



Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan
P-ISSN 2252-6676 E-ISSN 2746-184X, Volume 11, No. 1, April 2023
doi:<https://doi.org/10.30598/pedagogikavol11issue1year2023>
<https://ojs3.unpatti.ac.id/index.php/pedagodika>,
email: jurnalpedagogika@gmail.com

KREATIFITAS GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAAHRAGA KESEHATAN MENERAPKAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PADA JENJANG SEKOLAH DASAR DI KECAMATAN SIRIMAU

Charles Ijanleba¹, Mieke Souisa^{2*}, Moh. Idris Lattar³

^{1,2*,3} Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, FKIP-Unpatti.
ms.souisa1512@gmail.com

Abstrak, Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreatifitas guru menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada jenjang Sekolah Dasar di kecamatan Sirimau. Jenis penelitian yang digunakan deskriptif, dengan pendekatan “kuantitatif”. Instrument penelitian yang digunakan kuesioner, dengan teknik pengumpulan data berupa; observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan yaitu “Statistik deskriptif”, dengan menghitung persentasi kreatifitas guru PJOK jenjang SD menerapkan permainan tradisional. Hasil Penelitian menunjukkan; (1) Subyek penelitian mengenal dan memahami dengan baik konsep permainan tradisional tentang jenis, tujuan, dan manfaat permainan tradisional. (2) Namun jarang memanfaatkan dalam setiap pembelajaran PJOK pada setiap jenjang kelas, hanya pada jenjang kelas III, Kelas IV, Kelas V saja. (3) Permainan tradisional hanya diimplementasikan untuk materi gerak Lokomotor, Gerak Non Lokomotor, dan Gerak manipulatif. (4) Subyek penelitian kurang kreatif memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Kata Kunci: Kreatifitas, Guru, Permainan Tradisional, Pembelajaran Pendidikan Jasmani.

THE CREATIVITY OF PHYSICAL EDUCATION TEACHER APPLY TO TRADITIONAL GAMES IN LEARNING AT ELEMENTARY SCHOOL IN SIRIMAU DISTRICT

Charles Ijanleba¹, Mieke Souisa^{2*}, Moh. Idris Lattar³

^{1,2*,3} Physical education Health and recreation Study Programs, FKIP-Unpatti.
ms.souisa1512@gmail.com

Abstract, This study aims to determine the creativity of teachers in applying traditional games in learning Physical Education Sports & Health (PJOK) at the Elementary School (SD) in Sirimau District. The type of research used is descriptive, with a "quantitatif" approach. Furthermore, the instrument in this study was a questionnaire, with the data collection technique used, namely; observation, interview, documentation, and triangulation. While the data analysis technique used is "descriptive statistics", by calculating the percentage of creativity of PJOK elementary school teachers applying traditional games. The Research results show that; (1) The research subjects know and understand well the concept of traditional games regarding the types, purposes, and benefits of traditional games. (2) However, it is rare to make use of it in every lesson of Physical Education, Sports and Health at every grade level, only at grade III, IV, and V. (3) Traditional games are only implemented for locomotor motion, non-locomotor movement, and manipulative motion, (4) Research subjects are less creative in utilizing and applying traditional games in learning Sports and Health Physical Education.

Keyword: Creativity, Teachers, Traditional Games, Learning Physical Education

Submitted: 20 Maret 2023

Accepted: 27 April 2023

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk warisan budaya bangsa (Anggita, 2019), yang sudah ada sejak nenek moyang dan merupakan kekayaan budaya asli bangsa Indonesia (Agus, 2003), yang harusnya dapat dilestarikan (Rahmat et al., 2020). Selain sebagai salah satu bentuk budaya asli bangsa sejak leluhur, permainan tradisionalpun memiliki manfaat yang positif dalam melatih dan mengembangkan kebugaran jasmani, melatih ketangkasan, serta menumbuh kembangkan mental dan karakter peserta didik (Bahtiyar Heru Susanto, 2017) dan (Widodo & Lumintuarso, 2017), juga kognitif individu (Simanjuntak G. Victor et al., 2008), serta Meningkatkan kemampuan gerak peserta didik (Oktaria Kusumawati, 2017).

Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan dengan rentang usia peserta didik antara 6 (enam) sampai dengan 12 (dua belas) tahun. Dalam proses pembelajaran khususnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) di jenjang sekolah dasar, tidaklah menganut system pembinaan prestasi melainkan benar-benar mengutamakan unsur Pendidikan jasmani, yang mengutamakan pengenalan dan pengembangan cabang olahraga melalui gerak (Simanjuntak G. Victor et al., 2008).

Dalam kurikulum yang diterapkan, Permainan tradisionalpun dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran (Blegur & Wasak, 2017), khususnya pada kegiatan inti mulai dari kegiatan menyiapkan kondisi fisik peserta didik dalam hal ini saat melaksanakan pemanasan, maupun pada materi inti yang sesuai dengan tujuan pembelajaran atau melaksanakan tugas gerak sesuai materi yang dibelajarkan, baik pada jenjang kelas rendah, maupun kelas tinggi mengingat manfaat dari permainan tradisional yang dipaparkan pada bagian sebelumnya.

Saat ini lebih dari seribu jenis permainan tradisional yang telah teridentifikasi (Agus Mahendra, 2003), dan terdapat 32 (tiga puluh dua) jenis permainan tradisional yang direkomendasikan untuk dimanfaatkan dalam pembelajaran, khususnya Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Simanjuntak G. Victor et al., 2008). Permainan tradisional yang teridentifikasi dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran lainnya, dan 32 (tiga puluh dua) dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK di jenjang sekolah dasar.

Sebagaimana kita ketahui bersama bahwa gerak merupakan kebutuhan dasar setiap manusia, mulai dari janin dalam kandungan ibu, bayi, balita, anak-anak, remaja, maupun orang dewasa juga lansia, pada prinsipnya setiap makhluk hidup. Karna tanpa gerak makhluk hidup tidak akan bertumbuh dan berkembang. Bertumbuh, akan berhubungan dengan kuantitatif atau ukuran yang terlihat seperti tinggi badan, berat badan, Panjang tungkai, Panjang lengan. Sedangkan konsep perkembangan berhubungan dengan kemampuan organ tubuh dan system peredaran darah dalam tubuh manusia, seperti berkembangnya kemampuan kerja jantung, ginjal (Anaktototy Jacob & Souisa Mieke, 2017). Namun penerapannya dalam pembelajaran PJOK pada jenjang Pendidikan dasar, perlu dilakukan dengan memperhatikan prinsip “*fun*” atau menyenangkan. Sehingga permainan tradisional tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran PJOK di jenjang Sekolah Dasar, baik dalam kegiatan pemanasan, maupun gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative, serta materi pengenalan dan pengembangan kebugaran jasmani peserta didik.

Selanjutnya Perkembangan teknologi yang semakin pesat dan penerapannya dalam dunia Pendidikan kini semakin terasa dan berpengaruh terhadap kebudayaan

bangsa Indonesia dalam berpendidikan. Meskipun terkesan mempermudah namun juga dapat menggeserkan eksistensi budaya Pendidikan di setiap daerah di Indonesia. Tentunya hal ini perlu disadari oleh guru PJOK bahwa hasil akhir dari sebuah pembelajaran PJOK benar-benar harus menyentuh seluruh peserta didik, dengan adanya penerapan pembelajaran terkini serta penerapan kurikulum namun tidak boleh mempengaruhi *mindset* guru PJOK yang bergantung hanya pada ponsel seperti pada matapelajaran lainnya, dan dijadikan sebagai satu-satunya sumber belajar (Anaktototy Jacob & Souisa Mieke, 2017). Jika hal tersebut selalu dipraktekkan dalam pembelajaran, dikhawatirkan PJOK tidak lagi menjadi pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk belajar, karena tidak lagi menarik sebagai dampak pemanfaatan teknologi yang keliru. Padahal guru PJOK harus kreatif dalam mengembangkan pembelajaran PJOK yang mampu memotivasi peserta didik (Souisa & Huliselan, 2020).

Terkait dengan fokus dalam penelitian ini, namun saat ini proses pembelajaran PJOK jarang sekali guru menggunakan permainan tradisional. permainan tradisional seharusnya dapat di manfaatkan guru dalam proses pembelajaran, sehingga dapat mengaktifkan peserta didik berpartisipasi secara aktif dalam pembelajaran PJOK. Permainan tradisional dapat dimanfaatkan untuk melakukan pemanasan bagi peserta didik, maupun dapat dimanfaatkan dalam tahap penyajian materi inti pembelajaran. Seperti contoh permainan *boi-boian* yang menggantikan pemanasan lari 60 meter, karena ini dapat membuat siswa lebih aktif dan bersemangat dalam mengikuti pembelajaran penjas. Selain itu permainan tradisional. Salah satu tujuan lain dari pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran yaitu, permainan tradisional yang merupakan budaya asli bangsa pun tidak terkubur dan tetap dikenal dan dilestarikan oleh peserta didik. Bahkan melalui permainan tradisional, peserta didik juga dapat mengenal budaya dari seluruh provinsi di Indonesia.

Hasil pengamatan yang dilakukan peneliti di kecamatan Sirimau pada beberapa kali pertemuan pembelajaran PJOK, hanya dilaksanakan pada salah satu jenjang kelas dalam satu semester saja, bahkan jarang sekali menerapkan permainan tradisional. Padahal banyak sekali permainan tradisional yang dapat dimanfaatkan baik untuk pemanasan, maupun materi inti berupa gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, maupun manipulative serta kebugaran jasmani. Misalnya saja dalam gerak lokomotor untuk membelajarkan kecepatan, mereka hanya menggunakan materi lari cepat, sehingga peserta didik tidak fokus dan tidak serius dalam melaksanakan pembelajaran dengan materi lari cepat. Demikian pula untuk materi lainnya.

Padahal dampak positif dari permainan tradisional yang disajikan, jika peserta didik diberi motivasi positif dalam pembelajaran, maka peserta didik akan merasa termotivasi untuk selalu melakukannya dalam setiap kesempatan, maka peserta didik tidak akan ketergantungan dengan android yang sudah membumi dikalangan anak-anak. Hal ini disebabkan karena dengan adanya android yang ramai dengan aplikasi game online seperti (*Player Unknowns Battlegrounds* atau *PUBG, free fire, mobile legends*) (Anaktototy Jacob & Souisa Mieke, 2017) dan juga pergaulan yang membuat kesehatan mereka terganggu dan masih banyak lagi hal-hal yang membuat anak tidak lagi memainkan permainan tradisional di zaman modern ini yang tentunya berdampak pada kesehatan baik fisik, dan juga mental anak.

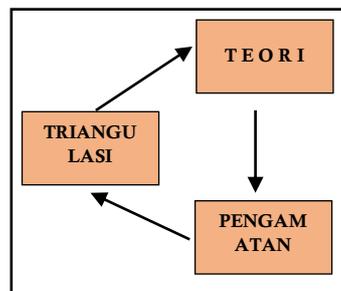
Oleh karenanya, penelitian yang dilakukan ini ditujukan untuk mengetahui bagaimana kreatifitas guru PJOK jenjang Sekolah Dasar di kecamatan Sirimau

memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Kesehatan Olahraga.

METODE

Adapun tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui kreativitas guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan jenjang Sekolah Dasar di Kecamatan Sirimau menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran. Dengan metode yang digunakan yaitu “kualitatif”, dengan pendekatan “Deskriptif”. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu; observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Sedangkan Teknik analisis data yang digunakan yaitu “Statistik deskriptif”, menghitung persentase seberapa sering subyek penelitian yang adalah guru PJOK jenjang sekolah dasar di kecamatan Sirimau Kota Ambon, menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.

Selanjutnya agar mempermudah peneliti mengkaji tentang kreativitas subyek, maka desain yang digunakan peneliti yaitu desain deskriptif, seperti yang dapat dilihat melalui grafik dalam gambar 1 dibawah ini.



Gambar 1
Model penggunaan teori penelitian deskriptif

Berdasarkan berbagai teori terkait dengan permainan tradisional dan manfaatnya dalam pembelajaran PJOK, merupakan dasar untuk peneliti melakukan pengamatan lapangan guna mendapatkan data-data sesuai dengan tujuan dari penelitian ini. Setelah data diperoleh, maka dilakukan triangulasi.

Sedangkan subyek yang digunakan untuk dapat mengkaji kreatifitas menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, yaitu Guru matapelajaran PJOK dari 20 (dua puluh) Sekolah Dasar di kecamatan Sirimau. Pelaksanaan penelitian ini tentunya melalui tahapan atau Langkah antaralain; 1) Prosedur administrasi, 2) Pengumpulan data, yang terdiri dari; (a) observasi, (b) wawancara, (c) dokumentasi, (d) triangulasi, 3) Penyajian data, 4) Penarikan Kesimpulan. Data yang diperoleh di lapangan, diolah dengan menggunakan rumus statistik deskriptif (Sugiyono, 2012), dengan rumus:

$$P = \frac{f}{n} \times 100$$

HASIL

Terkait dengan konsep permainan tradisional, maka wawancara terhadap 20 (dua puluh) subyek dilakukan untuk beberapa indikator, antara lain; (1) Konsep Permainan

Tradisional, (2) Penerapan Permainan tradisional dalam Pembelajaran PJOK, (3) Implementasi per Jenjang Kelas, (4) Pemanfaatan dan Penerapan Permainan Tradisional pada setiap semester, (5) Semester Implementasi Permainan Tradisional pada Tahap Pembelajaran, (6) Jenis Permainan Tradisional yang dimanfaatkan dalam Pembelajaran PJOK. Dari ke-6 (keenam) indikator tersebut, maka data diperoleh adalah sebagai berikut:

Konsep Permainan Tradisional

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti terhadap ke-20 (dua puluh) subyek, Terkait dengan pengetahuan dan pemahaman konsep permainan tradisional secara umum, maka 100% (seratus persen) subyek atau 20 (dua puluh) subyek memahami dengan baik konsep tentang Jenis, Tujuan, dan Manfaat dari permainan tradisional.



Gambar 2
Proses Wawancara Subyek

Komitmen Untuk Penerapan Permainan tradisional dalam Pembelajaran PJOK

Terkait dengan komitmen menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, maka hasil yang diperoleh, dapat dilihat dalam diagram 1 dibawah ini.



Sumber: Analisis Peneliti, 2022

Berdasarkan diagram 1 diatas dapat dijelaskan bahwa subyek penelitian yang memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran sebanyak 80% atau 16 (enam belas) subyek, dan 20% atau 4 (empat) subyek tidak pernah menerapkan dan memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Secara umum faktor yang menyebabkan ke-4 subyek tidak memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK yaitu “kegiatan praktek dalam pembelajaran PJOK, hanya mengikuti Lembar Kerja Siswa (LKS), dan permainan tradisional seperti enggaran, asen, terompa panjang hanya diperlombakan pada setiap akhir semester, sehingga para subyek tidak memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK”.

Implementasi per Jenjang Kelas

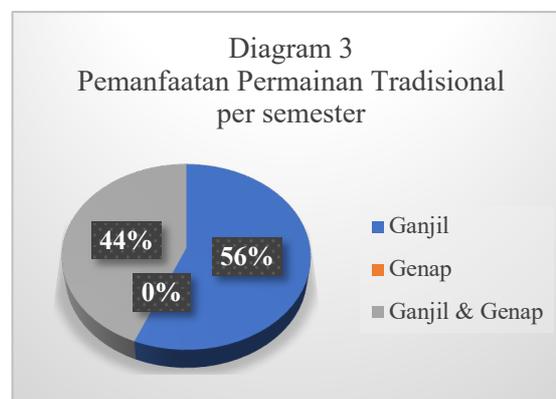
Terkait dengan pemanfaatan dan penerapan permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran PJOK, sering dilaksanakan pada jenjang kelas berapa, maka hasil yang diperoleh, dapat dilihat dalam diagram 2 dibawah ini.

Berdasarkan diagram 2 dibawah ini dapat dijelaskan bahwa permainan tradisional diterapkan per jenjang kelas dalam 1 semester dalam pembelajaran PJOK sebagai berikut; (1) jenjang kelas III sebesar 12% atau 2 (dua) orang subyek, (2) jenjang kelas IV sebesar 44% atau 7 (tujuh) orang subyek, (3) jenjang kelas V sebesar 44% atau 7 (tujuh) orang subyek, (4) sedangkan untuk jenjang kelas I, kelas II, dan kelas VI tidak ada yang menerapkan permainan tradisional.



Sumber: Analisis Peneliti, 2022

Selanjutnya, permainan tradisional dimanfaatkan dan diterapkan subyek pada semester yang bervariasi, yang dapat digambarkan dalam diagram 3 dibawah ini.

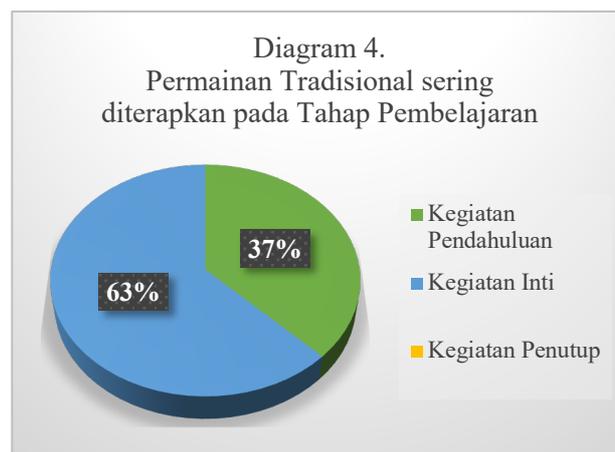


Sumber: Analisis Peneliti, 2022

Berdasarkan persentasi pada diagram 3 diatas, maka dapat dijelaskan bahwa subyek yang memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran hanya pada semester ganjil dan tidak menerapkan pada semester genap pada masing-masing jenjang kelas sebesar 56% atau 9 (Sembilan) subyek penelitian. Kemudian, tidak ada subyek yang memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pada semester genap. Sedangkan subyek yang memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran pada semester genap dan ganjil pada masing-masing jenjang kelas sebesar 44% atau 7 (tujuh) subyek penelitian.

Implementasi Permainan Tradisional pada Tahap Pembelajaran

Terkait dengan pemanfaatan dan penerapan permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran PJOK, sering dilaksanakan pada tahap apa dalam Pembelajaran, maka hasil yang diperoleh, dapat dilihat dalam diagram 4 dibawah ini. Berdasarkan diagram 4 dibawah ini dapat dijelaskan bahwa permainan tradisional diterapkan dalam pembelajaran PJOK pada tahap; Kegiatan Pendahuluan sebesar 35% atau 6 (enam) subyek, dan 63% atau 10 (sepuluh) subyek menerapkan pada kegiatan inti pembelajaran.



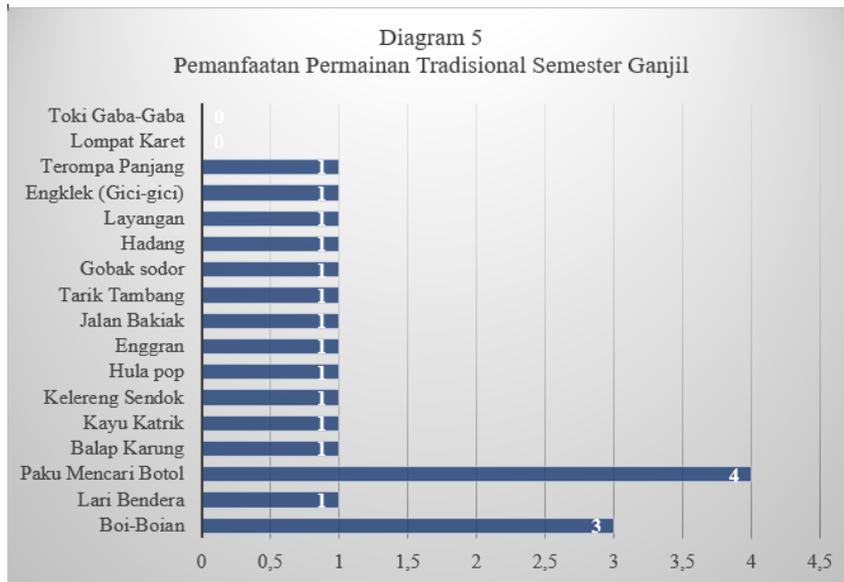
Sumber: Analisis Peneliti, 2022

Jenis Permainan Tradisional yang Sering dimanfaatkan dalam Pembelajaran

Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK yang teridentifikasi berdasarkan hasil observasi bagi subyek, pada semester ganjil dan genap. Akan tetapi rata-rata subyek memanfaatkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada semester ganjil. Sedangkan di semester genap, para subyek jarang menggunakannya. Berdasarkan hasil wawancara, teridentifikasi 17 (tujuh belas) jenis permainan tradisional yang digunakan subyek dalam pembelajaran PJOK, antara lain; (1) boi-boian, (2) Lari Bendera, (3) Paku mencari botol, (4) Balap Karung, (5) Kayu Katrik, (6) Kelereng Sendok, (7) Hula Pop, (8) Enggran, (9) Jalan Bakiak, (10) Tarik Tambang, (11) Gobak Sodor, (12) Hadang, (13) Layangan, (14) Engklek atau Gici-Gici, (15) Terompa Panjang, (16) Lompat Karet, (17) Toki gaba-Gaba.

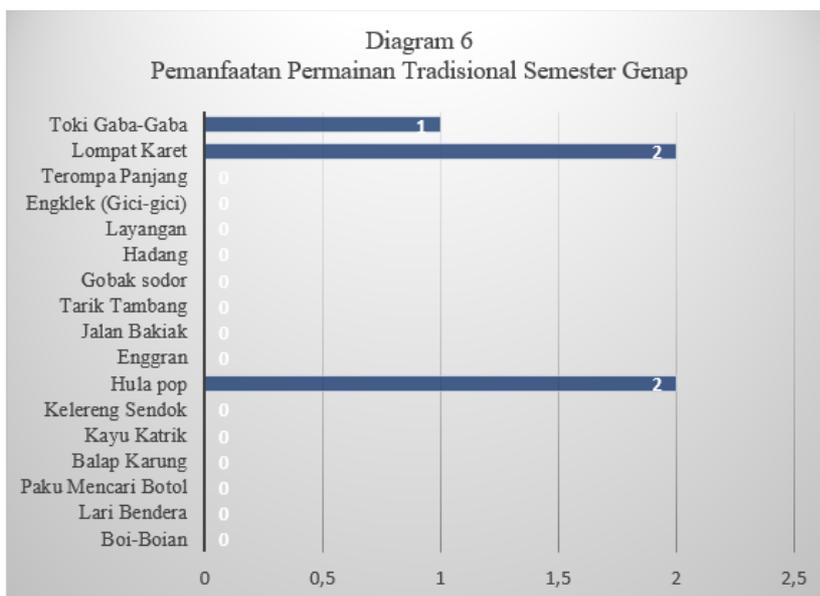
Dari ke-17 (tujuh belas) jenis permainan tradisional, pemanfaatan dalam pembelajaran PJOK oleh subyek penelitian pada semester ganjil 88% atau sebanyak 15 (lima belas) jenis permainan dari total 17 jenis permainan. Sedangkan pada semester

genap pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK hanya sebesar 17%. Secara jelas jenis-jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK per semester (ganjil dan Genap, dapat dilihat dalam diagram 5 dan 6.



Sumber: Analisis Peneliti, 2022

Diagram 5 merupakan diagram yang menggambarkan jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan subyek dalam pembelajaran PJOK pada semester ganjil. Sehingga dapat dijelaskan bahwa dari 17 jenis permainan tradisional yang teridentifikasi, 15 (lima belas) jenis yang digunakan subyek pada semester ganjil, antaralain; (1) boi-boian, (2) Lari Bendera, (3) Paku mencari botol, (4) Balap Karung, (5) Kayu Katrik, (6) Kelereng Sendok, (7) Hula Pop, (8) Enggran, (9) Jalan Bakiak, (10) Tarik Tambang, (11) Gobak Sodor, (12) Hadang, (13) Layangan, (14) Engklek atau Gici-Gici, (15) Terompa Panjang.



Sumber: Analisis Peneliti, 2022

Pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada semester genap jauh berbeda dengan semester ganjil. Dimana pada semester genap dari 17 (tujuh belas) jenis permainan tradisional, subyek penelitian hanya memanfaatkan 3 (tiga) jenis permainan tradisional, antara lain; (1) Toki Gaba-gaba, (2) Lompat Karet, dan (3) Hula Pop. Sedangkan 14 (empat belas) jenis permainan tradisional lainnya tidak dilaksanakan pada semester genap.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diuraikan pada bagian sebelumnya, maka dapat diuraikan beberapa hal yang diperoleh dapat dideskripsikan bahwa subyek yang dituju dalam penelitian ini yaitu 20 (dua puluh) orang subyek yang berasal dari 20 (dua puluh) sekolah pada jenjang Sekolah Dasar di kecamatan Sirimau kota Ambon. Ke-20 subyek tersebut menyatakan bersedia sebagai subyek dalam penelitian ini. Berdasarkan hasil wawancara awal terkait dengan pemahaman konsep tentang pentingnya permainan tradisional, jenis-jenis permainan tradisional, tujuan dari permainan tradisional, serta manfaat dari permainan tradisional, ternyata 100% dari 20 (dua puluh) subyek mengenal dan memahami dengan baik konsep-konsep permainan tradisional dan pemanfaatannya serta penerapannya dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Sehingga jika subyek memahami dengan baik konsep permainan tradisional tersebut, maka secara sadar permainan tradisional harus dilaksanakan dalam pembelajaran PJOK, baik pada kegiatan pendahuluan pembelajaran, maupun kegiatan inti pembelajaran, yang dapat bermanfaat bagi tercapainya tujuan pembelajaran.

Namun kenyataannya, dari 20 (dua puluh) subyek dalam penelitian ini ternyata hanya 80% atau 16 (enam belas) subyek penelitian yang mengimplementasikan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan (PJOK), dan 20% atau 4 (empat) subyek penelitian tidak pernah memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Hal ini membuktikan bahwa 20% subyek tidak berkomitmen memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, meskipun para subyek memahami dengan baik pentingnya permainan tradisional dalam pembelajaran khususnya PJOK. Sehingga observasi selanjutnya dilanjutkan dengan 16 (enam belas) subyek yang memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Namun dari ke-16 (enam belas) subyek, tidak semuanya memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada semester ganjil dan semester genap, dimana yang memanfaatkan pada semester ganjil dan genap hanya sebesar 44% atau 7 (tujuh) subyek penelitian, dan 56% hanya memanfaatkan dan menerapkannya hanya pada semester ganjil. Sedangkan tidak ada yang menerapkan hanya pada semester genap.

Meskipun hanya dilaksanakan dalam 1 (satu) kali pertemuan saja, baik pada semester ganjil saja ataupun pada semester ganjil dan genap, masing-masing semester hanya 1 (satu) kali tatap muka per semester, sehingga pada materi-materi lainnya tidak melibatkan lagi permainan tradisional. Begitupula hanya diterapkan pada 1 (satu) jenjang kelas saja, dan pada umumnya hanya diterapkan pada jenjang kelas III (tiga), kelas IV (empat), dan kelas V (lima) saja, dan jenjang kelas I, II, VI tidak pernah dimanfaatkan dalam pembelajaran PJOK.

Permainan tradisional diimplementasikan pada salah 1 (satu) tahapan pembelajaran yaitu kegiatan pendahuluan saja dan atau kegiatan inti saja. Jika sudah dilaksanakan pada kegiatan pendahuluan, maka kegiatan inti pembelajaran tidak

menggunakan permainan tradisional. Begitupun sebaliknya jika sudah ditetapkan untuk dilaksanakan pada kegiatan inti pembelajaran, maka kegiatan pemanasan tidak akan memanfaatkan permainan tradisional lagi. Umumnya hanya dilaksanakan pada materi gerak lokomotor, non lokomotor, dan manipulative saja, tetapi dalam upaya mengembangkan unsur kebugaran jasmani dalam pembelajaran PJOK pada jenjang Sekolah dasar, tidak pernah memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional.

Selanjutnya berdasarkan hasil observasi, jenis permainan tradisional yang teridentifikasi dan dimanfaatkan oleh subyek penelitian dalam pembelajaran PJOK berjumlah 17 jenis permainan, antaralain; (1) boi-boian, (2) Lari Bendera, (3) Paku mencari botol, (4) Balap Karung, (5) Kayu Katrik, (6) Kelereng Sendok, (7) Hula Pop, (8) Enggran, (9) Jalan Bakiak, (10) Tarik Tambang, (11) Gobak Sodor, (12) Hadang, (13) Layangan, (14) Engklek atau Gici-Gici, (15) Terompa Panjang, (16) Lompat Karet, (17) Toki gaba-Gaba.

Dari ketujuh belas jenis permainan tradisional yang teridentifikasi seperti tersebut diatas, jika diklasifikasikan berdasarkan semester, maka pada semester ganjil terdapat 15 (lima belas) jenis permainan tradisional yang dimanfaatkan, yaitu; (1) boi-boian, (2) Lari Bendera, (3) Paku mencari botol, (4) Balap Karung, (5) Kayu Katrik, (6) Kelereng Sendok, (7) Hula Pop, (8) Enggran, (9) Jalan Bakiak, (10) Tarik Tambang, (11) Gobak Sodor, (12) Hadang, (13) Layangan, (14) Engklek atau Gici-Gici, (15) Terompa Panjang. Sedangkan pada semester genap hanya 3 jenis permainan antaralain; (1) Lompat Karet, (2) Toki gaba-Gaba, dan Hula Pop.

Selanjutnya berdasarkan paparan data dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, dapat dikatakan bahwa subyek penelitian kurang kreatif dalam memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK, meskipun para subyek memahami dengan baik konsep, jenis, tujuan, dan manfaat dari permainan tradisional bagi peserta didik.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka terdapat beberapa point penting yang dapat disimpulkan oleh peneliti, antara lain:

1. Subyek penelitian mengenal dan memahami dengan baik konsep permainan tradisional tentang jenis, tujuan, dan manfaat dari permainan tradisional.
2. Namun jarang untuk memanfaatkan dalam setiap pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada setiap jenjang kelas, hanya pada jenjang kelas III, Kelas IV, Kelas V saja.
3. Permainan tradisional hanya diimplementasikan untuk materi gerak Locomotor, Gerak Non Locomotor, dan Gerak manipulatif saja, dan materi lainnya tidak pernah.
4. Permainan tradisional yang teridentifikasi dalam pembelajaran PJOK berjumlah 17 (tujuh belas) jenis. Pada semester ganjil terdapat 15 jenis permainan tradisional yang diterapkan, sedangkan pada semester genap hanya 3 (tiga) jenis permainan tradisional yang digunakan.
5. Subyek penelitian kurang kreatif memanfaatkan dan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Mahendra. (2003). Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik. In *Modul 4*. Sekretariat Daerah Provinsi Jawa Barat.
- Anaktototy Jacob, & Souisa Mieke. (2017). *The Mapping of Elementary Students Basic Motor Skill at Ambonnes City* (Arjanto Paul, Ed.; pp. 84–96). Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan - Universitas Pattimura.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE (Journal of Sport Science and Education)*, 3(2), 55–59. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Bahtiyar Heru Susanto. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Siswa Pada Siswa Sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Blegur, J., & Wasak, M. R. P. (2017). *Teori dan Aplikasi PERMAINAN KECIL* (I. M. S. Mahardika & Z. A. Tlonaen, Eds.; Pertama). Jusuf Aryani Learning.
- Oktaria Kusumawati. (2017). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Peningkatan Kemampuan Gerak dasar Siswa Sekolah Dasar Kelas Bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(<https://doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>), 124–142.
- Rahmat, A., Solihatulmilah, E., & Usmaedi, U. (2020). PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL UNTUK MELESTARIKAN BUDAYA BANGSA MELALUI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Pendidikan Dasar Setiabudhi*, 4(1). <https://stkipsetiabudhi.ejournal.id/jpds/article/view/91>
- Simanjuntak G. Victor, Kaswari, & Eka Supriatna. (2008). PERMAINAN. In Mahendra Agus, Budiastra Ketut A. A., & R. N. Reinaldo (Eds.), *BAHAN AJAR: PENDIDIKAN JASMANI*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi. Departemen Pendidikan Nasional.
- Souisa, M., & Huliselan, A. (2020). MOTIVASI BELAJAR SISWA SMP NEGERI 13 AMBON. *PEDAGOGIKA: Jurnal Pedagogika Dan Dinamika Pendidikan*, 8(1), 73–80. <https://doi.org/10.30598/pedagogikavol8issue1page73-80>
- Widodo, P., & Lumintuarso, R. (2017). Pengembangan model permainan tradisional untuk membangun karakter pada siswa SD kelas atas. *Jurnal Keolahragaan*, 5(2), 183. <https://doi.org/10.21831/jk.v5i2.7215>