

PENGEMBANGAN MODEL PERMAINAN TRADISIONAL NEKA *JE RA* PADA SISWA SMPN 3 SATU ATAP PAGUYAMAN PANTAI

Jery T. Rajak^{1abcdef}, Sarjan Mile^{2cdef}, Risna Podungge^{3abcd}

¹²³Pendidikan Jasmani Kesehatan Rekreasi/Fakultas Olahraga dan
Kesehatan, Universitas Negeri Gorontalo, Indonesia

Abstrak

Permainan Neka merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara kelompok dan menekankan aspek ketangkasan serta kerja sama. Namun, dalam konteks pembelajaran modern, permainan ini perlu dimodifikasi agar lebih relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK dan karakteristik peserta didik saat ini. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan *Je Ra* yang merupakan modifikasi dari permainan Neka. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan model permainan tradisional Neka melalui permainan *Je Ra* pada siswa di SMPN 3 Paguyaman Pantai. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (research and development). Hasil dari penelitian ini yaitu Model permainan *Je Ra* yang dikembangkan dari permainan tradisional Neka yang terbukti efektif dan sesuai diterapkan pada siswa SMPN 3 Satu Atap Paguyaman Pantai. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa model permainan ini mendapatkan respons yang positif dari siswa, dengan nilai rata-rata persentase tinggi pada aspek psikomotorik (88%), kognitif (96%), dan afektif (99%).

Kata Kunci: Permainan Neka, Permainan tradisional

Cara Mengutip: Jery T. Rajak (2025). Pengembangan Model Permainan Tradisional Neka *Je Ra* pada Siswa SMPN 3 Satu Atap Paguyaman Pantai. Jurnal Tomini Olahraga: Jurnal Olahraga, V 2(N. 1), 232-240.

Kontribusi penulis: a – Menyusun konsep; b – Merumuskan metode; c – Melakukan penelitian; d – Pengolahan hasil; e – Interpretasi dan kesimpulan; f - Mengedit versi final

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan keseluruhan dalam sistem pendidikan secara menyeluruh berkaitan dengan kebugaran dan kesehatan tubuh, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki sebuah tujuan dalam tumbuh kembangnya tingkat kebugaran jasmani manusia yang berhubungan dengan keterampilan gerak, berfikir kritis, keterampilan aspek sosial, penalaran, stabilitas emosi, sikap moral, dalam perlakuan hidup sehat, pemahaman sebuah lingkungan bersih dalam aspek aktivitas jasmani (Sudibyo & Nugroho, 2020:18-19).



Olahraga merupakan kegiatan yang dilakukan untuk kita memperoleh kesehatan dan kebugaran jasmani dan juga rohani. Olahraga memiliki peran yang penting dalam membangun dan meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Selain itu olahraga sangat penting untuk mendukung pembentukan watak dan kepribadian, sportivitas, disiplin dan peningkatan prestasi yang bisa membangkitkan rasa bangga bagi diri seseorang dan persatuan nasional. Olahraga juga berperan penting dalam membentuk manusia yang baik lahir ataupun batinnya (Al Bhaikhaqy et al., 2022:147).

Permainan tradisional secara sederhana dapat diartikan sebagai suatu permainan yang hanya membutuhkan peralatan sederhana yang sudah dilakukan secara turun temurun dan bisa dianggap sebagai budaya pada masyarakat yang melakukannya (Damayanti et al., 2023:40).

Kepopuleran permainan tradisional di Gorontalo telah ada sebelum teknologi masuk. Perlahan tapi pasti, masuknya teknologi yang berasal dari luar negeri mulai mengikis permainan dan olahraga tradisional yang ada. Permainan yang dulunya menggunakan peralatan seadanya yang mudah dijumpai di sekitaran rumah mulai beralih ke teknologi yang berkembang. Manfaat olahraga tradisional sesungguhnya sangatlah banyak bagi anak-anak. Selain menyehatkan badan, juga berbiaya murah, permainan tradisional juga bisa sebagai olahraga, hal ini dikarenakan semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra. Selain itu, kemampuan sosial para pemainnya akan terlatih dengan sendirinya (Hadjarati & Haryanto, 2021:62).

Permainan tradisional Gorontalo memerlukan tempat yang cukup luas. Hal ini sesuai dengan karakteristik dunia anak itu sendiri dimana seorang anak berada dalam dunia bermain pada usianya. 561 Namun disayangkan jika anak-anak cenderung bermain pasif atau kurang gerak dikarenakan banyaknya permainan-permainan modern yang terus menerus bermunculan dan menggerus permainan tradisional yang ada (Kadir et al., 2021:561).

Daerah Provinsi Gorontalo sendiri memiliki berbagai macam jenis permainan tradisional yang memiliki sedikit kesamaan dengan permainan tradisional di Daerah lain dengan perbedaan nama dan cara memainkannya. Permainan tradisional ini dapat membantu anak-anak untuk belajar, bersosialisasi dan melestarikan permainan tersebut. Permainan tradisional Gorontalo yang masih dimainkan dari jaman dahulu hingga sekarang, yaitu: Longgo, Bunggo Longgo, Kalahi, Cur-cur, Tengge-tengge, Tenggedi Buawu, Koba-koba, Wombohe Neka, Palapudu, dan lain sebagainya. Masing-masing dimainkan secara berkelompok maupun individu (Kadir et al., 2023:287).

Salah satu pendekatan yang dapat dilakukan untuk meningkatkan partisipasi siswa adalah melalui pengembangan model permainan berbasis kearifan lokal. Permainan tradisional tidak hanya mengandung unsur fisik dan keterampilan motorik, tetapi juga mengandung nilai-nilai budaya, sosial, dan edukatif. Salah satu permainan tradisional yang masih dikenal di masyarakat Gorontalo, khususnya di wilayah Paguyaman Pantai, adalah permainan Neka.

Permainan Neka merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara kelompok dan menekankan aspek ketangkasan serta kerja sama. Namun, dalam konteks pembelajaran modern, permainan ini perlu dimodifikasi agar lebih relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK dan karakteristik peserta didik saat ini. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan permainan *Je Ra* yang merupakan modifikasi dari permainan Neka.

Melalui metode ini, siswa dengan cepat menguasai permainan *Je Ra* Mereka terbiasa dengan gerakan tersebut karena sudah mengenal konsep dasar melalui permainan tradisional neka. Selain itu, suasana latihan yang menyenangkan membuat mereka lebih antusias dan termotivasi untuk belajar.

METODE

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian pengembangan yang biasanya disebut penelitian berbasis pengembangan (research and development). Model penelitian pengembangan salah satunya adalah model Borg & Gall. Penelitian ini bertempat di SMPN 3 Paguyaman Pantai yang beralamat di Desa Lito, Kecamatan Paguyaman Pantai, Kab Boalemo, Provinsi Gorontalo. Tahap pengumpulan data dari penelitian dan pengembangan ini adalah dimulai dari observasi hingga tahap uji coba produk. Populasi dalam penelitian ini adalah Siswa SMPN 3 Paguyaman Pantai. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII dan kelas VIII SMPN 3 Paguyaman Pantai.

HASIL

Setelah menentukan produk yang akan dikembangkan berupa model permainan petanque yang sesuai dengan siswa SMP. Peneliti berusaha mengembangkan model permainan tradisional melalui permainan *Je Ra*. Peneliti mengharapkan produk yang dihasilkan nanti dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan kebugaran jasmani siswa, dan anak-anak dapat mengetahui macam-macam permainan tradisional yang ada dan siswa mampu mengambil pembelajaran di dalamnya baik itu

berupa pembelajaran moral, etika, serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya yang mencerminkan cinta tanah air dan bangsa, sehingga permainan tradisional tidak tergerus atau menghilang disebabkan oleh kemajuan zaman yang pesat. Produk yang dihasilkan diharapkan dapat membantu guru penjasorkes dalam memberikan pembelajaran permainan lebih bervariasi dengan menggunakan produk yang dihasilkan ini.

Pada proses pembelajaran pendidikan jasmani di SMP pada umumnya masih ditemui beberapa permasalahan antara lain pemanfaatan lapangan yang belum maksimal dan tidak semua sekolah mempunyai halaman atau sebuah lapangan yang cukup luas untuk pembelajaran penjasorkes, keterbatasan alat olahraga, serta kurangnya modifikasi permainan tradisional di dalam pendidikan jasmani, sehingga dijumpai siswa yang merasa tidak senang, bosan, dan malas untuk bergerak.

Deskripsi Draf Produk Awal

Tahapan selanjutnya yang dilakukan adalah dengan menggunakan langkah-langkah sebagai berikut:

Analisis tujuan dan karakteristik permainan neka pada siswa SMP.

- a) Analisis karakteristik siswa SMP.
- b) Mengkaji literature tentang prinsip-prinsip atau cara membuat atau mengembangkan modifikasi permainan neka.
- c) Menetapkan prinsip-prinsip untuk mengembangkan model permainan neka. Menetapkan tujuan, isi, dan strategi pengelola pembelajaran.
- d) Pengembangan prosedur pengukuran hasil pembelajaran.
- e) Menyusun produk awal model permainan *Je Ra*.
- f) Setelah melalui proses desain dan produksi maka dihasilkan produk awal model permainan *Je Ra* yang sesuai bagi siswa SMP. Berikut ini adalah draft produk awal permainan *Je Ra* yang sesuai bagi siswa SMP sebelum di evaluasi oleh ahli permainan.

Draf Produk Awal Permainan *Je Ra*

Permainan *Je Ra* adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dalam satu lapangan, dimana masing-masing tim berjumlah 2 orang pemain. Dalam permainan ini Tim yang “main” bertugas untuk melempar bola ke

lubang target. Setelah semua pemain melempar bola mereka, tentukan bola mana yang masuk ke lubang. Pemain dengan bola yang masuk ke dalam lubang mendapatkan poin. Jumlah poin bisa disesuaikan (misalnya 1 poin untuk setiap bola yang lebih dekat dibandingkan bola lawan). Ukuran lapangan 3m x 7m, dalam permainan ini ada 5 set game. Tim yang sudah mendapatkan 10 poin lebih dahulu maka tim itu pemenangnya

Lapangan

Bentuk lapangan adalah persegi empat dengan ukuran panjang 3 x 7 meter, dimana 3 meter lebar dan panjang 7 meter. Lubang target dengan ukuran lingkaran 7 cm dan kedalam lubang 5cm.

Alat dan Bahan

Bola yang terbuat dari semen dengan berat 800 gram Lubang yang akan menjadi target dalam permainan. Lapangan dengan ukuran 3x7 meter (standar permainan neka).

Langkah-langkah Permainan

Buat area bermain dengan ukuran sekitar 3x7 meter. Pastikan permukaan lapangan berpasir atau tanah datar, seperti pada permainan tradisional neka. Tentukan siapa yang akan melempar ke dalam lubang target terlebih dahulu. Biasanya, lemparan bola target dilakukan oleh pemain yang dipilih secara acak atau suit. Pemain pertama melempar bola ke area lapangan. Bola ini harus berada pada jarak 7 meter dari tempat pemain berdiri. Pemain pertama kemudian melempar bola petanque ke arah lubang. Pemain berikutnya melempar bola petanque mereka dengan tujuan mendekatkan bola ke arah lubang atau menjauhkan bola lawan dari lubang tersebut. Setelah semua pemain melempar bola mereka, tentukan bola mana yang masuk ke lubang. Pemain dengan bola yang masuk ke dalam lubang mendapatkan poin. Jumlah poin bisa disesuaikan (misalnya 1 poin untuk setiap bola yang lebih dekat dibandingkan bola lawan).

Aturan Tambahan (Adaptasi dari Neka):

Teknik Lemparan: Sesuaikan teknik lemparan dengan gaya permainan neka, misalnya melempar bola dengan satu tangan sambil jongkok atau berdiri.

Contoh Permainan:

Pemain A melempar bola ke lubang target pertama.

Pemain B melempar bola mereka untuk mendekati lubang target atau menggeser bola pemain A.

Pemain A dan B bergantian melempar bola hingga semua bola dilempar.

Penilaian dan Penghitungan Poin:

Misalkan bola pemain A berada 30 cm dari lubang target, sedangkan bola pemain B berada 50 cm.

Pemain A mendapatkan 1 poin karena bola mereka paling dekat dengan lubang target.

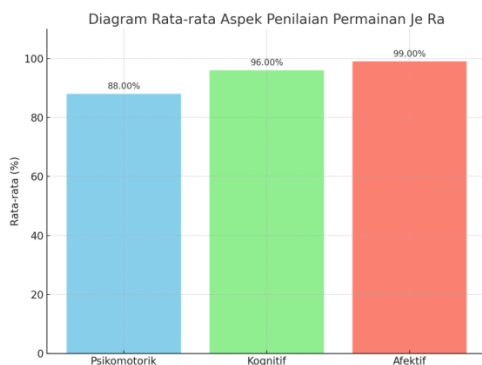
Pemain yang mendapatkan poin di putaran sebelumnya melempar bola untuk putaran berikutnya.

Ketika salah satu tim sudah mendapatkan 10 poin maka tim itu pemenangnya.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba produk kelompok kecil yang dilakukan pada tanggal 14 April 2025 ini digunakan untuk mematangkan produk awal sebelum digunakan untuk uji coba kelompok kecil. Dalam tahap ini produk permainan *Je Ra* diujicobakan pada siswa kelas VII SMPN 3 Satu Atap Paguyaman Pantai yang berjumlah 20 siswa (10 siswa putra dan 10 siswa putri). Data yang diperoleh dari uji coba ini yaitu saran perbaikan dan masukan dari ahli permainan sebagai pertimbangan untuk melakukan revisi produk sebelum digunakan untuk uji coba kelompok besar.

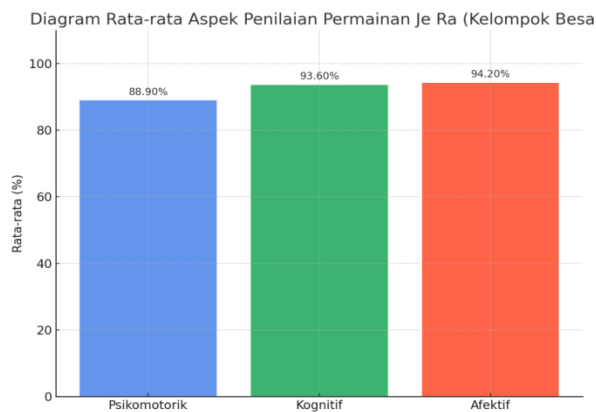
Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan rata-rata persentase dari masing-masing aspek penilaian siswa terhadap permainan *Je Ra* pada skala kecil:



Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil yang diperoleh melalui penilaian kualitas model permainan oleh ahli dapat disimpulkan sebagai berikut: Aspek psikomotor dalam permainan *Je Ra* didapat persentase 88 % Aspek kognitif dalam permainan *Je Ra* didapat persentase 96%. Aspek afektif dalam permainan *Je Ra* didapat persentase 99%.

Penyajian Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar Berdasarkan uji coba kelompok kecil langkah berikutnya adalah uji coba kelompok besar. Tetapi sebelum melakukan uji coba kelompok besar, dilakukan terlebih dahulu sosialisasi permainan *Je Ra*. Sosialisasi permainan *Je Ra* bertujuan agar siswa menguasai dan mengetahui bentuk permainan *Je Ra* baik dari segi peraturan atau cara bermain, sehingga pada saat uji coba kelompok besar siswa sudah memahami permainan yang akan diujicobakan. Data uji coba kelompok besar dengan menggunakan penilaian kualitas model permainan oleh ahli dan kuesioner respon siswa, produk diuji cobakan pada siswa kelas VIII SMPN 3 Satu Atap Paguyaman Pantai yang berjumlah 22 siswa.

Berikut adalah diagram batang yang menunjukkan rata-rata persentase dari masing-masing aspek penilaian siswa terhadap permainan *Je Ra* pada skala besar:



Berdasarkan hasil uji coba kelompok besar yang diperoleh melalui penilaian kualitas model permainan oleh ahli dapat disimpulkan sebagai berikut: Aspek psikomotor dalam permainan *Je Ra* didapat persentase 88,9 %, Aspek kognitif dalam permainan *Je Ra* didapat persentase 93,6%. Aspek afektif dalam permainan *Je Ra* didapat persentase 94,2%

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa: Model permainan *Je Ra* yang dikembangkan dari permainan tradisional Neka terbukti efektif dan sesuai diterapkan

pada siswa SMPN 3 Satu Atap Paguyaman Pantai. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa model permainan ini mendapatkan respons yang positif dari siswa, dengan nilai rata-rata persentase tinggi pada aspek psikomotorik (88%), kognitif (96%), dan afektif (99%). Pengembangan model permainan ini berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap nilai-nilai tradisional dan olahraga. Produk akhir berupa model permainan *Je Ra* dengan modifikasi aturan, teknik, dan perlengkapan terbukti lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa melalui pendekatan budaya lokal.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

1. Model permainan *Je Ra* yang dikembangkan dari permainan tradisional Neka terbukti efektif dan sesuai diterapkan pada siswa SMPN 3 Satu Atap Paguyaman Pantai.
2. Hasil uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan bahwa model permainan ini mendapatkan respons yang positif dari siswa, dengan nilai rata-rata persentase tinggi pada aspek psikomotorik (88%), kognitif (96%), dan afektif (99%).
3. Pengembangan model permainan ini berhasil meningkatkan partisipasi aktif siswa, motivasi belajar, serta pemahaman terhadap nilai-nilai tradisional dan olahraga.
4. Produk akhir berupa model permainan *Je Ra* dengan modifikasi aturan, teknik, dan perlengkapan terbukti lebih menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa melalui pendekatan budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH (jika ada)

Peneliti mengucapkan banyak terima kasih kepada pihak Sekolah di SMP Negeri 3 Satu Atap Paguyaman Pantai khususnya siswa/i yang menjadi peserta dalam penelitian ini serta terimakasih juga atas kerja samanya sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

- Al Bhaikhaqy, D. R., Sandi Prayoga, A., & Bayu Utomo, A. W. (2022). Pengaruh Latihan Menggunakan Metode Halangan dan Target Terhadap Pointing Olahraga Petanque pada Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Porkes*, 5(1), 146–157.

- Damayanti, S. N., Tiaraningrum, F. H., Nurefendi, J., & Lestari, E. Y. (2023). Pengenalan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Indonesia. *Jurnal Bina Desa*, 5(1), 39–44.
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2020). Identifikasi Permainan Dan Olahraga Tradisional Kabupaten Gorontalo. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Undiksha*, 8(3), 127–135.
- Hadjarati, H., & Haryanto, A. I. (2021). Traditional Games and Traditional Sports Boalemo. *Jp.Jok (Jurnal Pendidikan Jasmani, Olahraga Dan Kesehatan)*, 5(1), 61–75.
- Kadir, S., Haryani, M., AF, O. F., & Toniyo, N. (2023). *Pengembangan Model Latihan Kekuatan Pada Anak Usia 8-10 Tahun Berbasis Permainan Tradisional Lokal*.
- Kadir, S. S., Haryanto, A. I., Ramadan, G., Fataha, I., Samin, G., & Gani, A. A. (2021). Peran permainan tradisional untuk melestarikan kearifan lokal. *Jurnal Sibermas (Sinergi Pemberdayaan Masyarakat)*, 10(3), 561–569. <https://doi.org/10.37905/sibermas.v10i3.11412>
- Sudibyo, N. A., & Nugroho, R. A. (2020). Survey of Learning Facilities and Infrastructure for Physical Education, Sports and Health in Junior High Schools in Pringsewu Regency in 2019. *Journal Of Physical Education*, 1(1), 18–24.
- Suriatno, A., & Yusuf, R. (2020). *Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Gerak Dasar*. 1(2), 64–70.