

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TERHADAP MINAT PESERTA EKSTRAKURIKULER TAEKWONDO SMA YADIKA 13 BEKASI

Tio Wijaya¹, Rhama Nurwansyah Sumarsono², Ardawi Sumarno³

^{1,2,3} PJKR FKIP Universitas Singaperbangsa Karawang

12010631070166@student.unsika.ac.id, rhama.nurwansyah@fkip.unsika.ac.id,

ardawi.sumarno@fkip.unsika.ac.id

ABSTRACT

This study aims to analyze the effect of traditional games on the interest of taekwondo extracurricular participants at Yadika 13 Bekasi High School. The method used is experimental with a quantitative approach. The study population consisted of 30 students who were members of taekwondo extracurricular activities, which were taken using the total sampling technique. This research design uses a Pre-Experiment with a One-Group Pretest-Posttest model. The instrument used for data collection is a questionnaire of interest in practicing, with a Mean Pretest value of 79.90 and a Mean Posttest value of 82.07. Hypothesis testing using Paired Sample t-test gives a significance value (2-tailed) of 0.001 < 0.005, indicating a significant influence between the values before and after treatment. Thus, it can be concluded that traditional games have a positive influence on interest in practicing in taekwondo extracurricular activities at Yadika 13 Bekasi High School.

Keywords: Traditional Games, Training Interest, Taekwondo Extracurricular Activities

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional terhadap minat peserta ekstrakurikuler taekwondo SMA Yadika 13 Bekasi. Metode yang digunakan adalah eksperimen dengan pendekatan kuantitatif. Populasi penelitian terdiri dari 30 peserta didik anggota ekstrakurikuler taekwondo, yang diambil menggunakan teknik total *sampling*. Desain penelitian ini menggunakan *Pre-Eksperimen* dengan model *One-Group Pretest-Posttest*. Instrumen yang digunakan untuk pengambilan data adalah angket minat berlatih, dengan nilai *Mean Pretest* 79,90 dan nilai *Mean Posttest* 82,07. Uji hipotesis menggunakan *Paired Sample t-test* memberikan nilai signifikansi (2-tailed) sebesar 0,001 < 0,005, menunjukkan adanya pengaruh signifikan antara nilai sebelum dan sesuai perlakuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki pengaruh positif terhadap minat berlatih dalam kegiatan ekstrakurikuler taekwondo di SMA Yadika 13 Bekasi.

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Minat Berlatih, Ekstrakurikuler Taekwondo

A. Pendahuluan

Permainan merupakan aktivitas yang penting bagi anak-anak khususnya anak usia dini. Menurut Hacket & Rautio dalam (Sandi, 2023) permainan dipandang sebagai salah satu media yang cocok untuk digunakan oleh siswa sekolah.

. Permainan dapat digunakan siswa sebagai aktivitas untuk memahami diri siswa tersebut maupun orang lain, mengenal lingkungan disekitarnya dan dengan sarana permainan siswa bisa menikmati olahraga untuk menjaga kebugaran tubuhnya dengan menyenangkan dan bermanfaat untuk gerak dasar tubuhnya.

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan merupakan suatu aktivitas untuk siswa yang memiliki banyak manfaat baik dari segi diri sendiri, lingkungan dan aktivitas fisik yang dapat membuat siswa menjadi lebih baik dalam melakukan kegiatan-kegiatan yang lain, karena telah dibantu dengan manfaat-manfaat yang didapat dari permainan tersebut.

Permainan tradisional bermanfaat untuk memberikan sebuah kegembiraan dan rasa senang

pada anak yang melakukannya. Pada umumnya, permainan tradisional memiliki karakteristik yang universal, yang berarti bahwa permainan yang terjadi di satu wilayah akan terjadi di wilayah yang lain juga. Namun, setiap wilayah memiliki karakteristik tertentu dalam bermain permainan tradisional. Permainan ini memiliki banyak nilai yang dapat anda peroleh. Beberapa manfaat permainan tradisional untuk anak ialah mereka dapat meningkatkan kreativitas anak dalam ide pembelajaran meningkatkan kemampuan sosial mereka, meningkatkan kecerdasan natural mereka, meningkatkan rasa persaudaraan mereka, meningkatkan kecerdasan natural mereka, meningkatkan rasa persaudaraan mereka, meningkatkan kecerdasan sosial mereka,

nilai-nilai manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional yaitu: (1).

Sportivitas, dapat dilihat dari kerelaan pada saat mengalami kekalahan dan mau mengakui kemenangan atau keunggulan yang dimiliki orang lain. (2).

Kedisiplinan, dapat dilihat dari ketaatan ketika bermain mau dan

mengikuti peraturan-peraturan yang sudah ditetapkan (3). Tanggung jawab, dapat dilihat dari keharusan saat melaksanakan tugas-tugas agar sesuai dengan ketentuan yang ada. 4). Kerukunan, dapat dilihat dari sikap dari seseorang untuk dapat menghargai orang lain, dan tidak mengedepankan egonya. (5).

Kerja sama, dapat dilihat dari sikap saling melindungi satu sama lain, terutama saat memainkan permainan beregu (6). Kejujuran, dapat dilihat ketika seorang mengatakan sesuatu sesuai dengan fakta dan tidak menambah atau mengurangi isinya. Sifat ini sangat dibutuhkan dalam permainan. (7).

Keadilan, dapat dilihat ketika seseorang menentukan permainan tidak terdapat perbedaan yang signifikan dan bisa dilihat dari pembagian besar kecilnya fisik, keterampilan yang dimiliki, serta usia, semua harus seimbang. (8).

Keikhlasan, dapat dilihat ketika salah satu anggota tim melakukan kesalahan dan mau untuk ikut menanggung kesalahan atau ketidakmampuannya (9). Kasih sayang, dapat dilihat ketika orang lain membutuhkan bantuan, senantiasa mau memberikan bantuan. (10).

Kesabaran, dapat dilihat ketika menunggu giliran main, mau menerima konsekuensinya ketika tim atau regunya kalah, atau menerima kekurangan anggota tim. Menurut Kawuryan DKK dalam (KURNIAWAN, 2023)

Berdasarkan pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peranan yang penting dalam suatu emosi dan sikap pada siswa, karena permainan tradisional dapat digunakan untuk menambah rasa senang dalam melakukan kegiatan-kegiatan selanjutnya. Permainan tradisional memberikan rasa senang kepada siswa untuk mendapatkan kegiatan positif yang dapat membantu siswa untuk mendapatkan sikap, emosi dan bahkan kebugaran jasmani siswa tersebut.

Berdasarkan pengertian diatas Dari observasi yang telah dilakukan peneliti pada salah satu sekolah SMA di kecamatan Tambun Utara pada saat mengikuti kegiatan ekstrakurikuler Taekwondo, pada saat pelaksanaan kegiatan ekstrakurikuler taekwondo ada beberapa siswa yang banyak mengeluh Lelah, tidak senang, bosan, jenuh, dan banyak siswa yang tidak melakukan gerakan

yang sesuai diperintahkan oleh pelatih karena banyak siswa yang bosan dengan materi latihan yang tidak menyenangkan yang membuat siswa tidak mau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler taekwondo dengan semangat. Melalui beberapa pengamatan dan observasi yang dilakukan di sekolah tersebut peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian terhadap siswa di SMA Yadika 13 Bekasi yang terletak di kecamatan Tambun Utara untuk dapat mengetahui apakah dengan menggunakan permainan tradisional dapat meningkatkan minat peserta ekstrakurikuler taekwondo

Hasil observasi disekolah tersebut, diketahui bahwa belum pernah diadakan pengukuran minat berlatih pada peserta ekstrakurikuler. Untuk mengetahui baik tinggi atau rendahnya minat berlatih siswa, maka perlu diadakan tes pengumpulan data yaitu dengan menggunakan kuesioner minat berlatih.

minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang, diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang Menurut Sudarsana dalam (Muhammad Azhar

Nabawi, 2022). minat dalam Bahasa (Etimologi), yaitu suatu usaha dan kemauan untuk mempelajari (*Learning*) dan mencari sesuatu, secara (Terminologi), minat adalah keinginan, kesukaan, dan kemauan terhadap suatu hal Menurut Suhayat Yayat dalam (Muhammad Azhar Nabawi, 2022). Minat adalah salah satu aspek psikis manusia untuk mendorong mencapai suatu tujuan tertentu. Seseorang yang memiliki minat terhadap suatu hal, cenderung memberikan perhatian atau rasa ingin tahu yang lebih pada hal tersebut. Akan tetapi, jika hal tersebut tidak menarik dan tidak menimbulkan rasa senang maka tidak memiliki minat pada hal tersebut. Jadi, dalam hal ini minat sangat berbeda dengan perhatian, karena perhatian sifatnya sementara (tidak dalam waktu yang lama) dan belum diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang, sedangkan minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ pula diperoleh

seseorang dikatakan berminat terhadap sesuatu bila individu itu memiliki unsur diantara lain: (1). Perhatian senang, apabila seseorang

disertai dengan perhatian, yaitu kreatifitas jiwa yang tinggi yang semata-mata tertuju pada suatu objek, dikatakan berminat. (2). Kesenangan Perasaan, senang terhadap sesuatu, baik benda atau orang, akan menarik perhatian seseorang dan menghasilkan keinginan untuk memilikinya. Dengan demikian maka individu yang bersangkutan berusaha untuk mempertahankan obyek tersebut. (3). Kemauan, kemauan yang dimaksud adalah dorongan yang terarah pada suatu tujuan yang diinginkan oleh akal pikiran. Dorongan ini akan memicu suatu perhatian terhadap suatu objek, yang pada gilirannya akan memicu minat orang yang bersangkutan.

indikator minat belajar diantaranya yaitu: Perasaan senang, ketertarikan, penerimaan, dan keterlibatan siswa. Menurut Slameto dalam (Ady, Tri, 2021). (1) Perasaan Senang, Apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. (2) Keterlibatan Siswa, Ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. (3) Ketertarikan, Berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. (4) Perhatian Siswa, Minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa

merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain.

Dari uraian diatas maka minat berlatih memiliki unsur-unsur yang dapat dikatakan berminat jika individu memiliki unsur diatas. Dan juga minat memiliki indikator untuk mengukur apakah tinggi atau rendahnya minat berlatih tersebut diantaranya: perasaan senang, Keterlibatan siswa, Ketertarikan, Perhatian siswa.

B. Metode Penelitian (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kuantitatif eksperimen. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan pada tanggal 10 agustus 2024 sampai dengan 16 agustu 2024. Lokasi penelitian akan dilakukan di SMA Yadika 13 Bekasi kecamatan Tambun Utara.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta ekstrakurikuler taekwondo SMA Yadika 13 Bekasi kecamatan Tambun Utara, dan pengambilan sampel ini merunjuk pada menurut (Indra, 2020) sampling total adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sample, hal ini sering dilakukan apabila jumlah populasi kecil atau bahkan kurang dari 100 orang.

Desain penelitian dalam penelitian ini yaitu menggunakan *Pre Experimental design* dengan rancangan *one group pretest posttest design*. Dengan instrument penelitiannya yaitu kuesioner angket minat berlatih .

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini instrument yang digunakan adalah angket minat berlatih. Adapun tabel kisi-kisi angket minat berlatih:

Table 1 Kisi-kisi Angket Minat Berlatih, (Ady, Tri, 2021)

Valriabe	Indikator	Item Pertanyaan		Jumlah pertanyaan
		+	-	
Minat	Perasaan Senang	1, 2, 3	4, 5	6
	Keterlibatan SISwa	6, 7, 8, 9, 10	11, 12	6
	Ketertarikan	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19		7
	Perhatian Sswa	20, 21, 22, 23,	24, 25	6

Instrument penelitian dalam penelitian ini merupakan kuesioner atau angket yang terdiri dari pertanyaan pertanyaan yang sesuai dengan indikator yang sudah disebutkan di atas dibawah ini

merupakan pertanyaan-pertanyaan dari angket minat berlatih/belajar:

Alternatif jawaban angket untuk minat peserta didik menggunakan skala Likert. Dalam skala Likert, pertanyaan-pertanyaan yang diajukan baik pertanyaan positif maupun negative dinilai subjek Sangat Setuju (SS), Setuju (S),Ragu-Ragu (RR), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Keempat alternatif jawaban pada setiap butir pernyataan memiliki skor nilai 5, 4, 3, 2, 1. Untuk lebih jelasnya mengenai pernyataan disajikan dalam tabel berikut:

Table 2 Alternatif Jawaban Angket

Alternatif Jawaban	Skor Alternatif Jawaban	
	+	-
Sangat Setuju (SS)	5	1
Setuju (S)	4	2
Ragu-Ragu (RR)	3	3
Tidak Setuju (TS)	2	4
Sangat Tidak Setuju (STS)	1	5

Penggunaan angket/kuesioner minat dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas untuk menunjukan valid tidaknya tes yang akan digunakan. Hasil uji validitas dari angket yang telah diuji yaitu: dari 25 butir

pertanyaan angket minat berlatih ada 3 angket yang tidak valid yang tidak bisa digunakan untuk mengukur minat berlatih pada siswa dengan nilai reliabilitas sebesar 0,864 kategori sangat baik.

Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengolah data melalui tahapan uji normalitas dan uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui sebaran data normal dan homogen. Kemudian pengujian terakhir akan dilakukan uji hipotesis untuk membuktikan adanya pengaruh permainan tradisional terhadap minat berlatih peserta ekstrakurikuler taekwondo.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Adapun penjabaran hasil data yang diperoleh dalam penelitian mengenai pengaruh permainan tradisional terhadap minat berlatih peserta ekstrakurikuler taekwondo. Hasil analisis data akan dijabarkan pada tabel sebagai berikut:

Table 3 Hasil *Deskriptif* Data

	<i>Min</i>	<i>Max</i>	<i>Mean</i>	<i>Std. dev</i>	<i>Range</i>
<i>Pretest</i>	57	97	79,90	10,723	40
<i>Posttest</i>	53	106	82,07	12,768	53

Selisis	4	9	2,17	2,045	13
---------	---	---	------	-------	----

Dari penjabaran dia atas dapat diketahui hasil data *Pretest* dan *Posttest* yang diperoleh dari tes minat belajar menggunakan penerapan permainan tradisional memberikan hasil yang relatif meningkat. Hal itu diketahui dari nilai mean yang diperoleh melauai analisis hasil *Pretest* dan *Posttest* dengan selisih 2,17.

Table 4 Hasil Uji Normalitas

	<i>Sig</i>	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,355	Normal
<i>Posttest</i>	0,200	Normal

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan uji Shapiro-Wilk sebab sampel yang digunakan dalam penelitian ini < 100. Berdasarkan hasil pada tabel diatas dapat diketahui dari hasil pengujian yang memperoleh hasil signifikan > 0,05. Untuk selanjut akan dilakukan uji Homogenitas untuk mengetahui hasil dari angket minat berlatih bersifat homogen atau tidak.

Table 5 Hasil Uji Homogenitas

	<i>Sig</i>	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,749	Normal
<i>Posttest</i>		Normal

Hasil uji homogenitas hasil nilai sigifikansi lebih besar dari 0,05 yaitu sebesar 0,749. Maka harga signifikansi $> 0,05$ maka hipotesis yang menyatakan bahwa data diperoleh dari populasi yang homogen diterima sehingga dapat disimpulkan bahwa data dalam penelitian ini berasal dari populasi yang homogen.

Table 6 Hasil Uji Hipotesis

	Mean	Df	t_{hitung}	Sig
Pretest	79,90	29	3,652	0,001
Posttest	82,07			

Melalui klasifikasi data diatas diketahui ada dampak dari penerapan permainan tradisional pada minat berlatih peserta ekstrakurikuler taekwondo. Pernyataan tersebut diketahui dari nilai sig yang memperoleh hasil 0,001 yang diartikan sebagai nilai $\text{sig} < 0,005$.

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, deskripsi, pengujian hasil penelitian, dan pembahasan, dapat diambil kesimpulan yaitu: Adanya pengaruh yang signifikan permainan tradisional bentengan terhadap minat berlatih bagi peserta ekstrakurikuler taekwondo SMA Yadika 13 Bekasi, dengan nilai $t_{hitung} 3,652 > t_{tabel} 2,045$, dan nilai signifikansi $0,001 < 0,005$.

Kesimpulan dalam penelitian ini sebagai berikut: “ terdapat peningkatan minat berlatih melalui permainan tradisional pada peserta ekstrakurikuler taekwondo SMA Yadika 13 Bekasi.” Perlakuan dengan permainan tradisional ternyata mampu meningkatkan minat berlatih peserta ekstrakurikuler taekwondo SMA Yadika 13 Bekasi. Hal ini dapat disimpulkan bahwa perlakuan bermain merupakan salah satu upaya yang tepat untuk meningkatkan minat berlatih peserta ekstrakurikuler taekwondo SMA Yadika 13 Bekasi.

Rasa bosan dan jenuh pada peserta didik dapat menjadi faktor yang dapat membuat peserta didik yang mengikuti kegiatan ekstrakurikuler menjadi tidak senang dan tidak mau mengikuti kegiatan ekstrakurikuler lagi, karena kurangnya kegiatan atau proses latihan yang tidak berfariatif membuat siswa menjadi jenuh dan bosan. Maka diperlukannya pengembangan yang dapat membuat peserta didik merasa ingin mengikuti kegiatan ekstrakurikuler tersebut dengan rasa senang, dengan menggunakan permainan tradisional membantu meningkatkan minat peserta didik

untuk mengikuti kegiatan ekstrakurikuler agar bisa membuat peserta didik aktif dan mendapatkan kegiatan positif.

dan sembilan terhadap kemampuan motorik kasar siswa sd negeri 9 koba tesis. 1–117.

DAFTAR PUSTAKA

- Ady, Tri, F. (2021). PENGARUH PEMANASAN DENGAN MENGGUNAKAN PERMAINAN KECIL TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN. *Repositori.Unsil.Ac.Id*, 140(1), 6. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/35612/1/Trabajo de Titulacion.pdf%0Ahttps://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2019/01/GUIA-METODOLOGICA-EF.pdf%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.fishres.2013.04.005%0Ahttps://doi.org/10.1038/s41598->
- KURNIAWAN, J. (2023). *TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS SD SRIBIT KAPANEWON BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL*. 4(1), 88–100.
- Muhammad Azhar Nabawi. (2022). *MOTIVASI DAN MINAT SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP N 4 TEMANGGUNG*. 8.5.2017, 2003–2005. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders>
- Sandi, K. (2023). *Pengaruh permainan tradisional bentengan*