



PENERAPAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN OLAHRAGA DI SMA NEGERI 1 BARADATU

Dwi Handoko¹, Aditya Gumantan²
Universitas Teknokrat Indonesia^{1,2}

dhandoko611@gmail.com@gmail.com¹
aditya.gumantan@teknokrat.ac.id²

Received: 7 Juni 2021

Accepted: 26 Juni 2021

Published : 30 Juni 2021

Abstract

The purpose of research to know student interest in sport learning with traditional game models other than for conserve one of Indonesian cultural wealth that is tradisonal game. The approach using qualitative descriptive method, the subject used student from class XI SMAN 1 Baradatu. Data collection techniques used observation, interviews, and questionnaires. Data analysis from this study used data reduction,presentation, and conclusions. In this study, students were given a questionnaire after the implementation of traditional games in sport learning. The results of this study indicate that students' interest in sport learning using the traditional game model gets a questionnaire answer in the congklak game 76.60%, then the stilt shell game 67%, the top game 60%, and the engklek game 60%, and slingshot games 63.64% and as for the results of students' interest in playing the traditional games that have been developed show that the congklak game gets 77%, then the stilt shell game gets 83%, and the top game gets 80%, then the engklek game gets 73%, and the catapult game gets 92.86% . With the results that have been obtained that students' interest in sport learning by traditional game model is very good and students are interested, as well as the results of students' interest in traditional games that have been developed.So it can be concluded that students are very interested in playing the latest model games.

Keywords: *Traditional Games,Sport Learning.*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional selain dari itu untuk melestarikan salah satu kekayaan budaya Indonesia yaitu permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, subjek yang digunakan ialah Siswa Kelas XI SMAN 1 Baradatu. Adapun teknik pengumpulan data dalam penelitian ini ialah teknik observasi,wawancara,dan kuesioner/angket (terbuka dan tertutup) dan analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan. Dalam penelitian ini siswa diberikan angket setelah diterapkannya permainan tradisional kedalam pembelajaran olahraga, Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional mendapatkan jawaban angket pada permainan congklak 76,60%, lalu permainan egrang batok 67%, pada permainan gasing 60%, dan pada permainan engklek 60%, serta permainan ketapel 63,64% dan adapun hasil ketertarikan siswa untuk memainkan permainan tradisional yang telah dikembangkan menunjukkan pada permainan congklak mendapatkan sebesar 77%, lalu permainan egrang batok mendapatkan sebesar 83%, dan permainan gasing mendapatkan sebesar 80%, lalu pada permainan engklek mendapatkan sebesar 73%, serta pada permainan ketapel mendapatkan sebesar 92,86%. Dengan hasil yang telah diperoleh minat siswa terhadap pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional dikatakan sangat baik dan siswa tertarik, serta hasil dari ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional yang telah dikembangkan dapat disimpulkan siswa sangat tertarik untuk memainkan permainan model terbaru.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Pembelajaran Olahraga.

To cite this article:

Handoko, Dwi & Gumantan, Aditya. (2021). Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMA Negeri 1 Baradatu. *Journal of Physical Education*. Vol 2, No (1), Hal 1-7

PENDAHULUAN

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Bab I tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan; Pembelajaran ialah usaha yang dilakukan secara sadar serta terstruktur tujuannya supaya terciptanya atmosfer belajar, proses pendidikan agar siswa ataupun partisipan secara aktif meningkatkan potensinya untuk mempunyai akhlak mulia, keahlian yang diperlukan, dirinya, penduduk, bangsa dan negara, dan juga bisa menunjang untuk pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, karakter, serta kecerdasan. Pendidikan formal yang diadakan di sekolah bertujuan untuk menyelenggarakan pendidikan melalui program pengajaran, bimbingan dan pelatihan yang akan membangun perkembangan fisik, mental dan intelektual peserta didik. Oleh sebab itu, guru pendidikan jasmani, memiliki peran penting untuk menjadikan peserta didik berkembang baik secara fisik maupun karakter setiap peserta didik.

Olahraga merupakan kegiatan fisik yang dapat meningkatkan kualitas kesehatan individu dan menjadikan tubuh terasa lebih sehat dan bugar serta dapat mencegah berbagai penyakit (Ihtiarini, 2017). Olahraga merupakan kebutuhan fisik yang penting dan bagian dari kehidupan manusia. Olahraga adalah gerakan-gerakan yang dilakukan secara khusus sesuai dengan olahraga yang mempunyai tujuan dan arah yang beragam sehingga olahraga penting bagi kehidupan bermasyarakat bagi setiap orang. Olahraga juga berpengaruh pada perkembangan pertumbuhan fisik (Mahfud & Fahrizqi, 2020). Olahraga juga memiliki dua perbedaan yakni olahraga rekreasi dan olahraga prestasi. Olahraga rekreasi bertujuan untuk jalan-jalan atau traveling, sedangkan olahraga untuk prestasi bertujuan mencapai kejuaraan atau berfokus kepada olahraga kompetisi (Nugroho & Yulliandra, n.d.). Olahraga dapat meningkatkan kebugaran jasmani seseorang yang melaukannya dan Kebugaran jasmani merupakan suatu kebutuhan yang harus dipenuhi agar kita dapat menjalankan aktifitas kehidupan sehari-hari dengan baik, seefektif dan seefisien mungkin. Hingga pada akhirnya akan mampu menciptakan kehidupan yang berkualitas sebagai seorang manusia (Gumantan et al., 2020). Berbicara olahraga dekat kaitannya dengan cedera, terutama bagi para olahragawan atau atlet. Untuk itu kita harus berhati – hati dalam berolahraga agar tidak mengalami cedera. Sebelum berolahraga atau bermain usahakan melakukan pemanasan terlebih dahulu, kemudian setelah selesai melakukan pendinginan. Untuk mengurangi resiko terjadinya cedera. Cedera olahraga diartikan sebagai cedera yang terjadi akibat kegiatan olahraga baik secara langsung atau tidak langsung, yang mengenai sistem muskuloskeletal dan semua sistem atau organ lain yang memengaruhinya sehingga menimbulkan gangguan fungsi sistem tersebut (E. B. Fahrizqi, Aguss, et al., 2021). Olahraga yaitu beberapa gerakan raga yang tertata dan direncanakan yang dilaksanakan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu. (Adhi et al., 2021). Olahraga ialah salah satu bagian dari kehidupan yang penting, olahraga memiliki tujuan yaitu mengembangkan jasmani, rohani, dan sosial serta membantu membentuk watak dan kepribadian bangsa yang bermartabat (Mahfud, Gumantan, & Fahrizqi, 2020). Imunitas seseorang harus dijaga apabila tubuh kita bugar imun tubuh akan kuat, dengan berolahraga dapat menjaga kebugaran tubuh, seperti kita ketahui kebugaran adalah jasmani adalah kemampuan dan daya tahan fisik atau tubuh seseorang dalam melakukan berbagai aktifitas kehidupan sehari-hari, tanpa mengalami kelelahan yang berarti (Gumantan et al., 2020b). Kebugaran jasmani mempunyai fungsi yang sangat kompleks dalam aktivitas olahraga. Setiap komponen kebugaran jasmani memiliki peranannya masing masing dalam membentuk aspek fisik (E. B. Fahrizqi et al., 2020). Kebugaran jasmani seseorang dipengaruhi oleh beberapa factor yaitu: genetik, jenis kelamin, usia, komposisi tubuh, aktifitas, dan Latihan (Mahfud, Gumantan, & Nugroho, 2020) Olahraga adalah kegiatan yang dilakukan secara teratur, adanya gerakan awal atau pemanasan, gerakan inti sesuai olahraga yang akan dilakukan seperti (sepak bola, bola voli, jogging, dan senam), lalu ada gerakan penutup atau pendinginan *cooling down*, olahraga berasal dari kata dasar olah dan raga, jadi olahraga merupakan kegiatan untuk mengolahraga atau badan.

Olahraga tradisional adalah permainan yang berasal dari masyarakat permainan tersebut merupakan aset budaya bangsa dan didalamnya terdapat unsur olah fisik. Permainan rakyat yang sudah berlangsung lama ini perlu dilestarikan karena selain menyenangkan, menghibur sebagai olahraga, dan memiliki nilai sosial, olahraga ini dapat meningkatkan potensi kualitas fisik pelakunya (Kasyanto, 2019). Dalam olahraga tradisional terkandung unsur ajaran luhur dari pemiliknya selain itu olahraga tradisional mempunyai manfaat bagi tubuh seperti bugar dan sehat, serta dapat menanamkan nilai moral dari pemilik olahraga tradisional itu sendiri (Azahari, 2017). Permainan tradisional merupakan wujud permainan serta aktivitas berolahraga yang tumbuh dari kerutinan penduduk tertentu. Lebih lanjut, permainan tradisional kerap dijadikan sebagai tipe permainan yang mempunyai karakteristik khas daerah dari tradisi budaya lokal. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern (Anam dkk, 2017). Untuk bermain olahraga tradisional juga butuh kesiapan seperti olahraga lainnya yaitu panahan, komponen fisik dan daya tahan dibutuhkan pada olahraga panahan karena teknik dan kemampuan dalam memanah ketika teknik Gerakan set up sampai dengan release yang dilakukan berulang dan berkali-kali dimana juga menahan beban yang berat dari string dan busur (E. B. Fahrizqi, Gumantan, et al., 2021). manusia adalah makhluk sosial yang membutuhkan orang lain untuk saling berinteraksi secara langsung guna menjalin suatu hubungan untuk sebuah kepentingan

antar satu sama lain. Olahraga tradisional atau olahraga permainan membuat seseorang bersosial atau berkomunikasi sesama teman lainnya pada permainan yang melibatkan tim (Aguss, Rachmi Marsheilla, Eko Bagus Fahrizqi, 2021). Dengan bermain sambil berolahraga tanpa disadari dapat membantu melatih Vo2Max seperti jenis olahraga tradisional hadang bermain dengan menggunakan speed dan kelincihan didalamnya, yang dimaksud dengan Vo2Max adalah Daya tangkap aerobik maksimal menggambarkan jumlah oksigen maksimum yang dikonsumsi persatuan waktu oleh seseorang selama latihan atau tes dengan Latihan yang makin lama makin berat sampai kelelahan, ukurannya disebut Vo2Max (Gumantan & Fahrizqi, 2020). Kemampuan daya tahan tersebut dapat ditingkatkan dengan proses latihan yang benar. Fungsi latihan bagi atlet yaitu dapat meningkatkan kemampuan fisik menjadi lebih baik. Kemampuan daya tahan juga biasa disebut endurance oleh sebagian orang (Yuliandra & Fahrizqi, 2020). Olahraga tradisional juga dapat membantu melatih kelincihan seperti jenis olahraga tradisional egrang batok, kelincihan perlu untuk dilatih dan ditingkatkan agar Latihan tidak membosankan dapat menggunakan jenis olahraga permainan, Kelincihan adalah salah satu aspek kesegaran jasmani yang dijadikan tolak ukur dalam tes pengukuran dalam pelaksanaan tes atlet dan berbagai tes yang lainnya, terdapat banyak tes untuk mengukur kelincihan akan tetapi pada saat tes sebelumnya menggunakan berbagai item test, untuk mengukur kelincihan dengan menggunakan bantuan lintasan dan stopwatch untuk timer (Gumantan & Mahfud, 2020). Plyometric adalah latihan yang tepat bagi orang-orang yang dikondisikan dan dikhususkan untuk menjadi atlet dalam meningkatkan dan mengembangkan loncatan, kecepatan, dan kekuatan. Cabang olahraga yang membutuhkan vertical jump seperti cabang olahraga, bolabasket, bolavoli, sepakbola dan lain sebagainya, olahraga tradisional juga membutuhkan plyometric seperti cabang olahraga lainnya (Adhi & Gumantan, 2020).

Pendidikan Jasmani di sekolah, selain untuk menjaga kestabilan kebugaran jasmani peserta didik, juga berperan sebagai media penanaman nilai-nilai olahraga yang terkandung didalamnya yaitu kesopanan, kedisiplinan, kejujuran, sportivitas, tanggung jawab, pantang menyerah, dan gaya hidup sehat. Pendidikan jasmani, menurut saya adalah kegiatan pembelajaran yang mengajarkan gaya hidup sehat, meningkatkan kualitas jasmani, dan memberikan pengetahuan tentang olahraga, memahami dan mempraktekkannya dengan baik dan benar (Putrantana, 2017). Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan memiliki kepentingan yang relatif sama dengan program pendidikan lainnya dalam hal domain pembelajaran, yaitu sama-sama mengembangkan tiga domain utama: psikomotor, afektif, dan kognitif (A. & Fahrizqi, 2020). Pendidikan jasmani termasuk ke dalam sistem pendidikan nasional secara keseluruhan. Pendidikan jasmani adalah mata pelajaran yang berfokus pada bagaimana menjaga dan meningkatkan kebugaran fisik dan keterampilan gerak pada siswa selama proses pembelajaran (Yuliandra et al., 2020). Pendidikan jasmani termasuk mata pelajaran di sekolah selaku media yang membantu pertumbuhan motorik, keahlian raga, pengetahuan penalaran, penghayatan nilai (perilaku, mental, emosional, spiritual, sosial) menunjang siswa menguasai kenapa manusia bergerak serta gimana teknik melaksanakan gerak secara nyaman, efektif, efisien, sehingga menghargai arti aktivitas jasmani untuk kenaikan mutu hidup serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara buat memicu perkembangan serta pertumbuhan yang balance (Yuliandra & Fahrizqi, 2019). Tata cara pendidikan didefinisikan sebagai cara untuk memperoleh hasil pendidikan yang diinginkan (Aguss, Rachmi Marsheilla, Eko Bagus Fahrizqi, 2021). Dalam Pendidikan jasmani guru harus memberikan kegiatan olahraga permainan, karena akan banyak membantu pertumbuhan dan perkembangan anak secara menyeluruh. Kegiatan olahraga permainan sangat berarti dan memberikan dampak positif terhadap unsur-unsur jasmani,kejiawaan dan sosial (Gumantan & Mahfud, 2018). Dalam Pendidikan jasmani siswa diminta untuk selalu aktif bergerak, dalam hidup ketrampilan gerak juga harus dilatih untuk itu diadakannya Pendidikan jasmani yang memiliki tujuan agar siswa dapat bergerak tidak hanya belajar didalam kelas saja, Setiap manusia yang terlahir dibekali dengan keterampilan gerak, sehingga dalam melakukan aktivitasnya memerlukan gerakan. Kegiatan secara otomatis memerlukan suatu daya yang mendukung berbagai aktivitas sehingga dapat terjadi gerakan. Kegiatan pendukung ini adalah latihan yang dilakukan secara terus menerus (Mahfud, Yuliandra, et al., 2020). Penyampaian materi pembelajaran agar dapat berlangsung efisien dan efektif diperlukan metode pembelajaran. Cara-cara yang dilakukan guru dalam melaksanakan tugas pembelajaran sering berganti istilah mulai dari strategi mengajar, gaya mengajar sampai metode pembelajaran (Rachmi Marsheilla Aguss, 2019).

Kehidupan manusia di era modern ini tidak lepas dari pengaruh teknologi seperti teknologi komunikasi dan transportasi. Pengaruh teknologi tersebut menjadikan ciri budaya era milenium. Arus globalisasi yang semakin kuat di Indonesia telah membawa pola kehidupan dan hiburan yang berdampak pada kehidupan sosial budaya di Indonesia, termasuk berbagai macam kegiatan olahraga tradisional. Situasi seperti ini membuat berbagai jenis olahraga tradisional sebagai aset budaya perlu mendapat perhatian. Olahraga tradisional dianggap sebagai salah satu unsur budaya yang memberikan ciri khas pada suatu budaya (Azahari, 2017). Permainan tradisional yang merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia harus dijaga serta dilestarikan, melihat banyak manfaat dan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sangat disayangkan apabila permainan tradisional punah, untuk itu permainan tradisional harus dilestarikan dan dikenalkan kepada generasi penerus bangsa agar tetap

terjaga dan tidak punah. Jadi dapat disimpulkan bahwa penelitian dilakukan untuk mengembangkan model permainan tradisional yang lebih menarik agar tetap untuk dimainkan dan membuat mereka penasaran untuk memainkannya model permainan yang telah dikembangkan akan diterapkan kedalam pembelajaran olahraga di SMAN 1 Baradatu.

METODE PENELITIAN

Populasi dan Sampel

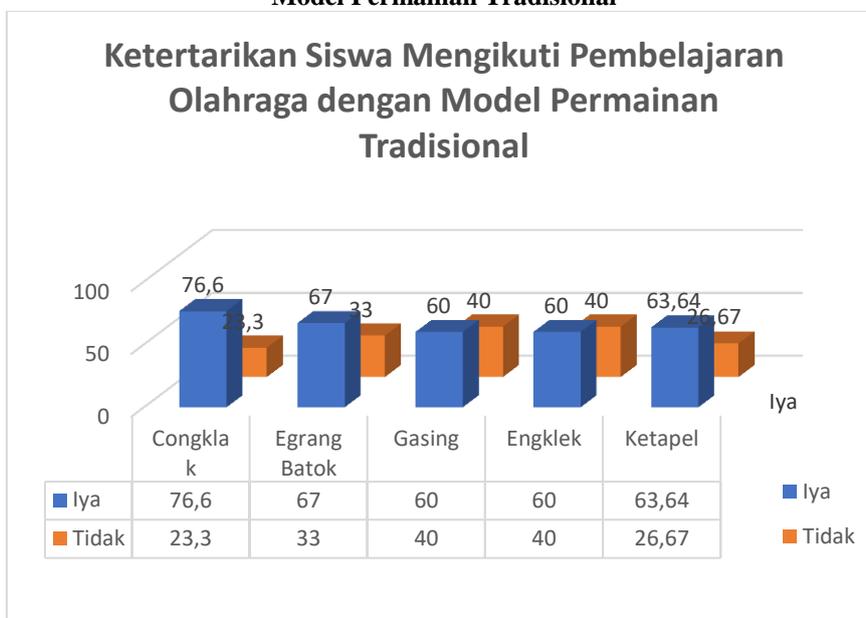
Populasi yang digunakan dipenelitian ini adalah Siswa Kelas XI SMAN 1 Baradatu serta sampel yang dipakai penelitian ini ialah siswa kelas XI MIPA 2 di SMAN 1 Baradatu.

Teknik Pengumpulan Data

Metode riset penelitian menggunakan metode deskriptif. Analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dituangkan dalam bentuk diagram. Dan metode yang digunakan yakni metode observasi dengan teknik pengumpulan hasil data penelitian menggunakan data angket

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambar 1. Ketertarikan Siswa Mengikuti Pembelajaran Olahraga dengan Model Permainan Tradisional

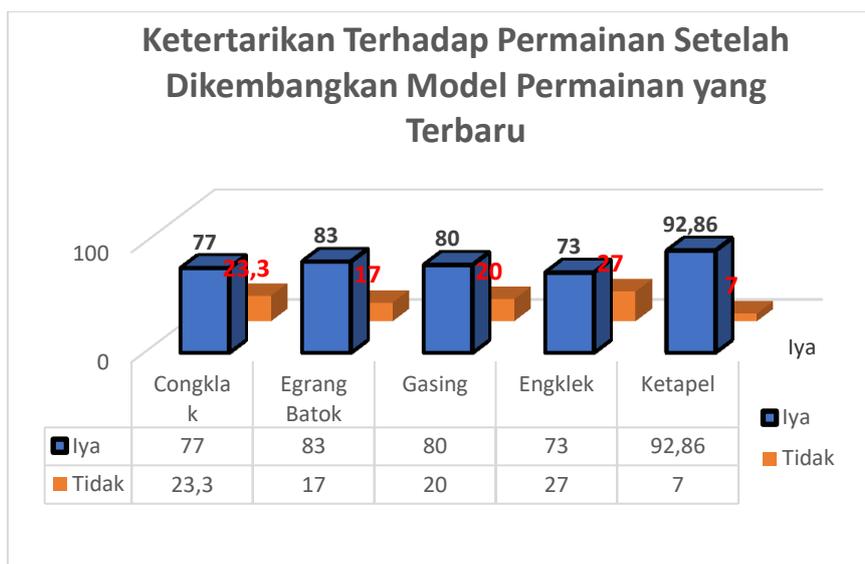


Hasil analisis diperoleh dari kuesioner tertutup dan terbuka yang telah diberikan kepada siswa tentang ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan model permainan tradisional bahwa siswa tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan diterapkannya permainan tradisional didalamnya. Karena para siswa lebih seru dan tertarik untuk belajar sambil bermain dari masing-masing lima jenis permainan tradisional ini juga terdapat unsur-unsur ranah penjas, seperti halnya dalam permainan tradisional ini membuat siswa melatih kerja sama dan kekompakan, bergerak aktif (lompat, berlari, dan melangkah). Berikut hasil dari jawaban kuesioner permasing-masing jenis permainan tradisional yang telah diberikan ke siswa yang berjumlah 30. Hasil jawaban dari kuesioner, siswa menunjukkan ketertarikan untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan jenis permainan congklak ada 23 siswa menjawab "Iya", 7 siswa menjawab "Tidak", ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan jenis permainan egrang batok ialah ada 20 siswa menjawab "Iya" dan 10 siswa menjawab "Tidak", ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan jenis permainan gasing ialah ada 18 siswa menjawab "Iya" dan 12 siswa menjawab "Tidak", ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan jenis permainan engklek ialah ada 18 siswa menjawab "Iya" dan 12 siswa menjawab "Tidak", ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga dengan jenis permainan ketapel ialah ada 22 siswa menjawab "Iya" dan 8 siswa menjawab "Tidak".

Kesimpulan jawaban dari seluruh siswa yang telah dituliskan diatas menunjukkan bahwa siswa tertarik dengan pembelajaran olahraga dengan diterapkan permainan tradisional didalamnya, karena didalam permainan tersebut

yang mereka rasakan dan dapat ialah keseruan dan kesenangan membuat mereka berolahraga sambil bermain tanpa merasakan kelelahan yang berlebihan, selain itu juga permainan tradisional dapat melatih kekuatan otot tangan, otot kaki, keseimbangan, kelincihan, dan kecepatan. Dan apabila permainan tradisional diterapkan melalui pembelajaran olahraga akan membantu mengenalkan sekaligus melestarikan dan menjaga kekayaan budaya negara kita sendiri Indonesia serta ada juga beberapa siswa yang kurang tertarik dengan pembelajaran olahraga dengan diterapkannya permainan tradisional dengan jawaban yang telah diuraikan diatas ialah ada siswa yang belum bisa memainkan jenis permain nya seperti halnya gasing, ketapel, dan egrang batok. Dan juga dapat membahayakan bila diterapkan kedalam pembelajaran olahraga dengan beberapa jenis permainan yaitu ketapel, dapat membahayakan teman lainnya bila peluru tidak tepat sasaran, egrang batok rentan dengan cidera apabila terjatuh kaki dapat kesleo, serta permainan congklak yang kurang melibatkan aktivitas fisik dan tidak terlalu banyak mengeluarkan keringat.

Gambar 2. Diagram Data Hasil Ketertarikan Terhadap Permainan Setelah Dikembangkan Model Permainan yang Terbaru



Hasil analisis diperoleh dari kuesioner tertutup dan terbuka yang telah diberikan kepada siswa tentang ketertarikan siswa terhadap permainan yang telah dikembangkan model permainannya, hasil dari kuesioner menyatakan bahwa rata-rata siswa lebih tertarik dengan model permainan yang telah dikembangkan. Hasil persentase yang didapatkan dari lima jenis permainan yang telah dikembangkan mencapai enam puluh persen keatas. dari hasil ini dapat dinyatakan siswa lebih tertarik dengan lima jenis permainan yang telah dikembangkan. Berikut hasil dari jawaban kuesioner yang telah didapatkan dari 30 siswa yaitu ketertarikan model pengembangan pada permainan congklak ada 23 siswa menjawab "Ya" dan ada 7 siswa menjawab "Tidak", pada permainan egrang batok ada 25 siswa menjawab "Ya" dan ada 5 siswa menjawab "Tidak", dipermainan Gasing ada 24 siswa menjawab "Ya" dan ada 6 siswa menjawab "Tidak", dan permainan engklek ada 22 siswa menjawab "Ya" dan ada 8 siswa menjawab "Tidak", sedangkan pada permainan ketapel ada 28 siswa menjawab "Ya" dan ada 2 siswa menjawab "Tidak".

Kesimpulan jawaban dari seluruh siswa yang telah dituliskan diatas menunjukkan bahwa siswa tertarik untuk memainkan jenis permainan yang telah dikembangkan model permainannya hanya ada beberapa siswa yang kurang tertarik bermain, setelah diuraikan dari hasil jawaban kuesioner terbuka diatas siswa yang kurang tertarik untuk bermain lima jenis permainan yang sudah dikembangkan ialah karena siswa kurang bisa memainkan alat permainan tersebut seperti, gasing, ketapel, dan egrang batok. Selain dari itu siswa beranggapan positif dan tertarik, karena pada zaman modern ini permainan tradisional juga tidak mau kalah harus dikembangkan agar membuat seseorang penasaran dan tertarik untuk memainkannya.

SIMPULAN

Dari hasil angket yang telah didapatkan pada siswa SMAN 1 Baradatu tentang ketertarikan siswa untuk mengikuti pembelajaran olahraga menunjukkan secara keseluruhan siswa lebih tertarik dan antusias dengan diterapkannya lima jenis permainan tradisional congklak, egrang batok, gasing, engklek, dan ketapel dengan rata-rata persentase per masing-masing jenis permainan, yaitu pada permainan congklak 76,60%, lalu permainan egrang batok 67%, pada permainan gasing 60%, dan pada permainan engklek 60%, serta permainan ketapel

63,64% dan adapun hasil ketertarikan siswa untuk memainkan permainan tradisional yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa rasa penasaran atau ketertarikan siswa terhadap model permainan yang telah diperbarui cara bermain, peraturan, dan media alat dari permainan tersebut berhasil menarik perhatian siswa untuk memainkan permainan tradisional yang sudah jarang dimainkan oleh anak-anak zaman sekarang. Berikut rata-rata persentase dari permasing-masing jenis permainan, pada permainan congklak mendapatkan sebesar 77%, lalu permainan egrang batok mendapatkan sebesar 83%, dan permainan gasing mendapatkan sebesar 80%, lalu pada permainan engklek mendapatkan sebesar 73%, serta pada permainan ketapel mendapatkan sebesar 92,86%. Dari kedua hasil yang telah didapatkan antara minat siswa terhadap pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional dan ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional yang telah dikembangkan dapat disimpulkan bahwa pada pelaksanaan permainan tradisional yang telah dikembangkan model permainannya kedalam pembelajaran olahraga siswa sangat tertarik dan menunjukkan peningkatan dari permasing-permasing jenis permainan sebelumnya, pada permainan congklak yang diperoleh 0,4% , lalu pada permainan egrang batok yang diperoleh 16%, pada permainan gasing yang diperoleh 20%, dan pada permainan engklek diperoleh 13%, serta pada permainan ketapel diperoleh 30,22%. Dari hasil ini siswa sangat tertarik dengan model permainan yang telah dikembangkan, dan permainan ketapel mendapatkan peningkatan yang paling tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Adhi, R., & Gumantan, N. A. (2020). Peningkatan Kemampuan Vertical Jump Peserta Ekstrakurikuler Bolabasket Sman 1 Pagelaran Sport Science and Education Journal. *Sports Science And Education Journal*, 1–12.
- Adhi, R., Yuliandra, R., Gumantan, A., & Mahfud, I. (2021). *Pengaruh Latihan Leg Press dan Squat Thrust Terhadap Peningkatan Power Tungkai Atlet Bola Voli*. 06(02), 40–49.
- Aguss, Rachmi Marsheilla, Eko Bagus Fahrizqi, F. F. A. A. (2021). Analisis Dampak Wabah Covid-19 Pada Perkembangan Motorik Halus Anak Usia 3-4 Tahun. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 8(1), 46–56.
- Anam, S., Ovaleoshanta, G., Ardiansyah, F., & Santoso, D. A. (2017). Studi Analisis Budaya Permainan Tradisional Suku Osing Kabupaten Banyuwangi. *Jurnal Sportif*, 3(2), 178–191. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v3i2.11911
- Azahari, A. R. (2017). Pelestarian Olahraga Tradisional Menyipet Di Kota Palangkar. *Mediasosian*, Vo. 1(1), hal. 83-101.
- Fahrizqi, A. &. (2020). Pengembangan Model Permainan Sepatu Batok untuk Pembelajaran Sepak Bola Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan Siswa Sekolah Dasar. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 43–53. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3052>
- Fahrizqi, E. B., Aguss, R. M., & Yuliandra, R. (2021). *Pelatihan Penanganan Cidera Olahraga Di Sma Negeri*. 2(1), 11–14.
- Fahrizqi, E. B., Gumantan, A., & Yuliandra, R. (2021). Pengaruh latihan sirkuit terhadap kekuatan tubuh bagian atas unit kegiatan mahasiswa olahraga panahan. *Multilateral : Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 20(1), 43. <https://doi.org/10.20527/multilateral.v20i1.9207>
- Fahrizqi, E. B., Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). *Tingkat Kebugaran Jasmani Mahasiswa Olahraga Selama*. 0383, 53–62.
- Gumantan, A., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengaruh Latihan Fartlek dan Cross Country Terhadap Vo2max Atlet Futsal Universitas Teknokrat Indonesia. *SPORT-Mu: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(01), 1–9. <https://doi.org/10.32528/sport-mu.v1i01.3059>
- Gumantan, A., & Mahfud, I. (2018). *Perbandingan Latihan Dengan Menggunakan Bola Ukuran 4 dan 5 Terhadap Ketepatan Menendang Bola Ke arah Gawang*. 2(1), 1–7.
- Gumantan, A., & Mahfud, I. (2020). Pengembangan Alat Tes Pengukuran Kelincahan Menggunakan Sensor Infrared. *Jendela Olahraga*, 5(2), 52–61. <https://doi.org/10.26877/jo.v5i2.6165>
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020a). *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. 8719(2006), 196–205.
- Gumantan, A., Mahfud, I., & Yuliandra, R. (2020b). Tingkat Kecemasan Seseorang Terhadap Pemberlakuan New Normal Dan Pengetahuan Terhadap Imunitas Tubuh. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 18–27. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.718>
- Ihtiarini, W. F. (2017). *Jurnal Kesehatan Olahraga Vol 07 Nomor 3 Edisi Maret Tahun 2017 halaman 116-122 Pengaruh Latihan Ladder Drills Two Feet Each Square Dan Icky Shuffle Terhadap Kecepatan Gerak Wahyu Fajar Ihtiarini Jurnal Kesehatan Olahraga Vol 07 Nomor 3 Edisi Maret Tahun. 07*, 116–122.
- Kasyanto, A. A. H. (2019). Survei Perkembangan Olahraga Tradisional Di Kabupaten Tuban. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 8(1), 33–38.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal Universitas*, 1, 31–37.

- Mahfud, I., Gumantan, A., & Fahrizqi, bagus eko. (2020). Analisis IMT (Indeks Massa Tubuh) Atlet UKM Sepakbola Universitas Teknokrat Indonesia. *Ports Athleticism in Teaching and Recreation on Interdisciplinary Analysis*, 3, 9–13.
- Mahfud, I., Gumantan, A., & Nugroho, R. A. (2020). Pelatihan Pembinaan Kebugaran Jasmani Peserta Ekstrakurikuler Olahraga. *Wahana Dedikasi: Jurnal PkM Ilmu Kependidikan*, 3(1), 56. <https://doi.org/10.31851/dedikasi.v3i1.5374>
- Mahfud, I., Yuliandra, R., & Gumantan, A. (2020). Model Latihan Dribling Sepakbola Untuk Pemula Usia Sma. *Sport Science and Education Journal*, 1(2), 1–9. <https://doi.org/10.33365/ssej.v1i2.823>
- Nugroho & Yulliandra, 2020. (n.d.). *a Nalisis Kemampuan Power Otot Tungkai Pada*. 2(1), 34–42.
- Rachmi Marsheilla Aguss. (2019). Pengaruh Metode Pembelajaran Dan Kriteria Layanan Bantuan: Meningkatkan Gerak Dasar Lompat Jauh Gaya Jongkok Siswa Tunagrahita Ringan Pada Pembelajaran Penjasorkes Slb Pkk Bandar Lampung. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 2(2), 97–197.
- Yuliandra & Fahrizqi. (2019). *Journal of S.P.O.R.T, Vol. 3, No.1, Mei 2019*. 3(1), 56–61.
- Yuliandra, R., & Fahrizqi, E. B. (2020). Development Of Endurance With The Ball Exercise Model In Basketball Games Pengembangan Model Latihan Endurance With The Ball Pada Bola Basket biasa , perkembangan ini memiliki dampak positif dan juga dampak negatif pada efektif dan efisien . Bagi seorang. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 4(9), 61–72.
- Yuliandra, R., Fahrizqi, E. B., & Mahfud, I. (2020). *Peningkatan gerak dasar guling belakang bagi siswa Sekolah Dasar The improvements of back roll basic motion for Elementary School*. 16(2), 204–213.

BIOGRAFI PENULIS

	<p>Dwi Handoko Lahir di Setia Negara, 19 Juli 1999, Desa Setia Negara, Kecamatan Baratatu Kabupaten Way Kanan. Penulis menyelesaikan Pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMAN 1 Baratatu, saat ini sedang menempuh pendidikan Program Sarjana (Strata -1) pada Fakultas Sastra dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Olahraga. Penulis juga sebagai Asisten pengajar pada Universitas Teknokrat Indonesia pada Program Studi Pendidikan Olahraga. Penulis dapat dihubungi melalui email: dhandoko611@gmail.com</p>
	<p>Aditya Gumantan, M.Pd, Lahir , Menyelesaikan pendidikan Program Sarjana (Strata -1) pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dengan Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan (2009-2013), dan melanjutkan Program Pascasarjana Magister Pendidikan (Strata-2) pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta dengan mengambil Program Studi Pendidikan Olahraga (2013-2015). Penulis juga sebagai pengajar pada Universitas Teknokrat Indonesia pada Program Studi Pendidikan Olahraga (2016-Sekarang). Penulis dapat dihubungi melalui email: Aditya.gumantan@teknokrat.ac.id</p>