

ABSTRAK

Penerapan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu

**Dwi Handoko
17114009**

Kehidupan manusia di era modern ini tidak lepas dari pengaruh teknologi seperti teknologi komunikasi dan transportasi. Pengaruh teknologi tersebut menjadikan ciri budaya era milenium. Arus globalisasi yang semakin kuat di Indonesia telah membawa pola kehidupan dan hiburan yang berdampak pada kehidupan sosial budaya di Indonesia, termasuk berbagai macam kegiatan olahraga tradisional. Situasi seperti ini membuat berbagai jenis olahraga tradisional sebagai aset budaya perlu mendapat perhatian. Permainan tradisional merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia yang harus dijaga dan dilestarikan, untuk itu peneliti mengembangkan model permainan tradisional agar menarik untuk dimainkan oleh anak-anak milenial.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat siswa dalam pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional selain dari itu untuk melestarikan salah satu kekayaan budaya Indonesia yaitu permainan tradisional. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, subjek yang digunakan ialah Siswa Kelas XI SMAN 1 Baradatu. Adapun teknik pengumpulan datanya menggunakan teknik observasi, wawancara, dan kuesioner/angket (terbuka dan tertutup) dan analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data, penyajian data, dan kesimpulan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat siswa terhadap pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional setelah mendapatkan jawaban angket terbuka dan tertutup dari siswa permasing-masing lima jenis permainan tradisional menunjukkan pada permainan congklak 76,60%, lalu permainan egrang batok 67%, pada permainan gasing 60%, dan pada permainan engklek 60%, serta permainan ketapel 63,64% dan adapun hasil ketertarikan siswa untuk memainkan permainan tradisional yang telah dikembangkan menunjukkan pada permainan congklak mendapatkan sebesar 77%, lalu permainan egrang batok mendapatkan sebesar 83%, dan permainan gasing mendapatkan sebesar 80%, lalu pada permainan engklek mendapatkan sebesar 73%, serta pada permainan ketapel mendapatkan sebesar 92,86%. Dengan hasil yang telah diperoleh minat siswa terhadap pembelajaran olahraga dengan menggunakan model permainan tradisional dikatakan sangat baik dan siswa tertarik, serta hasil dari ketertarikan siswa terhadap permainan tradisional yang telah dikembangkan dapat disimpulkan siswa sangat tertarik untuk memainkan permainan model terbaru.

Kata Kunci : Permainan Tradisional, Pembelajaran Olahraga