

## PEMBERDAYAAN OLAHRAGA TRADISIONAL DI SEKOLAH DASAR KELAS RENDAH DI KABUPATEN BANJAR

Muhammad Firdaus<sup>1</sup>, Dorrah Mashunah<sup>2</sup>, Muhammad Ilham Ghani<sup>3</sup>, Zelicha Lutfiah  
Harmono<sup>4</sup>, Ramanda Oktavia<sup>5</sup>, Ma'ruful Kahri<sup>6</sup>, Daeng Arifmul Ichsan<sup>7\*</sup>, Norma Anggara<sup>8</sup>,  
Herita Warni<sup>9</sup>

<sup>1,2,3,4,5,6</sup>Pendidikan Olahraga, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas  
Islam Kalimantan Muhammad Arsyad Al-Banjary

<sup>6,7,9</sup>Pascasarjana Pendidikan Jasmani Universitas Lambung Mangkurat

<sup>8</sup>Universitas Lambung Mangkurat

Email: [halisanm0922@gmail.com](mailto:halisanm0922@gmail.com), [norma.anggara@ulm.ac.id](mailto:norma.anggara@ulm.ac.id)\*



10.31602/rjpo.v6i2.13373

### ABSTRAK

Pada artikel ini, membahas terkait budaya yang sudah mulai menghilang, menjadi sulit ditemukan di sekolah. Hal ini terjadi sebagai akibat dari perkembangan *modern*, di mana peserta didik perlahan-lahan beralih dari permainan tradisional ke permainan *modern* dalam bentuk *game online*. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tambak Sirang Baru, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Tujuan penelitian memperkenalkan dan mensosialisasikan permainan tradisional khususnya Gobak Sodor. Metode penelitian adalah Tipe 1, pendekatan eksperimen kuantitatif *pretes-postes* kelompok, dan sampelnya adalah 10 peserta didik kelas 1, 6 laki-laki dan 4 perempuan, berusia 7 hingga 8 tahun. Instrumen penelitian adalah kuesioner yang mengukur pengetahuan peserta tentang permainan menggunakan skala *Guttman* sebelum dan sesudah sosialisasi. Hasil penelitian menunjukkan pemahaman dan minat peserta terhadap permainan tradisional meningkat setelah sosialisasi. Analisis data dengan menggunakan persentase menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki pengetahuan rendah (40-55%) 3 peserta didik atau sangat rendah (0-40%) 5 peserta didik mengenali permainan tradisional sebelum sosialisasi. Peningkatan nyata setelah sosialisasi, sebagian besar peserta memperoleh tingkat pengetahuan yang tinggi (70-85%) 4 orang peserta didik, dan tingkat pengetahuan sangat tinggi (85-100%) 5 orang peserta didik dari 10 peserta didik dan sangat rendah (0-40%) tidak ada. Gobak Sodor diharapkan dapat menjadi solusi untuk merevitalisasi minat dan pemahaman anak terhadap warisan budaya Indonesia. Artikel ini menyebutkan bahwa dalam konteks pembelajaran PJOK, permainan tradisional tidak hanya mengajarkan aspek fisik tetapi juga membangun nilai-nilai, budaya dan strategi kerjasama dalam kegiatan kelompok. Dari hasil penelitian ini diharapkan permainan tradisional menjadi sarana pendidikan yang efektif untuk mengembangkan aspek fisik, sosial dan keterampilan anak *modern*.

**Kata Kunci :** Permainan Tradisional, Gobak Sodor.

## EMPOWERMENT OF TRADITIONAL SPORTS IN LOW-GRADE ELEMENTARY SCHOOLS IN BANJAR REGENCY

### ABSTRACT

This article, culture that is starting to disappear and is becoming difficult to find in schools. This happened as a result of modern developments, students slowly switched from traditional games to modern games in the form of online games. This research was conducted at SDN Tambak Sirang Baru. The aim research was to introduce and socialize traditional games, especially Gobak Sodor. Research method Type 1, a quantitative experimental approach of group *pretes-postes*, and the sample was 10 learners of grade 1, 6 boys and 4 girls, aged 7 to 8 years. Research instrument was a questionnaire that measured participants' knowledge of the game using the *Guttman* scale before and after socialization. Results showed participants' understanding and interest in traditional games increased after socialization. Analysis of the data using percentages showed that most participants had low knowledge (40-55%) 3 learners or very low (0-40%) 5 learners recognized traditional games before socialization.



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



*Noticeable improvement after socialization, most participants acquired high level knowledge (70-85%) 4 learners, and a very high level of knowledge (85-100%) 5 learners out of 10 learners and very low (0-40%) none. Gobak Sodor are expected to be a solution to revitalize children's interest and understanding of Indonesia's cultural heritage. This article context of PJOK learning, traditional games not only teach physical aspects but also build values, culture and cooperation strategies in group activities. Results this study, it is expected that traditional games will be an effective means of education to develop physical, social aspects and skills of modern children.*

**Keywords:** Traditional Games, Gobak Sodor.

**Submitted :** 8 December 2023, **Accepted :** 14 December 2023, **Published :** 18 December 2023.

## PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani dan pendidikan kesehatan (PJOK) merupakan bagian integral dari keseluruhan pendidikan dan mengajarkan kebugaran jasmani, keterampilan motorik, keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, berpikir logis, stabilitas emosi, perilaku moral dan aspek gaya hidup sehat untuk mencapai tujuan pendidikan Nasional, memperkenalkan lingkungan yang bersih melalui kegiatan fisik, olahraga dan kesehatan yang dipilih dengan cermat, direncanakan secara sistematis untuk mencapai tujuan pendidikan nasional (Permendiknas, 2006). Pendidikan jasmani tidak dapat dipisahkan dari bermain. Melalui bermain, anak-anak dapat belajar lebih banyak. Di sini, anak-anak diajarkan dan didorong untuk mengubah orang dari yang tidak bisa menjadi orang yang berkualitas. Melalui proses ini, pendidikan jasmani bertujuan untuk mewujudkan kontribusinya terhadap perkembangan anak. Keterampilan gerak dasar manusia meliputi tiga jenis gerakan motoriknya, gerakan non-motorik, dan gerakan manipulatif (Jhony Hendra, 2019). Pendidikan jasmani adalah bagian dari keseluruhan program pendidikan dan memastikan pertumbuhan dan perkembangan anak, terutama melalui pengalaman aktivitas fisik. Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan melalui pengalaman gerakan yang mempromosikan keterampilan fisik, keterampilan motorik, perkembangan kognitif, dan perkembangan sosial-emosional dan spiritual. Proses pendidikan jasmani yang efektif memfasilitasi tingkat pencapaian tujuan pendidikan jasmani, perkembangan fisik, perkembangan motorik, keterampilan motorik, perkembangan kognitif dan emosional, perkembangan sosial dan emosional (Bayu Nugraha, 2015). Gerakan sangat penting bagi manusia. Diskusi komprehensif tentang studi tentang gerak tubuh dan gerakan manusia membutuhkan batasan. Diskusi tentang gerakan dalam rentang yang luas tergantung pada konteks, pola, dan pola tujuan, dan makna gerakan fisik untuk tujuan tertentu tergantung pada konteks dan proses menurut Abduljabar, 2018 dalam (I Made Yoga Parwata, 2021).

Aktivitas fisik dan olahraga merupakan bagian penting dalam perkembangan fisik dan motorik anak, terutama pada masa perkembangan usia sekolah, baik SD maupun SMP. Namun, dalam perkembangan zaman, keterampilan gerak olahraga sudah mulai ditinggalkan dan dianggap kurang penting oleh sebagian besar anak. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas fisik menurun dengan cepat selama masa kanak-kanak dan remaja (Burhaein, 2017). Di Provinsi Kalimantan Selatan, Kabupaten Banjar, khususnya SD Tambak Silang Baru, dua konsep utama PJOK adalah: (1) PJOK adalah pendidikan melalui gerakan; (2) PJOK adalah pendidikan melalui gerakan. Kami memiliki kurikulum merdeka. Hal ini sejalan dengan pendapat Gallahue dalam (Kusnandar et al., 2021) Pendidikan jasmani adalah pendidikan gerakan, dan pendidikan melalui gerakan. Pendidikan gerakan adalah pendidikan yang mengoptimalkan struktur dan fungsi potensi gerakan (keterampilan) anggota tubuh agar tercapai kebugaran jasmani dan kesehatan yang optimal, dan pendidikan melalui gerakan adalah pendidikan yang mengoptimalkan struktur dan fungsi potensi gerakan (keterampilan) anggota tubuh agar tercapai kebugaran jasmani dan kesehatan yang optimal. Ini adalah pendidikan yang mengoptimalkan struktur dan fungsi potensi gerakan (keterampilan) anggota badan agar tercapai kebugaran fisik dan kesehatan yang optimal. Ini adalah pendidikan yang mengoptimalkan potensi keterampilan anda keterampilan sosial (sikap). Oleh karena itu, karakteristik mata pelajaran PJOK, dan sekaligus tujuannya, adalah bahwa mereka adalah bagian dari upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional, yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik untuk menjadi orang yang mampu percaya dan takut kepada Tuhan Yang Maha Esa (Sikap Spiritual), berakhlak mulia, menjadi warga negara yang sehat, mandiri, demokratis dan bertanggung jawab (sikap sosial), berpengetahuan luas (knowledge), kompeten dan kreatif (skill). Ada sangat sedikit sekolah yang melakukannya.

Permainan tradisional adalah permainan yang telah diturunkan dari nenek moyang kita. Permainan tradisional telah menyebar ke seluruh Indonesia dan telah menjadi bagian dari budaya. Ini juga salah satu ciri khas masing-



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



masing daerah. Kalimantan Selatan tidak hanya dikenal sebagai Kota Seribu Sungai, tetapi juga kaya akan beragam masyarakat dan budaya, termasuk budaya liar tradisional yang ada di setiap wilayah Kalimantan Selatan. Pada tahun 1990-an, permainan tradisional seperti Gobak Sodor, Balogo, Isutan Jarat, Batewa, Bakiak, Bagasing, Enggrang, Dedakuan, dan banyak permainan tradisional lainnya menjadi sangat populer di Kalimantan Selatan, terutama di Kabupaten Banjar (Novri Asri, 2021). Indonesia kaya akan keragaman budaya, termasuk permainan tradisional yang unik untuk setiap daerah. Ada beberapa permainan tradisional yang akhirnya menjadi olahraga tradisional di beberapa daerah. Olahraga tradisional memiliki posisi strategis dalam mempromosikan budaya lokal yang menjadi ciri khas negara Indonesia (Cahya et al., 2022). Olahraga tradisional adalah permainan rakyat yang telah berkembang di masyarakat setempat dan sering dimainkan oleh anak-anak. Namun, dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), bermain tidak lagi menjadi aktivitas fisik yang mendorong pertumbuhan dan perkembangan manusia. Di masa-masa sulit saat ini, permainan tradisional semakin dilupakan oleh anak-anak, remaja dan orang dewasa. Saat ini, banyak anak-anak dan remaja beralih ke game yang lebih modern *game online* dan *game* elektronik menurut Putra et al, 2020 dalam (Novri Asri, 2021). Mainan olahraga tradisional semakin terpinggirkan dengan hadirnya permainan modern seperti *PlayStation* menurut Susanto, 2017 dalam (Septian Tri Cahya, 2022). Game yang banyak populer saat ini adalah game elektronik berbasis digital seperti *game online* (Gustiana Mega Anggita, 2018). Oleh karena itu, permainan yang termasuk dalam gadget lebih disukai daripada berlatih olahraga tradisional. Fenomena ini harus diperhitungkan, karena olahraga khas negara itu dapat dihancurkan seiring waktu jika generasi muda menunjukkan sedikit minat atau bahkan ketidakpedulian terhadap olahraga tradisional. Padahal game modern berupa *game online* dan *game* elektronik memiliki lebih banyak efek negatif daripada positifnya jika dibandingkan dengan manfaatnya. Karena selama beraktivitas fisik saat bermain *game online* atau game elektronik, hanya tangan dan mata saja yang stres. Selain itu, kehidupan orang-orang yang bermain *game online* menjadi tidak teratur, dan mereka dapat bertahan hidup dengan bermain *game online* selama berjam-jam, bahkan lupa waktu untuk tidur, makan, belajar, dan beribadah. Selain itu, orang yang kecanduan *game online* siap melakukan apa saja untuk game tersebut. Ini tidak menghalangi Anda untuk bersikap kasar kepada teman-teman Anda atau bahkan orang tua Anda dengan bermain *game online*.

Permainan tradisional Gobak Sodor merupakan salah satu permainan tradisional dengan nilai kerjasama yang tinggi. Dengan permainan tradisional, anak-anak mencoba bekerja sama dan menyusun strategi dengan teman-teman mereka. Gobak Sodor adalah permainan olahraga tim yang membutuhkan kerja sama. Hal ini didukung oleh penelitian berikut (Anggraini & Nurhafizah, 2020) dalam (Puspitasari et al., 2022). Akibatnya, permainan tradisional Gobak Sodor dapat mengembangkan sikap kooperatif pada anak-anak. Ini karena permainan Gobak Sodor berbasis tim dan tujuannya adalah untuk menang, sehingga bahkan anak-anak yang awalnya kurang kooperatif akan mencoba bekerja sama untuk mencapai keselamatan. Penelitian ini juga didukung oleh penelitian berikut (Idhayani & Kurniawati, 2020). Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan optimal kegiatan permainan tradisional Gobak Sodor meningkatkan kerja sama anak. Ulangi Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tambak Silang Baru, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Penelitian ini dilakukan karena pengenalan budaya asing ke Indonesia bertanggung jawab atas kemerosotan spiritual, moral, dan karakter generasi penerus negara. Saat ini, permainan tradisional dipandang sebagai permainan kuno dan ketinggalan zaman untuk peserta didik kelas satu, dan mereka malu untuk memainkannya. Banyak peserta didik kelas satu yang tidak mengetahui jenis-jenis permainan tradisional yang ada di SD Negeri Tambak Silambar di Kalimantan Selatan, khususnya Kabupaten Banjar.

## METODE

Hal ini, dikombinasikan dengan meningkatnya modernisasi, berdampak pada terkikisnya budaya unik bangsa Indonesia, di mana kearifan lokal ada dalam bentuk permainan tradisional. Dengan maraknya permainan modern seperti *game online* dan permainan elektronik, permainan tradisional yang memiliki banyak manfaat bagi perkembangan anak semakin berkurang. Oleh karena itu, anak-anak dan remaja saat ini tidak mengetahui permainan tradisional daerah masing-masing. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen kuantitatif tipe *group pre-test/post-test*. Jenis ini digunakan ketika hanya ada satu sampel yang sedang diproses dan pengujian dilakukan sebelum dan sesudahnya *treatment* Kimport & Hartzell, 2015 (Devi Catur Winata, 2023) Dalam penelitian ini, populasi penelitian berjumlah 10 peserta didik, 6 laki-laki dan 4 perempuan yang berusia 7 hingga 8 tahun, di kelas 1 SDN Tambak Sirang Baru, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Instrumen untuk penelitian ini dikembangkan oleh para peneliti dan secara nyata divalidasi oleh orang-orang yang dianggap ahli, yaitu mereka yang mengajar mata kuliah sosiologi olahraga. Peralatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



## 1. Angket

Teknik pengumpulan data di mana responden ditanya dan menjawab serangkaian pertanyaan tertulis. Kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang efisien ketika peneliti tahu persis variabel apa yang diukur dan apa yang diharapkan dari responden. Selain itu, survei cocok untuk digunakan ketika jumlah responden cukup besar dan tersebar luas. Instrumen penelitian adalah kuesioner tertutup yang diberikan langsung kepada responden. Dalam penelitian ini, kuesioner ditargetkan pada peserta didik kelas 1 SDN Tambak Sirang Baru di Kabupaten Banjar terdiri dari 6 laki-laki dan 4 perempuan menurut skala Guttman. Peneliti menggunakan skala Guttman, menurut Sugiyono (2018) dalam (Normawarni et al., n.d.) Penelitian menggunakan skala Guttman dilakukan ketika Anda ingin mendapatkan jawaban yang jelas atas pertanyaan yang diajukan. Jenis skala pengukuran ini memberikan jawaban "ya/tidak" yang jelas, meskipun skala Guttman hanya memiliki dua interval, "setuju" atau "tidak setuju", responden memilih jawaban dengan tanda silang (x), perhitungan peringkat responden pada skala Guttman adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.** Skor Jawaban Angket

No	Pertanyaan	Skore
1	Ya	1
2	Tidak	0

Hasil kuesioner dinilai dan dianalisis secara deskriptif sebagai persentase.

$$\frac{\text{nilai jumlah skor sesuai kategori}}{\sum \text{keseluruhan nilai skor}} \times 100\%$$

Menurut (Tiwijayanti & Pramono, 2020: 108) dalam (Lailatul Asria, 2021)

Berdasarkan hasil perhitungan dalam bentuk persentase, ini ditafsirkan dalam hal kriteria deskriptif persentase menggunakan interval tingkat kualitatif.

**Tabel 2.** Tabel Persentase Tanggapan Angket

Kategori	Persentase
Sangat Tinggi	85% < skor ≤ 100%
Tinggi	70% < skor ≤ 85%
Sedang	55% < skor ≤ 70%
Rendah	40% < skor ≤ 55%
Sangat Rendah	0% < skor ≤ 40%

Menurut (Tiwijayanti & Pramono, 2020: 108) dalam (Lailatul Asria, 2021)

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Hal ini, dikombinasikan dengan perkembangan yang semakin modern, telah berdampak pada erosi budaya khas Indonesia di mana kearifan lokal ada dalam bentuk permainan tradisional. Hasil penelitian ini adalah data yang diperoleh dengan menggunakan metode kuantitatif eksperimen tipe *one group pretes-postes* menggunakan angket yang divalidasi dan dibagikan kepada peserta didik kelas 1 SDN Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar, berjumlah 10 orang berisi 20 butir pertanyaan dari 6 indikator yang menjadi penilaian bahwa peserta didik memiliki pengetahuan tentang permainan tradisional Gobak Sodor. Hasil dari penelitian di Sekolah Dasar Negeri Tambak Sirang Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan menunjukkan bahwa sebelum adanya *treatment* peserta didik tidak mengetahui apa itu permainan tradisional khususnya permainan gobak sodor dan mereka belum pernah mempraktikkannya. Berikut hasil data dari penelitian di Sekolah Dasar Negeri Tambak Sirang Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan :



This is an open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



**Tabel 3.** Jawaban Angket *Pretes* Sosialisasi

No	Nama	Jenis Kelamin	Skore	Persen %	Hasil
1	Adelia	Perempuan	14	$\frac{14}{20} \times 100\%$	70%
2	Helmina Norkarimah	Perempuan	5	$\frac{5}{20} \times 100\%$	25%
3	Muhammad Aulia Rasya	Laki-laki	12	$\frac{12}{20} \times 100\%$	60%
4	Muhammad Azwan Zidan	Laki-laki	7	$\frac{7}{20} \times 100\%$	35%
5	Muhammad Faris Maulana	Laki-laki	10	$\frac{10}{20} \times 100\%$	50%
6	Muhammad Hasan	Laki-laki	6	$\frac{6}{20} \times 100\%$	30%
7	Muhammad Ridho Abdilah	Laki-laki	6	$\frac{6}{20} \times 100\%$	30%
8	Muhammad Syahril Ramadhani	Laki-laki	8	$\frac{8}{20} \times 100\%$	40%
9	Naila Agnina Matin	Perempuan	5	$\frac{5}{20} \times 100\%$	25%
10	Nayla Fauziyah	Perempuan	9	$\frac{9}{20} \times 100\%$	45%

Selanjutnya, peserta didik kelas 1 SD Negeri Tambak Srang Baru di Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan, belajar tentang permainan tradisional yang disebut Gobak Sodor dan kemudian memainkan permainan tradisional di bawah pengawasan dan bimbingan langsung dari peneliti dan tim. Sehingga para peserta didik dapat merasakan langsung bagaimana bermain permainan gobak sodor. Kegiatan sosialisasi ini diharapkan dapat menjadi solusi bagi peserta didik dan tenaga pendidik untuk mengatasi hilangnya permainan tradisional di era *modern* saat ini. Di bawah ini adalah tabel data hasil setelah adanya *treatment*:

**Tabel 4.** Jawaban Angket *Postes* Sosialisasi

No	Nama	Jenis kelamin	Skore	Persen %	Hasil
1	Adelia	Perempuan	19	$\frac{19}{20} \times 100\%$	95%
2	Helmina Norkarimah	Perempuan	11	$\frac{11}{20} \times 100\%$	55%
3	Muhammad Aulia Rasya	Laki-laki	18	$\frac{18}{20} \times 100\%$	90%
4	Muhammad Azwan Zidan	Laki-laki	15	$\frac{15}{20} \times 100\%$	75%
5	Muhammad Faris Maulana	Laki-laki	16	$\frac{16}{20} \times 100\%$	80%
6	Muhammad Hasan	Laki-laki	14	$\frac{14}{20} \times 100\%$	70%
7	Muhammad Ridho Abdilah	Laki-laki	19	$\frac{19}{20} \times 100\%$	95%
8	Muhammad Syahril Ramadhani	Laki-laki	17	$\frac{17}{20} \times 100\%$	85%
9	Naila Agnina Matin	Perempuan	20	$\frac{20}{20} \times 100\%$	100%
10	Nayla Fauziyah	Perempuan	16	$\frac{16}{20} \times 100\%$	80%

Adapun Persentase *Pretes* dan *Postes* terkait tanggapan peserta didik kelas 1 Sekolah Dasar Negeri Tambak Sirang Kabupaten Banjar Provinsi Kalimantan Selatan sebagai berikut :

**Tabel 5.** Persentase *Pretes* Tanggapan Angket

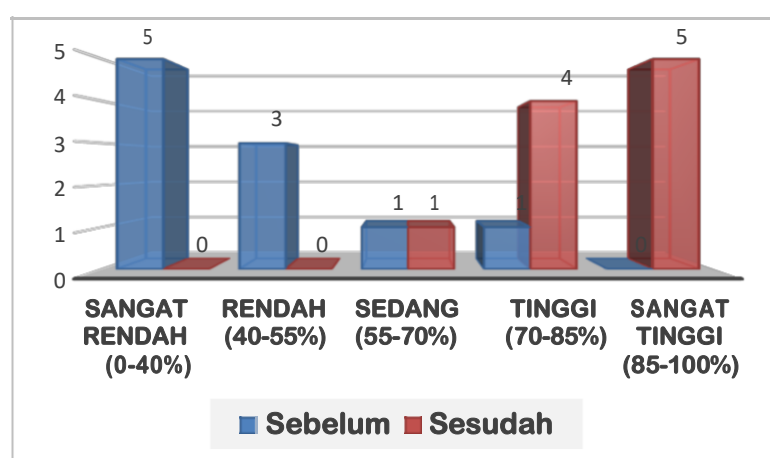
No	Jumlah	Persentase	Kategori
1	0	$85\% < \text{skor} \leq 100\%$	Sangat Tinggi
2	1	$70\% < \text{skor} \leq 85\%$	Tinggi
3	1	$55\% < \text{skor} \leq 70\%$	Sedang
4	3	$40\% < \text{skor} \leq 55\%$	Rendah
5	5	$0\% < \text{skor} \leq 40\%$	Sangat Rendah



**Tabel 6.** Persentase *Postes* Tanggapan Angket

No	Jumlah	Persentase	Kategori
1	5	85% < skor ≤ 100%	Sangat Tinggi
2	4	70% < skor ≤ 85%	Tinggi
3	0	55% < skor ≤ 70%	Sedang
4	0	40% < skor ≤ 55%	Rendah
5	0	0% < skor ≤ 40%	Sangat Rendah

**Diagram 1.** *Pretes* dan *Postes*



Hasil pada grafik data di atas menunjukkan hasil *pretest* dan *postes*. Kategori yang digunakan dari data *pretest* sangat rendah ( $0\% < \text{skor} \leq 40\%$ ) untuk 5 peserta didik, kategori rendah ( $40\% < \text{skor} \leq 55\%$ ) untuk 3 peserta didik, kategori sedang ( $55\% < \text{skor} \leq 70\%$ ) untuk 1 peserta didik, kategori tinggi ( $70\% < \text{skor} \leq 85\%$ ) untuk 1 peserta didik,serta sangat tinggi ( $85\% < \text{skor} \leq 100\%$ ) dengan 0 atau tidak sama sekali. Sedangkan untuk data *postes* diatas dengan kategori sangat rendah ( $0\% < \text{skor} \leq 40\%$ ) dengan total 0 atau tidak ada, Kategori rendah ( $40\% < \text{skor} \leq 55\%$ ) adalah 0 atau tidak ada, kategori sedang ( $55\% < \text{skor} \leq 70\%$ ) untuk 1 peserta didik, kategori tinggi ( $70\% < \text{skor} \leq 85\%$ ) untuk 4 peserta didik sangat tinggi Kategori ( $85\% < \text{skor} \leq 100\%$ ), 5 untuk peserta didik.

Data *pretes*, sebagian besar peserta didik termasuk dalam kategori "sangat rendah" dan "rendah", sedangkan dalam data *postes*, mayoritas peserta didik termasuk dalam kategori "tinggi" dan "sangat tinggi". Secara spesifik, pada *pretes*, 5 peserta didik termasuk dalam kategori sangat rendah, 3 peserta untuk kategori rendah, dan 1peserta untuk kategori sedang, dan 1 peserta dalam kategori tinggi. Tidak ada peserta didik dalam kategori sangat tinggi. Namun, pada postes tidak ada peserta didik yang berada dalam kategori sangat rendah atau rendah. Sebaliknya, 1 peserta didik meningkat pada kategori sedang, 4 peserta meningkat pada kategori tinggi, dan 5 peserta didik berada dalam kategori sangat tinggi. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan skor peserta didik dari pretes ke postes, dan 1 orang berpartisipasi dalam kategori tinggi. Tidak ada peserta didik kategori sangat tinggi. Namun, tidak ada peserta didik yang termasuk dalam *postes* yang termasuk dalam kategori "sangat rendah" atau "rendah". Sebaliknya, 1 peserta didik meningkat dalam kategori sedang, 4 peserta didik meningkat dalam kategori tinggi, dan 5 peserta didik meningkat dalam kategori sangat tinggi. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan skor peserta didik dari *pretes* ke *postes*, dengan sebagian besar peserta didik mencapai tingkat skor yang lebih tinggi setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan.

Peserta didik kelas 1 SDN Tambak Sirang Baru, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan akan dapat belajar dan bermain permainan tradisional dan menerapkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut ke lingkungan sekolah. Ketika nilai-nilai ini diterapkan ke sekolah, moralitas, spiritualitas, dan karakter peserta



This is and open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



didik kelas 1, yang telah tergerus oleh kemajuan teknologi, dapat ditingkatkan di masa depan. Peneliti melakukan kegiatan sosialisasi untuk mempengaruhi sifat permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, dan hilangnya permainan tradisional di sekolah pada peserta didik tahun pertama di SDN Tambak Sirang Baru, Kabupaten Banjar, Kalimantan Selatan. Kami mengajarkan tentang faktor-faktor yang memberi anak-anak kemampuan bermain, dan cara bermain tradisional, terutama gobak sodor.

## PENUTUP

Permainan tradisional seperti Gobak Sodor mempunyai nilai positif terutama dalam hal menumbuhkan moralitas, spiritualitas, dan karakter. Namun fenomena beralihnya minat peserta didik terhadap permainan *modern* seperti *game online* memberikan tantangan dalam mempertahankan budaya permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengatasi kurangnya pengetahuan dan minat peserta didik kelas 1 terhadap permainan tradisional khususnya di SDN Tambak Sirang Baru Kabupaten Banjar Kalimantan Selatan. Melalui metode kuantitatif eksperimen *pretes* dan *postes* dengan cara mensosialisasikan, dan penerapan permainan tradisional terlihat bahwa pengetahuan dan minat peserta didik terhadap permainan Gobak Sodor semakin meningkat. Namun, masih terdapat tantangan besar dalam mengatasi *tren* modernisasi dan teknologi yang berdampak pada minat peserta didik terhadap permainan tradisional. Oleh karena itu, upaya melestarikan dan memperkenalkan kembali permainan tradisional di lingkungan pendidikan menjadi sangat penting untuk menjaga nilai-nilai budaya lokal.

## REFERENSI

- Bayu Nugraha. (2015). Pendidikan Jasmani Olahraga Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(1), 557–564. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/jpa.v4i1.12344>
- Burhaein, E. (2017). Indonesian Journal of Primary Education Aktivitas Fisik Olahraga untuk Pertumbuhan dan Perkembangan Siswa SD. In *Indonesian Journal of Primary Education* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/https://doi.org/10.17509/ijpe.v1i1.7497>
- Cahya, S. T., Zakaria, D. A., & Kurnia, D. (2022). Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional. *JOURNAL RESPECS*, 4(2), 138–147. <https://doi.org/10.31949/respecs.v4i2.3016>
- Devi Catur Winata, D. M. S. E. P. F. A. S. N. M. (2023). Pengaruh Permainan Tradisional Terompa Terhadap Gerak Dasar Motorik Kasar dan Sosial Emesional Siswa Kekas V UPT SD Negeri 067260 Merelan . *Jurnal Ilmiah Stok Bina Guna Medan* , 11(2), 232–240. <https://doi.org/https://doi.org/10.55081/jsbg.v11i2.1459>
- Gustiana Mega Anggita. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *Journal Of Sport Science And Education* , 3(2), 55–59. <https://doi.org/https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- I Made Yoga Parwata. (2021). Pembelajaran Gerak dalam Pendidikan Jasmani dari Perspektif Merdeka Belajar. *Indonesian Journal Of Educational Development* , 2(2), 219–228. <https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.5233331>
- Idayani, N., & Kurniawati, D. (2020). Meningkatkan Kemampuan Kerjasama Melalui Permainan Tradisional Gobak Sodor. *Jurnal Amal Pendidikan*, 1(2), 129. <https://doi.org/10.36709/japend.v1i2.13459>
- Jhony Hendra. (2019). Mengembangkan Keterampilan Gerak Dasar Manipulatif Bagi Anak Melalui Permainan Olahraga Di Taman Kanak -Kanak . *Jurnal Muara Pendidikan*, 4(2), 438–444. <https://doi.org/https://doi.org/10.52060/mp.v4i2.181>
- Kusnandar, Panuwun Joko Nurcahyo, & Didik Rilastiyo Budi. (2021). Fundamental Movement Skills: Identifikasi Keterampilan Gerak Dasar Olahraga Pada Siswa. *Jurnal Kejaora (Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga)*, 6(2), 265–270. <https://doi.org/10.36526/kejaora.v6i2.1473>
- Lailatul Asria, D. R. S. S. A. N. U. M. F. R. (2021). Analisis Antusiasme Siswa dalam Evaluasi Belajar Menggunakan Flatfrom Quizizz. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 3(1), 1–17. <https://doi.org/10.35316/alifmatika.2021.v3i1.1-17>
- Normawarni, H., Hamid, A., Irianto, T., Jasmani, P., & Fkip, J. (n.d.). *Implementasi Kurikulum 2013 Ditinjau dari Jadwal dan Alokasi Waktu Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Sekolah Menengah Pertama Kota Banjarbaru*. <https://doi.org/https://doi.org/10.30598/manggurebevol2no1page17-25>
- Novri Asri, E. P. A. B. A. K. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan . *Jurnal PkM Ilmu Kependidikan* , 4(1), 126–133. <https://doi.org/https://doi.org/10.31851/dedikasi.v4i1.5419>



Muhammad Firdaus<sup>1</sup>, Dorrah Mashunah<sup>2</sup>, Muhammad Ilham Ghani<sup>3</sup>, Zelicha Lutfiah  
Harmono<sup>4</sup>, Ramanda Oktavia<sup>5</sup>, Mariful Kahri<sup>6</sup>, Daeng Arifmul Ichsan<sup>7\*</sup>, Norma Anggara<sup>8</sup>,  
Herita Warni<sup>9</sup>

Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga

Volume 6 Nomor 2 ,Tahun 2023

Tersedia Online: <https://ojs.uniska-bjm.ac.id/index.php/riyadhohjurnal>

ISSN. 2656-2936

Permendiknas. (2006). *Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi*. Permendiknas . Puspitasari,  
N., Masfuah, S., & Pratiwi, I. A. (2022). Implementasi Permainan Tradisional Gobak Sodor dalam

Meningkatkan Kerjasama Anak Usia 10 Tahun. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2540–2546.

<https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2458>

Septian Tri Cahya. (2022). Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional. *Research Physical Education  
and Sports*, 2(2), 138–147. <https://doi.org/https://doi.org/10.31949/respecs.v4i2.3016>



This is and open access article under the CC-BY 4.0 Licence. Copyright © 2023 by journal.



Uniska – PPJ – Riyadhoh : Jurnal Pendidikan Olahraga