

# 9 - PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL

*by mohamad Dai*

---

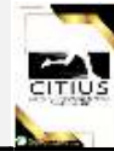
**Submission date:** 20-Dec-2023 12:44PM (UTC+0700)

**Submission ID:** 2262993176

**File name:** 9\_-\_Ketua.pdf (149.55K)

**Word count:** 1147

**Character count:** 7520



## PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP HASIL BELAJAR DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI

Mohamad Dai<sup>1</sup>, Wahyu Setia Kuscahyaning Putri<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro

email: [dai@unugiri.ac.id](mailto:dai@unugiri.ac.id)<sup>1</sup> [wahyu10@unugiri.ac.id](mailto:wahyu10@unugiri.ac.id)<sup>2</sup>

### ABSTRAK

Penelitian fokus pada permainan tradisional sebagai alat untuk membantu proses pembelajaran Pendidikan jasmani dan olahraga disekolah, permainan tradisional merupakan permainan rakyat yang sudah dimainkan sejak jaman dahulu. Aspek kognitif, afektif dan psikomotor dapat ditingkatkan melalui permainan tradisional, untuk itu tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode experimental dengan One-Grup Prettest-posttest design. Populasi dan sampel yaitu SDN Tanjungharjo IV yang berjumlah 25 orang dengan teknik purposive sampling teknik pengumpulan data ini menggunakan angket hasil belajar. Pengujian hipotesis menggunakan t-test: paired two sample for means. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh permainan tradisional terhadap hasil belajar siswa. Dengan t-hitung > t tabel (3,644 > 2,262) maka keputusan  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak. Terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapat perlakuan permainan tradisional.

**Kata kunci** : Permainan Tradisional, Hasil Belajar, Pendidikan Jasmani

## *THE EFFECT OF TRADITIONAL GAMES ON LEARNING OUTCOMES IN PHYSICAL EDUCATION LEARNING*

### ABSTRACT

Research focuses on traditional games as a tool to help the learning process Physical education and sports in schools, traditional games are folk games that have been played since ancient times. Cognitive, affective and psychomotor aspects can be improved through traditional games, therefore the purpose of this study was to determine the effect of traditional games on student learning outcomes. This research uses experimental method with One-Group Prettest-posttest design. The population and sample are SDN Tanjungharjo IV, totaling 25 people with purposive sampling technique. This data collection technique uses a learning outcomes questionnaire. Hypothesis testing using t-test: paired two sample for means. Based on the results of the study, it can be concluded that there is an influence of traditional games on student learning outcomes. With the value of t-count > t table (3,644 > 2,262), the decision  $H_a$  is accepted and  $H_0$  is rejected. So there are differences in student learning outcomes before and after receiving traditional game treatment.

**Keywords**: Traditional Games, Learning Outcomes, Physical Education

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan sebuah usaha sadar dan terencana untuk mencapai sebuah bertujuan membina dan membangun seseorang agar dapat mengambil keputusan dengan bijaksana dan berimbang pada kebutuhan akan pendidikan dalam kehidupan di masyarakat. Menurut (Taufik 2019) Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan berusaha mencapai tujuan pendidikan melalui aktivitas jasmani agar bisa memberikan dampak yang baik untuk kesehatan, pertumbuhan dan perkembangan manusia Indonesia. Menurut (Kharisma and Mubarak 2020) pembelajaran pendidikan jasmani adalah meningkatkan perkembangan gerak, sehingga sebagai guru diharapkan bisa meningkatkan kemampuan keterampilan gerak dasar dalam setiap cabang olahraga yang terkandung di dalam Rencana Program Pembelajaran (RPP). Tetapi fakta dilapangan seringkali siswa cenderung malas untuk belajar keterampilan gerak, mereka lebih senang dengan olahraga yang bersifat permainan atau pertandingan.

Keadaan ini dapat dikurangi dengan membuat inovasi baru terkait dengan proses pembelajaran. Permainan tradisional merupakan sebuah sarana hiburan yang diminati dan dimainkan oleh banyak kalangan. Permainan ini terdiri dari permainan tradisional dan permainan modern dan merupakan kegiatan yang sangat dekat dengan dunia anak.

Permainan tradisional yang diwariskan secara turun menurun memiliki banyak manfaat dari segi psikologis, kelincahan, motivasi dan kreativitas. Perkembangan dalam dunia pembelajaran modern khususnya pembelajaran permainan sangat pesat, hal ini menyebabkan pembelajaran melalui permainan mulai tersisihkan. Permainan tradisional diharapkan menjadi salah satu bentuk media dalam pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas fisik, kerjasama, menumbuhkan tenggang rasa, rasa senang, percaya diri, serta mampu meningkatkan hasil belajar untuk anak. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh beberapa orang ataupun kalangan pada daerah tertentu yang jauh dari keramaian kota dengan adat dan konsep tradisional pada jaman dahulu. Menurut (Gandasari 2019) menyatakan bahwa permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian jika menyisipkan beberapa permainan tradisional pada pembelajaran pendidikan jasmanidapat membantu motivasi siswa menjadi lebih baik terutama untuk hasil belajar pendidikan jasmani. Tingkat motivasi belajar merupakan faktor yang sangat penting bagi siswa sehingga perlu di kontrol keadaanya, dijaga, dan ditingkatkan apabila masih rendah.

## METODE

Metode yang digunakan untuk mengungkap hipotesis penelitian ini yaitu menggunakan metode eksperimen (*Design Pra experimen*). Penelitian ini menggunakan metode *experimental* dengan *design One-Group Pretest- posttest design*. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan pendekatan penelitian dengan metode kuantitatif. Populasi didalam penelitian ini siswa di SDN Tanjungharjo IV, Bojonegoro. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN Tanjungharjo IV dengan jumlah sampel sebanyak 25 orang. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan angket motivasi belajar sebagai alat untuk mendapatkan data Pengujian hipotesis menggunakan t-test: *paired two sample for means*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1. Deskripsi Data (Paired Samples Statistic)

	Mean	N	Std. Deviasi
Pretest	23,60	25	.621
Posttest	28,04	25	.681

Data hasil belajar siswa sebelum dan sesudah mendapatkan perlakuan olahraga tradisional sebagai berikut: Siswa sebelum mendapatkan permainan tradisional berjumlah 25 (N) dengan rata-rata (*mean*) sebesar 23,60 dan *standart devisiasi* sebesar ,621 dari tabel diatas dapat dilihat perbedaan nilai sebelum dan sesudah penelitian rata- rata (*mean*) sebesar 28,04 dan *standart devisiasi* sebesar ,681

Tabel 2. Hasil Uji Beda

	N	T Hitung	T Tabel
Pretest & Posttest	25	3,644	2,262

Berdasarkan ketentuan tersebut maka Nilai t-hitung > t tabel ( $3,644 > 2,262$ ) maka keputusannya adalah  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Jadi dapat terdapat perbedaan tingkat motivasi siswa sebelum dan sesudah adanya perlakuan olahraga tradisional.

## SIMPULAN

Berdasarkan penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan traditional ini bisa membantu untuk meningkatkan hasil siswa. Untuk penelitian selanjutnya peneliti menyarankan untuk bisa

menggal lebih banyak lagi kontribusi permainan tradisional ini, seperti terhadap kebugaran jasmani dan lain sebagainya.

#### **DAFTAR RUJUKAN**

- Gandasari, Maharani Fatima. 2019. “Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Sepak Beleg Terhadap Kemampuan Kelincahan Anak Usia 7-10 Tahun.” *Jurnal Ilmu Keolahragaan* II(April).
- Kharisma, Yudhi, and M. Zakky Mubarak. 2020. “Pengaruh Latihan Interval Dengan Latihan Fartlek Terhadap Peningkatan VO2Max Pemain Bola Voli.” *Biomatika : Jurnal Ilmiah Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan* 6(02 SE-Articles):125–31.
- Taufik, Muhamad Syamsul. 2019. “Meningkatkan Teknik Dasar Dribbling Sepakbola Melalui Modifikasi Permainan.” *Jurnal Maenpo : Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi* 8(1).

# 9 - PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL

## ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

26%

INTERNET SOURCES

14%

PUBLICATIONS

%

STUDENT PAPERS

## PRIMARY SOURCES

1	<a href="http://ejournal.utp.ac.id">ejournal.utp.ac.id</a> Internet Source	4%
2	<a href="http://ejournal.unsub.ac.id">ejournal.unsub.ac.id</a> Internet Source	3%
3	<a href="http://moharifikaha.blogspot.com">moharifikaha.blogspot.com</a> Internet Source	3%
4	<a href="http://etd.unsyiah.ac.id">etd.unsyiah.ac.id</a> Internet Source	2%
5	<a href="http://simki.unpkediri.ac.id">simki.unpkediri.ac.id</a> Internet Source	2%
6	<a href="http://journal.unnes.ac.id">journal.unnes.ac.id</a> Internet Source	2%
7	<a href="http://journal.uir.ac.id">journal.uir.ac.id</a> Internet Source	2%
8	<a href="http://e-journal.unipma.ac.id">e-journal.unipma.ac.id</a> Internet Source	2%
9	<a href="http://statik.unesa.ac.id">statik.unesa.ac.id</a> Internet Source	2%

---

Exclude quotes      On

Exclude matches      < 2%

Exclude bibliography      On