



**PENGEMBANGAN PERMAINAN TRADISIONAL KALARI PADA
PEMBELAJARAN PJOK**
*DEVELOPMENT OF KALARI TRADITIONAL GAMES IN PHYSICAL
EDUCATION LEARNING*

Suriyadi Datau

Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan
Universitas Negeri Gorontalo

Kontak Penulis: suriyadi.datau@ung.ac.id

ABSTRAK

Permainan tradisional hadang atau dalam bahasa Daerah Gorontalo di sebut (Kalari) merupakan olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur olah fisik tradisional. Permainan tradisional hadang yang saat ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. Permainan rakyat yang berkembang cukup lama ini perlu dilestarikan, karena selain sebagai olahraga hiburan dan kebutuhan interaksi sosial, olahraga ini juga mempunyai potensi untuk meningkatkan kualitas atau kebugaran jasmani bagi pelakunya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan menggunakan dua analisis teknik pengumpulan data yaitu secara kualitatif dan kuantitatif. Hasil rekapitan dari uji hipotesis dari aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif dengan syarat Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 ; jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ (2,51;Aspek Kognitif 3,67;Aspek Psikomotor dan 2,22;Aspek Afektif) lebih besar dari 1,70 pada $\alpha = 0,05$; $n-1$, oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t hitung telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis Nol), sehingga dapat dinyatakan bahwa pengembangan permainan tradisional *kalari* di SMA Negeri 7 Gorontalo pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dapat diterima dan digunakan pada proses pembelajaran Penjasorkes.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Permainan Kalari

ABSTRACT

The traditional game of Hadang or in the Gorontalo Regional language called (Kalari) is a traditional sport as a national cultural asset that has elements of traditional physical exercise. The traditional game of Hadang which is now very rarely played by children has a positive contribution in improving one's physical fitness. Folk games that have developed for a long time need to be preserved, because apart from being an entertainment sport and the need for social interaction, this sport also has the potential to improve the quality or physical fitness of the players. The method used in this research is R&D by using two analysis of data collection techniques, namely qualitatively and quantitatively. The results of the recap of the hypothesis test from the cognitive aspect, psychomotor aspect, and affective aspect with the condition Based on the test criteria that reject H_0 ; if $t_{count} > t_{table}$ (2.51; Cognitive Aspects 3.67; Psychomotor Aspects and 2.22; Affective Aspects) is greater

than 1.70 at $\alpha = 0.05$; $n-1$, therefore the alternative hypothesis or H_a can be accepted because the value of t -count is outside the area of acceptance of H_0 (Hypothesis Zero), so it can be stated that the development of the traditional game of kalari at SMA Negeri 7 Gorontalo in cognitive, psychomotor, and affective aspects can be accepted and used in the Physical Education learning process

Keyword: *Traditional Games, Kalari Games*

PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan sarana untuk mengenalkan anak-anak pada nilai budaya dan norma-norma sosial yang diperlukan untuk mengadakan hubungan atau kontak sosial dan memainkan peran yang sesuai dengan kedudukan sosial dalam masyarakat. Permainan tradisional tidak hanya memberikan nilai rekreasi atau bersenang-senang saja. Lebih dari itu, Permainan tradisional juga memiliki nilai pendidikan jasmani (Olahraga) bahkan nilai sosial. Hal itu dikarenakan dalam permainan tradisional terkandung unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah, serta kerja sama dengan kelompok.

Melalui permainan tradisional diharapkan para pelajar yang dimana dapat meningkatkan kualitas fisik, hal ini dengan menerapkan metode latihan menggunakan olahraga tradisional dimaksud untuk menambah variasi dalam latihan agar siswa tidak merasa bosan, sehingga siswa tetap merasa senang dalam mengikuti latihan secara berulang-ulang dan kian hari dipastikan dapat meningkatkan kondisi fisik yang ingin dicapai. Salah satu permainan tradisional yang dapat meningkatkan fisik yaitu permainan tradisional hadang.

Permainan tradisional hadang atau dalam bahasa Daerah Gorontalo di sebut (Kalari) merupakan olahraga tradisional sebagai aset budaya bangsa yang memiliki unsur olah fisik tradisional. Permainan tradisional hadang yang saat ini sudah sangat jarang dimainkan oleh anak-anak memiliki kontribusi positif dalam meningkatkan kebugaran jasmani seseorang. Permainan rakyat yang berkembang cukup lama ini perlu dilestarikan, karena selain sebagai olahraga hiburan dan kebutuhan interaksi sosial, olahraga ini juga mempunyai potensi untuk meningkatkan kualitas atau kebugaran jasmani bagi pelakunya.

Setiap proses pembelajaran siswa pasti mempunyai rasa bosan apabila model yang digunakan tidak menarik, maka dari itu seorang guru muncul hak untuk mengubah seperti permainan yang serupa, hal ini juga dapat terjadi didalam permainan tradisional hadang (kalari). Rasa bosan yang dialami oleh siswa dapat dilihat dari kurangnya minat siswa, bahkan tidak sedikit siswa yang tidak mengetahui permainan tradisional hadang tersebut.

Rendahnya minat siswa akibat rasa bosan yang muncul tersebut dapat diatasi dengan melakukan pengembangan terhadap permainan tradisional hadang (kalari), pengembangan tersebut diharapkan mampu memberikan daya tarik tersendiri bagi siswa untuk memainkannya kembali dan bahkan dapat menjadikan permainan tradisional hadang (kalari) tersebut menjadi permainan yang digemari oleh siswa dan dimainkan secara terus menerus.

Lingar (Puput Widodo dan Ria Lumintuarso 2017: 184-185) olahraga/permainan tradisional adalah jenis olahraga yang timbul berdasarkan permainan dari masing-masing suku dan etnis di Indonesia. Olahraga/permainan 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.

Permainan tradisional adalah permainan yang diwariskan secara turun temurun baik secara lisan, tulisan atau tindakan, dan menggunakan alat sederhana dalam memainkannya dengan tujuan hiburan atau menyenangkan hati dan mengandung nilai-nilai positif di dalamnya. Banyak jenis-jenis permainan tradisional yang dilakukan bersama-sama bahkan hampir semua permainan tradisional mengajarkan arti kebersamaan dilihat dari cara bermainnya (Dwi Listyaningrum, 2018 :110)

Hadjarati dan Haryanto (2020 :131-132) Permainan Kalari (Hadang) adalah sebuah permainan tradisional yang di mainkan secara berkelompok atau secara tim di masing-masing tim terdiri dari tiga sampai lima orang inti dari permainan ini adalah menghadang lawan agar tidak lolos melewati garis atau baris terakhir secara bolak-balik. Permainan ini biasanya dimainkan di tanah lapang atau lapangan terbuka, untuk membuat area atau lapangan permainan biasanya menggunakan kapur atau garis seadanya dengan membuat persegi panjang yang terbagi menjadi enam bagian dan disetiap garis di jaga oleh masing-masing anggota dari tim yang bertugas untuk menghadang.

Permainan tradisional tidak lain merupakan kegiatan yang diatur oleh suatu peraturan yang dilakukan oleh masyarakat sesuai budaya yang dihasilkan pada daerah masing-masing dengan tujuan mendapatkan kegembiraan untuk masyarakat terutama anak-anak. Permainan tradisional ini bisa dikategorikan dalam tiga golongan yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan bersifat pendidikan (edukatif). Permainan tradisional bisa digolongkan dalam permainan modern karena cara menggunakannya sama tapi yang membedakan permainan tersebut adalah alat serta metodenya, begitupun cara memahaminya untuk permainan tradisional sangat mudah untuk dipahami oleh kalangan anak-anak masa zaman dulu sampaisekarang.(Hadjarati, dkk, 2021: 46-47)

Untuk membedakan regu satu dengan regu lainnya, setiap regu diwajibkan memakai kostum seragam bernomor dada dan punggung ukuran 15 cm X 20 cm, dari angka 1 sampai dengan 8. Kapten regu diberi tanda khusus pada lengan kanan atas berbentuk pita berwarna melingkar. Lamanya permainan olahraga tradisional hadang ini adalah 2 X 15 menit dan diberi waktu untuk istirahat selama 15 menit. Pelatih atau tim manajer diperkenankan mengajukan *time out*. *Time out* diberikan kepada masing-masing regu sebanyak satu kali, masing-masing satu menit selama permainan. Ketika pelaksanaan *time out*, jam dimatikan dan dicatat posisi masing-masing pemain. Setelah *time out* selesai, posisi masing-masing seperti pemain yang diberlakukan *timeout*.

Pemenang dalam permainan hadang ini ditentukan dari besarnya nilai yang diperoleh salah satu regu, setelah permainan berakhir 2 X 15 menit. Penetapan nilai diambil dari setiap pemain yang berhasil melewati garis depan sampai dengan garis belakang diberi nilai satu, dan pemain yang juga berhasil melewati garis belakang sampai dengan garis depan diberi nilai satu. Apabila, terjadi nilai sama setelah waktu yang ditetapkan 2 X 15 menit, maka diberikan waktu perpanjangan selama 10 menit (2 X 5 menit) tanpa diberi waktu istirahat. Tetapi bila masih sama, maka pemenang ditentukan berdasarkan hasil undian. Aturan dalam olahraga tradisional hadang ini cukup sederhana. Kedua tim akan saling menyerang di area berbentuk persegi yang setiap garisnya diibaratkan pintu, tugas tim penjaga adalah menjaga

pintu agar tim penyerang tidak bisa melewati garis, dalam hal ini, mereka harus menangkap atau memegang si penyerang.

Para pemain harus bisa melewati setiap garis yang dijaga ketat oleh lawan, disisi lain setiap penjaga garis dapat mengejar lawan dengan bebas dari ujung ke ujung garis. Inti dari olahraga tradisional hadang ini adalah melakukan penghadangan terhadap lawan agar mereka tak bisa melewati garis terakhir secara bolak-balik seluruh anggota tim harus secara lengkap melalui proses bolak-balik tersebut untuk meraih kemenangan.

Sesuai latar belakang masalah diatas, muncullah permasalahan yang dirumuskan sebagai berikut “Apakah Pengembangan Permainan Kalari dapat digunakan pada Pembelajaran PJOK di SMA Negeri 7 Kota Gorontalo?”.

METODE

Model penelitian yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini ialah menggunakan model pendekatan jenis *Research and Development (R&D)*. *Research and Development (R&D)* adalah suatu rangkaian proses untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada. Metode penelitian dan pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.

Penelitian ini menggunakan jenis data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil kuesioner yang berupa kritik dan saran dari ahli penjas, ahli pembelajaran dan narasumber secara lisan maupun tulisan sebagai masukan bahan revisi produk. Data kuantitatif diperoleh melalui pengamatan dan pemberian angket terhadap siswa kelas IX SMA Negeri 7 Gorontalo dalam mengikuti pembelajaran penjasorkes pada pembelajaran permainan tradisional.

HASIL

Berdasarkan hasil penelitian produk awal oleh para ahli yang telah diisi pada saat uji coba skala kecil, menurut ahli pembelajaran produk awal ini memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori “cukup” dan persentase sebesar 25% dengan kategori “layak”, menurut ahli permainan produk awal ini memperoleh persentase sebesar 75% dengan kategori cukup layak dan persentase sebesar 25% dengan kategori layak, dan ahli permainan tradisional memperoleh persentase sebesar 25% dengan kategori cukup layak dan persentase sebesar 75% dengan kategori layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa video permainan tradisional *Kalari* sudah layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Berdasarkan hasil penelitian produk akhir oleh para ahli yang telah diisi pada saat uji coba skala luas/lapangan, menurut ahli pembelajaran produk akhir ini memperoleh persentase sebesar 45% dengan kategori layak dan persentase sebesar 55% dengan kategori sangat layak, menurut ahli permainan produk akhir ini memperoleh persentase sebesar 10% dengan kategori layak dan persentase sebesar 90% dengan kategori sangat layak, dan ahli permainan tradisional memperoleh persentase sebesar 15% dengan kategori layak dan persentase sebesar 85% dengan kategori sangat layak. Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa video permainan tradisional *Kalari* sudah sangat layak digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah.

Tabel 1. Produk Akhir Permainan Tradisional Kalari

| No | Uraian Permainan |
|-----------------------------|---|
| 1 | Diadakan undian sebelum permainan mulai, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang |
| Untuk Regu Penyerang | |
| 2 | Regu penjaga menempati garis jaganya masing- masing dengan ke dua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk |
| 3 | Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit |
| 4 | Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga |
| 5 | Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula |
| 6 | Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kanan atau kiri |
| 7 | Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah |
| 8 | Penyerang yang telah dinyatakan mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga |
| Untuk Regu Penjaga | |
| 9 | Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan tidak boleh mengepal, dan kaki tetap di atas garis |
| 10 | Penjaga tidak boleh menyentuh penyerang yang telah melewati garis jaganya |
| 11 | Penjaga tidak boleh menyentuh penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedang telapak tangannya menghadap ke belakang |
| 12 | Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi ke dua kaki di atas garis |
| 13 | Penjaga dikatakan sah menyentuh penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga |
| 14 | Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan sah hanya berlaku pada awal garis sampai garis belakang |
| 15 | Penjaga dikatakan sah menyentuh penyerang yang telah melewati garis dalam satu lintasan kejaran penjaga |
| 16 | Pergantian pemain dilakukan pada saat: berhenti istirahat, time out. Max 3 kali pergantian selama pertandingan |
| 17 | Pergantian dari penyerang ke penjaga atau sebaliknya ditentukan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah: penjaga menyentuh penyerang, kaki penyerang keluar garis, penyerang berbalik masuk petak di belakang yang telah dilaluinya, penyerang yang telah menginjak garis di depannya dan menarik kembali kakinya, tidak ada perubahan posisi dari penyerang pada petak di depannya selama 2 menit |
| 18 | Apabila permainan telah berjalan 15 menit wasit membunyikan peluit tanda istirahat, dan posisi pemain dicatat. Permainan babak ke |

dua dilanjutkan, posisi pemain sama seperti babak pertama dihentikan. Waktu istirahat 5 menit

Data Penelitian; Juli 2022

Berdasarkan uji hipotesis adalah metode pengambilan keputusan yang didasarkan dari analisis data, baik dari percobaan yang terkontrol, maupun dari observasi (tidak terkontrol). Berdasarkan data dari uji hipotesis pengembangan permainan Tradisional *Kalari*, dapat diterima dan digunakan dalam pembelajaran PJOK.

Berikut hasil rekapitan dari uji hipotesis dari aspek kognitif, aspek psikomotor, dan aspek afektif dengan syarat Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 ; jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada $\alpha = 0,05$; $n-1$, oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t hitung telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis Nol).

Tabel 2 Hasil Uji Hipotesis

| Indikator | t_{hitung} (t_h) | t_{tabel} (t_t) $\alpha=0,05$; $n-1$ ($20-1=19$) |
|------------------|------------------------|---|
| Aspek Kognitif | 2,51 | 1,70 |
| Aspek Psikomotor | 3,67 | |
| Aspek Afektif | 2,22 | |

Data Penelitian; Juli 2022

Berdasarkan kriteria pengujian bahwa tolak H_0 ; jika t hitung $>$ t tabel pada $\alpha = 0,05$; $n-1$ ($20-1=19$), oleh karena itu hipotesis alternatif atau H_a dapat diterima karena harga t hitung telah berada diluar daerah penerimaan H_0 (Hipotesis Nol).

Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa pengembangan permainan tradisional *kalari* di SMA Negeri 7 Gorontalo pada aspek kognitif, psikomotor, dan afektif dapat diterima dan digunakan pada proses pembelajaran Penjasorkes.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan untuk menghasilkan produk yang telah dilakukan, maka didapatkan produk akhir yang berupa permainan tradisional *Kalari* indikator keberhasilan produk ini adalah skor total responden siswa terhadap permainan tradisional *Kalari* yang datanya diperoleh dari kuesioner yang disebarakan pada siswa.

Skor total tersebut patut diperhatikan, karena terkait dengan kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada pembelajaran yang ingin dicapai melalui proses pembelajaran adalah siswa dapat mempraktekan permainan tradisional *Kalari* serta nilai dari kerjasama, kejujuran, menghargai, disiplin, toleransi dan sportifitas. Dengan skor total tersebut dapat diperoleh gambaran ketercapaian kompetensi pembelajaran pada aspek kognitif, psikomotor dan afektif siswa.

Selanjutnya berdasarkan respon terhadap hasil gambaran skor total dari penyebaran kuesioner dan gambaran skor total dari respon siswa. Maka dapat disimpulkan bahwa produk pengembangan permainan tradisional *Kalari* layak untuk digunakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan pada bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa: 1) Produk dalam bentuk permainan tradisional *Kalari* yang dapat digunakan sebagai pembelajaran PJOK, pada siswa SMA Negeri 7 Gorontalo untuk mencapai tujuan pembelajaran sesuai dengan (kompetensi dasar dan indikator pencapaian pada pembelajaran). 2) Produk dalam bentuk permainan tradisional *Kalari* untuk memberikan pemahaman kepada siswa tentang permainan tradisional. 3) Media pembelajaran dalam bentuk video permainan tradisional *Kalari* dapat digunakan dalam pembelajaran PJOK.

REFERENSI

- Amrizal Fadila, Didik Rilastiyo Budi, Arfin Deri Listiandi, Didik Ngadiman, dan Rifqi Festiawani. 2020. *Evaluasi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Berbasis Kurikulum 2013 di Sekolah Menengah Atas*. Physical Activity Journal (PAJU) Volume 3, Nomor. 1, Bulan April 2020 e-ISSN: 2686-5807 | p-ISSN: 2686-5793
- Dani Nurdiansyah. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Terhadap Agility*. JUARA: Jurnal Olahraga 3 (2) (2018)
- Dwi Listyaningrum. 2018. *Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Sikap Sosial Siswa Kelas III SDN 01 Manguharjo Kota Madiun*. Gulawentah: Jurnal Studi Sosial ISSN 2528-6293 (Print); ISSN 2528-6871 (Online) Vol. 3, No. 2, Desember 2018, hal 108-112
- Faris Halin Savara, Resty Gustiawati, dan Rekha Ratri Julianti. 2020. *Penerapan Olahraga Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas*. Jurnal Literasi Olahraga, 1 (2), November 2020, 111-120
- Hartono Hadjarati dan Arief Ibnu Haryanto. 2020. *Identifikasi Permainan Dan Olahraga Tradisional Kabupaten Gorontalo*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha p-ISSN: 2613-9693 e-ISSN: 2613-9685 Volume 8 Nomor 3 Tahun 2020
- Hartono Hadjarati, Aswan Dai, dan Arief Ibnu Haryanto. 2021. *Permainan Tradisional Daerah Bolaang Mongondow Selatan*. Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha Volume 9, Number 1, Tahun Terbit 2021, pp. 46-54 p-ISSN: 2613-9693, e-ISSN: 2613-9685
- Herlina dan Maman Suherman. 2020. *Potensi Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan (PJOK) Di Tengah Pandemi Corona Virus Disease (Covid)-19 Di Sekolah Dasar*. Tadulako Journal Sport Sciences and Physical Education Volume 8, Nomor 1 Januari – Juni 2020 ISSN 2581-0383
- Puput Widodo dan Ria Lumintuarso. 2017. *Pengembangan Model Permainan Tradisional untuk Membangun Karakter pada Siswa SD Kelas Atas*. Jurnal Keolahragaan, 5 (2), 2017, 183-193
- Sulasikin Sahdi Kadir, Arief Ibnu Haryanto, Gilang Ramadan, Iwan Fataha, Giofandi Samin, dan Ardin Abdul Gani. 2021. *Peran Permainan Tradisional untuk Melestarikan Kearifan Lokal*. Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat) E-ISSN 2746-8917 P-ISSN 2302-4798
- Wahyu Adhi Nugroho, Rivo Panji Yudha, Sri Sundari, dan Handayani Nila Praja. 2021. *Analisis Instrumen Asesmen Unjuk Kerja Pada Pembelajaran Pjok di Sekolah Dasar Kota Cirebon*. Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga Volume 4, Nomor 2, Juni 2021 e-ISSN: 2597-6567 p-ISSN: 2614-607X
- Yoga Brata Susena, Danang Ari Santoso, dan Puji Setyaningsih. 2021. *Ethnosport Permainan Tradisional Gobak Sodor*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi Vol. 7, No. 2, Hal. 450-462, Juni 2021 E-ISSN 2580-1430 P-ISSN 2337-9561