

PERAN OLAHRAGA TRADISIONAL BENTENG-BENTENGAN TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA

¹Syamsurizal M. Rahmola, ²Ruslan, ³Al Ilham

^{1*2*3*}Jurusan Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Olahraga dan Kesehatan Universitas Negeri Gorontalo
Kontak Penulis: rjalahmola235@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peran olahraga tradisional Benteng-bentengan terhadap minat belajar siswa. Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 89 Sipatana. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif deskriptif, prosedur pengumpulan data dengan menggunakan metode pengumpulan data melalui angket dan dokumentasi, dimana sampel yang digunakan adalah siswa kelas IV dan V dengan jumlah siswa 40 orang. Hasil Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional, khususnya Benteng-bentengan, merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama di kalangan siswa laki-laki. Hasil penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan permainan tradisional seperti Benteng-bentengan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas fisik yang melibatkan strategi dan kerja sama tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif. Permainan ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu siswa memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dalam tim, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam dunia pendidikan.

Kata Kunci: Olahraga Tradisional Benteng-Bentengan, Minat Belajar

ABSTRACT

This research aims to determine the role of traditional sports on students' interest in learning. This research was conducted at SD Negeri 89 Sipatana. The type of research used is descriptive quantitative research, data collection procedures using data collection methods through questionnaires and documentation, where the samples used are students in grades IV and V with a total of 40 students. The results of this research show that traditional games, especially forts, is an effective learning medium in increasing students' interest in learning, especially among male students. The results of this research provide strong evidence that a learning approach based on physical activity and traditional games such as Forts can increase student involvement in the learning process. Physical activities that involve strategy and cooperation not only motivate students to learn, but also helps them develop social and cognitive skills. These games not only make the learning atmosphere more fun and interactive, but also help students solve problems, communicate effectively, and work together in teams, all of which are important skills in the world of education.

Keywords: *Traditional Sports of the Forts, Interest in Learning.*

Pendahuluan

Tujuan pendidikan jasmani bukan hanya aktivitas jasmani itu sendiri, tetapi juga untuk mengembangkan minat siswa melalui aktivitas jasmani. Persepsi yang sempit dan

keliru terhadap pendidikan jasmani akan mengakibatkan nilai-nilai luhur dan tujuan pendidikan yang terkandung di dalamnya tidak akan pernah tercapai. Di dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani siswa sering kali merasa bosan dengan pembelajaran yang itu-itu saja. Siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani yang berbentuk olahraga atau game. Kemalasan siswa dalam olahraga bisa terjadi karena adanya kejenuhan yang terjadi maka perlu beberapa terobosan untuk mengangakat motivasi siswa, untuk mengatasi hal itu olahraga tradisional dianggap bisa mengatasi masalah tersebut.

Pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan di sekolah, terutama pada anak usia sekolah dasar, dirancang dalam bentuk olahraga karena di usia tersebut merupakan masanya untuk bermain. Olahraga tradisional sebagai aset negara perlu dilestarikan dan dijaga keberadaannya. Salah satu caranya adalah dengan dikenalkan dan diajarkan dalam bentuk materi pendidikan jasmani di sekolah dasar berupa olahraga. Melalui olahraga ini, siswa tidak hanya mendapatkan kesegaran jasmani dan rohani, tetapi juga nilai-nilai pendidikan, seperti *fair play*, *sportivitas*, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah dan kemampuan bekerja sama serta dapat menambah minat belajar siswa.

Minat berkaitan dengan perasaan suka atau senang dari seseorang terhadap sesuatu objek. Minat belajar sangatlah besar pengaruhnya dalam aktivitas belajar siswa Minat menjadi salah satu aspek terpenting dalam mendorong keberhasilan pembelajaran karena akan memunculkan ingatan yang baik bagi siswa . Dengan adanya minat maka segala sesuatu yang dikerjakan serta yang akan dihadapi bisa dicapai dengan baik. Sebaliknya tanpa minat seseorang tidak mungkin melakukan sesuatu. Minat belajar dapat terbentuk dengan adanya dorongan baik dari dalam diri sendiri maupun orang lain. Siswa yang berminat terhadap olahraga tentunya akan dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran olahraga yang diberikan, mereka merasa senang dengan adanya penyajian pelajaran olahraga. (Ida Bagus Ketut Wipradana. 2020: 9).

Minat belajar siswa dapat tumbuh melalui olahraga tradisional. Biasanya di dalam olahraga tradisional terdapat olahraga yang akan terjadi persaingan siswa karena ingin lebih unggul dari temannya. Hal ini dapat menumbuhkan minat siswa karena Olahraga tradisional bersifat menyenangkan dan siswa dapat berinteraksi dengan teman lainnya. Dengan adanya pelestarian kembali Olahraga tradisional akan menjadi suatu media yang dapat memotivasi siswa untuk bisa lebih bergerak dan belajar secara aktif, baik segi sosial atau jasmaninya.

Minat belajar dapat timbul karena faktor intrinsik berupa hasrat dan keinginan berhasil serta dorongan kebutuhan belajar, harapan, dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik (Uno, 2009). Indikator minat belajar dapat diklasifikasikan sebagai berikut: (1) adanya hasrat dan keinginan berhasil, (2) adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, (3) adanya harapan dan cita-cita masa depan, (4) adanya penghargaan dalam belajar, (5) adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, (6) adanya lingkungan belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan siswa dapat belajar dengan baik

Sebagaimana jenis olahraga lainnya, kegiatan olah raga tradisional dapat menjadi salah satu media untuk mendorong partisipasi individu dalam kegiatan fisik agar mencapai tujuan kesehatan yang lebih baik, termasuk individu yang berada pada fase pertumbuhan seperti remaja. Keterlibatan remaja dalam olahraga tradisional dapat memberikan kesempatan bagi mereka untuk melakukan aktivitas fisik, berpartisipasi dalam kegiatan olahraga, serta melestarikan warisan budaya bangsa. (Imam Mahfud, 2020:32)

Olahraga tradisional adalah Olahraga yang dimainkan oleh anak-anak dengan alat yang sederhana, tanpa mesin, asalkan anak tersebut sehat maka ia bisa ikut bermain. Olahraga tradisional sebenarnya banyak memiliki manfaat bagi siswa, selain tidak

mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga menyehatkan badan. Olahraga sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirancang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan dan perilaku sosialnya. Salah satu olahraga yang cocok untuk pembelajaran penjas dalam meningkatkan minat belajar siswa adalah dengan olahraga tradisional bentengan

Olahraga tradisional merupakan olahraga budaya yang harus dikembangkan dan dilestarikan. Olahraga tradisional merupakan olahraga yang berbentuk permainan sehingga sangat baik untuk digunakan dalam meningkatkan keterampilan motorik anak. Harapannya, melalui olahraga tradisional ini dapat mengembangkan dan meningkatkan keterampilan motorik anak. Selain sebagai medel untuk mengembangkan keterampilan motorik juga mengenalkan kepada anak-anak tentang olahraga tradisional yang bertujuan untuk melestarikan kebudayaan Indonesia. Menurut (Anam, dkk, 2019)

Permainan tradisional adalah suatu jenis permainan yang ada pada suatu daerah tertentu yang berdasarkan kepada budaya daerah tersebut. Permainan tradisional biasanya dimainkan oleh orang-orang pada daerah tertentu dengan aturan konsep yang tradisional pada jaman dahulu. Permainan tradisional juga dikenal sebagai permainan rakyat merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan untuk menghibur diri, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kenyamanan sosial. Dengan demikian suatu kebutuhan bagi anak. Jadi bermain bagi anak mempunyai nilai dan ciri yang penting dalam kemajuan perkembangan kehidupan sehari-hari termasuk dalam permainan tradisional (Semiawan, 2022:22).

Olahraga tradisional bentengan merupakan olahraga tanpa alat yang dimainkan oleh dua kelompok, masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang. Masing-masing grup memilih suatu tempat sebagai markas, biasanya sebuah tiang, pohon atau pilar sebagai "benteng". Tujuan utama olahraga ini adalah untuk menyerang dan mengambil alih "benteng" lawan dengan menyentuh pohon, tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan ketika menyentuh markasnya. Dalam perkembangan olahraga ini dapat dimainkan di luar lapangan (*out door*) dan di dalam ruang tertutup (*in door*).

Olahraga tradisional dapat memberikan peran edukasi bagi seorang anak dalam proses belajar sambil bermain, dan meningkatkan pemahaman anak untuk memahami kemampuan yang dimiliki melalui alat olahraga edukatif yang dapat menstimulasi kecerdasan. Pelaksanaan pembelajaran dan pelaksanaan olahraga tradisional dapat dilaksanakan secara sistematis, berjenjang dan berkelanjutan. Proses pembelajaran pada tingkat sekolah dasar harus selalu ada peningkatan, baik dari ilmu pengetahuan maupun dalam bidang olahraga (Nurhidayat et al., 2022).

Rendahnya hasil observasi minat belajar dan kreativitas siswa tersebut tentu menjadi keawatiran peneliti. Padahal minat adalah sesuatu yang penting (Aras et al. 2022:105). Savira (2019:44) berpendapat bahwa minat belajar adalah perasaan senang atau keinginan siswa untuk memperhatikan atau terlibat dalam pembelajaran. Hermalindawati dan Marlina (2021:4362) menegaskan kembali bahwa kegiatan pembelajaran akan berjalan lancar dan sesuai rencana jika siswa antusias belajar. Minat belajar yang tinggi dapat ditimbulkan oleh kreativitas guru dalam merancang kegiatan pendidikan (Aras et al. 2022:103).

Penyebab kurangnya minat belajar pendidikan jasmani dapat ditinjau dari proses belajar pendidikan jasmani di sekolah. Sejumlah guru memandang hanya dari satu segi saja yaitu berapa banyak bahan pelajaran yang akan dibahas sedangkan pertanyaan yang bersifat psikologis seperti minat belajar dikesampingkan. Padahal kita tahu bahwa pelajaran penjas merupakan mata pelajaran yang bersifat kongkret serta menyeluruh, sehingga siswa perlu mendapatkan rangsangan minat agar belajarnya lebih giat. (Savira dkk. 2022)

Metode

Dalam penelitian ini menggunakan Teknik Purposive Sampling, Purposive Sampling juga dikenal sebagai pengambilan sampel penilaian, selektif atau subjektif, mencerminkan sekelompok teknik pengambilan sampel yang mengandalkan penilaian peneliti ketika datang untuk memilih unit (misalnya orang, kasus/organisasi, peristiwa, potongan data) yang akan dipelajari. Teknik purposive sampling ini meliputi sampling variasi maksimum, sampling homogen dan sampling kasus tipikal; pengambilan sampel kasus ekstrem (menyimpang), pengambilan sampel populasi total dan pengambilan sampel pakar.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis survey Menurut Nana Syaodih (Dalam Saepulloh, Dkk 2023:6) mengatakan bahwa survey digunakan untuk mengetahui gambaran umum dari karakteristik populasi. Dalam penelitian ini penulis melakukan survei dengan menggunakan penelitian kuantitatif jenis penelitian asosiatif dengan teknik sampling, Proposiv Sampling . Analisis regresi sederhana bertujuan untuk menguji peran antara variabel X terhadap variabel Y. variabel yang teknik analisis ini dipilih peneliti karena untuk mengetahui peran Olahraga Tradisional Benteng- bentengan terhadap minat belajar siswa di Sekolah Dasar.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yakni penelitian Deskriptif Kuantitatif dengan metode Purposive Sampling karena penelitian ini hanya memberikan gambaran terkait peran olahraga Tradisional Benteng- bentengan terhadap minat belajar siswa.

Variabel penelitian pada umumnya merupakan suatu hal yang berbentuk apapun yang di tetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga apapun informasi yang didapat tentang hal tersebut dapat disimpulkan dengan baik (Widya Suci, 2020 : 14).

Variabel bebas (X) merupakan variabel yang memiliki pengaruh atau yang menjadi sebab perubahannya atau menjadi tolak ukur timbulnya variabel terikat (Latifah dan Isnaini, 2015 : 15).

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dan menjadi akibat dari adanya variabel bebas (X) (Sugiyono, 2019 : 39). Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas dan menjadi akibat dari adanya variabel bebas (X) (Sugiyono, 2019 : 39). Variabel Y atau variabel terikat dalam penelitian ini adalah Minat Belajar siswa di SDN 89 Sipatana.

Teknik pengumpulan data atau cara-cara yang akan digunakan untuk pengumpulan data yang dibutuhkan dalam penelitian ini agar dapat menjawab rumusan masalah diatas disebut dengan teknik pengumpulan data (Noor, 2018 : 138). Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data diantaranya angket, observasi dan dokumentasi.

Tabel 1 Alternatif Jawaban dan Skor Kuesioner (Angket)

Alternatif Jawaban	Skor
Sangat Setuju	4
Setuju	3
Ragu-Ragu	2
Tidak Setuju	1

Tabel 2 Instrumen Validasi Angket Olahraga Tradisional Benteng-Bentengan Terhadap Minar Belajar Oleh Ahli Pembelajaran

NO	PERTANYAAN	TS	RR	S	SS
----	------------	----	----	---	----

1.	Saya sangat senang mengikuti permainan benteng-bentengan				
2.	semua anggota tim harus menyentuh Benteng lawan sebanyak-banyaknya untuk memenangkan permainan				
3.	Saya berusaha untuk meloloskan teman satu tim yang tertangkap lawan				
4.	Aturan permainan benteng-bentengan mudah di pahami				
5.	Dalam permainan Benteng-bentengan, saya belajar untuk menghargai pendapat teman satu tim				
6.	Saya terlibat penuh dalam permainan dari awal hingga akhir.				
7.	Tujuan utama permainan ini adalah menyentuh benteng lawan tanpa tersentuh lawan				
8.	bentengan mengajarkan saya untuk bekerja sama dengan orang lain				
9.	Saya merasa lebih baik dalam koordinasi tangan dan kaki setelah bermain benteng-bentengan				
10.	Bermain bentengan membuat saya lebih baik dalam memikirkan cara-cara baru untuk mengalahkan lawan				
11.	Saya selalu hadir tepat waktu pada saat pembelajaran penjas				
12.	Saya bisa menjelaskan aturan permainan Benteng-bentengan kepada teman lain.				
13.	Saya aktif berkomunikasi dengan teman satu tim saat bermain Benteng-bentengan				
14.	Saya mampu memimpin anggota tim dalam permainan				
15.	Saya menjadi tertarik pada mata Pelajaran penjas karena adanya permainan tradisional yang diterapkan				
16.	adanya olahraga tradisional pembelajaran penjas menjadi tidak membosankan				
17.	Saya merasa lebih kuat dan bersemangat setelah bermain benteng-bentengan				
18.	Saya merasa lebih siap untuk belajar setelah terlibat dalam permainan bentengan				
19.	Bermain benteng-bentengan membuat saya lebih cepat dalam bergerak dan berlari				
20.	Melalui bentengan saya termotivasi untuk berkolaborasi dengan teman sekelas dalam Proses belajar				
22.	Bermain bentengan membantu saya memahami pentingnya bekerja sama untuk menang				
23.	Permainan bentengan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan berbeda				

24	Belajar permainan bentengan membantu saya lebih aktif dan terlibat dalam kegiatan belajar				
25	Saya selalu bersikap jujur ketika melanggar peraturan permainan tradisional bentengan				
26	Bermain bentengan mengajarkan saya cara berpikir dan merencanakan untuk mencapai tujuan				
27	Saya selalu bertanya kepada guru tentang hal yang belum saya pahami				
28	Saya merasa senang karena dapat belajar sambil bermain dengan teman melalui permainan bentengan				
29	Saya ingin olahraga tradisional benteng- bentengan terdapat dalam mata pelajaran penjas				
30	Permainan Benteng-bentengan membuat saya lebih termotivasi untuk berkompetisi secara sehat, baik di dalam maupun di luar kelas.				

Hasil penelitian yang diperoleh mempunyai tingkat akurasi data atau ketepatan dan konsistensi yang tinggi, maka instrumen penelitian yang digunakan harus diuji tingkat validitas dan reliabilitasnya. Pengujian ini bertujuan mengetahui apakah instrumen yang digunakan valid atau reliable sebab kebenaran data-data yang diolah sangat menentukan hasil penelitian.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain yang terkumpul. Kegiatan dalam analisis data adalah mengelompokkan data berdasarkan variabel dan jenis responden, mentabulasi data berdasarkan variabel dari seluruh responden, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang telah diajukan. Rumus yang digunakan dalam analisis data ini menurut Syofian dalam (Kaidah, 2014 : 31) yaitu :

$$r_{xy} = \frac{n \sum X_i Y_i - (\sum X_i) (\sum Y_i)}{\sqrt{\{n \sum X_i^2 + (\sum X_i)^2\} \{n \sum Y_i^2 - \sum Y_i\}^2}}$$

Keterangan

r = koefisien korelasi

n = besarnya sampel

X = jumlah nilai X

X² = jumlah nilai X

Y = jumlah nilai Y

Y⁽²⁾ = jumlah nilai Y

∑XY = jumlah nilai Y

Hasil

Statistik deskriptif dari data penelitian mengenai minat belajar siswa SDN 89 Sibatana terhadap olahraga tradisional benteng-bentengan menunjukkan skor minimum sebesar 94,00 dan skor maksimum sebesar 120,00. Nilai rata-rata (mean) tercatat sebesar 107,33, dengan nilai yang paling sering muncul (modus) yaitu 103,00. Sedangkan standar deviasi (simpangan baku) sebesar 7,697. Hasil lebih rinci dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. Deskriptif Statistik Minat Belajar Siswa SDN 89 Sipatana Terhadap Olahraga Tradisional Benteng-Bentengan

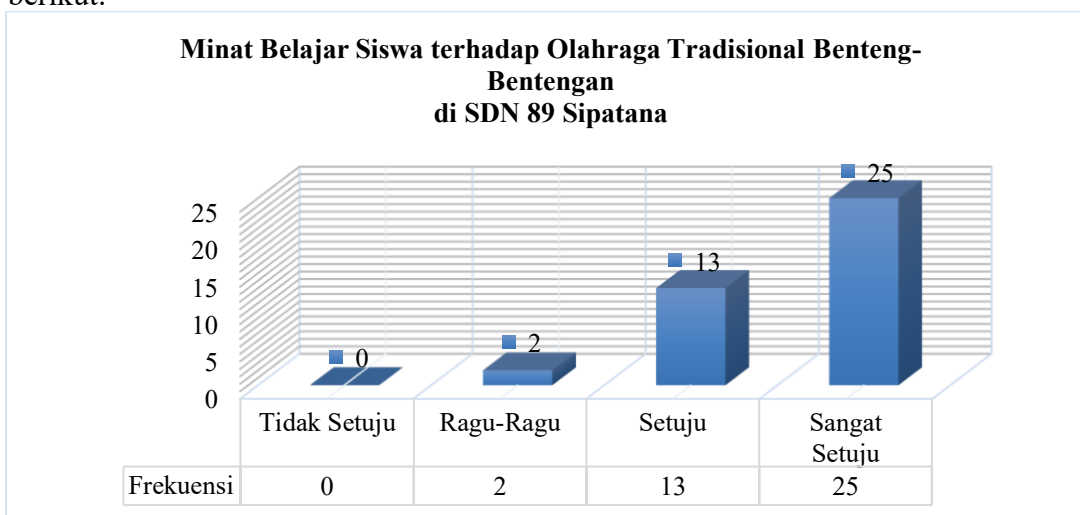
Statistics	
N	40
Mean	107.33
Median	105.00
Mode	103
Std. Deviation	7.697
Minimum	94
Maximum	120

Apabila ditampilkan dalam bentuk distribusi frekuensi, minat belajar siswa SDN 89 Sipatana terhadap olahraga tradisional benteng-bentengan pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Distribusi Frekuensi Minat Belajar Siswa SDN 89 Sipatana Terhadap Olahraga Tradisional Benteng-Bentengan

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$0 < X$	Tidak Setuju	0	0
2	$1 < X \leq 50$	Ragu-ragu	2	4
3	$51 < X \leq 100$	Setuju	13	33
4	$X \geq 100$	Sangat Setuju	25	62
Jumlah			40	100

Berdasarkan distribusi frekuensi pada tabel diatas minat belajar siswa SDN 89 Sipatana terhadap olahraga tradisional benteng-bentengan dapat disajikan pada gambar berikut:



Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa minat belajar siswa SDN 89 Sipatana terhadap olahraga tradisional benteng-bentengan berada pada kategori “Tidak Setuju” sebesar 0% (0 siswa), “Ragu-Ragu” sebesar 4% (2 siswa), “Setuju” sebesar 33% (13 siswa), dan “Sangat Setuju” sebesar 62% (25 siswa). Dengan nilai rata-rata sebesar 107,33, minat belajar siswa terhadap olahraga tradisional benteng-bentengan secara keseluruhan termasuk dalam kategori “Sangat Setuju”.

Uji validitas adalah mengkorelasikan antara masing-masing nilai pada nomor pertanyaan tersebut. Selanjutnya koefisien korelasi yang diperoleh r-hitung masih harus diuji signifikasinya dengan membandingkan dengan r-tabel. Butir pertanyaan dikatakan valid jika nilai r-hitung > r-tabel atau nilai pearson correlation < 0,05.

Tabel 5. Hasil Uji Validitas

Pernyataan	R _{hitung}	R _{tabel}	Keterangan
1	0,328	0,304	Valid
2	0,331	0,304	Valid
3	0,464	0,304	Valid
4	0,304	0,304	Valid
5	0,325	0,304	Valid
6	0,634	0,304	Valid
7	0,344	0,304	Valid
8	0,412	0,304	Valid
9	0,383	0,304	Valid
10	0,336	0,304	Valid
11	0,664	0,304	Valid
12	0,569	0,304	Valid
13	0,470	0,304	Valid
14	0,396	0,304	Valid
15	0,505	0,304	Valid
16	0,439	0,304	Valid
17	0,502	0,304	Valid
18	0,384	0,304	Valid
19	0,528	0,304	Valid
20	0,580	0,304	Valid
21	0,465	0,304	Valid
22	0,542	0,304	Valid
23	0,529	0,304	Valid
24	0,319	0,304	Valid
25	0,336	0,304	Valid
26	0,418	0,304	Valid
27	0,418	0,304	Valid
28	0,435	0,304	Valid
29	0,508	0,304	Valid
30	0,365	0,304	Valid

Sumber: Eviews, 2024 (diolah)

Uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dari r-tabel, yang berarti semua pernyataan dianggap valid. Ini berarti instrumen penelitian yang digunakan mampu mengukur variabel yang ingin diukur dengan tepat dan sesuai. Dengan validitas yang tinggi, kita dapat menyimpulkan bahwa data yang dikumpulkan dari kuesioner cukup mewakili konsep atau variabel yang hendak diteliti.

Uji reliabilitas ini dilakukan untuk meyakinkan bahwa kuesioner yang kita susun akan benar-benar baik dalam mengukur gejala dan menghasilkan data yang reliabel. Kemudian kuesioner dapat dikatakan reliabel jika dasar pengambilan uji ini Cronbach Alpha > 0,70.

Tabel 6. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.858	30

Sumber: Eviews, 2024 (diolah)

Berdasarkan hasil uji reliabilitas diatas, semua item pernyataan menunjukkan nilai *Cronbach Alpha* > 0,70 yang artinya seluruh variabel pernyataan dikatakan reliabel.

Berdasarkan uji reliabilitas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,858 menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini sangat reliabel. Ini berarti bahwa instrumen penelitian ini memiliki konsistensi internal yang tinggi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diajukan cenderung memberikan hasil yang konsisten ketika diulang dalam situasi yang serupa. Sebagai hasilnya, kuesioner ini dapat diandalkan untuk mengukur minat belajar siswa dan peran permainan tradisional dalam konteks pembelajaran.

Pembahasan

Penerapan permainan tradisional memiliki berbagai manfaat. Pertama, permainan ini sangat mudah dimainkan dan ditemukan, karena memanfaatkan alat atau fasilitas sederhana yang tersedia di sekitar lingkungan tanpa memerlukan biaya tambahan. Hal ini mendorong siswa untuk menggunakan imajinasi dan kreativitas. Kedua, permainan tradisional melibatkan banyak peserta, sehingga waktu pembelajaran dapat dimanfaatkan secara lebih efektif. Dengan melibatkan banyak siswa dalam aktivitas fisik, kemampuan komunikasi mereka juga meningkat karena interaksi yang lebih sering dengan teman sebaya. Ketiga, permainan tradisional sarat dengan nilai-nilai leluhur dan pesan moral, seperti kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sportivitas, semangat berprestasi, dan ketaatan pada aturan (Fajrin, 2015, p. 8-9). Selain itu, penerapan permainan tradisional juga memberikan dampak positif terhadap keterampilan sosial, kemampuan fisik dan motorik, serta pengendalian emosi siswa (Kovačević & Opić, 2014, p. 96).

Lebih lanjut, penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan efektivitas serta menarik minat siswa dalam mengikuti pelajaran pendidikan jasmani (Penjas) (Saputra & Hartati, 2015, p. 288). Permainan tradisional juga berperan dalam mengembangkan berbagai kualitas seperti sportivitas, kejujuran, ketekunan, kesabaran, dan keterampilan motorik. Selain itu, permainan ini mengajarkan kerja sama tim dan membentuk karakter seperti keramahan, kepedulian, dan kesabaran (Putrantana, 2017, p. 221). Selain itu, permainan tradisional memiliki nilai budaya yang tinggi dan berkontribusi dalam pengembangan berbagai aspek kemampuan siswa, termasuk keterampilan, kesopanan, karakter, keaktifan, kreativitas, serta olahraga, sekaligus berfungsi sebagai sarana untuk mengembangkan kemampuan siswa secara keseluruhan (Widodo & Lumintuarso, 2017, p. 184).

Permainan tradisional dapat membuat siswa lebih aktif dalam melakukan aktivitas fisik, mengurangi rasa jenuh selama proses pembelajaran, dan mendorong kerja sama dalam mencapai tujuan pembelajaran. Karena permainan ini menggunakan peralatan sederhana dan peraturannya dapat disesuaikan melalui kesepakatan antar pemain, setiap daerah memiliki permainan tradisional dengan ciri khasnya masing-masing. Permainan ini tidak hanya memberikan kesempatan bagi siswa untuk bergerak secara fisik, tetapi juga melibatkan mereka dalam pengambilan keputusan strategis selama permainan berlangsung. Hal ini terbukti membantu siswa lebih tertarik untuk mengikuti proses pembelajaran karena mereka merasa suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan interaktif. Dalam konteks ini, permainan tradisional berfungsi sebagai media alternatif pembelajaran yang dapat memecahkan kebosanan dalam metode belajar konvensional di kelas.

Permainan tradisional yang digunakan telah dimodifikasi dan dirancang secara

sederhana agar siswa dapat dengan mudah mempelajari dan melakukannya sesuai dengan prinsip pengembangan permainan. Aspek yang perlu diperhatikan dalam modifikasi permainan tradisional mencakup penyesuaian aktivitas gerak dengan perkembangan motorik siswa, penggunaan model yang sederhana dan mudah dipahami untuk meningkatkan keterampilan, kebugaran, serta mendorong siswa untuk beraktivitas fisik. Modifikasi ini juga bertujuan untuk memaksimalkan waktu pembelajaran aktif dan mengajarkan nilai kerja sama serta pemecahan masalah secara tidak langsung.

Penerapan media permainan tradisional Benteng-bentengan dalam pembelajaran materi partikel adalah metode yang dapat menciptakan suasana baru yang menyenangkan dan mengasyikkan dalam kegiatan belajar. Dengan menggunakan permainan ini, proses belajar menjadi lebih menyenangkan dan tidak membosankan, sehingga peserta didik dapat menikmati belajar dengan rasa senang. Selain itu, permainan ini juga mendorong peserta didik untuk berperan aktif dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, peserta didik akan lebih tertarik dan mengikuti pembelajaran dengan antusias tanpa merasa terpaksa, terutama dalam materi tentang partikel. Selain itu, penggunaan media permainan tradisional Benteng-bentengan dapat melatih konsentrasi dan meningkatkan semangat belajar, karena suasana hati yang menyenangkan mendukung proses pembelajaran.

Penelitian ini menunjukkan bahwa permainan tradisional, khususnya Benteng-bentengan, merupakan media pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa, terutama di kalangan siswa laki-laki. Analisis deskriptif dari data yang dikumpulkan mengindikasikan bahwa mayoritas responden memberikan tanggapan yang positif terhadap permainan tradisional ini, dengan nilai rata-rata yang berkisar antara 3,15 hingga 3,82. Hasil ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa mendukung pernyataan-pernyataan yang menghubungkan permainan tradisional dengan peningkatan minat belajar. Variabel X2, yang mencatat nilai rata-rata tertinggi (3,82), menunjukkan bahwa banyak responden merasa bahwa permainan ini memiliki peran penting dalam proses pembelajaran.

Hasil uji validitas dan reliabilitas juga mendukung bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini mampu mengukur variabel yang diteliti secara akurat dan konsisten. Semua item pernyataan dalam kuesioner terbukti valid, dengan nilai *r*-hitung yang lebih besar daripada *r*-tabel. Selain itu, hasil uji reliabilitas dengan Cronbach's Alpha sebesar 0,858 menunjukkan bahwa instrumen ini memiliki konsistensi internal yang tinggi, yang berarti bahwa kuesioner tersebut dapat diandalkan dalam mengukur minat belajar siswa yang dipengaruhi oleh permainan tradisional.

Secara keseluruhan, penelitian ini memberikan bukti kuat bahwa pendekatan pembelajaran berbasis aktivitas fisik dan permainan tradisional seperti Benteng-bentengan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Aktivitas fisik yang melibatkan strategi dan kerja sama tidak hanya memotivasi siswa untuk belajar, tetapi juga membantu mereka mengembangkan keterampilan sosial dan kognitif. Permainan ini tidak hanya membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan interaktif, tetapi juga membantu siswa memecahkan masalah, berkomunikasi secara efektif, dan bekerja sama dalam tim, yang semuanya merupakan keterampilan penting dalam dunia pendidikan.

Kesimpulan

Hasil analisis deskriptif menunjukkan bahwa data yang dikumpulkan dari 40 responden memberikan gambaran yang cukup konsisten, dengan nilai rata-rata yang berkisar antara 3,15 hingga 3,82. Ini mengindikasikan bahwa sebagian besar responden cenderung memberikan tanggapan yang positif terhadap variabel yang diukur, dengan mayoritas skor berada di atas angka 3. Rata-rata tertinggi dicapai oleh variabel X2 (3,82), yang menunjukkan bahwa responden sangat mendukung atau menyetujui pernyataan terkait

variabel ini. Standar deviasi yang kecil (seperti pada X2 dengan 0,385) menunjukkan homogenitas responden dalam menjawab pertanyaan, sedangkan standar deviasi yang lebih besar (X6 dan X11 dengan nilai 0,840 dan 0,834) mencerminkan variasi yang lebih tinggi dalam tanggapan, yang bisa mengindikasikan adanya pandangan yang lebih beragam di antara responden pada aspek tersebut.

Uji validitas yang dilakukan menunjukkan bahwa seluruh item pernyataan memiliki nilai r-hitung yang lebih besar dari r-tabel, yang berarti semua pernyataan dianggap valid. Ini berarti instrumen penelitian yang digunakan mampu mengukur variabel yang ingin diukur dengan tepat dan sesuai. Dengan validitas yang tinggi, kita dapat menyimpulkan bahwa data yang dikumpulkan dari kuesioner cukup mewakili konsep atau variabel yang hendak diteliti.

Berdasarkan uji reliabilitas, nilai Cronbach's Alpha sebesar 0,858 menunjukkan bahwa kuesioner yang digunakan dalam penelitian ini sangat reliabel. Ini berarti bahwa instrumen penelitian ini memiliki konsistensi internal yang tinggi, di mana pertanyaan-pertanyaan yang diajukan cenderung memberikan hasil yang konsisten ketika diulang dalam situasi yang serupa. Sebagai hasilnya, kuesioner ini dapat diandalkan untuk mengukur minat belajar siswa dan peran permainan tradisional dalam konteks pembelajaran.

Referensi

- Abidah, A. F., Rukayah, R., & Dewi, N. K. (2019). Sikap Kerjasama melalui Permainan Bentengan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Kumara Cendekia*, 7(2), 104-112.
- Annajih, Moh. Ziyadul Haq., Sa'idah, Ishlakhatu. 2020. Pengembangan Panduan Olahraga Tradisional Benteng untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosional Siswa SDN Lawangan Daya Pamekasan. *Jurnal Konseling Pendidikan Islam*.
- Hasyim Hasanah (2016). Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-ilmu Sosial)
- Bete, D. T., & Saidjuna, M. K. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Benteng Dalam Pembelajaran Penjas Terhadap Pembentukan Perilaku Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(2), 70-79.
- Firmansyah, H., 2009. Hubungan Motivasi Berprestasi Siswa dengan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 6(1), pp.41-42.
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1-7.
- Ina Magdalena^{1*}, Dea Oktaviani Yoranda², Destri Savira³, Salsa Billah⁴, Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar Di SDN, *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 50-59
- Juan Haerul Rizal¹, Safruddin¹, Nurul Kemala Dewi¹. 2022. Pengaruh Olahraga Benteng terhadap Kemampuan Gerak Dasar Lari pada Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Siswa Kelas IV SDN 2 Lendang
- Kiranida, O. (2019). Memaksimalkan Perkembangan Motorik Siswa Sekolah Dasar Melalui



- Pelajaran Penjaskes. *Jurnal Tunas Bangsa*, 318-328.
- Kurniati, Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group. Mahendra, Agus. 2008. *Permainan Anak dan Aktivitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1, 31–37.
- Murtafi'atun. 2018. *Kumpulan Permainan Tradisional Nusantara*. Yogyakarta: Solusi Distribusi.
- Nurastuti, M. F. (2014). Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap interaksi sosial anak asuh di panti yatim Hajah Maryam Kalibeber Wonosobo.
- Nurwahidah, Maryati, S., Nurlaela, W., & Cahyana. (2021). Olahraga Tradisional Sebagai Sarana Mengembangkan Kemampuan Fisik Motorik Anak Usia Dini. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(02),
- Rezki, Febi Islami, dkk. 2023 dalam jurnal *Manfaat Olahraga Olahraga Tradisional Terhadap Perkembangan Motorik Anak SD 20 Muhammadiyah Kec. Kuok*
- Yudanto. 2005. *Pengembangan Gerak Dasar Lari dan Lompat Melalui Pendekatan Bermain Di Sekolah Dasar*. Universitas Negeri Yogyakarta
- Yulinda Nanda Hanief, Sugito. 2018. Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Olahraga Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60-73.
- Zahrotul Munawwaroh, Analisis Manajemen Risiko Pada Pelaksanaan Program Pendidikan Dalam Upaya Meningkatkan Mutu Pendidikan. *Jurnal Administrasi Pendidikan* (2019)