



## Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kota Semarang Tahun 2022

Rizal Budi Anggoro<sup>1</sup>, Tri Nurharsono<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

<sup>2</sup>Universitas Negeri Semarang, Semarang, Indonesia.

### Article History

Received : January 2023

Accepted : November 2023

Published : November 2023

### Keywords

*Understanding; Class V Students; Traditional Games*

### Abstrak

Pada zaman sekarang permainan tradisional sudah jarang dimainkan dilingkungan masyarakat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa kelas V SD terhadap permainan tradisional. Metode penelitian menggunakan deskriptif kuantitatif dengan desain penelitian survey. Teknik pengumpulan sampel menggunakan *cluster random sampling* yaitu siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas, SD Negeri Kalipancur 02 dan SD Negeri Pakintelan 02. Total sampel berjumlah 88 siswa. Instrumen menggunakan angket. Teknik analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif dengan presentase. Hasil dari penelitian ini tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas kategori sedang (35,14%), SD Negeri Kalipancur 02 kategori tinggi (41,38%) dan SD Negeri Pakintelan 02 pada kategori tinggi (36,36%). Simpulan dari penelitian ini adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas, SD Negeri Kalipancur 02 dan SD Negeri Pakintelan 02 berada pada kategori sangat rendah sebanyak 6 siswa (6,82%), kategori rendah sebanyak 17 siswa (19,32%), kategori sedang sebanyak 29 siswa (32,95%), kategori tinggi sebanyak 30 siswa (34,09%) dan kategori sangat tinggi sebanyak 6 siswa (6,82%).

### Abstract

*Nowadays, traditional games are rarely played in the community. The purpose of this study was to determine the level of knowledge of fifth grade elementary school students on traditional games. The research method uses a quantitative descriptive survey research design. The sample collection technique used cluster random sampling, namely fifth grade students at SD Negeri Tanjung Mas, SD Negeri Kalipancur 02 and SD Negeri Pakintelan 02. The total sample was 88 students. The instrument uses a questionnaire. Data analysis techniques using quantitative descriptive with percentages. The results of this study show that the level of knowledge of traditional games for fifth grade students at SD Negeri Tanjung Mas is in the medium category (35.14%), SD Negeri Kalipancur 02 is in the high category (41.38%) and SD Negeri Pakintelan 02 is in the high category (36.36%). The conclusion of this study is that the level of knowledge of traditional games for fifth grade students at SD Negeri Tanjung Mas, SD Negeri Kalipancur 02 and SD Negeri Pakintelan 02 are in the very low category of 6 students (6.82%), in the low category of 17 students (19.32) %, the medium category is 29 students (32.95%), the high category is 30 students (34.09%) and the very high category is 6 students (6.82%).*

### How To Cite:

Anggoro, R. B., & Nurharsono, T. (2023). Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri di Kota Semarang Tahun 2022. *Indonesian Journal for Physical Education and Sport*, 4 (Edisi Khusus 1), 226-235.

## PENDAHULUAN

Zaman yang terus semakin berkembang, banyak terciptanya teknologi yang semakin canggih dan memacu peradaban budaya yang semakin terus-menerus berubah. Seperti yang dikatakan (Putra, 2020, p. 1) Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ditandai dengan kemajuan di bidang media informasi dan teknologi pada saat ini telah berjalan begitu pesat, Perubahan zaman tidak hanya terjadi pada lingkungan social dan gaya hidup masyarakat saja, tetapi juga perubahan terjadi pada gaya model permainan anak-anak pada zaman sekarang.

Menurut (Farizi et al., 2021) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat mengajarkan nilai-nilai luhur kebudayaan dan dijadikan ciri khas suatu daerah. Menurut (nugroho, 2015) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang diajarkan secara turun temurun oleh nenek moyang masyarakat setempat dan dimainkan oleh kalangan anak-anak.

Pada dasarnya permainan tradisional dapat menciptakan suasana kegembiraan pada anak-anak dan bersifat menyeluruh sehingga permainan yang ada di suatu daerah dapat dimainkan di daerah lain secara bersama-sama. Oleh karena itu permainan tradisional yang berasal dari suatu daerah dapat dimainkan di daerah lain. Setiap daerah memiliki aturan permainan masing-masing yang khas (Lubis & Khadijah, 2018, p. 179).

Menurut Darminiasih NN, 2014 dalam (Cendana & Suryana, 2021, p. 773) Dewasa ini permainan tradisional sudah sangat jarang dimainkan. Padahal dalam permainan tradisional terkadang terkandung berbagai nilai kehidupan seperti nilai edukasi dan sosial yang lebih tinggi dari pada permainan modern yang sering dimainkan saat ini, karena dalam pelaksanaannya permainan tradisional banyak melibatkan aktivitas fisik, pengaturan strategi, kerjasama tim, kemampuan berbahasa seperti bermain sambil bernyanyi dan interaksi sosial emosionalnya.

Berdasarkan perkembangan zaman, permainan dibagi menjadi dua kategori diantaranya permainan tradisional dan permainan modern. Permainan tradisional merupakan permainan yang memerlukan sarana yang sederhana dan mudah diperoleh, permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai alat memelihara hubungan sosial serta melestarikan budaya bangsa. Sedangkan permainan modern tercipta dengan alat-alat canggih seperti komputer, handphone, dan saat ini sudah banyak anak-anak menyukai permainan modern (Tedi, 2015, p. 2).

Menurut (Meutia et al., 2020, p. 23) di era globalisasi ini banyak permainan modern yang telah menggeser permainan-permainan tradisional salah satunya adalah game online. Kecanduan bermain game online merupakan akibat dari tingginya intensitas individu dalam bermain game. Individu yang sudah kecanduan bermain game online akan cenderung lebih memilih untuk bermain game daripada mengerjakan pekerjaan yang lain.

Peradaban budaya yang berubah adalah salah satu akibat anak-anak di masa sekarang jarang memainkan permainan tradisional dan lebih sering memainkan permainan yang dibalut dengan teknologi. Pendapat yang sama seperti yang dijelaskan (Zenith et al., 2020, p. 143) permainan modern identik dengan penggunaan teknologi seperti game online akibatnya permainan tradisional mulai terlupakan dan menjadi asing dikalangan anak-anak di masa yang sekarang.

Dalam (Farizi et al., 2021, p. 79) menjelaskan bahwa permainan tradisional di berbagai daerah memiliki ciri khas dan keistimewaannya masing-masing serta mencerminkan nilai-nilai luhur kebudayaan dari suatu daerah. Sedangkan Menurut (Suprayitno, 2014) permainan tradisional merupakan suatu bentuk kegiatan olahraga yang berkembang di masyarakat, pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang menunjukkan ciri khas

daerah serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Menurut (Hanief & Sugito, 2015, p. 66) Di sekolah, permainan tradisional dapat diperkenalkan melalui pendidikan jasmani. Karena pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan melalui penyediaan pengalaman belajar kepada peserta didik berupa aktivitas jasmani, bermain, dan berolahraga yang direncanakan secara sistematis guna merangsang pertumbuhan dan perkembangan fisik, serta bekal pengalaman belajar untuk membina, sekaligus membentuk gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat.

Peserta didik adalah salah satu komponen penting dalam pendidikan untuk tercapainya sebuah tujuan pendidikan. Sebagai salah satu komponen pendidikan, peserta didik mendapat perhatian yang serius dari para ahli pendidikan yaitu guru. Untuk mencapai keberhasilan tujuan pengajaran khususnya pendidikan pada umumnya peserta didik harus diperlakukan sebagai subjek dan objek (Wicaksana, 2016, p. 8).

Menurut (Ramli, 2015, p. 68) peserta didik merupakan individu yang memiliki potensi untuk berkembang, dan melalui proses pendidikan mereka akan mengembangkan potensinya tersebut. Dalam perkembangan peserta didik ini, secara hakiki memiliki beberapa kebutuhan yang harus dipenuhi. Pemenuhan kebutuhan peserta didik tumbuh dan berkembang mencapai kematangan psikis dan psikis.

Pengetahuan adalah sesuatu informasi yang didapatkan setelah proses pembelajaran. Setelah memperoleh pengetahuan melalui proses pembelajaran maka siswa diharapkan bisa mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Sardiman, 1990 dalam (Siswaya, 2015) pengetahuan dapat diartikan sebagai pengalaman atau informasi yang telah dikuasai dengan pikiran yang dapat mendorong individu untuk bisa diaplikasikan dalam kehidupan.

Kota Semarang merupakan ibu kota Jawa Tengah yang dibagi menjadi 3 bagian wilayah yaitu Semarang atas atau pegunungan, Semarang bawah, dan pesisir (RPJMD, 2021, p. 36). Kota Semarang terdiri dari 16 kecamatan. Wilayah Semarang atas terdiri dari 6 kecamatan yaitu

gajah mungkur (20 SD), Candisari (26 SD), Banyumanik (41 SD), Tembalang (34 SD), Gunung Pati (39 SD) dan Mijen (31 SD). Sehingga jumlah Sekolah Dasar di wilayah Semarang atas berjumlah 191. Wilayah Semarang bawah menjadi 6 kecamatan yaitu Semarang Tengah (34 SD), Semarang Selatan (30 SD), Semarang Timur (28 SD), Gayamsari (21 SD), Pedurungan (49 SD), Ngaliyan (36 SD). Sehingga jumlah Sekolah Dasar di wilayah Semarang atas berjumlah 198. Wilayah pesisir terbagi menjadi 4 kecamatan yaitu Semarang Utara (32 SD), Tugu (14 SD), Genuk (24 SD), dan Semarang Barat (45 SD). Sehingga jumlah Sekolah Dasar di wilayah pesisir berjumlah 115. Jumlah sekolah dasar di kota Semarang secara keseluruhan berjumlah 504.

Kecamatan Semarang utara terdiri dari 32 Sekolah dasar yang dibagi menjadi 4 gugus yaitu gugus 1,2,3,4. Gugus 1 terdiri dari 8 sekolah yaitu SD Negeri Bandarharjo 1, SD Negeri Bandarharjo 2, SD Bandarharjo, SD 6 Marsudirini Gedangan, SD Kusuma Bhakti, SD Islam Taqwyatul Wathon, SD Barunawati dan SD Negeri Tanjung Mas. Observasi awal di kecamatan Semarang utara dilakukan di gugus 1 yaitu SD Negeri Tanjungmas dan SD Bandarharjo, dengan hasil sebagai berikut :

- SD Negeri Tanjung Mas Pembelajaran permainan tradisional sudah terlaksana, hanya saja terdapat kendala dalam penyampaian teori secara menyeluruh dikarenakan jam pertemuan yang terbatas, penyampaian tentang permainan tradisional ada di semua kelas, permainan tradisional yg sudah disampaikan yaitu kasti, untrakol, betengan, dan balap karung. Sarana yang digunakan kurang menarik minat siswa, kurangnya antusias siswa saat pengajaran permainan tradisional, karena siswa lebih tertarik terhadap permainan bola besar.

- SD Bandarharjo Penyampaian permainan tradisional sudah pernah diajarkan, akan tetapi permainan tradisional yang sudah diajarkan masih kurang dan hanya berjumlah 1, yaitu permainan tradisional kucing dan tikus. Dikarenakan guru penjas di SD Bandarharjo minim pengetahuan tentang permainan tradisional dan bukan berlatar belakang guru

penjas melaikan guru kelas yang harus merangkap menjadi guru penjas dikarenakan kekurangan tenaga pendidik. Maka dengan hasil observasi di kecamatan Semarang utara, peneliti menetapkan SD Negeri Tanjungmas sebagai sampel penelitian dikarenakan permainan 7 tradisional sudah disampaikan dan jumlah permainan tradisional yang diajarkan lebih banyak dari SD Bandarharjo.

Kecamatan Ngaliyan terdiri dari 36 sekolah dasar yang dibagi menjadi 5 gugus yaitu gugus anggrek, kemuning, matahari, melati dan wijaya kusuma. Gugus matahari terdiri dari 7 SD yaitu SD Negeri Kalipancur 01, SD Negeri Kalipancur 02, SD Negeri Ngaliyan 02, SD Negeri Ngaliyan 04, SD Isriati Baiturahman 02, SD Siti Sulaechah dan SD Marsudi Utami. Observasi awal dilakukan di SD Negeri Kalipancur 02 dan Kalipancur 01, dengan hasil sebagai berikut :

- SD Negeri Kalipancur 01 Di SD Negeri Kalipancur 01 belum pernah mengajarkan permainan tradisional saat pembelajaran penjas, dikarenakan guru lebih memilih menggunakan permainan bola besar, bola kecil, dan permainan sederhana.

- SD Negeri Kalipancur 02 Pembelajaran terlaksana dengan baik di semua kelas, penyampaian teori secara maksimal belum tercapai karena jam pertemuan yang terbatas, permainan tradisional yang sudah diajarkan disekolah berjumlah 7 yaitu bola kasti, gobak sodor, kucing dan tikus, boy-boyan, umpetan, engklek, lompat tali. Siswa sangat senang saat diajarkan permainan tradisional, sarana permainan tradisional baik.

Maka dengan hasil observasi di gugus matahari kecamatan Ngaliyan, peneliti menetapkan SD Negeri Kalipancur 02 sebagai sampel penelitian dikarenakan 8 permainan tradisional sudah disampaikan dengan baik dan jumlah permainan tradisional yang diajarkan lebih banyak dibandingkan SD Negeri Kalipancur 01 yang belum pernah mengajarkan permainan tradisional.

Kecamatan Gunung Pati terdiri dari 39 sekolah dasar yang dibagi menjadi 4 gugus, yaitu Dewi Kunti, Drupadi, Larasati, Srikandi.

Gugus Dewi Kunti terdiri dari 10 SD yaitu SD Negeri Sekaran 01, SD Negeri Sekaran 02, SD Negeri Patemon 01, SD Negeri Patemon 02, SD Negeri Kalisegoro, SD Negeri Pakintelan 01, SD Negeri Pakintelan 02, SD Negeri Mangunsari 01, SD IT Mutiara Hati dan SD IT Ummul Quro'. Observasi awal dilakukan di SD Negeri Sekaran 02 dan Pakintelan 02, dengan hasil sebagai berikut :

- SD Negeri Sekaran 02 Penyampaian permainan tradisional sudah diajarkan saat pembelajaran penjas di kelas atas yaitu kelas 4, 5, dan 6. Intensitas permainan tradisional jarang diajarkan saat materi pembelajaran penjas, dikarenakan guru lebih sering menggunakan permainan yang dimodifikasi upaya untuk meningkatkan pengalaman bermain siswa dan menarik perhatian siswa saat pembelajaran penjas. Permainan tradisional yang diajarkan berjumlah 3 yaitu engklek, betengan dan bola kasti.

- SD Negeri Pakintelan 02 Penyampaian permainan tradisional sudah terlaksanakan, jam pertemuan yang terbatas mengakibatkan penyampaian permainan tradisional masih belum maksimal, penyampaian permainan tradisional ada di semua kelas, guru sering 9 memodifikasi permainan tradisional agar menarik minat siswa, ada beberapa permainan tradisional yg sudah diajarkan yaitu bakiak, balap karung, bola kasti, untrakol atau boy-boyan, engklek, gobak sodor. Antusias siswa baik terhadap penyampaian permainan tradisional, sekolah memiliki sarana permainan tradisional yang baik.

Maka dengan hasil observasi di gugus 1 kecamatan Gunung Pati, peneliti menetapkan SD Negeri Pakintelan 02 sebagai sampel penelitian dikarenakan permainan tradisional sudah disampaikan di semua kelas dan jumlah permainan tradisional yang diajarkan lebih banyak dibandingkan SD Negeri Sekaran 02 yang hanya mengajarkan 3 permainan tradisional.

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yang akan dicapai adalah : untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa Kelas V SD

Negeri Tanjung Mas, SD Negeri Kalipancur 02 dan SD Negeri Pakintelan 02 Tahun 2022.

**METODE**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian deskriptif kuantitatif. Dalam (Sinuraya & Barus, 2020, p. 25) penelitian deskriptif adalah suatu kondisi yang menggambarkan suatu peristiwa yang berlangsung secara merata. Tujuan penelitian deskriptif adalah untuk memberikan gambaran tentang sifat situasi sekaligus menggambarkan sebab dan akibat dari suatu gejala atau fenomena itu sendiri. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode survei.

Menurut (Irsanty, 2019, pp. 31–32) mengemukakan bahwa populasi merupakan keseluruhan obyek atau subyek yang mempunyai karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti dan dikemudian ditarik kesimpulannya. Serta pendapat dari (Suharsimi Arikunto, 2010:173) dalam (Husain, 2013, p. 1391) mengutarakan, populasi adalah suatu kelompok yang menjadi sumber pengambilan sampel yang telah memnuhi syarat-syarat tertentu yang memenuhi permasalahan penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V Sekolah Dasar Negeri Di Kota Semarang. Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah *cluster random sampling* yaitu teknik pengumpulan sampel dengan menggunakan sampel yang digunakan secara acak. sampel yang digunakan berjumlah 88 siswa. Analisis data menggunakan diskriptif kuantitatif dengan persentase untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional.

**Tabel 1.1 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

No	Interval	Kategori
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

Sumber : (Azwar, 2016 : 163)

Untuk mengetahui hasil presentase maka digunakan rumus berikut :

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

Keterangan :

P = Presentase

F = Frekuensi

N = Jumlah Siswa

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

**Hasil Penelitian**

Pelaksanaan pengambilan data dilaksanakan pada tanggal 9 september 2022 di SD Negeri Tanjung Mas dengan subjek penelitian siswa kelas V sebanyak 37 siswa, tanggal 13 september 2022 di SD Negeri Kalipancur 02 dengan subjek penelitian siswa kelas V sebanyak 29 siswa dan tanggal 16 september 2022 di SD Negeri Pakintelan 02 dengan subjek penelitian siswa kelas V berjumlah 22 siswa.

Penelitian tentang pengetahuan siswa sekolah dasar terhadap permainan tradisional menggunakan kuesioner yang berjumlah 27 butir soal yang terbagi dalam 3 faktor yaitu pengertian permainan tradisional, aspek aspek dalam permainan tradisional dan macam macam permainan tradisional.

**Tabel 1.2 Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional SD**

STATISTIK	
N	37
Mean	20.43243243
Median	21
Mode	23
Std. Deviation	3.346146544
Minimum	10
Maximum	25

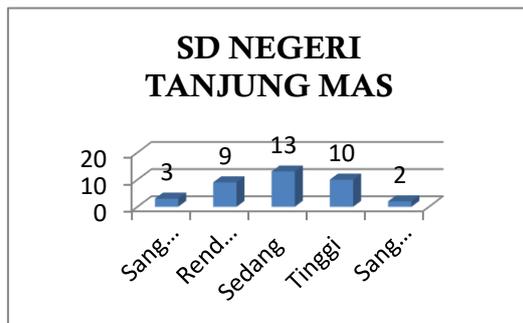
Sumber : data penelitian

**Tabel 1.3 Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa SD Negeri Tanjung Mas**

No	Interval	Kategori	F
1	$25,452 < X$	Sangat Tinggi	2
2	$22,106 < X \leq 25,452$	Tinggi	10
3	$18,759 < X \leq 22,106$	Sedang	13
4	$15,413 < X \leq 18,759$	Rendah	9
5	$X \leq 15,413$	Sangat Rendah	3
Jumlah		37	100%

Sumber : data penelitian

Berdasarkan tabel 1.3 diatas untuk memperjelas dapat disajikan dalam bentuk gambar 1.1 berikut ini



**Gambar 1.1** Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa SD Negeri Tanjung Mas

Berdasarkan tabel 1.3 dan gambar 1.1 diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas berada pada kategori sangat rendah 8,11% (3 siswa), kategori rendah 24,32% (9 siswa), kategori sedang 35,14% (13 siswa), kategori tinggi 27,03% (10 siswa) dan kategori sangat tinggi 5,40% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas berada pada kategori sedang.

**Tabel 1.4 Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional SD Negeri Kalipancur 02**

STATISTIK	
N	29
Mean	22
Median	22
Mode	24
Std. Deviation	2.32992949
Minimum	15
Maximum	25

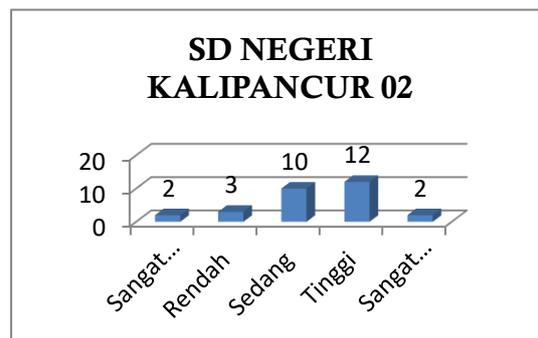
Sumber : data penelitian

**Tabel 1.5 Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa SD Negeri Kalipancur 02**

No	Interval	Kategori	F
1	$25,495 < X$	Sangat Tinggi	2
2	$23,265 < X \leq 25,495$	Tinggi	12
3	$20,835 < X \leq 23,165$	Sedang	10
4	$18,505 < X \leq 20,835$	Rendah	3
5	$X \leq 18,505$	Sangat Rendah	2
Jumlah		29	100%

Sumber : data penelitian

Berdasarkan tabel 1.5 diatas untuk memperjelas dapat disajikan dalam bentuk gambar 1.2 berikut ini



**Gambar 1.2** Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa SD Negeri Kalipancur 02

Berdasarkan tabel 1.5 dan gambar 1.2 diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri

Kalipancur 02 berada pada kategori sangat rendah 6,90% (2 siswa), kategori rendah 10,34% (3 siswa), kategori sedang 34,48% (10 siswa), kategori tinggi 41,38% (12 siswa) dan kategori sangat tinggi 6,90% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Kalipancur 02 berada pada kategori tinggi.

**Tabel 1.6 Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional SD Negeri Pakintelan 02**

STATISTIK	
N	22
Mean	21.18181818
Median	21
Mode	21
Std. Deviation	2.500216441
Minimum	16
Maximum	26

Sumber : data Penelitian

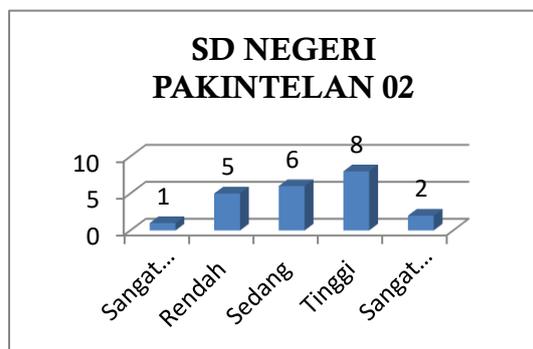
**Tabel 1.7 Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa SD Negeri Pakintelan 02**

No	Interval	Kategori	F
1	$24,932 < X$	Sangat Tinggi	2
2	$22,432 < X \leq 24,932$	Tinggi	8
3	$19,932 < X \leq 22,432$	Sedang	6
4	$17,431 < X \leq 19,932$	Rendah	5
5	$X \leq 17,431$	Sangat Rendah	1
	Jumlah	22	100%

Sumber : data penelitian

Berdasarkan tabel 1.7 diatas untuk memperjelas dapat disajikan dalam bentuk gambar 1.3 berikut ini

**Gambar 1.3** Diagram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa SD Negeri Pakintelan 02



Berdasarkan tabel 1.7 dan gambar Gambar 1.3 diatas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Pakintelan 02 berada pada kategori sangat rendah 4,55% (1 siswa), kategori rendah 22,73% (5 siswa), kategori sedang 27,27% (6 siswa), kategori tinggi 36,36% (8 siswa) dan kategori sangat tinggi 9,09% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Kalipancur 02 berada pada kategori tinggi.

### Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman pengetahuan permainan tradisional, aspek permainan tradisional, macam-macam permainan tradisional bagi siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas, SD Negeri Kalipancur 02, SD Negeri Pakintelan 02.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V di SD Negeri Tanjung Mas V SD Negeri Tanjung Mas pada kategori sangat rendah 8,11% (3 siswa), kategori rendah 24,32% (9 siswa), kategori sedang 35,14% (13 siswa), kategori tinggi 27,03% (10 siswa) dan 0 5 10 Sangat Tinggi Tinggi Sedang Rendah Sangat Rendah 1 6 10 4 1 Peraturan Macam-macam Permainan Tradisional 64 kategori sangat tinggi 5,40% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas berada pada kategori sedang. Dikarenakan

tingkat pengetahuan tentang pengertian permainan tradisional berada pada kategori sedang, dengan presentase sangat rendah sebesar 5% (2 siswa), rendah 12% (4 siswa), sedang 51% (19 siswa), tinggi 27% (10 siswa), sangat tinggi 5% (2 siswa). Aspek-aspek permainan tradisional berada di kategori tinggi, dengan presentase sangat rendah sebesar 3% (1 siswa), rendah 22% (8 siswa), sedang 32% (12 siswa), tinggi 43% (16 siswa), sangat tinggi 0% (0 siswa), Peraturan macam-macam permainan tradisional berada pada kategori sedang, dengan presentase sangat rendah sebesar 8% (3 siswa), rendah 16% (6 siswa), sedang 43% (16 siswa), tinggi 30% (11 siswa), sangat tinggi 3% (1 siswa).

Hasil keseluruhan tingkat pengetahuan permainan tradisional SD Negeri Tanjung Mas berada pada kategori “sedang”, apabila dianalisa penyebab mengapa hasil pengetahuan berada pada kategori tersebut, dikarenakan jumlah permainan tradisional yang diajarkan oleh guru dirasa masih kurang yaitu berjumlah 4 (kasti, untracol, betengan, dan balap karung), guru mengajarkan 4 permainan tersebut karena menyesuaikan sarana yang ada disekolah, siswa kurang antusias saat pengajaran permainan tradisional. Maka dari itu guru diharapkan agar lebih banyak mengajarkan macam-macam permainan tradisional dan memodifikasi alat-alat permainan yang bisa menarik minat siswa terhadap permainan tradisional.

SD Negeri Kalipancur 02 pada kategori sangat rendah 6,90% (2 siswa), kategori rendah 10,34% (3 siswa), kategori sedang 34,48% (10 siswa), kategori tinggi 41,38% (12 siswa) dan kategori sangat tinggi 6,90% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Kalipancur 02 berada pada kategori tinggi (41,38%). Dikarenakan tingkat pengetahuan pengertian permainan tradisional berada pada kategori sangat tinggi, dengan presentase sangat rendah sebesar 0% (0 siswa), rendah 3% (1 siswa), sedang 31% (9 siswa), tinggi 28% (8 siswa), sangat tinggi 38% (11 siswa). Aspek-aspek permainan tradisional berada pada kategori tinggi, dengan presentase sangat rendah sebesar 7% (2 siswa), rendah 41% (12 siswa),

sedang 0% (0 siswa), tinggi 52% (15 siswa), sangat tinggi 0% (0 siswa). Peraturan macam-macam permainan tradisional berada pada kategori tinggi, dengan presentase sangat rendah sebesar 7% (2 siswa), rendah 31% (9 siswa), sedang 28% (8 siswa), tinggi 34% (10 siswa), sangat tinggi 0% (0 siswa).

Hasil keseluruhan tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Kalipancur 02 berada pada kategori “tinggi” tersebut bisa terjadi karena cukup banyak permainan tradisional yang sudah diajarkan disekolah yang berjumlah 7 permainan yaitu kasti, gobak sodor, kucing dan tikus, boy-boyan, umpetan, engklek, lompat tali. Sarana permainan tradisional yang sudah di desain sedemikian rupa oleh guru berhasil menarik minat dan antusias siswa dalam bermain permainan tradisional.

SD Negeri Pakintelan 02 pada kategori sangat rendah 4,55% (1 siswa), kategori rendah 22,73% (5 siswa), kategori sedang 27,27% (6 siswa), kategori tinggi 36,36% (8 siswa) dan kategori sangat tinggi 9,09% (2 siswa). Sehingga dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas 6 V SD Negeri Pakintelan 02 berada pada kategori tinggi (36,36%). Dikarenakan tingkat pengetahuan tentang pengertian permainan tradisional berada pada kategori tinggi, dengan presentase sangat rendah sebesar 5% (1 siswa), rendah 14% (3 siswa), sedang 23% (5 siswa), tinggi 58% (13 siswa), sangat tinggi 0% (0 siswa). Aspek-aspek permainan tradisional berada pada kategori sangat tinggi, dengan presentase sangat rendah sebesar 0% (0 siswa), rendah 9% (2 siswa), sedang 9% (2 siswa), tinggi 32% (7 siswa), sangat tinggi 50% (11 siswa). Peraturan macam-macam permainan berada pada kategori sedang, dengan presentase sangat rendah sebesar 5% (1 siswa), rendah 18% (4 siswa), sedang 45% (10 siswa), tinggi 27% (6 siswa), sangat tinggi 5% (1 siswa).

Hasil keseluruhan tingkat pengetahuan permainan tradisional siswa kelas V SD Negeri Pakintelan dengan kategori “tinggi”. dikarenakan macam-macam permainan tradisional sudah banyak di kenalkan melalui

pembelajaran penjas dengan jumlah 6 permainan tradisional yaitu bakiak, balap karung, bola kasti, untrakol atau boy-boyan, engklek, gobak sodor, guru sering mengajarkan permainan tradisional sesuai sarana yang ada di sekolah dan ada beberapa sarana yang dimodifikasi oleh guru agar siswa tidak bosan dan lebih tertarik untuk melakukan permainan tradisional.

Tinggi atau rendahnya tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional yang telah disampaikan oleh guru pendidikan jasmani dalam pembelajaran juga dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu minat siswa, kemauan siswa dan persepsi siswa terhadap permainan tradisional. Di samping itu, faktor lingkungan atau keluarga yang berperan besar membantu proses belajar siswa 67 (Nugroho, 2017, p. 4). Adapun kekurangan dalam penelitian ini adalah kisi kisi instrument dan kuesioner penelitian yang kurang sesuai dan dokumentasi penelitian kurang lengkap.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

Hasil tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Negeri Tanjung Mas berada pada kategori “Sedang” dengan persentase 35,14%. Dikarenakan permainan tradisional yang diajarkan oleh guru hanya berjumlah 4 permainan tradisional yaitu (kasti, untrakol, betengan, dan balap karung). Guru hanya mengajarkan 4 permainan tersebut karena menyesuaikan alat-alat yang ada disekolah.

Hasil tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Negeri Kalipancur 02 berada pada kategori “Tinggi” dengan persentase 41,38%. Dikarenakan permainan tradisional yang diajarkan disekolah berjumlah 7 permainan yaitu kasti, gobak sodor, kucing dan tikus, untrakol, umpetan, engklek, lompat tali. Banyak alat-alat yang dimiliki di sekolah dan di desain untuk menarik minat dan antusias siswa.

Hasil tingkat pengetahuan siswa kelas V SD Negeri Pakintelan 02 berada pada kategori

“Tinggi” dengan persentase 36,36%. Dikarenakan permainan tradisional yang sudah diajarkan berjumlah 6 permainan yaitu bakiak, balap karung, bola kasti, untrakol, engklek, gobak sodor. Guru sering mengajarkan 69 permainan tradisional dengan menggunakan alat-alat sederhana dan beberapa alat yang dimodifikasi.

## REFERENSI

- Cendana, H., & Suryana, D. (2021). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(2), 771–778. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i2.1516>
- Farizi, F., Kurniawan, F., Achmad, I. Z., & Izzuddin, D. A. (2021). Tingkat Pengetahuan Siswa Dalam Permainan Olahraga Tradisional Di Ekstrakurikuler Permainan Olahraga Tradisional Ma Nihayatul Amal Purwasari. *Jurnal Olahraga Kebugaran Dan Rehabilitasi (JOKER)*, 1(1), 68–71. <https://doi.org/10.35706/joker.v1i1.4466>
- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF: Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60–73.
- Husain, Fitri Apriyani. (2013). Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. *Tingkat Keterampilan Dasar Permainan Sepak Bola Pada Siswa Sekolah Dasar*, 4(7), 1957–1962. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Irsanty, N. P. (2019). Ekstrakurikuler Bolabasket Smp Islam As-Shofa Pekanbaru. *Penelitian*, 11–12.
- Lubis, R., & Khadijah, K. (2018). Permainan Tradisional sebagai Pengembangan Kecerdasan Emosi Anak. *Al-Athfal: Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 177–186. <https://doi.org/10.14421/al-athfal.2018.42-05>
- Meutia, P., Fahreza, F., & Rahman, A. A. (2020). Analisis Dampak Negatif Kecanduan Game Online Terhadap Minat Belajar Siswa Di Kelas Tinggi Sd Negeri Ujong Tanjung. *Genta Mulia*, XI(1), 22–32.
- Nugroho, F. (2017). *Pemahaman Siswa Kelas Iv Dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*.
- Putra, M. H. P. (2020). *Tergerusnya Permainan Tradisional di Zaman Modern*.
- Ramli, M. (2015). Hakikat pendidikan dan peserta didik. *Tarbiyah Islamiyah*, 5(1), 61–85. <https://jurnal.uin-antasari.ac.id/index.php/tiftk/article/view/1825>
- RPJMD. (2021). RPJMD KOTA SEMARANG TAHUN 2021-2026. 6.

- Sinuraya, J. frihasan, & Barus, J. B. N. B. (2020). Tingkat kebugaran jasmnai mahasiswa pendidikan olahraga. *Nuevos Sistemas de Comunicación e Información*, 4(1), 2013–2015.
- Siswaya. (2015). *Survei Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Kelas Iv Dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo*.
- Tedi, W. (2015). Perubahan Jenis Permainan Tradisional Menjadi Permainan Modern Pada Anak-Anak Di Desa Ijuk Kecamatan Belitang Hulu Kabupaten Sekadau the Traditional Games Changed in To Modern Games To the Children in Village Ijuk Belitang District of Hulu Sekadau. *S-1 Sosiologi*, 3(4), 1–17. <http://jurnafis.untan.ac.iid>
- Wicaksana, A. (2016). HAKIKAT PENDIDIK DAN PESERTA DIDIK DALAM SEJARAH ISLAM DAN AL-QURAN. *Https://Medium.Com/*, 1–23. <https://medium.com/@arifwicaksanaa/pengertian-use-case-a7e576e1b6bf>
- Zenith, D., Hanim, Z., & Hasbi, S. (2020). *Efektivitas permainan tradisional, gerak manipulatif*. 4, 143–160.