

Survei Pemahaman Siswa SD di Daerah Kertosono Terhadap Permainan Tradisional

Survey of Elementary School Students' Understanding of Traditional Games in the Kertosono Area

Meilia Karonia¹, Rizki Burstiando², Muhammad Yanuar Rizky³

¹meiliakaronia616@gmail.com, Penjas/ FIKS, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

²rizkiburst@unpkediri.ac.id, Penjas/ FIKS, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

³yanuar.rizky@unpkediri.ac.id, Penjas/ FIKS, Universitas Nusantara PGRI Kediri, Indonesia

Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh pengamatan penulis di daerah tempat tinggalnya bahwa permainan tradisional sekarang sudah jarang dimainkan. Ketertarikan lebih terhadap permainan lainnya yang membuat siswa kurang berminat terhadap permainan tradisional. Akibatnya pemahaman siswa terhadap permainan tradisional semakin menurun dan eksistensi permainan tradisional dikalangan siswa semakin berkurang. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 5 SD di daerah Kertosono terhadap permainan tradisional. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan angket atau kuesioner. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 sekolah dasar di wilayah Kertosono sejumlah 4 kelas yaitu dari SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2 dengan total 120 siswa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang permainan tradisional sebagian besar berkategori Sedang. Hal ini dapat dibuktikan dengan data jumlah siswa dengan pemahaman Tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 28%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak 67 siswa atau sebesar 56%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebanyak 19 siswa atau sebesar 16%.

Kata kunci: Survei, pemahaman, permainan tradisional.

Abstract

This research is motivated by the author's observation in the area where he lives that traditional games are now rarely played. More interest in other games makes students less interested in traditional games. As a result, students' understanding of traditional games is decreasing and the existence of traditional games among students is decreasing. The aim of this research was to determine the level of understanding of 5th grade elementary school students in the Kertosono area regarding traditional games. This type of research is quantitative descriptive using survey methods. The instrument used is a questionnaire or questionnaire. The subjects of this research were 4 grade 5 elementary school students in the Kertosono area, namely from SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, and SDN Kudu 2 with a total of 120 students. The results of this research indicate that students' understanding of traditional games is mostly in the Medium category. This can be proven by data on the number of students with High understanding of 34 students or 28%, students with Moderate understanding of 67 students or 56%, and students with Low understanding of 19 students or 16%.

Keywords: Survey, understanding, traditional games.

PENDAHULUAN

Olahraga tradisional berasal dari kebiasaan masyarakat tradisional ketika bermain permainan-permainan tradisional, yang kini mulai ketinggalan zaman dan digantikan oleh permainan modern yang ada di dalam telepon pintar (*smartphone*). Olahraga tradisional bermanfaat untuk mengenal dunia masyarakat dan berbagai perbedaan antar teman sehingga dapat saling menghargai untuk saling mengenal dan memahami satu sama lain. Sebagai hasilnya, akan terbentuk rasa saling menjaga antar teman, kebersamaan, saling menghargai, dan mampu bersosialisasi dengan masyarakat dengan baik (Sa'diyah, 2020). Menurut Achroni dalam Haris tahun 2016 mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya (Ardiansyah D. et al., 2020). Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu (Azizah, 2016). Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Pendidikan jasmani adalah pendidikan secara sadar dan sistematis terhadap individu dan anggota masyarakat melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kemampuan serta mengembangkan karakter (Kendal & Husain, 2013). Tujuan pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan adalah membantu siswa menjadi lebih berpengetahuan, terampil, dan sadar lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan kreatif. Olahraga dan permainan mempunyai hubungan yang erat dengan pendidikan jasmani. Secara umum, bermain video game merupakan aktivitas sosial yang dilakukan bersama teman atau berkelompok. Ini adalah cara bagi mereka untuk menghabiskan waktu luang dan terlibat dalam sebagian hidup mereka.

Anak-anak sekarang jarang memainkan permainan tradisional. Permainan modern telah mendukung banyak permainan tradisional. Permainan tradisional kurang populer di kalangan anak-anak karena beberapa alasan. Enam faktor penyebab anak berhenti memainkan permainan tradisional adalah: 1) tidak mempunyai atau tidak ada teman bermain, dan 2) bermain tradisional dibatasi oleh pemahaman anak sebaya terhadap aturan-aturan yang harus dipatuhi perlu dipatahkan; 4) anak tidak lagi tertarik dengan permainan tradisional; 5) orang tua khawatir anaknya bermain di luar rumah. 6) Anak yang kurang kekuatan fisik mudah lelah. Karena faktor-faktor tersebut, permainan

tradisional menjadi semakin langka di dunia permainan anak-anak (Kendal & Husain, 2013).

Berdasarkan pengamatan penulis di daerah tempat tinggalnya, permainan tradisional sekarang sudah jarang dimainkan, permainan semakin bervariasi, visual yang lebih menarik, dan efek permainan yang mendorong masyarakat untuk terus bermain, anak-anak lebih tertarik bermain game di *smartphone*. Tidak hanya keberadaan permainan modern, kurangnya sosialisasi orang tua terhadap permainan tradisional menjadi salah satu faktor hilangnya permainan tradisional karena permainan ini tidak mengajarkan kerja sama atau hal positif lainnya, anak yang individualistis menjadi lebih menarik diri (Riansyah & Nasution, 2021). Berubahnya kebiasaan bermain anak-anak dan hilangnya budaya bermain tradisional menjadi alasan dilakukannya penelitian ini.

Selain itu, di beberapa sekolah dasar di Kertosono, sebagian besar siswa di sekolah tersebut menyukai permainan dan aktivitas seperti permainan bola seperti sepak bola dan futsal. Pengajaran guru penjas terhadap materi permainan tradisional belum maksimal, karena masih banyak siswa yang belum tertarik dengan permainan tradisional. Di sisi lain, sepak bola, voli, dan futsal masih diutamakan di kalangan siswa. Ketertarikan lebih terhadap permainan lainnya membuat siswa kurang berminat terhadap permainan tradisional. Akibatnya pemahaman siswa terhadap permainan tradisional semakin menurun dan eksistensi permainan tradisional di kalangan siswa semakin berkurang.

Manfaat yang begitu besar yang diperoleh dari permainan tradisional seharusnya dapat menjadi alasan agar lebih digalakkan kembali permainan tradisional di lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan pendidikan (Lestari, 2020). Hal ini akan menjadi faktor pendorong pemahaman anak-anak terhadap permainan tradisional sebagai Kebudayaan Indonesia harus dilindungi. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka penelitian ini dilakukan di Desa Banaran Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk dengan tujuan untuk mengukur pemahaman anak terhadap permainan tradisional.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kuantitatif untuk mengetahui investigasi pemahaman siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional di wilayah Kertosono. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang mengharuskan peneliti terjun langsung ke lapangan dan memperoleh data nyata melalui berbagai

metode, seperti pelaksanaan tes, penyebaran angket, wawancara, dan angket (Kendal & Husain, 2013). Penelitian deskriptif sendiri dilakukan pada suatu kawasan atau lokasi yang alami, dan terdapat suatu pengobatan yang diteliti. Tujuan dari metode penelitian ini adalah untuk mengumpulkan data sejauh mana siswa sekolah dasar di wilayah Kertosono memahami permainan tradisional. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan angket atau kuesioner. Kuesioner sebagai alat pengukur data penelitian dirumuskan dengan kriteria tertentu. Pendekatan yang dilakukan peneliti adalah melakukan survei pemahaman anak-anak terkait permainan tradisional di Desa Banaran, Kecamatan Kertosono, Kabupaten Nganjuk.

Populasi adalah suatu bidang yang digeneralisasikan dari obyek-obyek atau subyek-subyek yang mempunyai jumlah dan ciri-ciri tertentu, yang diidentifikasi dan disimpulkan oleh peneliti (Kendal & Husain, 2013). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 5 sekolah dasar di wilayah Kertosono sejumlah 4 kelas yaitu dari SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2. Sampel adalah sebagian populasi yang memiliki karakteristik atau kondisi tertentu yang menjadi subjek penelitian (Husain, 2014). Metode penentuan sampel menggunakan total *sampling* yang berjumlah 120 siswa dengan rincian dari SDN Banaran 1 berjumlah 40 siswa, SDN Banaran 2 berjumlah 25 siswa, SDN Kudu 1 berjumlah 25 siswa, dan SDN Kudu 2 berjumlah 30 siswa.

HASIL

Berdasarkan hasil survei pemahaman siswa di SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2 di daerah Kertosono terhadap permainan tradisional menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang permainan tradisional sebagian besar berkategori Sedang. Hasil survei dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Pemahaman Seluruh Responden terhadap Permainan Tradisional

	<i>Frequency</i>	<i>Percent</i>	<i>Valid Percent</i>	<i>Cumulative Percent</i>
Valid	Tinggi	34	28,3	28,3
	Sedang	67	56,0	85,0
	Rendah	19	16,0	100,0
	Total	120	100,0	100,0

Apabila hasil survei pemahaman siswa di SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2 di daerah Kertosono terhadap permainan tradisional ditampilkan dalam bentuk grafik dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1. Grafik Pemahaman Seluruh Responden terhadap Permainan Tradisional



Berdasarkan tabel dan gambar diatas menunjukkan bahwa hasil penelitian dan perhitungan diperoleh siswa kelas 5 di SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2 di daerah Kertosono menunjukkan data jumlah siswa yang memiliki pemahaman Tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 28%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak 67 siswa atau sebesar 56%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebanyak 19 siswa atau sebesar 16%.

Hasil Survei SDN Banaran 1

Tabel 2. Hasil Survei SDN Banaran 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	12	10,0	30,0	30,0
	Sedang	22	18,3	55,0	85,0
	Rendah	6	5,0	15,0	100,0
	Total	40	33,3	100,0	
Missing	System	80	66,7		
Total		120	100,0		

Hasil survei menunjukkan data jumlah siswa kelas 5 di SDN Banaran 1 yang memiliki pemahaman Tinggi sebesar 30%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak sebesar 55%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebesar 15%.

Hasil Survei SDN Banaran 2

Tabel 3. Hasil Survei SDN Banaran 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	6	5,0	24,0	24,0
	Sedang	14	11,7	56,0	80,0
	Rendah	5	4,2	20,0	100,0
	Total	25	20,8	100,0	
Missing	System	95	79,2		
Total		120	100,0		

Hasil survei menunjukkan data jumlah siswa kelas 5 di SDN Banaran 2 yang memiliki pemahaman Tinggi sebesar 24%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak sebesar 56%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebesar 20%.

Hasil Survei SDN Kudu 1

Tabel 4. Hasil Survei SDN Kudu 1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	7	5,8	28,0	28,0
	Sedang	14	11,7	56,0	84,0
	Rendah	4	3,3	16,0	100,0
	Total	25	20,8	100,0	
Missing	System	95	79,2		
Total		120	100,0		

Hasil survei menunjukkan data jumlah siswa kelas 5 di SDN Kudu 1 yang memiliki pemahaman Tinggi sebesar 28%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak sebesar 56%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebesar 16%.

Hasil Survei SDN Kudu 2

Tabel 5. Hasil Survei SDN Kudu 2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tinggi	8	6,7	26,7	26,7
	Sedang	16	13,3	53,3	80,0
	Rendah	6	5,0	20,0	100,0
	Total	30	25,0	100,0	
Missing	System	90	75,0		
Total		120	100,0		

Hasil survei menunjukkan data jumlah siswa kelas 5 di SDN Kudu 2 yang memiliki pemahaman Tinggi sebesar 27%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak sebesar 53%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebesar 20%.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional merupakan permainan yang sudah lama dimainkan. Anak-anak setempat biasanya memainkan permainan yang diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Bermain ini adalah latihan pendidikan jasmani klasik yang menggabungkan kualitas permainan seperti nilai instruksional bersama dengan tindakan seperti melempar, memukul, berlari, dan melompat. Selain itu, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai dan unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, ketelitian, ketangkasan, ketelitian dalam menentukan langkah, dan kemampuan bekerja sama dalam kelompok (Andayani Bekti, R., & Junaidi, S., 2023). Karena kualitas-kualitas ini, permainan tradisional adalah cara yang bagus untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan pendidikan kesehatan di sekolah dasar (Ade et al., 2016). Bermain permainan tradisional diharapkan tidak menyebabkan siswa kehilangan minat terhadap pelajaran pendidikan jasmani terlalu cepat. Berdasarkan pernyataan tersebut, pendidik harus membantu anak memahami manfaat bermain permainan tradisional (Kendal & Husain, 2013).

Nilai permainan tradisional yang sangat menarik dan tentunya sangat bermanfaat bagi perkembangan kepribadian anak akan menjadi jelas jika kita telusuri lebih jauh (Fahrurrozy, dkk., 2024). Padahal, permainan yang layak untuk membina karakter anak adalah yang mempunyai keselarasan yang baik antara komponen mental setengah dan komponen aktualnya juga setengah. Artinya, permainan yang baik harus memiliki banyak aspek berbeda yang membantu anak tumbuh secara fisik dan mental (Sa'diyah, 2020). Ada banyak cara untuk mengembangkan kemampuan koordinasi anak-anak melalui bermain, sehingga permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mesin anak-anak. (Ade et al., 2016).

Berdasarkan hasil penelitian survei pemahaman siswa di SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2 di daerah Kertosono terhadap permainan tradisional yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa tentang permainan tradisional sebagian besar berkategori Sedang. Ini menunjukkan bahwa beberapa siswa cukup mengetahui berbagai permainan tradisional yang ada di Indonesia. Semakin maraknya penggunaan perangkat adalah salah satu faktor yang menyebabkan siswa kurang memahami permainan tradisional. *Gadget* adalah salah satu teknologi canggih dengan banyak fitur yang menarik, terutama bagi anak-anak. Anak-anak dapat bermain sambil belajar melalui permainan, yang dapat meningkatkan kognitif, motorik halus, seni,

bahasa, dan bahkan perkembangan nilai, agama, dan moral. Namun, permainan yang ditawarkan oleh perangkat tidak dapat meningkatkan semua aspek perkembangan, seperti motorik kasar, bahasa, dan sosial emosional. Penggunaan *gadget* yang sifatnya individual dan tidak memungkinkan anak berinteraksi dengan orang lain, mengganggu perkembangan mereka (Simanjuntak, 2022). Oleh karena itu, diharapkan siswa kelas 5 tidak hanya dapat memainkan permainan tradisional tetapi juga dapat menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai media pemanasan sebelum pembelajaran olahraga di sekolah, diharapkan pemahaman dan pemahaman anak tentang permainan tradisional akan berubah menjadi lebih baik lagi (Yuliawan, D., 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang dikumpulkan, Penelitian ini menunjukkan bahwa pemahaman mengenai permainan tradisional siswa pada beberapa sekolah di daerah kertosono tahun 2023 sebagian besar dapat dikategorikan dengan skor Sedang, data menunjukkan data jumlah siswa yang memiliki pemahaman Tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 28%, siswa dengan pemahaman Sedang sebanyak 67 siswa atau sebesar 56%, dan siswa dengan pemahaman Rendah sebanyak 19 siswa atau sebesar 16%. Hasil angket tersebut juga menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi menurunnya tingkat pemahaman siswa SD di Kertosono terhadap permainan tradisional adalah karena perkembangan zaman yang semakin canggih sehingga kebanyakan siswa lebih memilih untuk bermain *smartphone* dibandingkan permainan tradisional.

REFERENSI

- Ade, O. :, Laksmitaningrum, A., & Penjas, P. (2016). Implementation of Traditional Game in Penjasorkes Learning in Elementary School of Ngaglik District Sleman Regency Academic Year 2016/ 2017. *Keterlaksanaan Permainan Tradisional*. (Ade Ayu .L), 1.
- Ardiansyah D., K., Nurmin, S., & Nurjannah. (2020). Motela Traditional Game Profile. *JPEHSS (Journal OfPhysical Education Health And Sport Sciences)*, 1(September), 60–67.
- Azizah, I. M. (2016). Efektivitas Pembelajaran Menggunakan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Materi Gaya Di Kelas Iv Min Ngronggot Nganjuk. *Dinamika Penelitian*, Vol. 16, N.
- Yuliawan, D. (2016). Pembentukan karakter anak dengan jiwa sportif melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Journal Of Sportif*, 2(1), 101-112.
-

- Fahrurrozy, M. H. F. ., Rizky, M. Y., & Junaidi, S. (2024). Identification of the Biomotor Ability of Female Swimming Athlete Dragon Wirayudha Kediri in 2023. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 2(02), 127–141. https://doi.org/10.2024/ns.v2i02.2024_P127-141
- Husain, F. A. (2014). Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasarse-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3(11), 1389–1395. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Kendal, K., & Husain, F. A. (2013). Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Brangsong.
- Lestari, A. (2020). Penerapan Pendekatan Fem (Fun & Easy Math) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Hubungan Antar-Satuan Panjang. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 106–114. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p106-114>
- Riansyah, W., & Nasution, N. A. D. (2021). Eksistensi Permainan Tradisional Di Era Modern Dan Kaitannya Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(April), 127–136. <http://ejournal.upi.edu/index.php/JKO>
- Andayani Becti, R., & Junaidi, S. (2023). Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar dalam Dimensi Analisis Kurikulum Secara Praksis. *NUSANTARA SPORTA: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Keolahragaan*, 1(04), 197–205. <https://doi.org/10.2023/ns.v1i04.27>
- Sa'diyah, C. (2020). Penanaman Sikap Toleransi Dalam Pembelajaran Di SMK MPU Tantular Kemranjen Banyumas.
- Simanjuntak, C. F. (2022). Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Permainan Tradisional Di Daerah Medan [*The Impact of Technological Developments on Traditional Games in The Medan Area*]. *Universitas HKKBP Nommensen*.