


Original Article

Permainan tradisional dan keaktifan belajar: korelasi pada pembelajaran pendidikan jasmani

Traditional games and learning engagement: correlation to physical education learning

Usman Hamzah-P^{abcde*} & Ahmad Rahmadani^{abcd}

 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

Received: February 25, 2024; Accepted: June 24, 2024; Published: June 29, 2024

ABSTRAK

Latar Belakang: Permainan tradisional telah menjadi bagian penting dalam budaya dan sejarah setiap masyarakat, membawa nilai-nilai sosial, fisik, dan kognitif yang penting bagi perkembangan individu. **Tujuan Utama:** Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi korelasi antara permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa dalam konteks pendidikan jasmani. **Metode:** Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Subjek penelitian ini adalah siswa SMA Negeri 5 Pekanbaru yang berjumlah 125 siswa. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner permainan tradisional dan keaktifan belajar. Teknik pengolahan data penelitian ini yaitu (i) editing, (ii) codeting, (iii) tabulating, (iv) scoring. Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah korelasi product moment. **Temuan/Hasil:** Hasil analisis menunjukkan adanya korelasi positif antara partisipasi dalam permainan tradisional dengan tingkat keaktifan belajar siswa. Distribusi frekuensi skor angket menunjukkan bahwa siswa yang aktif dalam permainan tradisional cenderung memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi. **Kesimpulan:** Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa. Penelitian lanjutan diperlukan untuk memahami lebih dalam mekanisme hubungan antara permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa serta faktor-faktor yang mempengaruhinya.

Kata Kunci: Permainan tradisional; keaktifan belajar; pendidikan jasmani

ABSTRACT

Background: Traditional games have been an important part of the culture and history of every society, bringing social, physical, and cognitive values that are important for individual development. **Main Objective:** This study aims to explore the correlation between traditional games and student learning engagement in the context of physical education. **Method:** This type of research is quantitative with a correlational approach. The subjects of this research were senior high school students of Negeri 5 Pekanbaru, totaling 125 students. The research instruments used were traditional game questionnaires and learning activities. The data processing techniques of this research are (i) editing, (ii) codeting, (iii) tabulating, and (iv) scoring. The correlation analysis technique used is product-moment correlation. **Findings/Results:** The results of the analysis show a positive correlation between participation in traditional games and the level of student learning activity. The frequency distribution of questionnaire scores shows that students who are active in traditional games tend to have a higher level of learning activity. **Conclusion:** The implication of these findings is the importance of integrating traditional games into the physical education curriculum to increase student participation and achievement. Further research is needed to better understand the mechanism of the relationship between traditional games and student learning engagement and the factors that influence it.


Keywords: Traditional games; learning engagement; physical education

Copyright © 2024 Usman Hamzah-P, Ahmad Rahmadani

Corresponding Author:

Usman Hamzah-P^{*}

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Riau, Pekanbaru, Indonesia

 usmanhamzah16@student.uir.ac.id

Authors' Contribution: a – Study Design; b – Data Collection; c – Statistical Analysis; d – Manuscript Preparation; e – Funds Collection

How to Cite: Hamzah-P, U., & Rahmadani, A. (2024). Permainan tradisional dan keaktifan belajar: Korelasi pada pembelajaran pendidikan jasmani. *Asian Journal of Sport Research and Review*, 1(1), 29-33.



OPEN ACCESS

PENDAHULUAN

Permainan tradisional telah menjadi bagian integral dari budaya dan sejarah setiap masyarakat. Mereka tidak hanya menyediakan hiburan, tetapi juga membawa nilai-nilai penting dalam pembentukan karakter, keterampilan motorik, dan interaksi sosial pada individu (Aminuddin et al., 2023). Studi oleh Sewi dan Mailasari (2020) menyoroti peran permainan tradisional dalam memperkuat identitas budaya dan meningkatkan kesejahteraan mental. Di sisi lain, pendidikan jasmani di sekolah telah mengalami evolusi dalam pendekatannya, mulai dari fokus pada keterampilan fisik hingga pendekatan yang lebih holistik yang mencakup aspek-aspek

seperti kesehatan mental dan sosial (Samiri et al., 2022). Namun, dalam pengembangan kurikulum pendidikan jasmani, seringkali nilai-nilai permainan tradisional diabaikan atau dianggap kurang relevan.

Meskipun begitu, penelitian oleh Nissa et al. (2019) menunjukkan bahwa integrasi permainan tradisional dapat memiliki dampak positif yang signifikan pada keaktifan belajar siswa. Melalui pengalaman langsung dalam bermain, siswa dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang konsep-konsep seperti kerjasama tim, strategi, dan komunikasi interpersonal (Ningsih, 2016). Selain itu, permainan tradisional sering kali membutuhkan penyesuaian cepat terhadap situasi yang berubah, sehingga mempromosikan pengembangan keterampilan berpikir kritis dan responsive (Darmawan et al., 2021). Hal ini sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan jasmani harus memperluas fokusnya untuk mengembangkan keterampilan adaptif dan kreatif yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Opstoel et al., 2020).

Namun demikian, masih ada kebutuhan untuk penelitian lebih lanjut yang mendalam tentang korelasi antara permainan tradisional dan keaktifan belajar dalam konteks pendidikan jasmani. Keaktifan siswa sebagai unsur terpenting dalam pembelajaran, karena keaktifan akan berpengaruh besar pada keberhasilan proses pembelajaran. Semakin tinggi keaktifan siswa, maka keberhasilan proses belajarpun harus semakin tinggi (Zen, 2019). Penelitian oleh Ardiyanto dan Sukoco (2014) menunjukkan bahwa faktor-faktor seperti desain permainan, jenis aktivitas fisik yang terlibat, dan lingkungan belajar dapat mempengaruhi seberapa efektif permainan tradisional dalam meningkatkan partisipasi siswa. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi hubungan antara permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa dalam konteks pembelajaran pendidikan jasmani.

Dengan memperdalam pemahaman tentang korelasi ini, diharapkan dapat memberikan wawasan yang berharga bagi para pendidik dalam merancang kurikulum pendidikan jasmani yang lebih inklusif dan berorientasi pada hasil. Selain itu, temuan dari penelitian ini dapat menjadi landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam memanfaatkan potensi pendidikan jasmani untuk meningkatkan keterlibatan dan prestasi siswa secara keseluruhan. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memiliki implikasi praktis bagi sekolah dan guru, tetapi juga dapat berkontribusi pada literatur akademis tentang pembelajaran aktif dan efektif dalam konteks pendidikan jasmani.

METODE

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan korelasi. Subjek penelitian ini adalah siswa/siswi kelas X7, X8 dan X9 SMA Negeri 5 Pekanbaru yang berjumlah 125 siswa, sedangkan yang menjadi objek penelitian ini adalah permainan tradisional dan keaktifan belajar pada pembelajaran pendidikan jasmani. Instrumen penelitian yang digunakan adalah kuesioner permainan tradisional dan keaktifan belajar. Teknik pengolahan data penelitian ini yaitu (i) editing, (ii) coding, (iii) tabulating, (iv) scoring. Sebelum melakukan penelitian di SMA Negeri 5 Pekanbaru, maka peneliti terlebih dahulu melakukan uji coba angket pada sampel yang setara yaitu pada 30 orang siswa kelas X di SMAN 2 Kandis, dimana jumlah angket uji coba yang diberikan sebanyak 33 pernyataan. Hasil uji validitas menunjukkan bahwa pada angket tentang permainan tradisional yang berjumlah 15 pernyataan gugur 1 sehingga angket yang valid ada 14 sedangkan pada angket keaktifan belajar terdiri dari 18 pernyataan gugur sebanyak 2 pernyataan sehingga angket yang valid ada 15. Sehingga total angket yang valid untuk penelitian ada 30 pernyataan. Teknik analisis korelasi yang dipergunakan adalah korelasi product moment yaitu untuk menghitung korelasi dari X (permainan tradisional) terhadap Y (keaktifan belajar) dengan rumus Pearson.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini membahas tentang korelasi permainan tradisional dengan keaktifan belajar pada pembelajaran pendidikan jasmani. Data yang diperoleh dapat dilihat pada uraian berikut ini:

Skor Angket Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil tabulasi data skor angket yang telah diberikan kepada siswayang berjumlah 125 orang siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan menggunakan instrumen angket yang berjumlah 14 pernyataan tentang permainan tradisional. Dari hasil jumlah *scoring* angket permainan tradisional didapatkan jumlah skor tertinggi 65, jumlah skor terendah 47, rata-rata (Mean) 59.63, nilai tengah (Median) 60, nilai yang sering muncul (Modus) 59 dan standar deviasi 2.53.

Kemudian jumlah *scoring* angket permainan tradisional tersebut di hitung distribusi frekuensinya dimana sebaran datanya terdiri dari 8 kelas interval dengan panjang interval kelas

sebanyak 2.25. Adapun rincian sebaran data tersebut terbentang dari kelas pertama dengan rentang kelas interval 47.00-49.24 dengan frekuensi absolut sebanyak 2 orang atau frekuensi relatif sebanyak 1.60%, pada kelas kedua dengan rentang kelas interval 49.25-51.49 tidak ada, pada kelas ketiga dengan rentang kelas interval 51.50-53.74 tidak ada, pada kelas keempat dengan rentang kelas interval 53.75-55.99 dengan frekuensi absolut sebanyak 3 orang atau frekuensi relatif sebanyak 2.40%, pada kelas kelima dengan rentang kelas interval 56.00-58.24 dengan frekuensi absolut sebanyak 25 orang atau frekuensi relatif sebanyak 20%, pada kelas keenam dengan rentang kelas interval 58.25-60.49 dengan frekuensi absolut sebanyak 49 orang atau frekuensi relatif sebanyak 39.20%, pada kelas ketujuh dengan rentang kelas interval 60.50-62.74 dengan frekuensi absolut sebanyak 39 orang atau frekuensi relatif sebanyak 31.20%, pada kelas kedelapan dengan rentang kelas interval 62.75-65.00 dengan frekuensi absolut sebanyak 7 orang atau frekuensi relatif sebanyak 5.60%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1.

Tabel 1. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Angket Permainan Tradisional

No	Interval Skor Nilai Angket			Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	47,00	-	49,24	2	1,60%
2	49,25	-	51,49	0	0,00%
3	51,50	-	53,74	0	0,00%
4	53,75	-	55,99	3	2,40%
5	56,00	-	58,24	25	20,00%
6	58,25	-	60,49	49	39,20%
7	60,50	-	62,74	39	31,20%
8	62,75	-	65,00	7	5,60%
Jumlah				125	100%

Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru

Berdasarkan hasil tabulasi data skor angket yang telah diberikan kepada siswa yang berjumlah 125 orang siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru dengan menggunakan instrumen angket yang berjumlah 16 pernyataan tentang permainan tradisional. Dari hasil jumlah *scoring* angket permainan tradisional didapatkan jumlah skor tertinggi 74, jumlah skor terendah 47, rata-rata (Mean) 68.81, nilai tengah (Median) 69, nilai yang sering muncul (Modus) 70 dan standar deviasi 2.98.

Kemudian jumlah *scoring* angket permainan tradisional tersebut di hitung distribusi frekuensinya dimana sebaran datanya terdiri dari 8 kelas interval dengan panjang interval kelas sebanyak 3.38. Adapun rincian sebaran data tersebut terbentang dari kelas pertama dengan rentang kelas interval 47.00-50.37 dengan frekuensi absolut sebanyak 1 orang atau frekuensi relatif sebanyak 0.80%, pada kelas kedua dengan rentang kelas interval 50.38-53.75 tidak ada, pada kelas ketiga dengan rentang kelas interval 53.76-57.13 tidak ada, pada kelas keempat dengan rentang kelas interval 57.14-60.51 dengan frekuensi absolut sebanyak 1 orang atau frekuensi relatif sebanyak 0.80%, pada kelas kelima dengan rentang kelas interval 60.52-63.89 dengan frekuensi absolut sebanyak 1 orang atau frekuensi relatif sebanyak 0.80%, pada kelas keenam dengan rentang kelas interval 63.90-67.27 dengan frekuensi absolut sebanyak 28 orang atau frekuensi relatif sebanyak 22.40%, pada kelas ketujuh dengan rentang kelas interval 67.28-70.65 dengan frekuensi absolut sebanyak 62 orang atau frekuensi relatif sebanyak 49.60%, pada kelas kedelapan dengan rentang kelas interval 70.66-74.03 dengan frekuensi absolut sebanyak 32 orang atau frekuensi relatif sebanyak 25.60%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 2.

Tabel 2. Distribusi Frekuensi Jumlah Skor Angket Keaktifan Belajar Siswa

No	Interval Skor Nilai			Frekuensi	Frekuensi Relatif
1	47,00	-	50,37	1	0,80%
2	50,38	-	53,75	0	0,00%
3	53,76	-	57,13	0	0,00%
4	57,14	-	60,51	1	0,80%
5	60,52	-	63,89	1	0,80%
6	63,90	-	67,27	28	22,40%
7	67,28	-	70,65	62	49,60%
8	70,66	-	74,03	32	25,60%
Jumlah				125	100%

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat korelasi yang signifikan antara partisipasi dalam permainan tradisional dan tingkat keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru. Nilai

korelasi antara skor angket permainan tradisional dengan skor angket keaktifan belajar siswa menunjukkan r hitung = 0,581, yang lebih besar dari nilai korelasi tabel yang diukur sebesar 0,176. Hasil ini menegaskan bahwa terdapat hubungan positif antara partisipasi dalam permainan tradisional dan tingkat keaktifan belajar siswa, sesuai dengan penelitian sebelumnya (Nur, 2019). Dengan demikian, integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran.

Analisis distribusi frekuensi skor angket permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa memberikan gambaran lebih rinci tentang pola distribusi data. Mayoritas siswa menunjukkan skor tinggi dalam kedua variabel, dengan frekuensi relatif tertinggi terletak pada interval kelas yang lebih tinggi. Hal ini mengindikasikan bahwa siswa yang aktif dalam permainan tradisional cenderung memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi, sesuai dengan temuan Riyanto, (2020) tentang hubungan antara aktivitas fisik dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Meskipun demikian, terdapat variasi dalam distribusi frekuensi di antara kedua variabel. Beberapa rentang kelas interval menunjukkan perbedaan frekuensi relatif antara skor angket permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa selain faktor partisipasi dalam permainan tradisional, terdapat faktor-faktor lain yang memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa, seperti preferensi individu atau faktor lingkungan.

Dalam konteks ini, perlu diakui bahwa penelitian ini memiliki keterbatasan. Salah satunya adalah generalisasi hasil hanya berlaku untuk siswa kelas X di SMA Negeri 5 Pekanbaru, sehingga tidak dapat secara langsung diterapkan pada populasi siswa lainnya. Selain itu, faktor-faktor lain yang dapat memengaruhi keaktifan belajar siswa, seperti faktor lingkungan atau faktor personal, belum sepenuhnya dipertimbangkan dalam penelitian ini. Oleh karena itu, penelitian lanjutan yang mempertimbangkan variabel-variabel tambahan dan melibatkan sampel yang lebih luas mungkin diperlukan untuk memperdalam pemahaman tentang hubungan antara permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa dalam konteks pendidikan jasmani.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini memberikan dukungan bagi konsep bahwa integrasi permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan partisipasi dan keaktifan belajar siswa. Namun, diperlukan penelitian lebih lanjut untuk memahami lebih dalam mekanisme dan faktor-faktor yang memengaruhi hubungan ini, serta untuk mengembangkan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam memanfaatkan potensi permainan tradisional dalam meningkatkan prestasi siswa dalam pendidikan jasmani.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dibahas, dapat disimpulkan bahwa terdapat korelasi positif antara partisipasi dalam permainan tradisional dan tingkat keaktifan belajar siswa kelas X SMA Negeri 5 Pekanbaru. Temuan ini mengindikasikan bahwa siswa yang aktif dalam bermain permainan tradisional cenderung memiliki tingkat keaktifan belajar yang lebih tinggi. Hasil ini konsisten dengan penelitian sebelumnya yang menyoroti hubungan antara aktivitas fisik, seperti bermain permainan tradisional, dengan tingkat keterlibatan siswa dalam pembelajaran. Selain itu, distribusi frekuensi skor angket permainan tradisional dan keaktifan belajar siswa memberikan gambaran yang lebih rinci tentang sebaran data. Mayoritas siswa terlihat memiliki skor angket permainan tradisional dan keaktifan belajar yang tinggi, dengan frekuensi relatif tertinggi berada pada interval kelas yang lebih tinggi. Hal ini menunjukkan konsistensi temuan bahwa partisipasi dalam permainan tradisional berpotensi meningkatkan tingkat keaktifan belajar siswa.

Namun, meskipun terdapat korelasi positif antara kedua variabel tersebut, terdapat variasi dalam distribusi frekuensi di antara mereka. Faktor-faktor lain seperti preferensi individu atau faktor lingkungan juga dapat memengaruhi tingkat keaktifan belajar siswa. Oleh karena itu, penelitian lanjutan mungkin diperlukan untuk memperdalam pemahaman tentang mekanisme yang mendasari hubungan antara permainan tradisional dan keaktifan belajar, serta untuk mempertimbangkan faktor-faktor tambahan yang dapat memengaruhi hasilnya. Secara keseluruhan, temuan ini memberikan dukungan empiris bagi gagasan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar siswa dalam konteks pendidikan jasmani. Implikasi dari temuan ini adalah pentingnya integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani untuk meningkatkan partisipasi dan prestasi siswa. Selain itu, temuan ini juga dapat memberikan landasan bagi pengembangan strategi pembelajaran yang lebih efektif dalam memanfaatkan potensi permainan tradisional dalam mencapai tujuan pembelajaran yang lebih luas.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada SMA Negeri 5 Pekanbaru yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Aminuddin, Ramadhan, S., Sanisah, S., Lukman, & Akbar, M. A. (2023). Integrasi Model Pembelajaran Interaksi Sosial dengan Permainan Tradisional Tapa Gala sebagai Upaya Akselerasi Pembentukan Karakter Siswa. *Jurnal Basicedu*, 7(6), 4293–4299. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i6.6927>
- Ardiyanto, A., & Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Tradisional Untuk Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Anak Tunagrahita Ringan. *Jurnal Keolahragaan*, 2(2), 119–129. <https://doi.org/10.21831/jk.v2i2.2608>
- Darmawan, M. A., Sariyasa, & Gunamantha, I. M. (2021). Implementasi Etnomatika Berbasis Permainan Tradisional Terhadap Berpikir Kritis Dengan Kovariabel Kemampuan Verbal Siswa Kelas Ii Sd. *PENDASI: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 5(1), 31–42. https://doi.org/10.23887/jurnal_pendas.v5i1.255
- Ningsih, S. (2016). Mengembangkan Kecerdasan Interpesonal Anak Usia Dini Melalui Permainan Tradisional (Studi Kasus di TK Al-Akhyar Purwakarta Kelompok B). *Tunas Siliwangi*, 2(1), 30–47.
- Nissa, A. K., Agustini, F., & Kiswoyo, K. (2019). Keefektifan Permainan Tradisional Engklek terhadap Keaktifan Belajar PPKn Siswa Kelas III SD Negeri 1 Karangmulyo Kendal. *MODELING: Jurnal Program Studi PGMI*, 6(1), 45–55. <https://doi.org/10.36835/modeling.v6i1.350>
- Opstoel, K., Chapelle, L., Prins, F. J., De Meester, A., Haerens, L., van Tartwijk, J., & De Martelaer, K. (2020). Personal and social development in physical education and sports: A review study. *European Physical Education Review*, 26(4), 797–813. <https://doi.org/10.1177/1356336X19882054>
- Rahmawati, E. D. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Group Investigation (GI) untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa. *Universitas Sebelas Maret Surakarta. Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 2(2), 195. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i2.17908>
- Riyanto, P. (2020). Kontribusi aktifitas fisik, kebugaran jasmani terhadap hasil belajar pendidikan jasmani. *Journal of Physical and Outdoor Education*, 2(1), 117–126. <https://doi.org/10.37742/jpoe.v2i1.31>
- Samiri, S., Murniviyanti, L., & Rizhardi, R. (2022). Pemahaman Nilai-Nilai Pendidikan Jasmani Dalam Interaksi Sosial Siswa SMP PGRI 1 Palembang. *Jolma*, 2(1), 28. <https://doi.org/10.31851/jolma.v2i1.7313>
- Sewi, R. M., & Mailasari, D. U. (2020). Pengembangan Keterampilan Kolaborasi pada Anak Usia Dini melalui Permainan Tradisional. *ThufuLA: Jurnal Inovasi Pendidikan Guru Raudhatul Athfal*, 8(2), 220. <https://doi.org/10.21043/thufula.v8i2.8796>
- Zen, N. N. (2019). Pengaruh Penggunaan Strategi Active Knowledge Sharing Terhadap Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab. *Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Syekh Nurjati Cirebon. Jurnal Pendidikan Bahasa Arab*, 8(2), 60–78. <https://doi.org/10.24235/ibtikar.v8i2.5510>