



Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Pada Anak Kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar

Iin Sartina¹, La Kamadi², Miswan³

¹Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

²Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Makassar

³Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, UPT SPF SDN Paccinang I Makassar

iinsartina1105@gmail.com , lakamadi59@gmail.com , miswanspd40@guru.sd.belajar.id

Abstrak

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar. Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu metode survei. Instrumen yang digunakan yaitu tes benar salah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu total sampling dengan seluruh peserta didik kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar, yang berjumlah 30 peserta didik. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berada pada kategori sangat tinggi 7% (2 peserta didik), tinggi 30% (9 peserta didik), sedang 37% (11 peserta didik), rendah 23% (7 peserta didik), dan sangat rendah 3% (1 peserta didik). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar, terbesar pada kategori sedang.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Tingkat Pengetahuan

PENDAHULUAN

Abad kedua puluh satu (21), yang sebagian besar orang kenal sebagai "abad pengetahuan", memberikan dasar untuk berbagai aspek kehidupan. Paradigma pembelajaran abad ke-21 menekankan kemampuan siswa untuk berpikir kritis, menguasai teknologi, berkomunikasi, bekerja sama, dan menghubungkan pengetahuan dengan dunia nyata. Penguasaan materi dan keterampilan dapat dicapai melalui penerapan metode pembelajaran yang tepat (Prastowo, 2015)

Pendidikan Jasmani merupakan wadah untuk mengembangkan keterampilan berpikir melalui aktivitas gerak. Pendidikan jasmani merupakan bagian yang tidak bisa terpisahkan dari pendidikan pada umumnya yang mempengaruhi potensi peserta didik dalam hal kognitif, afektif, dan psikomotor melalui aktivitas jasmani (Utama, 2011: 2). Pendidikan Jasmani mempunyai tujuan yang sama dengan pendidikan dalam bidang lain, perannya di sekolah adalah meningkatkan keterampilan psikomotor, kognitif, dan afektif peserta didik melalui kegiatan yang banyak melibatkan kinerja motoriknya.

Permainan tradisional yaitu permainan yang diturunkan secara turun temurun dari jaman dahulu hingga saat ini. Permainan tradisional dapat dikatakan permainan yang merakyat, karena

dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa mengenal batasan usia. Ada banyak sekali jenis permainan tradisional memiliki beragam manfaat bagi anak-anak salah satunya dapat membentuk karakter anak. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai leluhur seperti kerja sama, kejujuran, berpikir kritis, tolong menolong, dan juga nilai positif lainnya. Itulah mengapa permainan tradisional sangat bagus jika dimainkan oleh peserta didik. Permainan tradisional bukan hanya untuk sebagai sarana, melainkan bisa menjadi sarana bermain pada anak, permainan tradisional juga menjadi sarana olahraga atau bahkan nilai pendidikan yang terkandung didalamnya. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern. Permainan tradisional biasa disebut sebagai permainan rakyat, karena permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Pada praktiknya sendiri jasmani tidak terfokus hanya untuk membuat anak-anak menjadi sehat dan bugar, namun juga menjadikan peserta didik menjadi seorang yang berkarakter. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi bagian dari mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Sekolah dasar sendiri merupakan tempat anak mendapatkan pendidikan dasar guna melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Usia siswa sekolah dasar berkisar antara 7 sampai 12 tahun yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas atas dan kelas bawah. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat diperkenalkan kepada siswa dari kalangan bawah hingga kalangan atas. Permainan yang ada di Indonesia ini masih banyak sekali anak-anak yang belum mengetahui atau bahkan banyak yang belum mengenal apa itu permainan tradisional. Seperti yang kita ketahui bahwasanya kecanggihan serta perubahan jaman nyatanya telah menggeser eksistensi permainan tradisional terutama di kalangan 3 peserta didik sekolah dasar. Peserta didik terbawa oleh arus jaman kekinian dengan perangkat dalam kecanggihan teknologi yang menyajikan hiburan secara instan, hal tersebut menjadikan peserta didik khususnya siswa sekolah dasar kurang memainkan permainan tradisional di sekolah maupun di rumah.

Meskipun begitu, permainan tradisional masih diberikan secara praktik maupun teori. Selain kendala pada lahan dan sarana prasarana adapun kendala yang berupa seperti anak ingin melakukan praktik langsung ketika akan diberikan penjelasan terlebih dahulu. Selain itu, ada peserta didik yang mengetahui dan ada juga yang lupa terhadap suatu permainan tradisional, namun setelah dijelaskan baru ingat permainan tradisional yang dimaksud. Hal tersebut terjadi karena peserta didik merasa bosan pada saat diberi penjelasan mengenai permainan tradisional, sehingga materi permainan tradisional kurang maksimal. Keadaan tersebut mendasari dari pengamatan dan wawancara di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar yang menunjukkan mereka ada yang sudah mengetahui dan ada yang lupa. Setelah ditanyai lebih lanjut, ternyata permainan tradisional yang dimainkan hanya itu-itu saja, seperti petak umpet, dakon, pasaran, yoyo, layang-layang, lompat tali, dan masih banyak lagi. Peserta didik juga mengatakan jika orang tua mereka lebih menyuruh mereka untuk belajar di rumah daripada bermain terus.

Pengamatan yang dilakukan juga menunjukkan aktivitas peserta didik yang sering bermain permainan game online pada gadget mereka. Mereka lebih sering 5 berkumpul untuk bermain game online bersama dibandingkan permainan tradisional. Peristiwa ini terjadi seiring dengan perkembangan zaman yang membuat peserta didik lebih dekat dengan gadget. Kegiatan tersebut tidak menanamkan sikap sosial kepada peserta didik. Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Havighurst dalam Desmita (2010, p. 35-36), menyatakan bahwa usia anak sekolah dasar kelas tinggi telah memahami nilai-nilai dalam sosial saat bergaul dan berkerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar dan juga aktivitas peserta didik di lingkungan setempat, dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional,

Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar”

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar. Sugiyono (2018, p. 13) menyatakan bahwa data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan positivistic (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Metode yang digunakan dalam metode ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah. Hasil dari tes tersebut akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan dibandingkan dalam bentuk persentase.

Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Oktober-November 2024.

Target/Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V UPT SPF SDN Paccinang I Makassar yang berjumlah 30 peserta didik. Keseluruhan populasi akan dijadikan sampel pada penelitian ini.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Menurut Sugiono (2013), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode survei dan instrumen yang digunakan yaitu tes benar salah penelitian Novilia Widyawati (2018) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa UPT SPF SDN Paccinang I Makassar”.

Pada penelitian ini, tes benar salah menggunakan skala model Guttman yang terdiri dari 28 butir. Tes ini terdiri dari butir pernyataan positif dan negatif. Pada butir pernyataan positif, skor diberi 1 untuk pilihan "Benar" dan skor 0 untuk pilihan "Salah". Pada butir pernyataan negatif, skor diberi 0 untuk pilihan "Benar" dan skor 0 untuk pilihan "Salah". Untuk tujuan penelitian ini, tes benar salah ini dipilih karena sampel yang akan diteliti memiliki kondisi sosial dan ekonomi yang hampir identik. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan hasil uji validitas dalam skripsi Novilia Widyawati terdapat 28 butir soal valid yang dapat digunakan untuk penelitian

Teknik Analisis Data

Menyusun dan menganalisis data yang diperoleh untuk mendapatkan kesimpulan tentang penelitian dengan menggunakan berbagai instrumen data adalah proses yang dilakukan oleh penulis dari awal penelitian hingga akhir proses penelitian. Instrumen yang telah dikumpulkan sebelumnya adalah dasar dari data yang dianalisis.

Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, piktogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil,

perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar devisiasi, dan persentase. (Sugiyono dalam Gestawan, 2016). Pengkategorian menggunakan Mean dan Standart Deviasi. Azwar (2016: 163) menyatakan dalam Widyawati, 2018, p. 79) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel sebagai berikut:

Tabel. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X + M - 1,5 S$	Sangat Rendah

Keterangan:

M: Mean (nilai rata-rata)

X: Skor

S: Standar Devisiasi

Untuk mencari besarnya presentase tiap kategori digunakan rumus menghitung presentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yaitu dengan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

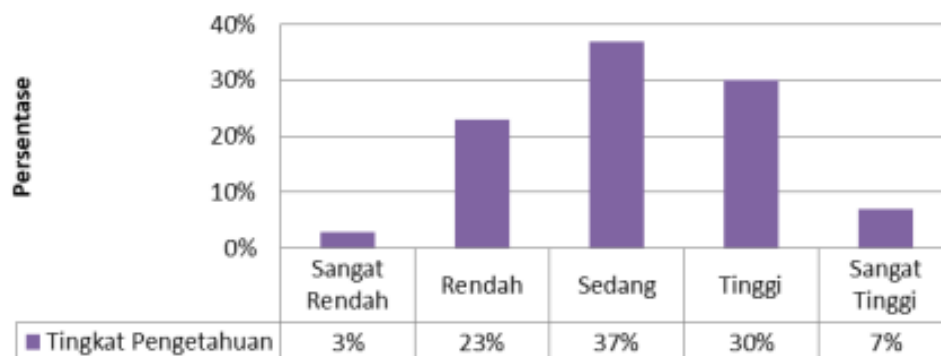
(Sumber: Sudijono dalam Gestawan: 2016)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel .Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional

Nomor	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$96,37 < X$	Sangat tinggi	2	7%
2	$84,50 < X \leq 96,37$	Tinggi	9	30%
3	$72,64 < X \leq 84,50$	Sedang	11	37%
4	$60,78 < X \leq 72,64$	Rendah	7	23%
5	$X + 60,78$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada diatas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



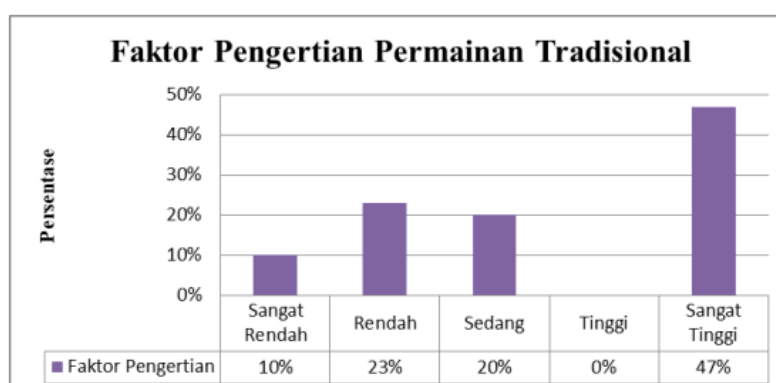
Gambar. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 23% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 37% (11 peserta didik), “tinggi” sebesar 30% (9 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 7% (2 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 78,57, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berada pada kategori “sedang”.

Tabel .Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$114,34 < X$	Sangat tinggi	14	47%
2	$91,45 < X \leq 114,34$	Tinggi	0	0%
3	$68,55 < X \leq 91,45$	Sedang	6	20%
4	$45,66 < X \leq 68,55$	Rendah	7	23%
5	$X + 45,66$	Sangat Rendah	3	10%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar Berdasarkan faktor pengertian permainan tradisonal dapat disajikan pada gambar sebagai berikut :



Gambar .Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berdasarkan faktor pengertian permainan tradisioanl berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10% (3 peserta didik), “rendah” sebesar 23% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 20% (6 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 47% (14 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berdasarkan faktor pengertian permainan tradional berada pada kategori “sangat tinggi”.

Tabel .Norma Penilaian Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$106,33 < X$	Sangat tinggi	7	23%
2	$91,25 < X \leq 106,33$	Tinggi	0	0%
3	$76,16 < X \leq 91,25$	Sedang	16	53%
4	$61,07 < X \leq 76,16$	Rendah	6	20%
5	$X < 61,07$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel di atas tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar. Berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



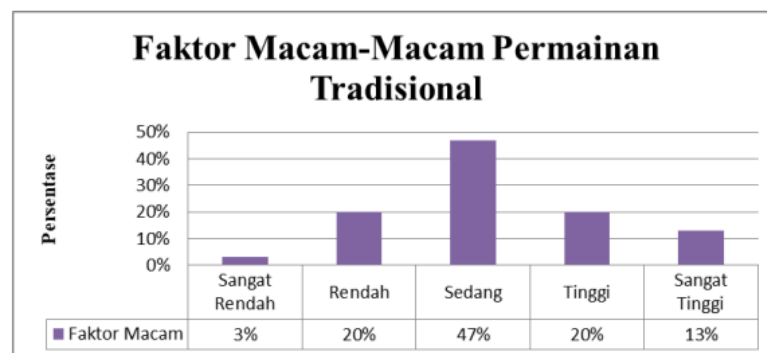
Gambar 14. Histogram Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel dan gambar diatas dapat menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 20% (6 peserta didik), “sedang” sebesar 53% (16 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 23% (7 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 83,70, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

Tabel. Norma Penilaian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$92,50 < X$	Sangat tinggi	4	13%
2	$80,67 < X \leq 92,50$	Tinggi	5	17%
3	$68,85 < X \leq 80,67$	Sedang	14	47%
4	$57,03 < X \leq 68,85$	Rendah	6	20%
5	$X + 57,03$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar Berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar 18 sebagai berikut :



Gambar 15. Histogram Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 15 diatas dapat menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 20% (6 peserta didik), “sedang” sebesar 47% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 17% (5 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 13% (74 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,76, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di UPT SPF SDN Paccinang I Makassar, untuk kategori sangat rendah 3% (1 peserta didik), kategori rendah 23% (7 peserta didik), dalam kategori sedang 37% (11 peserta didik), dalam kategori tinggi 30% (9 peserta didik), dan pada kategori sangat tinggi 7% (2 peserta didik).

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Satrio. (2016). Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan. Skripsi. FIK, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Akmal, F.K. (2019, Agustus 14). Tak Hanya Seru, Ini 6 Manfaat Permainan Tarik Tambang. <https://rakyatku.com/read/160876/tak-hanya-seru-ini-6-manfaatpermainan-tarik-tambang>
- Desmita. (2010). Psikologi Perkembangan Peserta Didik. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.

- Gestawan, N. (2016). Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Ngléri 1 Gunung Kidul Tentang Peraturan Permainan Futsal. Skripsi, FIK, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta
- Kurniawan, A.W (2019). Olahraga Dan Permainan Tradisional. Wenika Media. Mulyani, Novi. (2016). Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia. Yogyakarta: DIVA Press.
- Notoatmodjo, S. (2007). Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku. Rineka Cipta. Jakarta.
- Notoatmodjo, S. (2005). Metodologi Penelitian dan Kesehatan. Rineka Cipta. Jakarta Perdana,
- D. (2015, Juni 5). Dagongan dan Tarik Tambang akan Meriahkan Surabaya Urban Culture. <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2015/Dagongandan-Tarik-Tambang-akan-Meriahkan-Surabaya-Urban-Culture/>
- Putra, A.I. (2013) Hubungan Tingkat Pengetahuan Diet Dengan Indek Massa Tubuh (IMT) Member Fitness Center di Gadjah Mada Medical Center (GMC) Health Center. Skripsi. FIK, Universitas Negeri Yogyakarta
- Purwanto. (2018). Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas. Penelitian Ekonomi Syariah. Magelang. Staia Press Permendikbud (2018) KI-KD PJOK SD (Permendikbud 37 Tahun 2018)
- Rusmin, N. (2014, Juli). Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran “Taksonomi Bloom”.http://nurjadinrusmin.blogspot.com/2014/07/ranah-kognitif-dalampembelajaran_8.html Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). Instrumen Penelitian