

Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga Di SMPN 12 Gorontalo

Stevlin Usulu¹, Aisah R Pomatahu², Rosbin Pakaya³

^{1,2,3}Program Studi S2 Pendidikan Jasmani, PPs Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

¹E-mail : stevlinusulu@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengidentifikasi minat siswa terhadap pembelajaran olahraga melalui penerapan model permainan tradisional sekaligus mendorong pelestarian warisan budaya. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana (persentase respons angket). Subjek penelitian adalah siswa kelas IX-2 SMPN 12 Gorontalo (n = 30). Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan angket (terbuka–tertutup), kemudian dianalisis dengan reduksi–penyajian–penarikan kesimpulan dan statistik deskriptif (persentase). Setelah penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran, minat siswa terhadap pembelajaran penjas menunjukkan persentase sebagai berikut: tengge-tengge 76,60%, terompah 67,00%, tenggedi bu’awu 60,00%, lompat tali 60,00%, dan kalari 63,64%. Ketertarikan siswa untuk memainkan model permainan tradisional yang telah dikembangkan mencapai: tengge-tengge 77,00%, tenggedi bu’awu 80,00%, terompah 83,33%, lompat tali 73,33%, dan kalari 92,86%. Secara komparatif terdapat kenaikan minat: 0,40% (tengge-tengge), 16,33% (terompah), 20,00% (tenggedi bu’awu), 13,33% (lompat tali), dan 29,22% (kalari). Temuan ini menunjukkan bahwa modifikasi mekanisme, aturan, dan media permainan tradisional efektif meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam pembelajaran penjas.

Kata kunci: permainan tradisional; pendidikan jasmani; minat belajar; budaya lokal.

Abstract

This study aims to identify students' interest in physical education through the application of traditional game models while supporting cultural preservation. A qualitative descriptive design was employed with simple quantitative support (percentage of questionnaire responses). Participants were ninth-grade students (IX-2) at SMPN 12 Gorontalo (n = 30). Data were collected via observation, interviews, and open- and closed-ended questionnaires, and analyzed through data reduction–display–conclusion drawing and descriptive statistics (percentages). Following the implementation of traditional games in PE lessons, students' interest in PE recorded the following percentages: tengge-tengge 76.60%, terompah 67.00%, tenggedi bu'awu 60.00%, rope jumping 60.00%, and kalari 63.64%. Interest in playing the developed traditional game models reached: tengge-tengge 77.00%, tenggedi bu'awu 80.00%, terompah 83.33%, rope jumping 73.33%, and kalari 92.86%. Comparative increases were 0.40%, 16.33%, 20.00%, 13.33%, and 29.22%, respectively. These findings indicate that modifying mechanisms, rules, and media of traditional games effectively enhances students' interest and participation in PE.

Keywords: traditional games; physical education; learning interest; local culture.

PENDAHULUAN

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menegaskan bahwa pembelajaran merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik secara utuh. Dalam konteks pendidikan nasional tersebut,

Pendidikan Jasmani (Penjas) memegang peranan strategis yang tidak hanya berfokus pada domain psikomotorik, tetapi juga menyentuh aspek afektif dan kognitif guna mendorong kedisiplinan, kerja sama, dan gaya hidup aktif. Berbagai bukti empiris terkini memperlihatkan bahwa program olahraga yang terstruktur memberikan dampak signifikan terhadap peningkatan kebugaran, kesehatan mental, kualitas hidup, serta relasi sosial siswa. Selain itu, intervensi latihan yang tepat dalam pembelajaran olahraga juga berkontribusi pada pencegahan cedera fisik pada remaja.

Pendidikan Jasmani (Penjas) memainkan peran strategis yang sangat penting dalam pengembangan siswa secara holistik, yang jauh melampaui pelatihan fisik tradisional. Berbagai studi mendukung klaim ini: (Zuriah dkk., 2024) menegaskan efektivitas PE dalam menanamkan nilai-nilai sosial seperti kerja sama dan integritas, sementara (Charlina dkk., 2024) Hal ini menunjukkan dampak positifnya terhadap prestasi, hubungan antar pribadi, dan kesehatan fisik. (Purnomo dkk., 2024) Secara khusus menyoroti kontribusi pendidikan jasmani terhadap perkembangan kognitif dan keterampilan pemecahan masalah. (Mashud dkk., 2024) memberikan bukti empiris tentang peningkatan kebugaran fisik melalui internalisasi gaya hidup aktif.

Penelitian secara kolektif menunjukkan bahwa program olahraga terstruktur secara signifikan meningkatkan kebugaran, kesehatan mental, hubungan sosial, dan kualitas hidup siswa secara keseluruhan, dengan potensi manfaat pencegahan terhadap cedera fisik pada remaja.

Namun, terdapat kesenjangan antara kondisi ideal tersebut dengan fenomena yang terjadi saat ini. Arus digitalisasi yang pesat telah menggeser pola permainan anak secara drastis, yang berdampak pada penurunan aktivitas gerak dan mengancam keberlangsungan permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional merupakan warisan budaya yang sarat akan nilai motorik, sosial, kognitif, dan kultural yang penting bagi perkembangan siswa. Jika dibiarkan, hal ini tidak hanya berdampak pada penurunan kebugaran siswa, tetapi juga hilangnya identitas budaya lokal.

Digitalisasi yang pesat secara kritis mengancam permainan anak-anak tradisional, berisiko mengikis identitas budaya lokal dan perkembangan holistik anak-anak. Berbagai penelitian menunjukkan pentingnya permainan tradisional yang melampaui sekadar hiburan. (Tri Wibowo dkk., 2023) Permainan berbasis teknologi dapat mencegah anak-anak mengembangkan keterampilan sosial penting seperti kerja sama, kecerdasan emosional, dan kemampuan psikomotorik. Permainan tradisional bukan hanya kegiatan rekreasi tetapi juga warisan budaya yang meningkatkan keterampilan motorik, sosial, kognitif, dan budaya. (Yoda dkk., 2024) Penelitian menunjukkan bahwa permainan ini dapat meningkatkan keterampilan motorik dasar, dengan satu studi menemukan bahwa 81,3% siswa menunjukkan keterlibatan yang sangat tinggi dalam pembelajaran berbasis permainan tradisional. Tanpa intervensi, pergeseran digital ini mengancam tidak hanya kebugaran fisik anak-anak tetapi juga transmisi kearifan budaya dan identitas lokal.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model permainan tradisional yang dimodifikasi dalam pendidikan jasmani di SMPN 12 Gorontalo, dengan secara strategis menjembatani tujuan pembelajaran modern dengan pelestarian budaya lokal. Banyak penelitian yang mendukung pendekatan ini. (Putri, 2019) menemukan bahwa permainan tradisional yang dimodifikasi dapat membuat pendidikan jasmani 95% lebih menarik bagi siswa. (Gustian, 2020) menunjukkan bahwa permainan semacam itu dapat meningkatkan pemahaman siswa, keterampilan gerak, dan kenikmatan secara keseluruhan. (Kamaruddin dkk., 2024) lebih lanjut memvalidasi bahwa model pembelajaran berbasis permainan tradisional efektif dalam meningkatkan kebugaran fisik dan motivasi siswa.

Keunikan penelitian ini terletak pada integrasi sistematis warisan budaya dengan metode pedagogis kontemporer, yang mengubah permainan tradisional dari sekadar aktivitas rekreasi menjadi alat pendidikan yang strategis. (Wulansari dkk., 2025).

Berangkat dari urgensi tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan menerapkan model permainan tradisional yang dimodifikasi dalam pembelajaran Penjas di SMPN 12 Gorontalo. Penelitian ini juga bertujuan

untuk mengidentifikasi minat siswa terhadap pembelajaran serta terhadap model permainan yang dikembangkan. Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada integrasi modifikasi permainan tradisional sebagai jembatan strategis antara pencapaian tujuan pembelajaran pendidikan jasmani modern dengan upaya pelestarian budaya local dalam era modern.

METODE

Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kualitatif dengan dukungan data kuantitatif sederhana berupa persentase respons angket. Penelitian dilaksanakan dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani reguler pada semester berjalan dengan subjek penelitian siswa kelas IX-2 SMPN 12 Gorontalo yang berjumlah 30 orang. Prosedur pengumpulan data dilakukan melalui tiga teknik utama, yaitu observasi untuk memantau pelaksanaan pembelajaran berbasis permainan tradisional, wawancara singkat untuk menangkap pengalaman belajar siswa, serta penyebaran angket terbuka dan tertutup. Angket digunakan untuk mengukur dua variabel utama, yaitu minat terhadap pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional dan minat memainkan model permainan yang telah dikembangkan, dengan indikator yang meliputi ketertarikan, kesenangan, kemauan berpartisipasi, dan persepsi kebermanfaatan.

Teknik analisis data yang digunakan meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan untuk data kualitatif, serta analisis statistik deskriptif persentase untuk data kuantitatif. Selisih minat siswa dihitung menggunakan rumus selisih persentase antara kondisi sesudah dan sebelum perlakuan. Seluruh rangkaian penelitian telah memperhatikan etika penelitian dengan memperoleh persetujuan partisipasi sukarela dari siswa serta izin resmi sekolah. Privasi dan kerahasiaan data partisipan dijaga ketat menggunakan kode anonim dan hanya digunakan untuk kepentingan penelitian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum digunakan, instrumen angket telah melalui uji validitas isi menggunakan metode *Expert Judgment* melalui *Index of Item-Objective*

Congruence (IOC) yang melibatkan tiga ahli di bidang pendidikan jasmani dan pengukuran. Berdasarkan hasil pengujian, nilai IOC tiap butir angket berkisar antara 0,78 hingga 0,85. Nilai ini menunjukkan bahwa seluruh butir angket memiliki validitas isi yang baik karena telah memenuhi kriteria nilai $IOC \geq 0,70$. Selanjutnya, reliabilitas angket diukur menggunakan *Cronbach's Alpha* dengan hasil sebesar 0,82. Nilai ini mengindikasikan konsistensi internal instrumen yang tinggi dan dikategorikan reliabel karena melebihi batas minimal 0,70, sehingga instrumen layak digunakan dalam penelitian.

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Isi Instrumen Angket (IOC)

Butir Angket	Keterangan Butir	Nilai IOC
1	Ketertarikan terhadap pembelajaran	0,80
2	Kesenangan saat mengikuti pembelajaran	0,85
3	Kemauan berpartisipasi dalam pembelajaran	0,78
4	Persepsi kebermanfaatan pembelajaran	0,82

Nilai IOC $\geq 0,70$ dikategorikan valid

Tabel 2. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Angket

Statistik	Nilai
Jumlah Butir	10
Cronbach's α	0,82
Keterangan	Reliabel ($\alpha > 0,70$)

Uji validitas isi instrumen angket dilakukan dengan menggunakan metode *Index of Item-Objective Congruence* (IOC) yang mengikutsertakan tiga ahli di bidang pendidikan jasmani dan pengukuran. Berdasarkan hasil pengujian, nilai IOC tiap butir angket berkisar antara 0,78 hingga 0,85, yang berarti seluruh butir angket memiliki validitas isi yang baik karena memenuhi kriteria nilai $IOC \geq 0,70$ (*lihat Tabel 1*).

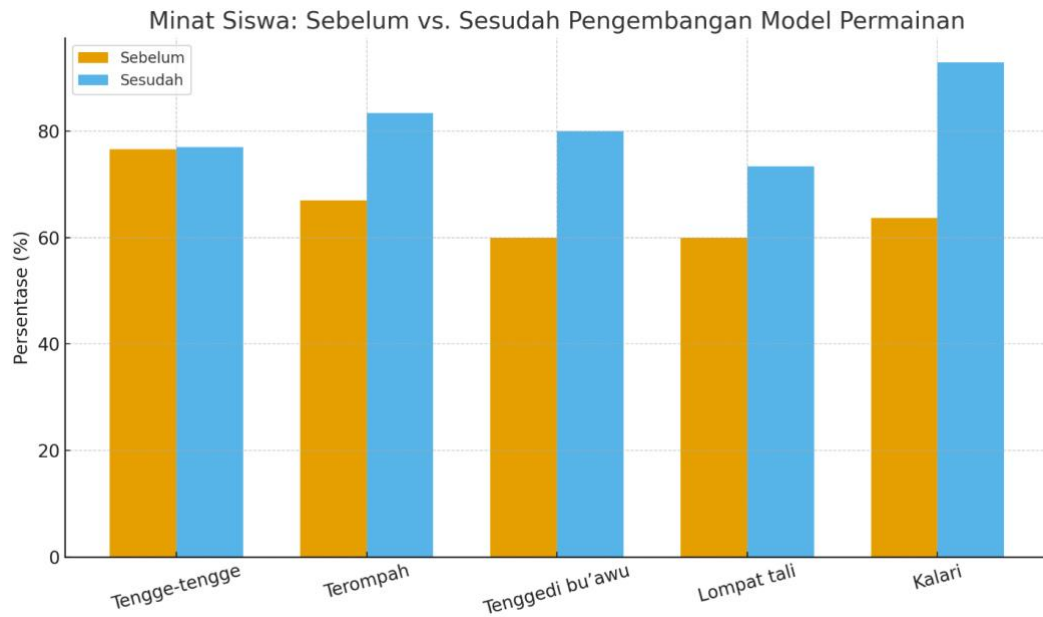
Selanjutnya, uji reliabilitas instrumen angket yang terdiri dari 10 butir menunjukkan nilai *Cronbach's α* sebesar 0,82. Nilai ini mengindikasikan konsistensi internal instrumen yang tinggi dan dapat dikategorikan reliabel, karena melebihi batas minimal nilai *Cronbach's α* sebesar 0,70 (*lihat Tabel 2*). Dengan

demikian, instrumen angket yang digunakan dalam penelitian ini layak digunakan untuk mengukur minat siswa terhadap pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional.

Berdasarkan analisis data yang telah dilakukan, ditemukan adanya peningkatan minat siswa setelah penerapan model permainan tradisional. Sebelum pengembangan model, persentase minat siswa terhadap pembelajaran penjas berbasis permainan tradisional tercatat sebesar 76,60% untuk permainan tengge-tengge, 67,00% untuk terompah, 60,00% untuk tenggedi buawu, 60,00% untuk lompat tali, dan 63,64% untuk kalari. Setelah dilakukan pengembangan dan penerapan model permainan, terjadi peningkatan minat siswa untuk memainkan permainan tersebut. Rincian peningkatan minat siswa disajikan dalam Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Minat Siswa Sebelum dan Sesudah Pengembangan Model Permainan

Permainan	Sebelum (%)	Sesudah (%)	Δ (%)
Tengge-tengge	76,60	77,00	0,40
Terompah	67,00	83,33	16,33
Tenggedi bu'awu	60,00	80,00	20,00
Lompat tali	60,00	73,33	13,33
Kalari	63,64	92,86	29,22



Gambar 1. Minat Siswa Sebelum dan Sesudah Pengembangan Model Permainan

Data pada tabel di atas menunjukkan tren positif pada seluruh jenis permainan. Minat siswa sesudah pengembangan model meningkat menjadi 77,00% pada tengge-tengge, 80,00% pada tenggedi buawu, 83,33% pada terompah, 73,33% pada lompat tali, dan 92,86% pada kalari. Secara komparatif, kenaikan minat tertinggi terjadi pada permainan kalari dengan peningkatan sebesar 29,22%, diikuti oleh tenggedi buawu (20,00%), terompah (16,33%), lompat tali (13,33%), dan kenaikan tipis pada tengge-tengge sebesar 0,40%. Temuan ini membuktikan bahwa modifikasi mekanisme, aturan, dan media permainan tradisional efektif meningkatkan minat serta partisipasi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Dalam aspek pembahasan, temuan kuantitatif tersebut sejalan dengan data kualitatif yang diperoleh. Siswa melaporkan bahwa pembelajaran terasa lebih menyenangkan, kolaboratif, dan memiliki tingkat tantangan yang pas, sehingga aktivitas fisik yang dilakukan tidak terasa berat. Dari perspektif psikomotorik, permainan yang diterapkan berhasil memantik aktivitas fisik seperti melompat, berlari, dan langkah ritmis yang secara langsung menguatkan keseimbangan, koordinasi, dan kelincahan siswa. Sementara itu, pada domain sosial-emosional,

terlihat adanya peningkatan komunikasi, kerja sama tim, dan kemampuan regulasi emosi sederhana saat terjadi kompetisi kecil dalam permainan.

Hal ini konsisten dengan literatur yang menyatakan bahwa praktik pendidikan jasmani yang kontekstual dan berbasis model permainan mampu meningkatkan motivasi intrinsik dan partisipasi aktif siswa. Modifikasi aturan dan media menjadi faktor krusial untuk membuat permainan tradisional tetap relevan bagi Generasi Z tanpa menghilangkan nilai budaya lokalnya. Meskipun demikian, variasi respons persentase antar permainan mengisyaratkan adanya kebutuhan *scaffolding* keterampilan yang berbeda. Misalnya, untuk permainan terompah dan kalari, diperlukan tahap pengenalan alat atau ritme yang lebih gradual agar siswa dapat beradaptasi dengan baik. Ke depannya, guru disarankan untuk memadukan progresi keterampilan (*skill-progression*) dengan asesmen formatif sederhana agar pengalaman belajar menjadi lebih merata bagi siswa dengan berbagai level kemampuan.

SIMPULAN

Penelitian ini menyimpulkan bahwa integrasi permainan tradisional yang telah dimodifikasi efektif dalam meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani serta minat mereka untuk memainkan permainan itu sendiri. Hal ini menjawab tujuan penelitian dalam mengidentifikasi minat dan melestarikan budaya lokal melalui pendidikan. Temuan utama menunjukkan peningkatan minat yang signifikan pada seluruh jenis permainan, dengan peningkatan paling menonjol terjadi pada permainan kalari (29,22%), disusul oleh tenggedi bu'awu dan terompah.

Implikasi teoretis dari penelitian ini memperkuat bukti bahwa pendekatan berbasis permainan (*game-based learning*) dapat menjadi metode yang ampuh dalam pendidikan jasmani. Secara praktis, model permainan tradisional modifikasi ini sangat layak diterapkan oleh guru sebagai strategi pembelajaran yang holistik: menyehatkan fisik siswa sekaligus menguatkan pelestarian warisan budaya bangsa di tengah arus digitalisasi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan penuh rasa terima kasih, kami mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan dukungan, bimbingan, dan bantuan selama proses penyusunan jurnal ini. Ucapan terima kasih khusus kami sampaikan kepada DR. Mirdayani Pauweni, M.Pd. (Kaprosdi S2 Penjas, PPs Universitas Negeri Gorontalo), Prof. DR. Hariadi Said, MS., Prof. DR. Aisah R Pomatahu, M.Kes., DR. Asri Syam, M.Pd., DR. Meyke Parengkuan, M.Pd., DR. Rosbin Pakaya, M.Pd., rekan sejawat, serta institusi terkait yang telah memberikan fasilitas dan kesempatan berharga. Semoga hasil karya ini dapat memberikan kontribusi yang berarti bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Charlina, C., Roziah, R., Ismail, S., Piliang, W. S. H., Siswanto, S., Setyawan, H., Zulfahri, Z., Darmawan, A., Shidiq, A. A. P., Eken, Ö., Pavlovic, R., Latino, F., & Tafuri, F. (2024). Article RETRACTED due to manipulation by the authors Effective Verbal Communication in Physical Education Learning and Sports Coaching to Improve Achievement and Health: A Systematic Review. *Retos*, 56, 1139–1147. <https://doi.org/10.47197/retos.v56.107308>
- Gustian, U. (2020). Permainan tradisional: suatu pendekatan dalam mengembangkan physical literacy siswa sekolah dasar. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 6(1), 199–215. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v6i1.14252
- Kamaruddin, I., Eskawida, E., Hamdiana, H., Rifai, M., Septiyani, R. D., & Ismawan, H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran PJKR berbasis Permainan Tradisional untuk meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2). <https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.749>
- Mashud, M., Arifin, S., Warni, H., Samodra, Y. T. J., Yosika, G. F., Basuki, S., Suryadi, D., & Suyudi, I. (2024). Article RETRACTED due to manipulation by t Physical Fitness: Effects of active lifestyle internalization through physical literacy awareness based project. *Retos*, 51, 1299–1308. <https://doi.org/10.47197/retos.v51.101662>
- Purnomo, E., Jermaina, N., Marheni, E., Gumilar, A., Widarsa, A. H., Elpatsa, A., & Zainal Abidin, N. E. (2024). Enhancing problem-solving skills through physical education learning: a comprehensive analysis. *Retos*, 58, 435–444. <https://doi.org/10.47197/retos.v58.106838>
- Putri, R. A. (2019). PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN AKTIFITAS JASMANI UNTUK MEMBENTUK KARAKTER MELALUI KOLABORATIF PERMAINAN TRADISIONAL BAGI SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Undiksha*, 7(3), 126. <https://doi.org/10.23887/jjp.v7i3.36490>

- Tri Wibowo, A., Sukarmin, Y., Purwanto, S., & Tri Iwandana, D. (2023). Physical activities traditional games and javanese culture of particularly Wayang Kulit. *Health, sport, rehabilitation, 9*(1), 8–18. <https://doi.org/10.34142/HSR.2023.09.01.01>
- Wulansari, D. A., Hermawan, H., Riyadi, M. B., Nazareta, P. I., & Rozi, F. (2025). Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani: A Systematic Literature Review. *Afeksi: Jurnal Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, 6*(6), 1339–1357. <https://doi.org/10.59698/afeksi.v6i6.622>
- Yoda, I. K., Festiawan, R., Ihsan, N., & Okilanda, A. (2024). Effectiveness of motor learning model based on local wisdom in improving fundamental skills. *Retos, 57*, 881–886. <https://doi.org/10.47197/retos.v57.106807>
- Zuriah, N., Sunaryo, H., Lutfiana, R. F., Setyawan, H., Sulistiyo, S., Sabariah, S., Rofi'i, R., Harmanto, H., Gontara, S. Y., Ardiyanto, S. Y., Susanto, S., & Pavlovic, R. (2024). Article RETRACTED due to manipulation by the authors and citationsthe Pancasila student profile for indonesian citizens through physical education at school. *Retos, 61*, 1261–1275. <https://doi.org/10.47197/retos.v61.109706>