Diketahui:

*N* sebesar 2750, *f* sebesar 2163, sehingga perhitungan untuk mendapatkan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{2163}{2750} \times 100\% = 78,5\%$$

Keterangan :

*P* = persentase yang di cari

*N* = jumlah frekuensi banyaknya individu

*f* = frekuensi yang dicari persentase

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui bahwa pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional sebesar 78,65%. Angka 78,65% adalah siswa yang mengetahui macam-macam permainan tradisional. Sedangkan siswa yang tidak mengetahui macam-macam

permainan tradisional di SD N Gadingan sebanyak 21,35%.

Diskripsi diatas adalah hasil analisis data keseluruhan yang mendeskripsikan pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan. Untuk lebih jelasnya berikut ini akan dideskripsikan data mengenai 2 faktor yang mendasari tingkat pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan yaitu sebagai berikut :

### 1. Faktor Pengetahuan pada Macam-macam Permainan Tradisional

Diketahui:

*N* sebesar 1365, *f* sebesar 1128, sehingga perhitungan untuk mendapatkan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{1128}{1365} \times 100\% = 82,63\%$$

Keterangan :

*P* = persentase yang di cari

*N* = jumlah frekuensi banyaknya individu

*f* = frekuensi yang dicari persentase

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui bahwa pengetahuan siwapada macam-macam permainan tradisional sebesar 82,63%. Angka 82,63% adalah siswa yang mengetahui macam-macam permainan tradisional. Sedangkan siswa yang tidak mengetahui pengetahuan pada permainan tradisional sebanyak 17,63%.

### 2. Faktor Cara Memainkan Permainan Tradisional

Diketahui:

$N$  sebesar 1365,  $f$  sebesar 1035, sehingga perhitungan untuk mendapatkan persentase sebagai berikut:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\% = \frac{1035}{1365} \times 100\% = 75,82\%$$

Keterangan :

$P$  = persentase yang di cari

$N$  = jumlah frekuensi banyaknya individu

$f$  = frekuensi yang dicari persentase

Berdasarkan perhitungan diatas, diketahui bahwa pengetahuan terhadap cara memainkan permainan tradisional sebesar 75,82%. Angka 75,82% adalah siswa yang mengetahui cara memainkan permainan tradisional. Sedangkan siswa yang tidak tahu cara memainkan permainan tradisional sebanyak 24,18%.

### **Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa baik pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan instrumen tes, dengan analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif yang perhitungannya menggunakan persentase.

Hasil analisis data deskriptif keseluruhan menunjukkan bahwa pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan termasuk dalam kategori mendekati tahu dengan persentase sebesar 78,65%. Hasil tersebut diartikan bahwa siswa-siswi kelas atas di SD N Gadingan tahu tentang macam-macam permainan tradisional.

Pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan didasarkan pada 2 faktor, antara

lain: pengetahuan pada macam-macam permainan tradisional dan cara memainkan permainan tradisional. Berikut pembahasan secara lengkap:

1. Berdasarkan faktor pengetahuan pada macam-macam permainan tradisional, diketahui bahwa pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan dalam skala persentase 82,63% merupakan siswa yang mengetahui macam-macam permainan tradisional, sedangkan sebesar 17,63% siswa tidak mengetahui pengetahuan pada permainan tradisional. Dengan demikian sebagian besar siswa sudah mengetahui tentang macam-macam permainan tradisional, namun hal ini perlu dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran penjas, agar lebih ditingkatkan dalam pembelajaran.
2. Berdasarkan faktor cara memainkan permainan tradisional, diketahui bahwa pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan dalam skala persentase 75,82% merupakan siswa yang mengetahui cara memainkan permainan tradisional, sedangkan sebesar 24,18% siswa tidak mengetahui cara memainkan permainan tradisional. Dengan demikian sebagian besar siswa sudah mengetahui cara memainkan permainan tradisional, namun hal ini perlu dijadikan tolak ukur dalam pembelajaran penjas, agar lebih ditingkatkan dalam pembelajaran.

### **Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pengetahuan siswa pada macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan diketahui sebesar

78,65%. Angka 78,65% adalah siswa yang mengetahui macam-macam permainan tradisional. Sedangkan siswa yang tidak mengetahui macam-macam permainan tradisional di SD N Gadingan sebanyak 21,35%.

### **Saran**

Berdasarkan hasil pembahasan, kesimpulan, implikasi, serta keterbatasan di atas, saran yang dapat diberikan bagi pihak yang terkait adalah sebagai berikut ;

1. Memberikan penjelasan dan arahan kepada siswa sebelum siswa mengerjakan soal penelitian, serta mengawasi siswa pada saat mengerjakan.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan pertimbangan untuk peneliti selanjutnya untuk meneliti tingkatan yang lebih luas, seperti; pengetahuan, pemahaman, ataupun keterampilan siswa maupun guru yang dapat memberikan sumbangan ilmu terhadap dunia pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Anas Sudijono. (2012). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Depok : PT Raja Grafindo Persada.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta