



## IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN OLAHRAGA DI SDI BTN IKIP II UNTUK MENINGKATKAN KREATIVITAS SISWA

Muhammad Nurfauzan Syarif<sup>1</sup>, Dahlan<sup>2</sup>, Lenny Rahman<sup>3</sup>

<sup>1</sup> PJKR Universitas Negeri Makassar

Email: [fauzansyr@gmail.com](mailto:fauzansyr@gmail.com)

<sup>2</sup> PJKR, Universitas Negeri Makassar

Email: [dahlan@unm.ac.id](mailto:dahlan@unm.ac.id)

<sup>3</sup> PJKR, UPT SDF SDN KOMP IKIP

Email: [lennyrahman71@guru.sd.belajar.id](mailto:lennyrahman71@guru.sd.belajar.id)

Artikel info	Abstrak
<i>Received; 02-03-2025</i> <i>Revised; 03-04-2025</i> <i>Accepted; 04-05-2025</i> <i>Published; 25-05-2025</i>	Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga di SDI BTN IKIP II guna meningkatkan kreativitas siswa. Dengan metode deskriptif kualitatif dan observasi berbasis skala Gutmann, penelitian ini menilai keterlibatan, kreativitas, kerjasama sosial, dan ketertarikan siswa terhadap pembelajaran berbasis permainan tradisional. Hasil penelitian menunjukkan bahwa metode ini efektif, dengan 86,67% siswa menunjukkan partisipasi aktif, 90% memberikan respon positif, dan 73,33% mampu memodifikasi aturan permainan. Selain itu, 83,33% siswa menunjukkan kerjasama sosial yang baik, dan ketertarikan terhadap permainan tradisional mencapai 93,33%. Kesimpulannya, permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga mengembangkan kreativitas dan keterampilan sosial siswa, menjadikannya metode pembelajaran alternatif yang relevan dan bermanfaat dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar.
<b>Kata Kunci:</b> permainan tradisional, kreativitas siswa, PJOK	artikel global jurnal sport innovation research dengan akses terbuka dibawah lisensi CC BY-4.0



## PENDAHULUAN

Olahraga merupakan bagian penting dalam pendidikan jasmani di sekolah dasar karena tidak hanya berfungsi untuk meningkatkan kesehatan fisik, tetapi juga membantu perkembangan sosial, emosional, dan kreativitas siswa. Salah satu metode yang relevan untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran olahraga adalah melalui implementasi permainan tradisional. Permainan tradisional, seperti gobak sodor, engklek, dan kelereng, memiliki nilai budaya yang tinggi dan sarat akan aktivitas fisik serta interaksi sosial yang dapat merangsang kreativitas siswa. (Habibi & Djawa, 2015)

Namun, dalam era digital saat ini, permainan tradisional mulai tergantikan oleh permainan berbasis teknologi. Banyak siswa lebih tertarik pada gawai dan perangkat digital dibandingkan aktivitas fisik tradisional, yang mengakibatkan menurunnya kreativitas, interaksi sosial, dan

kesadaran akan nilai budaya lokal. Kondisi ini menjadi tantangan bagi guru olahraga untuk menciptakan pembelajaran yang menarik, relevan, dan mendidik. (Ariyanto et al., 2020)

Permainan tradisional juga mendorong kreativitas siswa. Melalui interaksi sosial dan pengaturan permainan yang sering kali fleksibel, siswa belajar untuk beradaptasi dan menciptakan strategi baru dalam bermain. Hal ini penting untuk membangun kemampuan berpikir kritis dan inovatif di kalangan siswa. Selain itu, permainan ini sering kali melibatkan elemen kolaborasi dan komunikasi, yang memperkuat keterampilan sosial mereka (Nevatiningrum et al., 2024)

Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga dapat memberikan solusi untuk permasalahan ini. Selain memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan, permainan tradisional juga mengajarkan nilai-nilai seperti kerjasama, sportivitas, dan penghormatan terhadap warisan budaya. Di SDI BTN IKIP II, penerapan permainan tradisional menjadi penting untuk mengintegrasikan aspek pendidikan budaya lokal ke dalam pembelajaran olahraga, sekaligus meningkatkan kreativitas siswa melalui tantangan-tantangan yang ada dalam permainan tersebut. Penerapan permainan tradisional diharapkan dapat mengatasi masalah kurangnya partisipasi aktif siswa dalam kegiatan olahraga. Banyak siswa yang menunjukkan ketidakaktifan selama pembelajaran PJOK, sehingga diperlukan metode yang lebih menarik dan interaktif untuk meningkatkan keterlibatan mereka. Dengan menggunakan permainan tradisional, diharapkan siswa tidak hanya lebih aktif tetapi juga lebih menikmati proses belajar mereka. (Ryaldi, 2018)

Dengan dasar ini, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi bagaimana implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga dapat meningkatkan kreativitas siswa, sehingga memberikan manfaat baik secara fisik, emosional, maupun intelektual. Langkah ini juga diharapkan dapat menjadi inspirasi bagi sekolah lain untuk melestarikan budaya lokal melalui aktivitas pendidikan.

## **METODE**

Metode penelitian yang digunakan dalam "Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SDI BTN IKIP II untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa" adalah metode deskriptif kualitatif, metode yang observasi secara langsung dengan lembar amatan skala Gutmann yang terdiri dari serangkaian pernyataan dengan jawaban ya/tidak. (Nevatiningrum et al., 2024)

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan fenomena yang terjadi, yaitu implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga di SDI BTN IKIP II, serta pengaruhnya terhadap kreativitas siswa. Pendekatan kuantitatif memungkinkan data yang dihasilkan berupa angka atau persentase yang dapat dianalisis secara statistik.

Skala ini digunakan untuk menilai respons spesifik dari siswa melalui pernyataan dengan jawaban "Ya" atau "Tidak". Pernyataan dalam skala dirancang untuk mengukur keterlibatan siswa, inovasi dalam bermain, kerjasama, dan aspek kreativitas lainnya selama pembelajaran olahraga berbasis permainan tradisional. Data dari lembar amatan dianalisis secara deskriptif dengan menghitung persentase respon "Ya" dan "Tidak" pada setiap pernyataan. Hasil dianalisis untuk menentukan pola-pola tertentu dalam keterlibatan siswa dan dampak permainan tradisional terhadap kreativitas mereka.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil penelitian "Implementasi Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SDI BTN IKIP II untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa". Menggunakan sebanyak 30 orang responden. Dari data yang terkumpul selanjutnya dilakukan analisis data dengan perhitungan statistik.

Tabel 1. Instrumen Penilaian

No.	Indikator	Jumlah Siswa	Presentas (%)
-----	-----------	--------------	---------------

1.	Partisipasi aktif dalam permainan	26	86.67%
2.	Respon positif terhadap pembelajaran	27	90%
3.	Kemampuan memodifikasi aturan permainan	22	73.33%
4.	Kreativitas dalam menciptakan strategi	21	70%
5.	Kerjasama dan interaksi sosial yang baik	25	83.33%
6.	Inisiatif tanpa dorongan guru	20	66.67%
7.	Ketertarikan terhadap permainan tradisional	28	93.33%

Berdasarkan hasil penelitian, implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga di SDI BTN IKIP II terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan keterampilan sosial siswa. Sekitar 86.67% siswa menunjukkan partisipasi aktif selama kegiatan pembelajaran berbasis permainan tradisional, yang menandakan bahwa metode ini berhasil menarik perhatian siswa dan membuat mereka terlibat secara penuh. Respon positif terhadap pembelajaran ini mencapai 90.00%, menunjukkan bahwa siswa menikmati metode tersebut dan merasa senang saat berpartisipasi.

Peningkatan kreativitas siswa juga terlihat, dengan 73.33% siswa mampu memodifikasi aturan permainan, menunjukkan bahwa mereka belajar berpikir kritis dan fleksibel. Siswa juga menunjukkan kemampuan menciptakan strategi baru dalam permainan, dengan persentase mencapai 70.00%, yang mencerminkan perkembangan keterampilan berpikir kreatif. Selain itu, 83.33% siswa mampu bekerja sama dan berinteraksi dengan baik dengan teman sekelas, yang mengindikasikan bahwa permainan tradisional membantu mengembangkan keterampilan sosial mereka. Inisiatif siswa untuk berpartisipasi aktif tanpa dorongan langsung dari guru mencapai 66.67%, menunjukkan bahwa permainan ini mampu memicu rasa ingin tahu dan minat belajar siswa secara alami.

Ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional sangat tinggi, mencapai 93.33%, yang menunjukkan bahwa siswa merasa tertarik dan menikmati metode ini sebagai bagian dari pembelajaran olahraga. Hal ini penting untuk menciptakan motivasi belajar yang berkelanjutan. Secara keseluruhan, permainan tradisional tidak hanya meningkatkan aspek fisik siswa, tetapi juga membantu mereka mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, kerja sama, dan interaksi sosial. Untuk mengatasi tantangan seperti pemahaman awal terhadap aturan permainan, diperlukan waktu tambahan dan penjelasan yang lebih detail agar siswa dapat beradaptasi dengan cepat. Dengan hasil yang positif, permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang bermanfaat dalam pendidikan jasmani di sekolah.

## **SIMPULAN**

Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran olahraga di SDI BTN IKIP II terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, partisipasi, dan keterampilan sosial siswa. Permainan ini tidak hanya meningkatkan aspek fisik, tetapi juga membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kreatif, bekerja sama, dan berinteraksi secara positif. Dengan hasil yang menunjukkan respon positif yang tinggi, metode ini dapat menjadi alternatif yang menarik dan bermanfaat dalam pendidikan jasmani. Namun, untuk mengatasi tantangan seperti pemahaman awal

terhadap aturan permainan, diperlukan waktu dan penjelasan tambahan agar siswa dapat lebih cepat beradaptasi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Ariyanto, A., Triansyah, A., & Gustian, U. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan keterampilan gerak fundamental siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 16(1), 78–91. <https://doi.org/10.21831/jpji.v16i1.30785>
- Habibi, M. A., & Djawa, B. (2015). IMPLEMENTASI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI, OLAHRAGA, DAN KESEHATAN TERHADAP PENINGKATAN PARTISIPASI AKTIF SISWA KELAS X SMAN 1 KEDIRI. *Universitas Negeri Surabaya. Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 03, 560–567.
- Nevatiningrum, Mulyatno, carolus B., & Nopembri, S. (2024). Implementasi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dalam membentuk karakter peserta didik sekolah dasar. *Pengembangan Media Pembelajaran PJOK Berbasis Web Di Kelas IV SD*, 19(2), 17–28.
- Ryaldi, R. S. (2018). *ANALISIS PENINGKATAN DENYUT NADI LATIHAN PADA 16 PERMAIANAN TRADISIONAL BERBASIS LOKOMOTOR: Pada Siswa Sdn Cimahi Mandiri 2, Kota Cimahi.*