



---

## TINGKAT PENGETAHUAN SISWA DALAM PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI EKSTRAKURIKULER PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL MA NIHAYATUL AMAL PURWASARI

**Farizi\*<sup>1</sup>, Febi Kurniawan<sup>2</sup>, Irfan Zinat Achmad<sup>3</sup>, Deden Akbar Izzuddin<sup>4</sup>.**

Universitas Singaperbangsa Karawang, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi

Universitas Singaperbangsa Karawang, Ilmu Keolahragaan

[1610631070057@student.unsika.ac.id](mailto:1610631070057@student.unsika.ac.id)<sup>1</sup>, [febi.kurniawan@fkip.unsika.ac.id](mailto:febi.kurniawan@fkip.unsika.ac.id)<sup>2</sup>, [irfan.za@fkip.unsika.ac.id](mailto:irfan.za@fkip.unsika.ac.id)<sup>3</sup>,  
[deden.akbar@fikes.unsika.ac.id](mailto:deden.akbar@fikes.unsika.ac.id)<sup>4</sup>

---

### ABSTRAK

Tujuan dari pembuatan skripsi ini untuk mengetahui, menganalisis, dan mengidentifikasi tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari, Kabupaten Karawang. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Teknik pengumpulan data berupa angket. Pengambilan data dilakukan di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari, Subyek yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa-siswi yang mengikuti ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional. Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 2,9% (1 siswa), “kurang” sebesar 20% (7 siswa), “cukup” sebesar 14,3% (5 siswa), “baik” sebesar 62,9 % (22 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa).

**Kata Kunci: Pengetahuan, Permainan Olahraga Tradisional, Ekstrakurikuler**

### ABSTRACT

*The purpose of this thesis is to determine, analyze, and identify the level of knowledge of students in traditional sports games in the extracurricular activities of the traditional sports games of MA Nihayatul Amal Purwasari, Karawang Regency. This research is quantitative descriptive. The method used is a survey method. The data collection technique was in the form of a questionnaire. Data were collected in the extracurricular activities of the traditional sports game MA Nihayatul Amal Purwasari. The subjects used in this study were all students who took extracurricular activities of traditional sports games. Based on the results of the research, the level of knowledge of students in traditional sports games in the extracurricular activities of traditional sports games MA Nihayatul Amal Purwasari is in the "very poor" category of 2.9% (1 student), "less" by 20% (7 students), "sufficient" amounted to 14.3% (5 students), "good" at 62.9% (22 students), and "very good" at 0% (0 students).*

**Keywords: Knowledge, Traditional Sports Games, Extracurricular**

---

### PENDAHULUAN

Dunia Pendidikan merupakan salah satu hal yang masih unik untuk di pelajari karena pendidikan berlangsung dalam konteks hubungan manusia yang bersifat multi dimensi, baik hubungan manusia dengan sesama manusia dan budayanya, manusia dengan alam, serta manusia dengan tuhan. H.A.R Tilaar dkk. (2011 hal 13) yakni “pendidikan sebagai proses adalah berarti bahwa pendidikan merupakan suatu peristiwa memanusia. Fungsi pertama pendidikan menurut Metta dkk (Panjaitan, dkk, 24: 2014) ialah transmitting culture. Selanjutnya pendidikan dikaitkan dengan definisi kebudayaan yang dikembangkan adalah culture consist of complex ideas that can be passed from one generation to another only through years of interaction between student and teachers. Metta dkk berkesimpulan bahwa pendidikan itu terjadi diantara siswa dan guru melalui hubungan interaksi yang berlangsung bertahun-tahun (Panjaitan, dkk, 24: 2014)



Pembangunan di bidang pendidikan adalah upaya yang sangat menentukan dalam rangka meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu upaya itu adalah mewujudkan manusia Indonesia yang sehat, kuat, terampil, dan bermoral melalui pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani adalah pendidikan yang berhubungan dengan aktivitas fisik yang dilakukan peserta didik dengan mendesain suatu kegiatan untuk meningkatkan kebugaran jasmani (Cahyati & Hariyanto, 2018). Menurut Rahayu, (2013: 17) Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk memperoleh kemampuan individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Pendidikan jasmani merupakan media untuk mendorong pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap-sikap mental, sosial, sportivitas, spiritual, emosional). Serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermula untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang (Syafei & Hidayat, 2019).

Indonesia merupakan Negara dengan sejarah, budaya dan adat istiadat yang beraneka ragam sehingga terdapat banyak budaya dan tradisi yang tersebar hampir disetiap daerahnya khususnya dalam permainan olahraga tradisional. Tujuan dari pengembangan suatu olahraga tradisional adalah untuk menyampaikan misi edukasi budaya dan tradisi permainan olahraga tradisional yang diharapkan dapat dirasakan langsung oleh setiap peserta didik ketika melakukan atau bermain olahraga tradisional diantaranya yaitu untuk menimbulkan kesadaran akan pentingnya mengenal budaya dan tradisi suatu bangsa.

Olahraga tradisional atau permainan tradisional di berbagai daerah memiliki ciri khas dan keistimewaannya masing-masing serta mencerminkan nilai-nilai luhur kebudayaan. Menurut (Herwandi, Sugiyanto, & Doewes, 2017) Olahraga tradisional adalah permainan masyarakat yang ada batasan dalam masyarakat, tumbuh dan berkembang secara lisan yang diwariskan dari generasi ke generasi. Sedangkan Menurut Mahendra (Suprayitno, 2014) olahraga tradisional adalah bentuk kegiatan olahraga yang berkembang di masyarakat, pada perkembangan selanjutnya olahraga tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memakai ciri kedaerahan asliserta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat. Selanjutnya (Hasbi & Sukoco, 2014) menyatakan olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa olahraga tradisional adalah olahraga atau permainan yang diwariskan dan berkembang di masyarakat serta dijadikan sebagai suatu tradisi budaya. Olahraga tradisional bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Kebugaran jasmani membantu mempercepat koordinasi antara otak dan tubuh, otak berfikir lalu direspon dengan gerakan oleh tubuh (Izzuddin, 2020)

Permainan rakyat dan juga olahraga tradisional ini dapat dimainkan dengan sendiri maupun berkelompok. Dapat dilakukan dengan terus menerus secara rutin maupun sekali-kali dengan maksud dan tujuan untuk hiburan dan mengisi waktu-waktu luang atau setelah melakukan kewajiban sehari-harinya (Pontjopoetro, 2008: 61). Beberapa permainan rakyat yang disebut olahraga tradisional merupakan permainan yang rekreatif (Yunus, 1980:18) di mana tidak hanya bertujuan untuk hiburan tetapi juga sebagai sarana untuk memelihara hubungan dan interaksi sosial dalam masyarakat (Siagawati, 2006: 56).

Langkah sebelum dilakukannya penelitian ini, peneliti melakukan observasi melalui wawancara dengan guru mata pelajaran PJOK di MA Nihayatul Amal Purwasari, Kabupaten Karawang, Bapak Abdul Maulana Hasim, S.Pd. Terdapat dampak perubahan terhadap arus globalisasi, tidak bisa di pungkiri, anak – anak zaman sekarang lebih menyukai olahraga modern daripada olahraga tradisional, bermain sepakbola, voli, basket, *e-sport*, dan sejenisnya menjadi pilihan anak – anak. Pengetahuan siswa terhadap permainan olahraga tradisional dirasa masih kurang, hal ini terlihat dari sedikitnya minat siswa dalam mengikuti kegiatan ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional. Berdasarkan dari hasil permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap olahraga tradisional. Dengan judul penelitian “Tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari”.



### METODE

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode survei. Menurut Maksam, (2012: 70) penelitian survei merupakan penelitian yang mengambil sampel dari satu populasi dan menggunakan kuesioner sebagai alat pengumpulan data yang pokok. Penelitian dilaksanakan pada bulan November Tahun 2020 di MA Nihayatul Amal Purwasari. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan media *google form* karena pada saat itu sedang terjadi bencana nasional *Covid-19*. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik yang mengikuti ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional. Pengambilan sampel dilakukan dengan teknik *total sampling*. Adapun sampel dalam penelitian ini sebanyak 35 siswa. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data berupa angket atau kuisisioner. Kuisisioner dalam penelitian ini adalah kuisisioner yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda check list (√) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan kuisisioner langsung menggunakan skala Guttman dengan dua pilihan jawaban yaitu, Setuju (S) dan Tidak Setuju (TS), Penilaian angket disajikan pada tabel sebagai berikut:

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	Positif	Negatif
Ya	1	0
Tidak	0	1

### HASIL dan PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 2,9% (1 siswa), “kurang” sebesar 20% (7 siswa), “cukup” sebesar 14,3% (5 siswa), “baik” sebesar 62,9 % (22 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Notoatmodjo, mengatakan bahwa tingkat pengetahuan diantaranya meliputi: pengetahuan dalam tingkat tahu, pengetahuan dalam tingkatan memahami dan pengetahuan dalam tingkatan aplikasi. Budiharto, pengetahuan merupakan ranah kognitif yang mempunyai tingkatan, yaitu:

1. Tahu (know): Seseorang dapat dikatakan tahu ketika dapat mengingat suatu materi yang telah dipelajari; Misalnya, anak dapat menyebutkan manfaat permainan olahraga tradisional.
2. Memahami (comprehension): Seseorang dikatakan telah memahami jika ia mampu menjelaskan secara benar tentang objek yang diketahui dan dapat menarik kesimpulan materi tersebut secara benar
3. Aplikasi (application): Aplikasi diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.
4. Analisis (analysis): Seseorang dikatakan mencapai tingkat analisis ketika mampu menjabarkan ilmu pengetahuan ke dalam komponen ilmu yang lebih spesifik, tetapi masih dalam struktur yang sama dan berkaitan satu sama lain.
5. Sintesis (synthesis): Sintesis merupakan kemampuan anak untuk menghubungkan-bagian-bagian ke dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru.
6. Evaluasi (evaluation): Evaluasi merupakan kemampuan untuk melakukan penilaian terhadap suatu materi.

kelas interval		Frekuensi	Presentase	Kriteria
10	Ke atas	0	0.0	Sangat Baik
8	9	22	62.9	Baik
5	7	5	14.3	Cukup
3	4	7	20.0	Kurang
Ke Bawah	2	1	2.9	Sangat Kurang
Jumlah		35	100	



Dalam penelitian tingkat pengetahuan permainan olahraga tradisional dibagi menjadi tiga faktor. Yang pertama tentang pengertian permainan olahraga tradisional, yang kedua tentang nilai – nilai yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional, dan yang ketiga tentang macam – macam permainan olahraga tradisional.

Tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berdasarkan faktor pengertian permainan olahraga tradisional berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 0% (0 siswa), “cukup” sebesar 14,3% (5 siswa), “baik” sebesar 8,6 % (3 siswa), dan “sangat baik” sebesar 77,1% (27 siswa).

kelas interval		Frekuensi	Presentase	Kriteria
2	Ke atas	27	77.1	Sangat Baik
1	1	3	8.6	Baik
1	0	5	14.3	Cukup
1	0	0	0.0	Kurang
Ke Bawah	0	0	0.0	Sangat Kurang
Jumlah		35	100	

Dengan demikian dapat diartikan bahwa seluruh siswa yang mengikuti ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional mempunyai pengetahuan sangat baik berdasarkan faktor pengertian atau definisi dari permainan olahraga tradisional.

Tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 0% (0 siswa), “kurang” sebesar 8,6% (3 siswa), “cukup” sebesar 14,3% (5 siswa), “baik” sebesar 11,4 % (4 siswa), dan “sangat baik” sebesar 65,7% (23 siswa).

kelas interval		Frekuensi	Presentase	Kriteria
3	Ke atas	23	65.7	Sangat Baik
2	2	4	11.4	Baik
1	1	5	14.3	Cukup
1	0	3	8.6	Kurang
Ke Bawah	0	0	0.0	Sangat Kurang
Jumlah		35	100	

Faktor nilai – nilai yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional dengan persentase terbesar 65,7% masuk dalam kategori sangat baik. Artinya bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam faktor nilai – nilai yang terkandung dalam permainan olahraga tradisional dapat dikatakan sangat baik.

Tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berdasarkan faktor macam-macam permainan olahraga tradisional berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 2,9% (1 siswa), “kurang” sebesar 17,1% (6 siswa), “cukup” sebesar 14,3% (5 siswa), “baik” sebesar 34,3 % (12 siswa), dan “sangat baik” sebesar 31,4% (11 siswa).

kelas interval		Frekuensi	Presentase	Kriteria
5	Ke atas	11	31.4	Sangat Baik
4	4	12	34.3	Baik
3	3	5	14.3	Cukup
1	2	6	17.1	Kurang
Ke Bawah	0	1	2.9	Sangat Kurang
Jumlah		35	100	



Faktor macam – macam permainan olahraga tradisional dengan persentase terbesar 34,3% masuk dalam kategori baik. Artinya bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam faktor macam – macam permainan olahraga tradisional dapat dikatakan kurang baik.

### SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berada pada kategori “sangat kurang” sebesar 2,9% (1 siswa), “kurang” sebesar 20% (7 siswa), “cukup” sebesar 14,3% (5 siswa), “baik” sebesar 62,9 % (22 siswa), dan “sangat baik” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 21,63, atau sebesar 75% tingkat pengetahuan siswa dalam permainan olahraga tradisional di ekstrakurikuler permainan olahraga tradisional MA Nihayatul Amal Purwasari berada pada kategori “cukup”.

### DAFTAR PUSTAKA

- Akbari, Hossein, & Behrouz Abdoli. 2009. The Effect of Traditional Games in Fundamental Motor Skill. *Iranian Journal of Pediatrics*, Volume 19 (Number 2), 123-129.
- Budiharto J.editor. Pengantar ilmu perilaku kesehatan pendidikan kesehatan. Jakarta: EGC, 2010;p. 18-20.
- Cahyati, N. N., & Hariyanto, E. (2018). Survei Sarana Dan Prasarana Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani Dan Kesehatan Di Sekolah Dasar Negeri Di Kabupaten Pasuruan. *Gelombang Pendidikan Jasmani Indonesia*, 3(2), 99–107. [Http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jpj](http://Journal2.Um.Ac.Id/Index.Php/Jpj)
- H.A.R Tilaar dkk. (2011). Pedagogic Kritis: Perkembangan Substansi, Dan Perkembangannya DI Indonesia. Jakarta: Rineka Cipta.
- Hasbi& Sukoco, P. (2014). Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas. *Jurnal Keolahragaan*, 2(1), 46–58.
- Herwandi, Sugiyanto, & Doewes, M. (2017). Paraga Game As Traditional Sports For Bugis Makassar Tribal Communities In South Sulawesi , Indonesia. *European Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(3), 13–26. <https://doi.org/10.5281/zenodo.437204>
- Izzuddin, D. A., Gemael, Q. A., & Fauzi, S. (2020). HUBUNGAN KEBUGARAN JASMANI SISWA DENGAN KETERAMPILAN PASSING DALAM PEMBELAJARAN SEPAK BOLA KELAS VII DI SMPN 1 PURWASARI. *Jurnal Speed (Sport, Physical Education, Empowerment)*, 3(1), 7-12.
- Notoatmodjo S. Pendidikan dan Perilaku Kesehatan. Jakarta: Rineka Cipta; 2003.
- Maksum, Ali. 2012. Metodologi Penelitian dalam Olahraga. Surabaya: Unesa University Press.
- Panjaitan, dkk (2014) : “Pengertian Kebudayaan, Unsur-Unsur Kebudayaan, Wujud Kebudayaan, dan Perubahan Kebudayaan”. Tersedia [ONLINE] di <https://coretanandrea.wordpress.com/2013/11/03/definisi-kebudayaan-menurut-beberapa-ahli/>
- Pontjopoetro, Soetoto. 2008. Permainan Anak Tradisional dan Aktivitas Ritmik. Universitas Terbuka Jakarta: Dikbud.
- Rahayu, Ega Trisna. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Jasmani. Bandung: Alfabeta.
- Siagawati, dkk. 2006. Mengungkapkan Nilai-nilai dalam Permainan Tradisional Gobak Sodor. Skripsi (tidak diterbitkan). Surakarta: Fakultas Psikologi. Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Suprayitno. (2014). Peran Permainan Tradisional Dalam Membantu Pertumbuhan Dan Perkembangan Gerak Anak Secara Menyeluruh. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 7–15.
- Syafei, M & Hidayat, R. (2019). Identifikasi Kebugaran Jasmani Siswa SMP Di Daerah Dataran Tinggi Kabupaten Banyuwangi. *Physical Activity Journal*. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.1995>
- Yunus, Ahmad (Ed). 1980. Permainan Rakyat DIY. Yogyakarta: Depdikbud.