

PENERAPAN PEMBELAJARAN PERMAINAN OLAHRAGA TRADISIONAL HADANG TERHADAP TIGA ASPEK KOGNITIF AFEKTIF DAN PSIKOMOTOR PADA PESERTA DIDIK KELAS VII DI SMP IT NAJIB RASYID

Rico Bhakti¹, Dani Nurdiansyah²

^{1,2}Universitas Muhammadiyah Kuningan, Jl. Raya Cigugur, Kuningan, Jawa Barat, Indonesia
Email: ricobhakti06@gmail.com

Article History

Received: 14-08-2025

Revision: 23-08-2025

Accepted: 26-08-2025

Published: 28-08-2025

Abstract. This study aims to determine the application of traditional hadang sports games in physical education learning and their influence on the cognitive, affective, and psychomotor aspects of students. The research method used was Classroom Action Research (CAR) with a peer teaching model and the JWAB (Total Active Learning Time) instrument. The research subjects were 29 seventh-grade students at SMP IT Najib Rasyid. Data were collected through pre-tests, post-tests, observations, and documentation, and then analyzed using triangulation of sources, time, and techniques. The results of the study indicate that the implementation of traditional hadang games can gradually improve cognitive, affective, and psychomotor skills from the pre-cycle, cycle I, to cycle II. The improvements achieved were significant, with 100% of students able to understand and master the game techniques as instructed. These findings indicate that traditional hadang games are not only effective in improving motor skills but also foster cooperation, sportsmanship, and active student engagement in learning. Thus, traditional hadang games can serve as an alternative strategy for physical education that is both enjoyable and supportive of children's social skill development.

Keywords: Application of Three Aspects of Cognitive, Affective, Psychomotor, Tradisional Hadang Sports Games

Abstrak. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan permainan olahraga tradisional hadang dalam pembelajaran pendidikan jasmani serta pengaruhnya terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model peer teaching dan instrumen JWAB (Jumlah Waktu Aktif Belajar). Subjek penelitian adalah 29 peserta didik kelas VII SMP IT Najib Rasyid. Data dikumpulkan melalui pretest, posttest, observasi, dan dokumentasi, kemudian dianalisis menggunakan triangulasi sumber, waktu, dan teknik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan permainan tradisional hadang dapat meningkatkan keterampilan kognitif, afektif, dan psikomotor secara bertahap mulai dari pra-siklus, siklus I, hingga siklus II. Peningkatan yang diperoleh terlihat signifikan, dengan capaian akhir sebesar 100% peserta didik mampu memahami serta menguasai teknik permainan sesuai arahan. Temuan ini mengindikasikan bahwa permainan tradisional hadang tidak hanya efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga mampu menumbuhkan kerja sama, sportivitas, dan keterlibatan aktif peserta didik dalam pembelajaran. Dengan demikian, permainan tradisional hadang dapat dijadikan alternatif strategi pembelajaran pendidikan jasmani yang menyenangkan sekaligus mendukung pengembangan keterampilan sosial anak.

Kata Kunci: Penerapan Tiga Aspek Kognitif, Afektif, Psikomotor, Permainan Olahraga Tradisional Hadang

How to Cite: Bhakti, R & Nurdiansyah, D. (2025). Penerapan Pembelajaran Permainan Olahraga Tradisional Hadang Terhadap Tiga Aspek Kognitif Afektif dan Psikomotor pada Peserta Didik Kelas VII di SMP IT Najib Rasyid. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 6 (5), 8622-8632. <http://doi.org/10.54373/imeij.v6i5.4083>

PENDAHULUAN

Pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan yang berperan penting dalam mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor peserta didik. Melalui aktivitas jasmani, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan motorik, tetapi juga belajar mengembangkan sikap, nilai, serta pemahaman yang mendukung tujuan pendidikan secara menyeluruh. Namun, kenyataannya, proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah sering kali masih lebih menekankan pada aspek keterampilan teknis semata, sehingga perkembangan ranah kognitif dan afektif belum terfasilitasi secara optimal (Syarifuddin, 2019).

Di sisi lain, perkembangan teknologi dan arus globalisasi telah membuat minat anak-anak terhadap permainan tradisional semakin berkurang. Permainan tradisional yang dulunya menjadi bagian dari kehidupan sehari-hari kini hampir punah, tergantikan oleh permainan modern berbasis teknologi. Padahal, permainan tradisional memiliki nilai budaya, sosial, dan pendidikan yang tinggi. UNESCO bahkan menetapkan permainan tradisional sebagai bagian dari intangible cultural heritage yang perlu dilestarikan (UNESCO, 2018). Dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga tradisional dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan sekaligus berakar pada kearifan lokal (Putra & Firmansyah, 2021).

Salah satu permainan tradisional yang memiliki potensi besar untuk diterapkan dalam pembelajaran adalah permainan hadang, atau yang dikenal dengan berbagai nama di daerah lain seperti gobak sodor, galah asin, dan cak bur. Permainan ini populer dimainkan anak-anak pada era 1970–1990-an dan memiliki aturan sederhana namun kaya manfaat. Melalui permainan hadang, siswa dilatih untuk berpikir strategis, bekerja sama, serta mengembangkan keterampilan motorik. Selain itu, permainan ini juga sarat dengan nilai-nilai sportivitas, disiplin, dan kebersamaan yang mendukung pembentukan karakter peserta didik (Handayani, 2020).

Dari sisi pembelajaran, permainan tradisional seperti hadang dapat mengembangkan tiga ranah utama. Pertama, ranah kognitif, di mana siswa tidak hanya menggunakan pengetahuan dasar, tetapi juga kemampuan berpikir tingkat tinggi seperti analisis dan evaluasi. Kedua, ranah afektif, di mana permainan mendorong siswa untuk menunjukkan sikap menghargai, bekerja sama, dan berkomitmen terhadap aturan. Ketiga, ranah psikomotor, di mana siswa mengasah keterampilan gerak dasar, koordinasi, dan kecepatan. Ketiga aspek ini sejalan dengan tujuan pendidikan jasmani untuk membentuk manusia yang sehat jasmani, cerdas, dan berkarakter (Anderson, 2010; Simpson, 1956). Implementasi permainan tradisional dalam pembelajaran di sekolah saat ini masih jarang dilakukan. Sebagian besar guru pendidikan jasmani lebih banyak mengajarkan cabang olahraga formal seperti sepak bola, bola voli, atau bulu tangkis, sementara

potensi permainan tradisional masih kurang tergali (Mulyana & Rahmawati, 2022). Hal ini menimbulkan masalah, yakni terbatasnya variasi pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar siswa sekaligus memperkuat identitas budaya bangsa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan untuk mengkaji penerapan permainan olahraga tradisional hadang dalam pembelajaran pendidikan jasmani, khususnya pada siswa kelas VII SMP IT Najib Rasyid. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penerapan permainan hadang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotor. Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh gambaran bahwa permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang efektif untuk mendukung tujuan pendidikan jasmani.

METODE

Penelitian dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) merupakan bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan tindakan-tindakan tertentu dengan tujuan memperbaiki dan meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara lebih profesional. PTK berupaya meningkatkan dan mengembangkan profesionalisme guru dalam menunaikan tugasnya. PTK diartikan sebagai penelitian yang berorientasi pada penerapan tindakan dengan tujuan peningkatan mutu dan pemecahan masalah pada sekelompok subjek yang diteliti dan mengamati tingkat keberhasilan atau akibat tindakan, kemudian diberikan lanjutan yang bersifat penyempurnaan dengan situasi dan kondisi, sehingga diperoleh hasil yang lebih baik.

Instrumen penelitian ini menggunakan analisis Jumlah Waktu Aktif Belajar (JWAB). Analisis waktu (*time analysis*) merupakan salah satu cara untuk mengetahui bagaimana peserta didik menggunakan waktu dalam pelajaran penjas. Instrumen tersebut merupakan instrumen yang sudah baku dimana instrumen tersebut merupakan metode observasi sistematis dengan menggunakan teknik *duration recording* (teknik pengamatan perilaku yang mencatat berapa lama perilaku berlangsung, digunakan dalam situasi seperti mengamati proses belajar mengajar dan perilaku peserta didik). Teknik Pengumpulan Data merupakan metode yang digunakan peneliti dalam mendapatkan (informasi) yang dibutuhkan. Secara umum, bagian ini menjelaskan mengenai informasi tentang indikator yang terdapat dalam tindakan, misalnya diskusi peserta didik, proses keteraturan diskusi, penggunaan alat peraga, hasil belajar peserta didik. Tentu, semua informasi tersebut disajikan secara meyakinkan dengan mengemukakan cara peneliti dalam mendapatkan peristiwa pembelajaran peserta didik tersebut. Disamping itu,

pada bagian ini, peneliti juga mengemukakan refleksi yang akan dilakukan dan cara mengetahui hasil belajar peserta didik (Suyadi 2012).

Pengumpulan data dalam PTK tidak hanya dilakukan suatu saat saja (misalnya hanya melakukan tes saja), akan tetapi harus sepanjang pelaksanaan pembelajaran. Jadi, perlu dilakukan pengambilan data dengan berbagai jenis data agar diperoleh data yang valid (Hanum, 2008). Teknik pengumpulan data dalam PTK terbagi menjadi dua macam, yakni pengumpulan data secara kualitatif (deskriptif) dan pengumpulan data secara kuantitatif (berdasarkan jumlah)

HASIL

Kelas yang dijadikan objek penelitian ini adalah peserta didik kelas VII dengan jumlah 29 (dua puluh Sembilan) peserta didik. Penelitian ini diawali oleh rendahnya kemampuan peserta didik pada mata pelajaran penjas (Pendidikan jasmani) dalam bidang olahraga tradisional hadang. Data kondisi awal dalam penelitian ini diperoleh dari nilai pretest permainan olahraga tradisional hadang. Data tersebut dapat diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 80 sampai 89 sebanyak 7 peserta didik, nilai 70-79 sebanyak 13 peserta didik, dan nilai 60-69 sebanyak 9 Peserta didik.

Hasil pretest atau test awal sebelum siklus dilaksanakan pada peserta didik kelas VII SMP IT Najib Rasyid, dari data tersebut diketahui bahwa peserta didik tuntas belajar hanya mencapai 11 peserta didik (37,93%) dan 18 peserta didik (62,07%) mendapat nilai belum tuntas dengan KKM 75. Nilai rata-rata ulangan tes 73,27%. Dapat disimpulkan bahwa peserta didik yang sudah memenuhi syarat pada uji coba triangulasi waktu dan teknik terhadap uji coba permainan olahraga tradisional hadang di SMP IT Najib Rasyid terbukti mencapai angka rata-rata 73,27 dalam penguasaan teknik dan pemanfaatan waktu dalam pelaksanaan praktik permainan olahraga tradisional hadang. Tercatat 11 (sebelas) peserta didik yang dikategorikan tuntas, 18 (delapan belas) peserta didik dalam kategori tidak tuntas, dengan presentase angka 37,93% peserta didik yang baru menguasai teknik dan pemanfaatan waktu ketika berlangsungnya permainan olahraga tradisional hadang, maka dari itu peneliti melakukan tindakan observasi terhadap triangulasi waktu dan teknik.

Dari tabel berikut dapat dideskripsikan bahwa setelah melakukan penelitian yang disesuaikan pada siklus I dan Siklus II melalui tahapan di atas, terbukti bahwa peserta didik dengan tahapan afektif, peserta didik dikategorikan minim dengan paraphrase 27%. Hal ini disebabkan karena peserta didik cenderung hanya mengetahui garis besar tentang permainan olahraga tradisional hadang, tanpa pemahaman yang mendalam.



Gambar 1. Perbandingan ketuntasan antara prasilus dan siklus I

Kemudian pada tahapan kognitif peserta didik cukup menguasai sedikitnya tentang permainan olahraga tradisional hadang dengan paraphrase 35%. Hal ini disebabkan karena peserta didik hanya mengandalkan informasi dari permainan dengan mengandalkan informasi dari lisan ke lisan, serta minimnya penyampaian materi secara signifikan oleh guru kepada peserta didik saat berlangsungnya materi pembelajaran permainan olahraga tradisional hadang. Selanjutnya tahapan psikomotor, pada tahapan ini peserta didik tergolong menguasai tentang cara bermain permainan olahraga tradisional hadang, dengan paraphrase 43%, hal ini disebabkan karena peserta didik sudah mengetahuinya sejak zaman SD yang sering menjadi bahan permainan sehari-hari, namun pada tahapan ini peserta didik masih dikategorikan peserta didik belum menguasai sepenuhnya teknik bermain olahraga hadang.

Kemudian tahapan yang ke empat yaitu tahap pengetesan, pada tahapan ini peneliti mendapat kesimpulan dan hasil dari proses pembelajarannya selama tiga tahap di atas (Afektif, Kognitif, Psikomotor), pada pertemuan terakhir (tahap pengetesan) peserta didik akhirnya mampu dan menguasai bagaimana teknik bermain, serta mengetahui tentang materi ajar permainan olahraga tradisional hadang. Dengan capaian keberhasilan 100% setelah melakukan empat tahapan yang telah disampaikan oleh peneliti di atas

Maka dapat disimpulkan melalui empat tahapan (Pertemuan) melalui siklus I dan siklus II, peneliti akhirnya mendapati hasil yang memuaskan dengan capaian keberhasilan 100%, dengan paraphrase masing-masing tahap sebagai berikut: pertama tahap afektif dengan paraphrase 27%, tahap kognitif dengan paraphrase 35%, tahap psikomotor dengan paraphrase 43%, dan terakhir tahap pengetesan dengan paraphrase nilai sempurna yaitu 100%. Hasil evaluasi peserta didik pada siklus I sudah cukup baik dan meningkat. Hal ini dibuktikan dari 29 (dua puluh Sembilan) peserta didik, yang belum mencapai KKM hanya 6 peserta didik (20,69%) dan yang sudah mencapai KKM terdapat 23 peserta didik (79,31%). Dari grafik diatas terlihat peningkatan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan pendekatan JWAB (Jumlah Waktu Aktif Belajar) pada mata pelajaran penjaskes pada permainan olahraga tradisional hadang kelas VII smester genap tahun ajar 2025.

Berdasarkan temuan dan hasil refleksi pada siklus I, peneliti akan melanjutkannya pada siklus II. Berdasarkan kekurangan- kekurangan pada siklus I, guru kemudian menyusun Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) materi permainan olahraga tradisional hadang. Disusul dengan peneliti membuat wacana tindakan lanjutan praktik ulang dengan tujuan memperbaiki kekurangan serta meningkatkan mutu belajar peserta didik terhadap aspek kognitif, afektif, dan psikomotor melalui permainan olahraga tradisional hadang di SMP IT Najib Rasyid.

Siklus II dilaksanakan pada senin, tanggal 5 bulan Mei tahun 2025, materi yang diajarkan adalah tentang teknik permainan serta peraturan bermain olahraga taradisonal hadang, pelaksanaan tindakan dilaksanakan sesuai dengan yang tercantum pada rencana perbaikan pembelajaran siklus II. Hasil evaluasi Peserta didik pada siklus II sudah lebih baik serta mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari pesertadidik dengan jumlah 29 (dua puluh sembilan) peserta didik sudah mencapai KKM dengan presentase 100%. Ketuntasan peserta didik telah mencapai 100%, maka target ketuntasan minimum telah tercapai, rata- rata hasil belajar Peserta didik mencapai 84,86 dalam kategori baik. Kemudian penelitian ini akan dilanjutkan ke siklus II dengan harapan nilai rata-rata Peserta didik menjadi kategori baik sekali.

Tabel 1. Perbandingan nilai pra siklus, siklus I, dan siklus II

No	Nama Peserta Didik	Pra Siklus	Siklus I	Siklus II
1.	ANR	73	81	83
2.	AHM	82	90	93
3.	ARAM	82	91	92
4.	ANM	72	80	83
5.	ADH	78	85	85
6.	AMG	74	83	85
7.	AA	77	85	87
8.	BS	80	85	85
9.	DMA	74	83	85

10.	DH	82	86	88
11.	DS	80	85	85
12.	IL	79	83	83
13.	JA	70	80	84
14.	KA	67	79	83
15.	LN	67	79	85
16.	LR	69	73	81
17.	LR	66	72	81
18.	MF	71	81	85
19.	MHCP	73	81	87
20.	MDAM	81	84	89
21.	MRR	65	70	80
22.	MRR	70	80	85
23.	MWMS	80	87	90
24.	NS	69	76	81
25.	N	78	84	87
26.	RR	66	71	80
27.	SNR	66	72	82
28.	VA	68	74	82
29.	ZAP	71	82	85
Jumlah		2125	2342	2461
Rata-rata		73,27	80,75	84,68
Tuntas		11	23	29
Tidak Tuntas		18	6	0
Ketuntasan		37,93%	79,31%	100%



Gambar 2 Perbandingan ketuntasan prasiklus, siklus I, dan Siklus II

Dari grafik berikut terlihat peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan pendekatan *Peer Teaching* (tutor rekan sebaya) pada mata pelajaran penjas pada materi hadangan kelas VII semester genap tahun pelajaran 2025 pada siklus II. Pemaparan hasil pendekatan *Peer teaching* (Pembelajaran tutor sebaya), pada pembelajaran penjas dapat disimpulkan bahwa penerapan pendekatan *Peer Taching* (Pembelajaran tutor sebaya) dengan pembelajaran penjas materi permainan olahraga tradisional hadang di kelas VII SMP IT Najib

Rasyid sudah dilaksanakan dengan baik. Hal ini disebabkan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan guru sesuai dengan RPP yang disusun dan memuat tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotor sesuai dengan judul yang dipakai pada penelitian kali ini. Pembelajaran *peer Teaching* (Pembelajaran tutor sebaya) merupakan upaya guru untuk mengoptimalkan jumlah waktu aktif belajar peserta didik, dengan upaya membuat peserta didik aktif bertukar pengetahuan dan bersosialisasi dengan rekan satu atau antar kelompok untuk dapat melaksanakan berbagai tugas dan praktik yang diberikan guru.

Berdasarkan hasil penelitian kesulitan dan kompleksitas gerak yang dihadapi dalam proses pembelajaran permainan olahraga tradisional hadang, serta di dukung dengan rendahnya motivasi dan pengetahuan guru dan peserta didik tentang pembelajaran permainan olahraga tradisional hadang, maka perlu dilakukan kajian penelitian melalui metode PTK (Penelitian Tindakan Kelas) (*Classroom Action Research*) untuk materi permainan olahraga tradisional hadang, dengan tujuan memperbaiki kinerjanya sebagai guru dalam mengajar, sehingga peserta didik dapat mengikuti pembelajaran olahraga tradisional hadang dengan baik yang diukur melalui (JWAB) Jumlah Waktu Aktif Belajar.

Dalam pengumpulan data PTK, peneliti mengemukakan dengan cara mengadakan Validasi data penelitian, bertujuan untuk memastikan bahwa data yang diperoleh benar, akurat, dan dapat dipercaya. Untuk menjamin keabsahan data dalam penelitian tindakan kelas ini, dilakukan teknik validasi. Teknik validasi yang dilakukan yaitu triangulasi, triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu di luar data, untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data. dengan membagi tiga triangulasi yaitu triangulasi sumber, waktu, dan teknik.

Setelah melakukan ketiga tindakan triangulasi diatas dapat disimpulkan bahwa pada pra siklus yang peneliti lakukan dengan capaian presentase 37,93% dengan ketuntasan 9 peserta didik, ketidak tuntas 20 peserta didik, dengan rata-rata capaian 73,27. Pada pelaksanaan Pra Siklus kali ini peserta didik dominan di bagian aspek afektif. Maka dari itu, peneliti memasuki triangulasi waktu dengan membuat wacana pembuatan siklus I. Pada siklus I ini peneliti mengungkap, mengembangkan, dan mencari tahu tentang bakat dan minat terhadap materi pembelajaran permainan olahraga tradisional hadang, pada pengambilan sumber data di Siklus I peneliti mendapati peningkatan yang cukup signifikan yaitu terdapat 23 (dua puluh tiga) peserta didik tuntas, 6 (enam) peserta didik yang masih perlu diarahkan atau dalam keterangan tidak tuntas. Dengan capaian presentase 79,31%, dan capaian nilai rata-rata 80,75 dengan dominan pencapaian kemampuan peserta didik dalam aspek kognitif dan afektif.

Dikarenakan pada pengambilan data di siklus I masih terdapat peserta didik yang belum tuntas atau dapat diartikan masih belum menguasai materi dan teknik bermain permainan olahraga tradisional hadang secara menyeluruh dan yang ingin diharapkan oleh peneliti, maka peneliti melakukan tindakan dengan mengadakan wacana siklus II. Pada siklus II mencapai nilai rata-rata 84,68, dengan nilai ketuntasan 29, dengan ketidaktuntasan 0. Capaian presentase 100%, Pada tindakan wacana Siklus II ini peneliti menarik kesimpulan selama hasil pengamatan, tes, dan pembelajaran yang disampaikan. Pada Siklus II ini peserta didik akhirnya bisa dominan dengan ketiga aspek (kognitif, afektif, dan psikomotor) melalui tiga tahap triangulasi yaitu triangulasi sumber, waktu, dan teknik yang diakumulasikan melalui tiga wacana yaitu Pra siklus, Siklus I, serta Siklus II, yang akhirnya bisa menembus pada angka presentase 100% peserta didik bisa mengerti dan sesuai arahan materi yang disampaikan oleh peneliti dalam tiga pekan, dengan mengalami beberapa perubahan yang cukup signifikan dari setiap prosesnya.

DISKUSI

Beberapa penelitian relevan sebelumnya dapat dijadikan landasan penting dalam mendukung penelitian ini. Penelitian yang dilakukan oleh Kalsum, Suhra, dan Nurlina (2019) berjudul Penerapan Permainan Tradisional Hadang dalam Meningkatkan Psikomotorik pada Mata Pelajaran Pendidikan Jasmani Peserta Didik Kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kab. Bone menunjukkan bahwa permainan tradisional hadang mampu memberikan kontribusi positif terhadap peningkatan aspek psikomotorik siswa. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil analisis deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan memperlihatkan bahwa permainan hadang cukup populer dan berkembang di kalangan siswa, terutama pada kelas V. Temuan ini menguatkan pandangan bahwa permainan tradisional dapat dijadikan sarana efektif dalam pembelajaran jasmani karena mengandung nilai fisik, sosial, dan budaya (Sujiono, 2017).

Selain itu, penelitian oleh Sau, Bili, dan Lengo (2022) dengan judul Permainan Tradisional Hadang Dapat Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Kelas V di SD menekankan pada peran guru pendidikan jasmani dalam mengembangkan strategi pembelajaran melalui permainan tradisional hadang. Penelitian deskriptif kualitatif ini menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi sebagai teknik pengumpulan data. Hasil penelitian menunjukkan bahwa keberhasilan penerapan permainan hadang sangat dipengaruhi oleh kemampuan guru dalam memberi arahan yang jelas selama proses pembelajaran. Temuan ini sejalan dengan

pendapat bahwa motivasi belajar siswa dapat ditingkatkan melalui kegiatan yang bersifat interaktif dan menyenangkan (Deci & Ryan, 2000). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya mengembangkan keterampilan fisik, tetapi juga mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di sekolah dasar.

Sementara itu, penelitian yang dilakukan oleh Fatah, Darumoyo, dan Septianingrum (2022) berjudul Survei Tingkat Pengetahuan dan Minat Peserta Didik MTS Al Karomah dalam Olahraga Tradisional Hadang (Gobak Sodor) berfokus pada tingkat pengetahuan serta minat siswa terhadap permainan tradisional. Metode yang digunakan adalah kuantitatif deskriptif dengan hasil yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa memiliki minat yang cukup tinggi untuk mengikuti permainan hadang meskipun pengetahuan mereka tentang aturan permainan masih terbatas. Penelitian ini mengindikasikan bahwa pengenalan olahraga tradisional di sekolah perlu diperkuat agar minat yang tinggi dari siswa dapat diimbangi dengan pemahaman yang memadai. Hal ini didukung oleh pendapat bahwa keberlanjutan permainan tradisional sangat bergantung pada upaya pendidikan dalam memperkenalkannya secara sistematis di sekolah (Hidayat, 2020).

KESIMPULAN

- Ranah kognitif, berfokus pada penguasaan konsep dan pengetahuan, sederhananya ranah kognitif ini mencakup keterampilan berfikir peserta didik dan bagaimana cara mereka mengolah informasi. Pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa terdapat paraphrase sebanyak 35% peserta didik yang menguasai aspek kognitif.
- Ranah afektif, berkaitan dengan perubahan sikap dan perasaan. Dalam ranah ini, tujuan pembelajaran dirancang untuk mendorong perkembangan emosional dan sosial peserta didik, dengan memperhatikan kebutuhan dan minat individual mereka. Pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa terdapat paraphrase sebanyak 27% peserta didik yang menguasai aspek afektif.
- Ranah psikomotor, berfokus pada keterampilan secara fisik. Disini pembuatan pembelajaran memungkinkan peserta didik untuk belajar melalui praktikum dan pengalaman langsung. Pada penelitian ini peneliti menyimpulkan bahwa terdapat paraphrase sebanyak 43% peserta didik yang menguasai aspek psikomotor.
- Hadang, merupakan permainan olahraga tradisional yang dimainkan secara beregu dengan jumlah anggota regu sebanyak 8 (delapan) orang dan terdiri dari 5 (Lima) orang sebagai pemain inti serta 3(tiga) orang cadangan.

REFERENSI

- Anderson, L. W. (2010). *Taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Fatah, A., Darumoyo, K., & Septianingrum, K. (2022). Survei tingkat pengetahuan dan minat peserta didik MTs Al Karomah dalam olahraga tradisional hadang (gobak sodor). *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 11(2), 123–131.
- Handayani, R. (2020). Penggunaan permainan tradisional untuk meningkatkan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Olahraga*, 9(2), 101–110.
- Kalsum, U., Suhra, S., & Nurlina. (2019). Penerapan permainan tradisional hadang dalam meningkatkan psikomotorik pada mata pelajaran pendidikan jasmani peserta didik kelas V SD Inpres 6/75 Biru Kab. Bone. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 8(1), 45–56.
- Kamaliah. (2021). Hakikat peserta didik. *Educational Journal: General and Specific Research*, 1(1), 49–55.
- Leon, A. A. (2021). *Penelitian tindakan kelas: Teori dan penerapannya*. CV Adanu Abimata. <https://penerbitadab.id/978-623-5687-62-9>
- Mu'mala, K. A., & Nadlifah, N. (2019). Optimalisasi permainan lompat tali dalam mengembangkan motorik kasar anak. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 4(1), 57–68. <https://doi.org/10.14421/jga.2019.4106>
- Munir, A. (2019). Pengaruh permainan balap karung dan egrang terhadap peningkatan kepercayaan diri anak usia dini di PAUD Cahaya Kecamatan Rambutan Kota Tebing Tinggi. *Jurnal Diversita*, 5(2), 161–172. <https://doi.org/10.31289/diversita.v5i2.3056>
- Mulyana, R., & Rahmawati, T. (2022). Revitalisasi permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah. *Jurnal Olahraga dan Pendidikan*, 4(1), 25–34.
- Ngaisah, N. C., Al Ayyubi, M., Fajzrina, L. N. W., Aulia, R., Munawarah, M., Fadillah, C. N., & Zohro, N. P. (2023). Permainan tradisional kelereng dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak. *Jurnal Ilmiah Potensia*, 8(1), 103–113. <https://doi.org/10.33369/jip.8.1.103-113>
- Nurdiansyah, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional hadang terhadap agility. *Neliti*. <https://www.neliti.com/id/publications/267714/pengaruh-permainan-tradisional-hadang-terhadap-agility>
- Palmizal, P. (2019). Manajemen olahraga: Definisi, fungsi dan perannya pada induk organisasi olahraga. *Jurnal Manajemen Olahraga*, 154.
- Perdima, F. E., & Kristiawan, M. (2021). Nilai-nilai karakter pada permainan tradisional hadang di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5342–5351. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1640>
- Putra, A., & Firmansyah, H. (2021). Nilai edukatif permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 21(3), 245–256.
- Sau, R. A., Bili, L. D., & Lengo, M. D. (2022). Permainan tradisional hadang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V di SD. *Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan*, 10(1), 67–75.
- Sau, R. A., Bili, L. D., & Lengo, M. D. (2022). Permainan tradisional hadang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik kelas V SD. *Jurnal Sport & Science*, 4(2), 29–36.
- Simpson, E. (1956). *The classification of educational objectives: Psychomotor domain*. Illinois University Press.
- Syarifuddin, S. (2019). Pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani berbasis kearifan lokal. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 15(1), 55–64.
- UNESCO. (2018). *Intangible cultural heritage and traditional games*. UNESCO Publishing.