

**SURVEI PEMAHAMAN SISWA SD DI DAERAH KERTOSONO  
TERHADAP PERMAINAN TRADISONAL**

**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna  
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Pada Prodi PENJASKESREK



OLEH:

**MEILIA KARONIA**

NPM: 19.1.01.09.0157

FAKULTAS ILMU KESEHATAN DAN SAINS (FIKS)  
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA  
UN PGRI KEDIRI

2024

Skripsi oleh:

**MEILIA KARONIA**

NPM: 19.1.01.09.0157

Judul:

**SURVEI PEMAHAMAN SISWA SD DI DAERAH KERTOSONO  
TERHADAP PERMAINAN TRADISONAL**

Telah disetujui untuk diajukan Kepada Panitia Ujian/Sidang Skripsi Prodi  
Penjaskresek FIKS UN PGRI Kediri

Tanggal: 26 Juni 2024

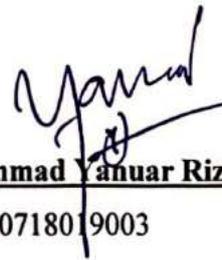
Pembimbing I



**Rizki Burstiando, M.Pd.**

NIDN. 0711029002

Pembimbing II



**Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd.**

NIDN. 0718019003

Skripsi oleh:

**MEILIA KARONIA**  
NPM: 19.1.01.09.0157

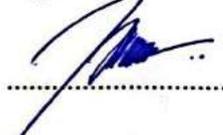
Judul :

**SURVEI PEMAHAMAN SISWA SD DI DAERAH KERTOSONO  
TERHADAP PERMAINAN TRADISONAL**

Telah Dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi  
Prodi PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri  
Pada Tanggal: 11 Juli 2024

**Dan Dinyatakan Telah Memenuhi Persyaratan**

Panitia Penguji:

- |               |                                |   |
|---------------|--------------------------------|---|
| 1. Ketua      | : Rizki Burstiando, M.Pd.      |  |
| 2. Penguji I  | : Mokhammad Firdaus, M.Or.     |  |
| 3. Penguji II | : Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd. |  |

Mengetahui,  
Dekan FIKS



**Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or.**  
NIDN. 0703098802

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya,

Nama : Meilia Karonia  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat/Tgl Lahir : Nganjuk, 13 Mei 2001  
NPM : 19.1.01.09.0157  
Fak/Jur/Prodi : FIKS/ S1 PENJASKESREK

menyatakan dengan sebenarnya, bahwa dalam Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan disuatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya tulis atau pendapat yang diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara sengaja dan tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Kediri, 11 Juli 2024  
Yang Menyatakan



Meilia Karonia  
NPM: 19.1.01.09.0157

## **MOTTO**

“Masa depan kita gemilang. *The future is yours do your best*, Berbuat yang baik jangan sakiti orang.”

(Prabowo Subianto)

“Selalu ada harga dalam sebuah proses nikmat saja lelah-lelah itu. Lebarkan lagi rasa sabar itu. Semua yang kau investasikan untuk menjadikan dirimu serupa yang kau impikan, mungkin tidak akan selalu lancer. Tapi gelombang-gelombang itu yang nanti bisa kau ceritakan.”

(Boy Candra)

## **PERSEMBAHAN**

Tiada lembar skripsi yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, Bismillahirrahmanirrahim skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
2. Kedua orang tua saya bapak dan ibu yang saya cintai atas segala dukungan, doa dan juga nasehatnya selama ini.
3. Dosen - dosen yang telah mengajarkan banyak hal kepada saya.
4. Kepala Sekolah dan Guru – guru SDN 1 Banaran, SDN 2 Banaran, SDN 1 Kudu, SDN 2 Kudu yang telah membantu saya dalam melakukan penelitian.
5. Teman - teman yang selalu memberikan motivasi untuk terus melangkah menuju masa depan yang sukses.
6. Support dari pihak luar yang tidak bisa saya sebutkan satu-persatu
7. Almamater Universitas Nusantara PGRI Kediri, yang menjadi tempat untuk saya berproses dalam mencari ilmu diperguruan tinggi.

## Abstrak

**Meilia Karonia** Survei Pemahaman Siswa SD Di Daerah Kertosono Terhadap Permainan Tradisional, Skripsi, PENJASKESREK, FIKS UN PGRI Kediri, 2024.

**Kata kunci:** survei, pemahaman, dan permainan tradisional

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh pengamatan penulis di daerah tempat tinggalnya, permainan tradisional sekarang sudah jarang dimainkan, permainan semakin bervariasi, visual yang lebih menarik, dan efek permainan yang mendorong masyarakat untuk terus bermain, anak-anak lebih tertarik bermain game di gadget. Berubahnya kebiasaan bermain anak-anak dan hilangnya budaya bermain tradisional menjadi alasan dilakukannya penelitian ini. Ketertarikan lebih terhadap permainan lainnya membuat siswa kurang berminat terhadap permainan tradisional. Akibatnya pemahaman siswa terhadap permainan tradisional semakin menurun dan eksistensi permainan tradisional dikalangan siswa semakin berkurang.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana pemahaman siswa SD di daerah Kertosono terhadap permainan tradisional. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 5 SD di Kertosono terhadap permainan tradisional. Jenis penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan metode survei. Dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa sekolah dasar di wilayah Kertosono.

Proses pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *purposive sampling* yaitu metode pengambilan sampel untuk mengambil sampel dari aspek tertentu. Sampel yang di ambil yaitu: Siswa SDN Banaran 1, siswa SDN Banaran 2, siswa SDN Kudu 1, siswa SDN Kudu 2 Dimana semuanya adalah siswa kelas 5. Total sampel keseluruhan yaitu 120 siswa.

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, uji validitas dan reliabilitas. Hasil dari peneltian ini menunjukkan bahwa, berdasarkan hasil survei pemahaman siswa di SDN Banaran 1, SDN Banaran 2, SDN Kudu 1, dan SDN Kudu 2 di daerah Kertosono terhadap permainan tradisional adalah jumlah siswa yang memiliki pemahaman tinggi sebanyak 34 siswa atau sebesar 28%, siswa dengan pemahaman sedang sebanyak 67 siswa atau sebesar 56%, dan siswa dengan pemahaman rendah sebanyak 19 siswa atau sebesar 16%.

Kesimpulan dari penelitian ini bahwa pemahaman mengenai permainan tradisional siswa pada beberapa sekolah di daerah kertosono tahun 2023 sebagian besar dapat dikategorikan dengan skor sedang. Hasil angket tersebut juga menunjukkan bahwa faktor yang mempengaruhi menurunnya tingkat pemahaman siswa SD di Kertosono terhadap permainan tradisional adalah karena perkembangan zaman yang semakin canggih sehingga kebanyakan siswa lebih memilih untuk bermain smartphone dibandingkan permainan tradisional.

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, yang selalu memberikan petunjuk serta hidayahnya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi ini dengan waktu yang telah diberikan.

Skripsi dengan judul “Survei Pemahaman Siswa SD Di Daerah Kertosono Terhadap Permainan Tradisional” ini ditulis guna memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, pada jurusan PENJASKESREK FIKS UN PGRI Kediri.

Pelaksanaan dan penyusunan Skripsi ini tidak terlepas dari dukungan, motivasi, perhatian, semangat, dan bantuan dari pihak-pihak yang terlibat. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Dr. Zainal Afandi, M.Pd., selaku Rektor Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Nusantara PGRI Kediri.
2. Bapak Dr. Nur Ahmad Muharram, M.Or., selaku Dekan FIKS Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada penulis untuk menyelesaikan Skripsi ini.
3. Bapak Weda, M.Pd., selaku kepala Program Studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi Universitas Nusantara PGRI Kediri yang telah memberikan dorongan dan semangat untuk menyelesaikan Skripsi ini.
4. Bapak Rizki Burstiando, M.Pd., selaku dosen pembimbing I dan Bapak Muhammad Yanuar Rizky, M.Pd., selaku dosen pembimbing II yang selalu meluangkan waktu, pikiran dan tenaganya untuk memberikan bimbingan, nasihat, motivasi dan arahan kepada penulis selama penyusunan Skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu dosen program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi atas bekal ilmu pengetahuan yang diberikan kepada penulis selama dibangku perkuliahan.
6. Ibu Tutik Fausiwati, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Banaran, ibu Esti Sukasih, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN 2 Banaran, ibu Sumbulatin, S.Pd., Selaku Kepala Sekolah SDN 1 Kudu, dan ibu Ika Yuliasari, S.Pd.,

Selaku Kepala Sekolah SDN 2 Kudu yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Skripsi ini.

7. Seluruh keluarga yang selalu mendukung, mendoakan dan memotivasi saya untuk menyelesaikan skripsi ini sehingga tercapai keberhasilan saya.
8. Sahabat, teman seperjuangan, dan pihak lain yang saling menyemangati, membantu, serta menjadi tempat berkeluh kesah namun tetap professional dalam menyelesaikan skripsi ini hingga selesai secara bersama maupun individu.
9. Ucapan terimakasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak lain yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah banyak membantu menyelesaikan Skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan yang mendasar dalam Skripsi ini. Oleh karena itu kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun sangat penulis harapkan. Semoga Skripsi ini dapat memberikan sumbangan positif bagi kita semua.

Kediri, 11 Juli 2024  
Penulis



Meilia Karonia  
NPM: 19.1.01.09.0157

## DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	9
C. Pembatasan Masalah .....	9
D. Rumusan Masalaah .....	10
E. Tujuan Penelitian .....	10
F. Kegunaan Penelitian .....	10
BAB II : KAJIAN TEORI DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Teori .....	12

1. Hakikat Pemahaman .....	12
2. Karakteristik Siswa SD Kelas 5 .....	14
3. Hakikat Permainan Tradisional .....	14
4. Manfaat Permainan Tradisional .....	16
5. Tujuan Permainan Tradisional .....	17
6. Jenis-jenis Permainan Tradisional .....	17
B. Kajian Hasil Penelitian Terdahulu .....	24
C. Kerangka Berfikir .....	27
D. Hipotesis .....	28

### BAB III : METODE PENELITIAN

A. Variabel Penelitian .....	29
1. Identifikasi Variabel Penelitian .....	29
2. Definisi Operasional .....	29
B. Teknik dan Pendekatan Penelitian .....	29
1. Pendekatan Penelitian .....	29
2. Teknik Penelitian .....	30
C. Tempat dan Waktu Penelitian .....	31
1. Tempat Penelitian .....	31
2. Waktu Penelitian .....	32
D. Populasi dan Sampel .....	32
1. Populasi .....	32
2. Sampel .....	33

E. Instrumen Penelitian .....	33
1. Pengembangan Instrumen .....	33
2. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	34
F. Teknik Pengumpulan Data .....	36
1. Sumber dan Langkah-langkah Pengumpulan Data .....	36
G. Teknik Analisis Data .....	36
<b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Data Variabel .....	38
B. Analisis Data .....	39
C. Pembahasan .....	53
<b>BAB V : SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Simpulan .....	57
B. Implikasi .....	57
C. Saran .....	59
Daftar Pustaka .....	60
Lampiran-lampiran .....	63

## DAFTAR TABEL

Tabel	halaman
3.1 : Tempat Penelitian .....	31
3.2 : Waktu Penelitian .....	32
3.3 : <i>Coefficient of Cronbach's Alpha</i> .....	35
3.4 : Rumus Kategori .....	37
3.5 : Rentang Norma dan Pengkategorian .....	37
4.1 : Pemahaman Seluruh Responden Terhadap Permainan Tradisional .....	38
4.2 : Hasil Survei Siswa Kelas 5 SDN Banaran 1 .....	39
4.3 : Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Survei di SDN Banaran 1 .....	41
4.4 : Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa di SDN Banaran 1 ..	41
4.5 : Hasil Uji T ( <i>Independent Sampel T Test</i> ) .....	41
4.6 : Hasil Survei Siswa Kelas 5 SDN Banaran 2 .....	43
4.7 : Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Survei di SDN Banaran 2 .....	44
4.8 : Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa di SDN Banaran 2 ..	45
4.9 : Hasil Uji T ( <i>Independent Sampel T Test</i> ) .....	45
4.10 : Hasil Survei Siswa Kelas 5 SDN Kudu 1 .....	47
4.11 : Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Survei di SDN Kudu 1 .....	48
4.12 : Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa di SDN Kudu 1 .....	48
4.13 : Hasil Uji T ( <i>Independent Sampel T Test</i> ) .....	48
4.14 : Hasil Survei Siswa Kelas 5 SDN Kudu 2 .....	50
4.15 : Uji Validitas dan Reliabilitas Hasil Survei di SDN Kudu 2 .....	51

4.16 : Norma Penilaian Tingkat Pemahaman Siswa di SDN Kudu 2 .....	51
4.17 : Hasil Uji T ( <i>Independent Sampel T Test</i> ) .....	51

## DAFTAR GAMBAR

Gambar	halaman
2.1 : Permainan Egrang .....	18
2.2 : Permainan Bola Bekel .....	18
2.3 : Permainan Layangan .....	19
2.4 : Permainan Lompat Tali .....	19
2.5 : Permainan Congklak atau Dakon .....	20
2.6 : Permainan Petak Umpet .....	20
2.7 : Permainan Engklek .....	21
2.8 : Permainan Gobak Sodor .....	21
2.9 : Permainan Bentengan .....	22
2.10 : Permainan Lidi-lidian .....	23
2.11 : Permainan Boy-boyan .....	24
4.1 : Diagram Pemahaman Siswa Kelas 5 SDN Banaran 1 .....	43
4.2 : Diagram Pemahaman Siswa Kelas 5 SDN Banaran 2 .....	46
4.3 : Diagram Pemahaman Siswa Kelas 5 SDN Kudu 1 .....	49
4.4 : Diagram Pemahaman Siswa Kelas 5 SDN Kudu 2 .....	53
4.5 : Diagram Pemahaman Siswa terhadap Permainan Tradisional ..	55

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	halaman
1 : Surat Izin Penelitian .....	63
2 : Berita Acara Kemajuan Bimbingan Skripsi .....	67
3 : Sertifikat Plagiasi .....	69
4 : Lembar Validasi Ahli .....	70
5 : Angket (Instrumen Penelitian) .....	72
6 : Hasil Survei Pemahaman Siswa di Daerah Kertosono .....	74
7 : Hasil Survei Pemahaman Siswa terhadap Permainan Tradisional .....	77
8 : Hasil Survei Pemahaman Siswa Kelas 5 .....	78
9 : Hasil Uji Validitas .....	80
10 : Hasil Uji Reliabilitas .....	82
11 : Hasil Standart Deviasi Variabilitas Data .....	86
12 : Dokumentasi Pengisian Angket Penelitian .....	87

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Indonesia adalah negara kepulauan dengan beragam latar belakang ras dan etnis, adat istiadat, dan bahasa. Kebudayaan yang dimiliki masing-masing daerah di Indonesia berbeda-beda. Kebudayaan dapat berupa kepercayaan, kesenian, hukum, moral, dan adat istiadat. Kebudayaan setiap daerah merupakan aset bangsa yang harus dijaga dan dilestarikan keberadaannya (Ghufron et al., 2017). Manfaat olahraga tradisional salah satunya adalah menumbuhkan kerjasama yang kuat dari para pemain yang ingin berpartisipasi, sehingga dapat meningkatkan rasa solidaritas antarteman. Namun olahraga tradisional ini semakin menurun popularitasnya dalam beberapa dekade terakhir. Penurunan ini disebabkan oleh perubahan pola pikir masyarakat yang semakin maju sehingga meninggalkan adat istiadat dan tradisi lama yang memberikan banyak manfaat.

Olahraga tradisional berasal dari kebiasaan masyarakat tradisional ketika bermain permainan-permainan tradisional, yang kini mulai ketinggalan zaman dan digantikan oleh permainan modern yang ada di dalam telepon pintar (*smartphone*). Olahraga tradisional bermanfaat untuk mengenal dunia masyarakat dan berbagai perbedaan antar teman sehingga dapat saling menghargai untuk saling mengenal dan memahami satu sama lain. Sebagai hasilnya, akan terbentuk rasa saling menjaga antar teman, kebersamaan,

saling menghargai, dan mampu bersosialisasi dengan masyarakat dengan baik (Sa'diyah, 2020). Menurut Achroni dalam Haris tahun 2016 mengungkapkan bahwa permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang tersebar melalui lisan dan mempunyai pesan moral dan manfaat di dalamnya (Ardiansyah D. et al., 2020). Permainan tradisional sudah tumbuh dan berkembang sejak zaman dahulu (Azizah, 2016). Setiap daerah memiliki jenis permainan tradisional yang berbeda-beda. Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan turun temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Melestarikan kebudayaan bangsa Indonesia merupakan satu upaya untuk mencegah dampak negatif globalisasi. Seluruh warga negara tidak terkecuali lembaga pemerintahan, instansi swasta, maupun perorangan memiliki tanggung jawab mencegah dampak negatif globalisasi, salah satunya lembaga pendidikan (Anggita, 2019). Sekolah sebagai lembaga pendidikan formal bertugas melaksanakan proses pendidikan dengan maksimal. Sekolah sebagai lembaga pendidikan harus turut berperan dalam upaya pencegahan dampak negative globalisasi. Generasi muda sebagai penerus bangsa harus mendapatkan pembelajaran literasi kebudayaan sejak dini dalam proses pendidikannya. Siswa dapat menerima pendidikan di luar rumah dan komunitasnya karena sekolah berfungsi sebagai lingkungan belajar dan mengajar (Hidayat & Basuki, 2022). Mengajari siswa tentang budaya Indonesia dan menanamkan keterampilan literasi melalui kegiatan

seperti permainan tradisional adalah salah satu cara sekolah melestarikan budaya nasional.

Banyak sekali permainan tradisional yang ada di Indonesia dan penting untuk dilestarikan sebagai bagian dari identitas dan warisan budaya negara. Memasukkan SD, SMP, SMA, dan Perguruan Tinggi dalam penelitian Fitri Apriyani merupakan upaya melestarikan permainan tradisional Indonesia (Husain, 2014). Pedoman Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan tentang peran permainan tradisional dalam melestarikan budaya nasional harus dipatuhi dengan tetap melestarikan budaya nasional melalui permainan tradisional. Mengenai Kebudayaan Indonesia: Kebudayaan memiliki aspek berharga yang perlu dilestarikan. Memasukkan permainan tradisional ke dalam salah satu kurikulum olahraga pilihan merupakan salah satu upaya pemerintah untuk menjaga budaya lokal seputar permainan (Ade *et al.*, 2016).

Pendidikan jasmani adalah pendidikan secara sadar dan sistematis terhadap individu dan anggota masyarakat melalui berbagai kegiatan jasmani dalam rangka meningkatkan keterampilan dan kemampuan serta mengembangkan karakter (Kendal & Husain, 2013). Tujuan pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan adalah membantu siswa menjadi lebih berpengetahuan, terampil, dan sadar lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan kreatif. Olahraga dan permainan mempunyai hubungan yang erat dengan pendidikan jasmani. Secara umum, bermain video game merupakan aktivitas sosial yang dilakukan bersama teman atau berkelompok. Ini adalah cara bagi

mereka untuk menghabiskan waktu luang dan terlibat dalam sebagian hidup mereka.

Anak-anak dapat memilih apa yang akan dimainkan, tidak ada yang memaksa mereka melakukannya. Bahkan orang tua pun tidak. Anak-anak bebas bermain dan bersenang-senang. Anak-anak muda yang bermain juga mendapat manfaat dari peningkatan fisik, kemampuan motorik, dan pengembangan kreatifitas. Bagi anak-anak, bermain juga mempunyai manfaat yang signifikan. Ini menanamkan keterampilan dalam komunikasi yang efektif dan kerja tim. Hal ini sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani, olah raga, dan hidup sehat di sekolah. Selain itu juga mengedepankan nilai-nilai keolahragaan seperti sportivitas, tanggung jawab, kebaikan, kejujuran, disiplin, dan pola hidup sehat serta membantu siswa dalam menjaga kesehatannya (Ghufron et al., 2017).

Jenis permainan yang ada di Indonesia sangat beragam, diantaranya permainan tradisional dan permainan modern. Menurut (Kendal & Husain, 2013) Permainan tradisional merupakan permainan yang secara tradisional dimainkan oleh anak-anak di suatu daerah dan diwariskan secara turun temurun. (Ade et al., 2016) Unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional adalah nilai kesenangan dan kegembiraan, nilai kebebasan, rasa persahabatan, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, rasa tanggung jawab, nilai memiliki dan membantu. Satu sama lain, nilai-nilai ketaatan, pelatihan keterampilan berhitung, pelatihan keterampilan berpikir, nilai-nilai integritas dan sportivitas (Lukitawati, 2016).

Setiap daerah di Indonesia mempunyai permainan tradisional. Permainan tradisional tiap daerah biasanya berbeda dengan permainan modern seperti game teknologi yang rata-rata memiliki kesamaan. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat bagi anak. Permainan tradisional tidak hanya menjaga kesehatan tubuh tanpa mengeluarkan uang, tetapi juga merupakan olahraga, karena semua permainan memerlukan aktivitas fisik tambahan. Faktanya, permainan tradisional sangat bermanfaat untuk mengembangkan keterampilan motorik dan otak anak. Melalui permainan tradisional, anak secara tidak langsung dirangsang untuk mengembangkan kecerdasan, daya pikir, ketangkasan, kreativitas, dan kepemimpinan. Namun, permainan tradisional menjadi semakin tidak populer seiring berjalannya waktu. Seiring berjalannya waktu, terbukti bahwa beberapa genre permainan jarang dimainkan sehingga mengakibatkan jumlah anak yang sedikit. Hanya beberapa permainan yang masih rutin dimainkan (Septaliza & Victorian, 2017). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor internal dan eksternal.

Anak-anak sekarang jarang memainkan permainan tradisional. Permainan modern telah mendukung banyak permainan tradisional. Permainan tradisional kurang populer di kalangan anak-anak karena beberapa alasan. Enam faktor penyebab anak berhenti memainkan permainan tradisional adalah: 1) tidak mempunyai atau tidak ada teman bermain, dan 2) bermain tradisional dibatasi oleh pemahaman anak sebaya terhadap aturan-aturan yang harus dipatuhi perlu dipatahkan; 4) anak tidak lagi tertarik dengan permainan tradisional; 5) orang tua khawatir anaknya bermain di luar

rumah. 6) Anak yang kurang kekuatan fisik mudah lelah. Karena faktor-faktor tersebut, permainan tradisional menjadi semakin langka di dunia permainan anak-anak (Kendal & Husain, 2013).

Selain itu, alasan hilangnya game klasik pun terus berubah seiring berjalannya waktu. Kehidupan kita telah berubah secara signifikan sebagai akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, yang ditunjukkan dengan pesatnya pertumbuhan media informasi dan teknologi. Perkembangan teknologi yang memajukan masyarakat dan mempermudah kehidupan adalah salah satunya (Putra, 2020). Pergeseran nilai dalam masyarakat, khususnya masyarakat Indonesia, sangat dipengaruhi oleh perkembangan tersebut. Oleh karena itu, jika kita tidak menilai teknologi baru terlebih dahulu, teknologi tersebut mungkin mempunyai dampak yang merugikan dan juga menguntungkan. Nilai-nilai sosial budaya Indonesia mulai terpuruk terutama di wilayah perkotaan. Terkikisnya budaya leluhur masyarakat Indonesia merupakan dampak paling nyata dari perkembangan teknologi. Budaya leluhur yang mulai terkikis adalah terkikisnya permainan tradisional anak-anak yang perlahan hilang satu demi satu. Beragam permainan tradisional yang murah dan mudah dimainkan kini semakin langka dan tergantikan oleh *gadget* (Pradipta, 2015).

Remaja yang tinggal di kota mungkin lebih suka bermain game dengan teknologi modern seperti perangkat elektronik daripada mempertahankan game tradisional Indonesia. "Dampak Perkembangan Teknologi Terhadap Permainan Tradisional di Daerah Medan", oleh Cahaya Febriyanti

Simanjuntak. Permainan tradisional, yang merupakan warisan budaya yang harus dilestarikan secara turun temurun, sangat dipengaruhi oleh permainan modern. (Lestari, 2020). Sehingga banyak permainan tradisional yang sebenarnya dapat memberikan pengaruh positif bagi generasi muda tidak tersampaikan. Akibatnya, banyak permainan tradisional yang mulai punah karena generasi penerus mulai melupakannya dan terlalu fokus pada permainan *gadget* (Putra, 2020).

Berdasarkan pengamatan penulis di daerah tempat tinggalnya, permainan tradisional sekarang sudah jarang dimainkan, permainan semakin bervariasi, visual yang lebih menarik, dan efek permainan yang mendorong masyarakat untuk terus bermain, anak-anak lebih tertarik bermain game di *smartphone*. Tidak hanya keberadaan permainan modern, kurangnya sosialisasi orang tua terhadap permainan tradisional menjadi salah satu faktor hilangnya permainan tradisional karena permainan ini tidak mengajarkan kerja sama atau hal positif lainnya, anak yang individualistis menjadi lebih menarik diri (Riansyah & Nasution, 2021). Berubahnya kebiasaan bermain anak-anak dan hilangnya budaya bermain tradisional menjadi alasan dilakukannya penelitian ini.

Selain itu, di beberapa sekolah dasar di Kertosono, sebagian besar siswa di sekolah tersebut menyukai permainan dan aktivitas seperti permainan bola seperti sepak bola dan futsal. Pengajaran guru penjas terhadap materi permainan tradisional belum maksimal, karena masih banyak siswa yang belum tertarik dengan permainan tradisional. Di sisi lain, sepak bola, voli, dan

futsal masih diutamakan di kalangan siswa. Ketertarikan lebih terhadap permainan lainnya membuat siswa kurang berminat terhadap permainan tradisional. Akibatnya pemahaman siswa terhadap permainan tradisional semakin menurun dan eksistensi permainan tradisional dikalangan siswa semakin berkurang.

Keterbatasan sarana dan prasarana di lapangan, serta kurangnya penyediaan dan modifikasi peralatan, waktu pertemuan guru dan waktu siswaan pendidikan jasmani, olah raga, dan kesehatan terlalu sedikit dibandingkan dengan banyaknya bahan ajar yang tersedia, sehingga mengakibatkan kegagalan siswa. Saya tertinggal dalam memsiswai materi yang sangat terbatas. Oleh karena itu, belum optimalnya pemberian materi tentang jenis permainan tradisional dan manfaatnya (Husain, 2014). Akibatnya, beberapa siswa tetap tidak tertarik untuk memberikan pembelajaran tatap muka dan materi permainan tradisional. Terbukti ada sebagian siswa yang duduk dan bermain sendirian bahkan saat belajar. Hal ini tidak lepas dari pengaruh faktor lingkungan terhadap interaksi sosial siswa. Generasi muda sebagai penerus bangsa harus mampu mempertahankan keberadaan permainan tradisional sebagai wujud budaya bangsa Indonesia.

Manfaat yang begitu besar yang diperoleh dari permainan tradisional seharusnya dapat menjadi alasan agar lebih digalakkan kembali permainan tradisional di lingkungan keluarga, masyarakat, dan lingkungan pendidikan (Lestari, 2020). Hal ini akan menjadi faktor pendorong pemahaman anak-anak terhadap permainan tradisional sebagai Kebudayaan Indonesia harus

dilindungi. Oleh karena itu berdasarkan permasalahan tersebut di atas maka penelitian ini dilakukan di Desa Banaran Kecamatan Kertosono Kabupaten Nganjuk dengan tujuan untuk mengukur pemahaman anak terhadap permainan tradisional. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 5 sekolah dasar di Kertosono.

## **B. Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang permasalahan di atas, maka terdapat beberapa permasalahan yang terkait yakni sebagai berikut:

1. Banyak anak yang lebih tertarik bermain *game* di *smartphone* daripada bermain permainan tradisional.
2. Siswa lebih tertarik terhadap permainan olahraga lainnya sehingga membuat siswa kurang berminat terhadap permainan tradisional.
3. Keterbatasan sarana prasarana, dan waktu penyampaian materi permainan tradisional di lingkungan sekolah.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang akan diteliti dalam kasus ini. Tujuan dari pembatasan masalah ini adalah untuk memusatkan perhatian pada penelitian dengan menarik kesimpulan yang akurat dan rinci tentang aspek yang diteliti. Penelitian ini dibatasi pada survei tingkat pemahaman siswa SD di Kertosono terhadap permainan tradisional.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pemaparan latar belakang di atas, rumusan permasalahan pada penelitian yang akan dikaji adalah seberapa besar pemahaman siswa kelas 5 SD di Kertosono terhadap permainan tradisional?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan permasalahan penelitian ini, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa kelas 5 SD di Kertosono terhadap permainan tradisional.

#### **F. Kegunaan Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat diantaranya sebagai berikut:

##### 1. Secara Teoritis

- a. Penelitian ini dapat digunakan oleh guru pendidikan jasmani sebagai penelitian untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap permainan tradisional.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan teori pendukung mengenai permainan tradisional.

##### 2. Secara Praktis

###### a. Bagi Institusi

Bagi Instansi hasil penelitian ini semoga dapat menjadi sumber perpustakaan Fakultas Ilmu Kesehatan Universitas Nusantara PGRI Kediri dan menjadi tolak ukur penilaian kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian.

b. Bagi guru pendidikan jasmani

Hasil penelitian ini dapat menambah pengetahuan dan sebagai acuan untuk meningkatkan bagaimana pentingnya pemahaman siswa terhadap permainan tradisional sebagai upaya melestarikan kebudayaan bangsa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ade, O. :, Laksmitaningrum, A., & Penjas, P. (2016). Implementation of Traditional Game in Penjasorkes Learning in Elementary School of Ngaglik District Sleman Regency Academic Year 2016/ 2017. *Keterlaksanaan Permainan Tradisional. (Ade Ayu .L)*, 1.
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE: Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Ardiansyah D., K., Nurmin, S., & Nurjannah. (2020). Motela traditional game profile. *JPEHSS (Journal OfPhysical Education Health And Sport Sciences)*, 1(September), 60–67.
- Arsyad, A., & Suhaemi, S. (2019). Meningkatkan Hasil Belajar, Motivasi dan Minat Peserta Didik Menggunakan Metode Diskusi dan Media Stik Es Krim. *INA-Rxiv*, 1–31.
- Asriyanti, F. D., & Janah, L. A. (2019). Analisis Gaya Belajar Ditinjau dari Hasil Belajar Siswa. *Ilmu Pendidikan: Jurnal Kajian Teori Dan Praktik Kependidikan*, 3(2). <https://doi.org/10.17977/um027v3i22018p183>
- Azizah, I. M. (2016). EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI GAYA DI KELAS IV MIN NGRONGGOT NGANJUK. *Dinamika Penelitian, Vol. 16, N.*
- Bausad, A. A., & Musrifin, A. Y. (2019). Analisis Karakter Peserta Didik Kelas V Pada Pembelajaran Penjaskes Di Sekolah Dasar Negeri Se Kota Mataram. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 1(2). <https://doi.org/10.58258/jisip.v1i2.186>
- Berutu, M. H. A., & Tambunan, M. I. H. (2018). Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Hasil Belajar Biologi Siswa Sma Se-Kota Stabat. *Jurnal Biolokus*, 1(2), 109. <https://doi.org/10.30821/biolokus.v1i2.351>
- Desmariansi, E. (2021). PENINGKATAN KEMAMPUAN KOGNITIF ANAK USIA 4-5 TAHUN MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK DI TK AL-ZIQRI KOTA PADANG. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar Dan Karakter, V o l . 3*, 86–100.
- Ghufron, A., Budiningsih, A., & Hidayati. (2017). PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN BERBASIS NILAI-NILAI BUDAYA YOGYAKARTA DI SEKOLAH DASAR. *Cakrawala Pendidikan: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 2(2), 309–319.
- Hidayat, Z. W., & Basuki, B. (2022). Survei Tingkat Sportivitas Siswa UPTD SDN Junganyar 1 Di Kecamatan Socah Kabupaten Bangkalan Tahun Ajaran

- 2021/2022. *PENJAGA : Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 8–12.  
<https://doi.org/10.55933/pjga.v3i1.462>
- Husain, F. A. (2014). Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasarse-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. *Journal of Physical Education, Sport, Health and Recreations*, 3(11), 1389–1395. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/peshr>
- Kendal, K., & Husain, F. A. (2013). *Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Se- Kecamatan Brangsong*.
- Lado, H., Muhsetyo, G., & Sisworo. (2016). Penggunaan Media Bungkus Rokok untuk Memahamkan Konsep Barisan dan Deret Melalui Pendekatan RME. *Jurnal Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–2.
- Lestari, A. (2020). Penerapan Pendekatan Fem (Fun & Easy Math) Untuk Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Pokok Bahasan Hubungan Antar-Satuan Panjang. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 6(2), 106–114.  
<https://doi.org/10.26740/jrpd.v6n2.p106-114>
- Lukitawati, E. (2016). UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR BANGUN RUANG SISI DATAR DENGAN MENGGUNAKAN KOMBINASI PENDEKATAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE JIGSAW DAN MEDIA BENDA ASLI. *Jurnal Inspirasi Pendidikan*, 6(2), 922–930.  
<https://doi.org/10.21067/JIP.V6I2.1353>
- Pradipta, G. D. (2015). Sportivitas Dalam Keolahragaan Sebagai Bagian Pembentukan Generasi Muda dan Nasionalisme. *Jurnal Ilmiah CIVIS*, V(1), 713–724.
- Purwanto, N. (2019). Tujuan Pendidikan Dan Hasil Belajar: Domain Dan Taksonomi. *Jurnal Teknodik*, 146–164.  
<https://doi.org/10.32550/teknodik.v0i0.541>
- Putra, M. H. P. (2020). *Tergerusnya Permainan Tradisional di Zaman Modern*.
- Rahmawati, A., Warmi, A., & Marlina, R. (2022). Analisis Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP Pada Materi Teorema Pythagoras. *06(01)*, 365–374.
- Riansyah, W., & Nasution, N. A. D. (2021). Eksistensi Permainan Tradisional Di Era Modern Dan Kaitannya Dengan Perkembangan Motorik Kasar Anak. *Jurnal Master Penjas & Olahraga*, 2(April), 127–136.  
<http://ejournal.upi.edu/index.php/JKO>
- Rifa, R. M. (2022). *VARIASI DAN KOMBINASI GERAK DASAR MANIPULATIF PERMAINAN BOLA KECIL KELAS VI PROGRAM PROFESI GURU DALAM JABATAN UNIVERSITAS NEGERI TADULAKO*.
- SA'DIYAH, C. (2020). *PENANAMAN SIKAP TOLERANSI DALAM*

*PEMBELAJARAN DI SMK MPU TANTULAR KEMRANJEN BANYUMAS.*

- Septaliza, D., & Victorian, A. R. (2017). Survei Permainan dan Olahraga Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). *Jurnal Ilmiah Bina Edukasi*, 10 (1), 1–12.
- Simanjuntak, C. F. (2022). Dampak perkembangan teknologi terhadap permainan tradisional di daerah Medan [The impact of technological developments on traditional games in the Medan area]. *Universitas HKKBP Nommensen*.
- 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*.