

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL ASING - ASING TERHADAP HASIL
BELAJAR PJOK SISWA KELAS III DI UPT SD NEGERI 35 LEANGE
KECAMATAN LABAKKANG KABUPATEN PANGKEP**

Fatur Rahman¹, Ashar², Muh. Yusran Rahmat³

PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

¹ faturrahman0803@gmail.com, ² ashar@unismuh.ac.id,

³ m.yusranrahmat@unismuh.ac.id

ABSTRACT

This study aims to examine the effect of traditional foreign games on the physical education (PJOK) learning outcomes of third-grade students at the UPT SD Negeri 35 Leange, Labakkang District, Pangkep Regency. This study was quantitative, employing a quasi-experimental approach with a pretest-posttest design. The subjects consisted of third-grade students divided into an experimental group and a control group. The experimental group received treatment in the form of physical education (PJOK) learning using traditional foreign games, while the control group used conventional learning methods. Data collection techniques included learning achievement tests, observations, and questionnaires. The learning achievement tests were used to determine students' abilities before and after the treatment, observations to monitor student learning activities, and questionnaires to assess students' responses to the implementation of traditional foreign games. The results showed that the average pretest score for physical education (PJOK) learning outcomes in the experimental group was 75, while the average posttest score increased to 86.5. Data analysis indicated an improvement in students' physical education learning outcomes after the implementation of traditional foreign games. Based on the results of the hypothesis testing, it was found that H_0 was rejected and H_a was accepted, so it can be concluded that there is a significant influence of the use of foreign traditional games on the physical education learning outcomes of grade III students at UPT SD Negeri 35 Leange, Labakkang District, Pangkep Regency.

Keywords: Foreign Traditional Games, Learning Outcomes, Physical Education, Elementary School Students

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh permainan tradisional asing-asing terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan eksperimen semu (quasi experiment) dengan desain Pretest–Posttest. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas III yang dibagi menjadi kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran PJOK menggunakan permainan tradisional asing-asing, sedangkan kelompok kontrol menggunakan metode pembelajaran konvensional. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi tes hasil belajar, observasi, dan angket. Tes hasil belajar digunakan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah perlakuan, observasi untuk

melihat aktivitas belajar siswa, serta angket untuk mengetahui respon siswa terhadap penerapan permainan tradisional asing-asing. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rata-rata nilai Pretest hasil belajar PJOK pada kelompok eksperimen sebesar 75, sedangkan rata-rata nilai Posttest meningkat menjadi 86,5. Hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar PJOK siswa setelah diterapkan permainan tradisional asing-asing. Berdasarkan hasil pengujian hipotesis, diperoleh bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan permainan tradisional asing-asing terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep.

Kata Kunci: Permainan Tradisional Asing-Asing, Hasil Belajar, PJOK, Siswa Sekolah Dasar

A. Pendahuluan

Perkembangan teknologi dan globalisasi dalam dua dekade terakhir telah mengubah pola aktivitas anak, khususnya dalam cara mereka bermain. Anak-anak kini lebih banyak terlibat pada permainan digital yang pasif sehingga mengurangi kesempatan untuk bergerak aktif dan berinteraksi sosial secara langsung. Menurut Suryanto (2020), perubahan pola bermain ini berdampak pada berkurangnya aktivitas fisik harian siswa yang seharusnya menjadi fondasi bagi perkembangan motorik dan kesehatan mereka. Menurut Ashar et al.(2024) salah satu cara untuk meningkatkan motivasi dan aktivitas belajar siswa adalah melalui penggunaan lembar kerja peserta didik yang menarik dan kontekstual. Kondisi ini menjadi tantangan besar

bagi pembelajaran di sekolah dasar, terutama pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK).

Dalam konteks pendidikan, permainan tradisional sebenarnya memiliki potensi besar sebagai sarana pembelajaran PJOK karena mengandung unsur fisik, kognitif, dan sosial yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Menurut Pramono (2021), permainan tradisional mampu menstimulasi keterampilan motorik dasar, kerja sama kelompok, serta motivasi belajar siswa secara signifikan. Penerapan permainan tradisional dalam proses pembelajaran mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan Unismuh (2017). Hal ini menjadikan permainan tradisional sebagai metode alternatif yang menarik untuk diintegrasikan ke

dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.

Sayangnya, modernisasi dan dominasi permainan digital menyebabkan banyak permainan tradisional mulai terlupakan oleh generasi muda. Penelitian W. Sari & Nugroho (2022) menunjukkan bahwa penggunaan gawai secara berlebihan telah mengurangi intensitas permainan fisik anak hingga 45% dalam satu tahun terakhir. Penelitian yang dilaksanakan oleh Rahmat & Isnawati (2022) menunjukkan bahwa penerapan permainan loncat bowling mampu meningkatkan kemampuan motorik kasar. Kondisi ini dikhawatirkan dapat menurunkan perkembangan fisik, kemampuan sosial, serta karakter siswa pada usia sekolah dasar.

Fenomena tersebut turut dirasakan di berbagai sekolah, termasuk di Kabupaten Pangkep. Berdasarkan pengamatan awal, penggunaan permainan tradisional sebagai media pembelajaran di sekolah dasar masih sangat minim, padahal daerah tersebut memiliki permainan lokal khas, salah satunya adalah permainan asing-asing. Permainan ini memiliki karakteristik fisik dan sosial yang kuat, sehingga

berpotensi besar digunakan dalam pembelajaran PJOK. Menurut Abdullah (2020), permainan lokal yang relevan dengan budaya setempat dapat meningkatkan partisipasi dan keterlibatan siswa karena dianggap dekat dengan kehidupan mereka.

Permasalahan lain yang muncul adalah rendahnya hasil belajar PJOK siswa di beberapa sekolah dasar, termasuk UPT SD Negeri 35 Leange. Guru menyampaikan bahwa sebagian siswa kurang antusias dan kurang aktif mengikuti pembelajaran PJOK karena metode yang digunakan masih bersifat monoton dan minim aktivitas permainan. Penelitian oleh Rahmat (2021), menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang kurang beragam menjadi salah satu penyebab rendahnya hasil belajar PJOK, terutama pada jenjang sekolah dasar.

Beberapa penelitian terdahulu menyatakan bahwa penggunaan permainan tradisional dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Misalnya, Amrullah et al. (2023), melaporkan peningkatan signifikan pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor setelah penerapan

permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Menurut Fitri et al. (2024) penggunaan media pembelajaran yang inovatif terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan ini menguatkan bahwa permainan lokal seperti asing-asing juga berpotensi memberikan pengaruh yang serupa. Penelitian lainnya menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya berdampak pada hasil belajar fisik, tetapi juga aspek karakter siswa. Hasmarita (2022), menemukan bahwa permainan tradisional membantu membentuk nilai kerja sama, sportivitas, dan tanggung jawab pada siswa sekolah dasar. Nilai-nilai ini relevan dengan tujuan pembelajaran PJOK yang tidak hanya fokus pada aspek fisik, tetapi juga pembentukan karakter.

Berdasarkan penelitian terdahulu maka peneliti dapat menarik simpulan bahwa penelitian-penelitian terdahulu secara konsisten menunjukkan bahwa permainan tradisional memiliki dampak positif yang luas dalam pembelajaran PJOK. Selain dapat mengembangkan hasil belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, permainan tradisional juga efektif dalam

membentuk karakter siswa, seperti kerja sama, sportivitas, tanggung jawab, serta meningkatkan kemampuan kolaborasi dan interaksi sosial. Selain itu, aktivitas fisik dalam permainan tradisional terbukti dapat mengembangkan kemampuan motorik dasar siswa, seperti berlari, melompat, dan menjaga keseimbangan. Secara keseluruhan, temuan-temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional termasuk permainan Asing-Asing merupakan metode pembelajaran yang menyenangkan, interaktif, dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran PJOK secara menyeluruh.

Meskipun begitu, belum ada penelitian yang secara spesifik meneliti pengaruh permainan tradisional asing-asing terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Ketiadaan penelitian lokal berbasis budaya daerah tersebut menunjukkan adanya kesenjangan empiris yang perlu dijawab melalui penelitian kuantitatif.

Oleh karena itu, penelitian ini penting dilakukan untuk mengisi kekosongan penelitian terkait

penerapan permainan tradisional asing-asing dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. Secara teoretis, penelitian ini dapat memperkaya literatur mengenai integrasi permainan tradisional lokal sebagai metode pembelajaran. Secara praktis, penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru PJOK dalam mengembangkan model pembelajaran yang lebih variatif dan sesuai dengan konteks budaya setempat.

Berdasarkan uraian tersebut, tujuan utama penelitian ini adalah menganalisis pengaruh permainan tradisional asing-asing terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoretis berupa penguatan teori pembelajaran berbasis budaya lokal, serta manfaat praktis berupa peningkatan kualitas pembelajaran PJOK melalui penggunaan permainan tradisional yang relevan dan menyenangkan.

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan

eksperimen semu (*quasi experiment*). Pendekatan ini digunakan karena peneliti ingin mengetahui pengaruh permainan tradisional Asing-Asing terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran PJOK. Menurut Sugiyono (2019), penelitian eksperimen merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap variabel lain dalam kondisi yang terkendali. Dalam penelitian ini, perlakuannya berupa penerapan permainan Asing-Asing, sedangkan variabel terikatnya adalah hasil belajar siswa. Penelitian jenis ini sering digunakan untuk menilai efektivitas suatu metode atau media pembelajaran terhadap hasil belajar dan perilaku siswa (Arikunto, 2018).

Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi experimental design* dengan bentuk *Pretest-Posttest control group design*. Desain ini memungkinkan peneliti membandingkan hasil belajar antara kelompok yang diberi perlakuan (menggunakan permainan Asing-Asing) dan kelompok yang tidak diberi perlakuan. Menurut Creswell (2018), desain eksperimen semu digunakan ketika peneliti tidak dapat sepenuhnya mengontrol semua

variabel luar, namun tetap ingin memperoleh data kuantitatif mengenai pengaruh perlakuan terhadap variabel tertentu. Penelitian seperti ini efektif digunakan di lingkungan sekolah karena mempertimbangkan keterbatasan dalam pengaturan kelas dan etika pendidikan (F. E. Sari, 2023).

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah sistematis yang dilakukan peneliti untuk memperoleh data sesuai dengan tujuan penelitian. Pada tahap persiapan, peneliti melakukan observasi awal di UPT SD Negeri 35 Leange untuk memperoleh gambaran mengenai kondisi pembelajaran PJOK dan hasil belajar siswa kelas III. Setelah itu, peneliti menyusun instrumen penelitian seperti modul ajar, lembar observasi aktivitas belajar, dan tes hasil belajar PJOK. Selain itu, peneliti juga melakukan koordinasi dengan pihak sekolah, terutama kepala sekolah dan guru PJOK, untuk menentukan waktu dan jadwal pelaksanaan penelitian agar kegiatan berjalan lancar.

Pada tahap pelaksanaan, peneliti menentukan subjek penelitian yaitu siswa kelas III, kemudian membaginya menjadi dua kelompok

yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen diberi perlakuan dengan menerapkan permainan tradisional Asing-Asing dalam pembelajaran PJOK, sedangkan kelompok kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran konvensional. Sebelum perlakuan diberikan, kedua kelompok menjalani pretest untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah itu, kelompok eksperimen mengikuti pembelajaran menggunakan permainan tradisional Asing-Asing selama beberapa kali pertemuan, sementara kelompok kontrol mengikuti pembelajaran seperti biasa. Setelah perlakuan selesai, kedua kelompok diberikan posttest untuk mengukur perubahan dan peningkatan hasil belajar PJOK siswa.

Pada tahap pengumpulan data, data diperoleh dari hasil pretest dan posttest yang diberikan kepada kedua kelompok. Selain data hasil belajar, peneliti juga melakukan observasi terhadap aktivitas, partisipasi, dan sikap siswa selama proses pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran yang lebih menyeluruh mengenai dampak penerapan

permainan tradisional Asing-Asing dalam pembelajaran PJOK.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan untuk mencari pengaruh metode permainan tradisional asing-asing terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Penelitian ini dilakukan pada kelas III yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen adalah kelompok yang melaksanakan pelajaran PJOK dengan menggunakan metode permainan tradisional asing-asing, sedangkan kelompok kontrol adalah kelompok yang melaksanakan pembelajaran PJOK dengan menggunakan metode konvensional atau metode ceramah. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 6 kali pertemuan. Pada penelitian ini materi yang diberikan yaitu tentang gerak lokomotorik.

Dalam penelitian ini penulis mengambil data dengan menggunakan tes hasil belajar dan angket. Tes hasil belajar diberikan pada dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol

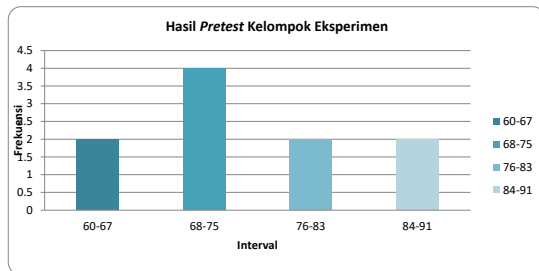
yang berjumlah 20 butir soal pilihan ganda. Sedangkan pada angket diberikan pada kelompok eksperimen untuk melihat pengaruh penggunaan metode permainan tradisional asing-asing dalam pembelajaran. Angket berisi 20 pertanyaan atau pernyataan yang berkaitan dengan pengaruh penggunaan metode permainan tradisional dalam pembelajaran. Setelah dilakukan penyebaran dan pengumpulan data tes hasil belajar sebanyak 20 butir soal pilihan ganda dan angket sebanyak 20 pernyataan, maka data tersebut dapat dideskripsikan secara lengkap, sehingga akan diperoleh kesimpulan sebagai jawaban dari persoalan dalam pembahasan penelitian ini.

1. Hasil Belajar PJOK Kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange dengan Metode Permainan Tradisional Asing-Asing (Kelompok Eksperimen)

a. Nilai *Pretest* Hasil Belajar PJOK

Dari hasil penelitian ini didapatkan data hasil belajar PJOK siswa pada kelompok eksperimen ini berada antara 60 sampai 90 dan hasil *Pretest* pada kelompok eksperimen dari penelitian ini dapat digambarkan

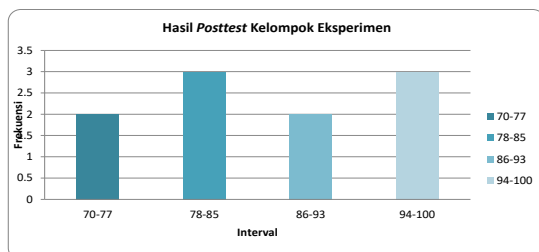
dalam diagram batang yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 1. Hasil Pretest Eksperimen

b. Nilai *Posttest* Hasil Belajar PJOK Kelompok Eksperimen

Dari hasil penelitian ini didapatkan data hasil belajar PJOK siswa pada kelompok eksperimen ini berada antara 70 sampai 100 dan hasil *Posttest* pada kelompok eksperimen dari penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram batang yang disajikan pada gambar berikut:



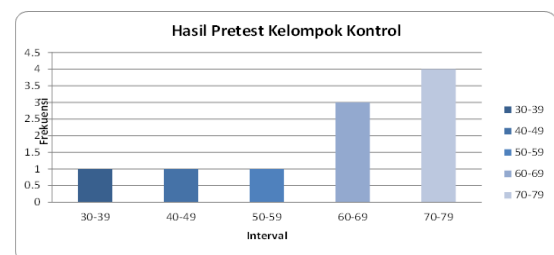
Gambar 2. Hasil Posttest Eksperimen

2. Hasil Belajar PJOK Kelas III di UPT SD Negeri 35 Leange dengan Metode Ceramah (Kelompok Kontrol)

a. Nilai *Pretest* Hasil PJOK

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, diperoleh data hasil belajar PJOK siswa pada kelompok eksperimen yang

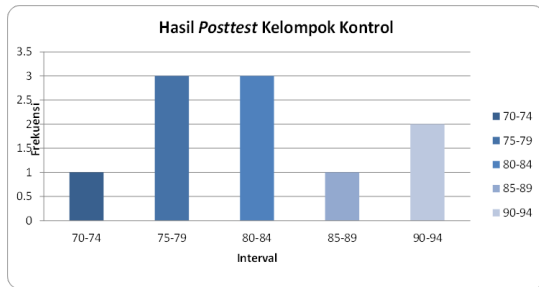
menunjukkan bahwa nilai yang dicapai siswa berada pada rentang 35 sampai dengan 75. Data tersebut merupakan hasil *Pretest* yang dilakukan sebelum diberikan perlakuan pada kelompok kontrol. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai sebaran nilai hasil belajar PJOK siswa pada tahap awal penelitian, data hasil *Pretest* kelompok kontrol tersebut disajikan dalam bentuk diagram batang yang ditunjukkan pada gambar berikut:



Gambar 3. Hasil Pretest Kontrol

b. Nilai *Posttest* Hasil Belajar Kelompok Kontrol

Dari hasil penelitian ini didapatkan data hasil belajar PJOK siswa pada kelompok kontrol ini berada antara 70 sampai 90 dan hasil *Posttest* pada kelompok kontrol dari penelitian ini dapat digambarkan dalam diagram batang yang disajikan pada gambar berikut:



Gambar 4. Hasil Posttest Kontrol

3. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data hasil belajar siswa yang diperoleh dalam penelitian ini berdistribusi normal atau tidak. Pengujian normalitas data dilakukan dengan menggunakan bantuan program SPSS melalui uji Shapiro-Wilk. Kriteria pengambilan keputusan dalam uji normalitas yaitu apabila nilai signifikansi (Sig.) lebih besar dari 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal, sedangkan apabila nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05, maka data dinyatakan tidak berdistribusi normal. Uji normalitas ini dilakukan terhadap data pretest dan posttest baik pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol.

Tabel 1. Hasil Uji Normalitas

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	PreTestEksperimen	.108	10	.200 [*]	.984	10	.992
	PostTestEksperimen	.145	10	.200 [*]	.964	10	.835
	PreTestKontrol	.200	10	.200 [*]	.890	10	.171
	PostTestKontrol	.200	10	.200 [*]	.918	10	.344

^{*} . This is a lower bound of the true significance.
^a . Lilliefors Significance Correction

4. Uji Homogenitas

Pengujian homogenitas dilakukan dengan maksud untuk mengetahui apakah sebaran data dari masing-masing kelompok tidak menyimpang dari ciri-ciri homogen.

Tabel 2. Hasil Uji Homogenitas

		Tests of Homogeneity of Variances			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar PJOK	Based on Mean	1.442	1	18	.245
	Based on Median	1.406	1	18	.251
	Based on Median and with adjusted df	1.406	1	16.941	.252
	Based on trimmed mean	1.441	1	18	.245

5. Uji T Paired Sample t-test

a. Uji t Pretest

Setelah diketahui dan dinyatakan bahwa data hasil *Pretest* berdistribusi normal dan memiliki varians yang homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Uji-t ini bertujuan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan kemampuan awal antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol sebelum diberikan perlakuan.

Tabel 3. Hasil Uji T Pretest

		Paired Samples Test						
		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	Difference			
Pair 1	PreTest-PostTest	-11.50000	2.41523	.76376	-13.22775 -9.77225	-15.057	9	<.001

b. Uji-t Posttest

Setelah diketahui dan dinyatakan bahwa data hasil *Pretest* berdistribusi

normal serta memiliki varians yang homogen, maka selanjutnya dilakukan pengujian hipotesis menggunakan uji-t. Uji-t ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol setelah diberikan perlakuan.

Tabel 4. Hasil Uji T Posttest

Paired Samples Test									
		Mean		Std. Deviation		Paired Differences		95% Confidence Interval of the Difference	
						Std. Error	Mean	Lower	Upper
Pair 1	PreTest-PostTest	-20.00000	9.42809	2.98142	-26.74445	-13.25555	-8.708	9	<.001

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di UPT SD Negeri 35 Leange, diketahui bahwa penerapan permainan tradisional Asing-Asing memberikan pengaruh positif terhadap hasil belajar PJOK siswa kelas III UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan hasil *Pretest* dan *Posttest* pada kelompok eksperimen.

Pada tahap awal, hasil *Pretest* kelompok eksperimen menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih berada pada kategori sedang. Sebagaimana ditunjukkan pada Gambar 1, sebaran nilai *Pretest* berada pada rentang 60–90. Data ini menunjukkan bahwa sebelum diberikan perlakuan, sebagian besar siswa telah memiliki pemahaman

awal mengenai materi gerak lokomotor, meskipun tingkat penguasaan antar siswa masih bervariasi. Hal ini terlihat dari adanya perbedaan nilai yang cukup beragam pada setiap siswa, sehingga kemampuan awal yang dimiliki belum sepenuhnya merata.

Setelah diberikan perlakuan berupa pembelajaran PJOK dengan metode permainan tradisional Asing-Asing, hasil *Posttest* kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan. Berdasarkan Gambar 2, sebaran nilai *Posttest* berada pada rentang 70–100. Hal ini menunjukkan bahwa variasi nilai antar siswa menjadi lebih besar setelah pembelajaran menggunakan permainan Asing-Asing.

Peningkatan hasil belajar ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Asing-Asing efektif dalam membantu siswa memahami dan mempraktikkan materi gerak lokomotor. Hal ini sejalan dengan pendapat Lestari (2020) yang menyatakan bahwa permainan tradisional yang melibatkan aktivitas fisik seperti berlari, menghindar, dan perubahan arah dapat meningkatkan kemampuan motorik dasar siswa secara signifikan.

Jika dibandingkan dengan kelompok kontrol, peningkatan hasil belajar pada kelompok eksperimen terlihat lebih menonjol. Pada kelompok kontrol yang menggunakan metode ceramah, hasil *Pretest* menunjukkan nilai berada pada rentang 35–75. Hal ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran konvensional kurang mampu meningkatkan keterlibatan fisik siswa dalam pembelajaran PJOK. Menurut Anwar (2022), pembelajaran PJOK yang bersifat pasif dan berpusat pada guru cenderung membuat siswa cepat bosan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar. Sebaliknya, pembelajaran berbasis permainan memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman langsung (*learning by doing*), yang lebih sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Hasil uji normalitas menunjukkan bahwa data penelitian yang meliputi nilai pretest dan posttest pada kelas eksperimen maupun kelas kontrol berdistribusi normal. Hal ini ditunjukkan oleh nilai signifikansi pada pretest kelas eksperimen sebesar 0,982 dan posttest kelas eksperimen sebesar 0,835. Sementara itu, pada kelas

kontrol diperoleh nilai signifikansi pretest sebesar 0,171 dan posttest sebesar 0,344. Seluruh nilai signifikansi tersebut berada di atas taraf signifikansi 0,05, sehingga dapat dinyatakan bahwa data yang diperoleh dalam penelitian ini memenuhi asumsi normalitas.

Hasil uji homogenitas menunjukkan bahwa nilai signifikansi (Sig.) berdasarkan mean sebesar 0,245 dengan nilai Levene Statistic sebesar 1,442, $df_1 = 1$, dan $df_2 = 18$. Nilai signifikansi tersebut kemudian dibandingkan dengan taraf signifikansi yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu 0,05. Karena nilai Sig. sebesar 0,245 lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa varians data pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki kesamaan atau bersifat homogen.

Kondisi varians yang homogen ini menunjukkan bahwa tingkat penyebaran data pada kedua kelompok relatif sama, sehingga tidak terdapat perbedaan variabilitas yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dengan demikian, kedua kelompok dapat dianggap memiliki karakteristik yang sebanding dari segi keragaman

data. Hal ini menjadi salah satu syarat penting dalam analisis statistik parametrik, khususnya dalam penggunaan uji-t, karena uji tersebut mengasumsikan bahwa data yang dibandingkan berasal dari populasi dengan varians yang sama. Oleh karena itu, terpenuhinya asumsi homogenitas ini menunjukkan bahwa data penelitian layak untuk dilanjutkan ke tahap analisis berikutnya, yaitu pengujian hipotesis menggunakan uji-t untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil belajar antara kedua kelompok yang diteliti.

Berdasarkan hasil analisis uji t berpasangan (paired sample t-test) pada data pretest dan posttest, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada kedua pengujian sebesar $< 0,05$. Pada data pretest diperoleh nilai t hitung sebesar -15,067 dengan $df = 9$, sedangkan pada data posttest diperoleh nilai t hitung sebesar -6,708 dengan $df = 9$. Karena nilai signifikansi pada kedua pengujian lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil sebelum dan sesudah perlakuan. Hasil ini menunjukkan bahwa setelah diberikan perlakuan,

kemampuan atau hasil belajar siswa mengalami peningkatan secara nyata dibandingkan dengan sebelum perlakuan diberikan, sehingga metode pembelajaran yang diterapkan dalam penelitian ini dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket yang diberikan kepada kelompok eksperimen, mayoritas siswa menyatakan sangat setuju dan setuju bahwa permainan Asing-Asing membuat mereka lebih aktif bergerak, mampu menghindari penjaga dengan baik, serta melatih kerja sama dan strategi dengan teman. Selain itu, sebagian besar siswa juga menyatakan keinginan untuk bermain Asing-Asing lebih sering dalam pelajaran PJOK.

Hasil ini menunjukkan bahwa permainan Asing-Asing mampu menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan dan meningkatkan motivasi belajar siswa. Hal ini sejalan dengan pendapat Kurniati (2017) yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat meningkatkan keterlibatan sosial, emosional, dan motivasi belajar anak karena dimainkan secara kelompok dan menuntut interaksi langsung.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III UPT SD Negeri 35 Leange Kecamatan Labakkang Kabupaten Pangkep, dapat disimpulkan bahwa penerapan permainan tradisional Asing-Asing dalam pembelajaran PJOK memberikan pengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata hasil belajar siswa dari 75 pada *Pretest* menjadi 86,6 pada *Posttest*, serta sebaran nilai yang semakin merata setelah perlakuan diberikan. Selain itu, hasil analisis uji t berpasangan (*paired sample t-test*) pada data pretest dan posttest, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) pada kedua pengujian sebesar $< 0,05$. Pada data pretest diperoleh nilai t hitung sebesar -15,067 dengan $df = 9$, sedangkan pada data posttest diperoleh nilai t hitung sebesar -6,708 dengan $df = 9$. Karena nilai signifikansi pada kedua pengujian lebih kecil dari taraf signifikansi 0,05, maka H_0 ditolak dan H_1 diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan metode permainan tradisional asing-asing dalam proses pembelajaran memberikan pengaruh

yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Selanjutnya, hasil perhitungan *N-gain* menunjukkan bahwa peningkatan hasil belajar PJOK siswa berada pada kategori sedang hingga sedang, yang menandakan bahwa permainan tradisional Asing-Asing efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil angket respon siswa juga menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memberikan respon positif terhadap penerapan permainan Asing-Asing dalam pembelajaran PJOK, karena pembelajaran menjadi lebih aktif, menyenangkan, dan melibatkan siswa secara langsung dalam aktivitas gerak. Jadi, dengan kata lain, proses pembelajaran dengan menggunakan metode permainan tradisional asing-asing mempunyai pengaruh terhadap hasil belajar PJOK.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. (2020). *Permainan lokal dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran PJOK*.
- Ardiansyah, M. A. (2019). Pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor terhadap kerjasama siswa pada pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani*.

- Ashar, A., Asmawar, S., Ramlah, R., Aisyah, N., & Nurlita, N. (2024). Peningkatan motivasi belajar siswa menggunakan lembar kerja peserta didik kelas I B UPTD SDN 66 Kanjitongan. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(1), 2535–2543.
- Bawazir, I. A., Fauzi, R. A., & Rukmana, A. (2024). Pengaruh permainan tradisional Gobak Sodor terhadap peningkatan kelincahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 9(1), 22–30.
<https://doi.org/10.xxxx/jpjo.v9i1.2024>.
- Fitri, S. A. R., Ma'ruf, & Rahmat, M. Y. (2024). Penggunaan aplikasi Canva sebagai media pembelajaran IPS untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Cokroaminoto Journal of Primary Education (CJPE)*, 7(2), 147–158.
- Isini, R. (2025). *Faktor-faktor yang memengaruhi hasil belajar siswa*. Istarani, & Pulungan. (2021). *Teori hasil belajar dan implementasinya*.
- Julianus, A., & Pramono, T. (2021). Analisis bentuk dan nilai edukatif permainan tradisional gobak sodor dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 10(2), 134–142.
- Kaswati, E., & Windarsih, C. A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam Meningkatkan Kemampuan Motorik Kasar Pada Kelompok B. *Jurnal Ceria*, 533–534.
- Kementerian Pendidikan Riset, dan Teknologi, K. (2022). *Buku panduan guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan untuk SD/MI*. Pusat Perbukuan, Kemendikbudristek.
- Kurniati, E. (2017). *Permainan tradisional sebagai media pembentukan karakter dan pengembangan sosial emosional anak*.
- Kusumawati, D. (2017). *Pengaruh permainan tradisional terhadap kebugaran jasmani dan keterampilan gerak dasar siswa*.
- Lestari, S. (2020). *Pengaruh permainan tradisional terhadap kemampuan motorik dasar siswa sekolah dasar*.
- Rahmat, M. Y., & Isnawati, N. (2022). Kontribusi permainan bowling terhadap motorik kasar siswa. *Jurnal Olahraga dan Kesehatan Indonesia (JOKI)*, 2(2), 125–129.
- Sari, F. E. (2023). Peningkatan keaktifan belajar siswa melalui permainan tradisional Gobak Sodor dan Bebentengan. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 22–31.
- Sari, P. P., & JIP, J. I. (2020). Pengaruh permainan tradisional gobak sodor terhadap kerja sama siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 8(4), 278–285.
<https://doi.org/10.xxxx/jip.v8i4.2020>