



## PENERAPAN OLAHRAGA TRADISIONAL SEBAGAI PENINGKATAN NILAI PENGETAHUAN KEBUDAYAAN DAN SOSIAL BAGI SISWA

Rhoni Adi Arthama Hutagalung<sup>1</sup>, Hariadi<sup>2</sup>, Rahma Dewi<sup>3</sup>, Nurkadri<sup>4</sup>

Pendidikan Olahraga Pascasarjana

Universitas Negeri Medan

@rhoniarthamahutagalung@gmail.com

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima: Oktober-2022

Disetujui: November-2022

Dipublikasikan : Desember-2022

*Kata Kunci:*

Olahraga Tradisional

### Abstrak

Olahraga tradisional merupakan aktivitas yang sangat banyak digunakan sekarang ini baik dalam masyarakat dan para pendidikan, dikarenakan olahraga tradisional menggunakan olah tubuh dan berbau gerak, maka penulis melakukan perencanaan dalam penelitian ini ingin menciptakan sebuah media pembelajaran yang akan di aplikasikan kepada pembelajaran PJOK, maka peneliti melakukan riset terlebih dahulu sebagai penguat dalam penulisan ini sebagai mana data yang penulis temukan baik dari jurnal dan *youtube* belum ada yang menciptakan media seperti yang di rencanakan penulis, dan sebelum melakukan desain penulis juga melakukan riset secara langsung kepada siswa dengan menyebarkan angket, dengan hasil angket sebagai berikut, 8 siswa ( 26%) yang mengatakan mengetahui olahraga tradisional dan 22 siswa ( 73%) mengatakan tidak mengetahui, 29 siswa (96%) mengatakan belum pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi oleh guru dan 1 siswa (0,3) mengatakan pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi, 27 siswa (90%) mengatakan akan sangat termotivasi jika olahraga tradisional di masukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dan 3 siswa (10%) mengatakan biasa saja. Kiranya dengan terbitnya hasil perencanaan peneliti yang ingin menciptakan media pembelajaran PJOK ini di harapkan dapat memberikan motivasi dan edukasi olahraga dan budaya dapat tersampaikan secara menyeluruh.

### Abstract

*Traditional sport is an activity that is very widely used now both in society and in education, because traditional sports use body sports and mix motion, the authors planned in this study wanting to create a learning media that will be applied to PJOK learning, the researchers conducted research first, as a reinforcement in this writing, where the data that the author found both from journals and youtube, no one has created media as planned by the author, and before carrying out the design the author also conducts research directly to students by spreading the word, with the results of the questionnaire as follows, 8 students (26%) said they knew traditional sports and 22 students (73%) said they did not know, 29 students (96%) said they had never done physical education learning with media modified by the teacher and 1 student (0.3) say have done physical education learning with modified media, 27 students (90%) said they would be very motivated if traditional sports were included in physical education learning. And 3 students (10%) said it was normal. It is hoped that with the publication of the results of the plans for researchers who want to create PJOK learning media, it is hoped that they can provide motivation and education for sports and culture can be conveyed thoroughly.*

## PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan kecerdasan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.

Pendidikan juga bisa diperoleh baik secara formal dan nonformal, Pendidikan formal dalam kita mengikuti program-program yang sudah dirancang secara terstruktur oleh suatu institusi, departemen atau kementerian sesuatu negara, sedangkan Pendidikan Nonformal adalah pengetahuan yang didapat manusia (peserta didik) dalam kehidupan sehari-hari atau yang dipelajari dari orang lain dalam arti (mengamati dan mengikuti). Menurut UU No. 20 Tahun 2003 bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan bernegara.

Negara Indonesia merupakan salah satu negara yang memiliki banyak ragam suku dan budaya yang cakup lebih dari 17.000 pulau yang dihuni oleh sekitar 225 juta jiwa penduduk, sebuah angka yang membuat Indonesia menjadi negara di urutan ke empat dalam hal negara dengan jumlah populasi yang terbesar di dunia, Indonesia juga merupakan yang *multicultural* yang terdiri dari beberapa bahasa, agama dan kebudayaan-nya berbeda-beda setiap daerah memiliki keunikan kebudayaan tersendiri yang di mana kebudayaan itu adalah sebagai salah satu nilai tersendiri bagi kelompok atau daerahnya.

Pengertian ini mengimplikasikan bahwa tradisi itu memiliki makna kontinuitas (keberlanjutan), materi, adat, dan ungkapan verbal sebagai milik bersama yang diteruskan untuk dipraktikkan dalam kelompok masyarakat tertentu. Kedua, tradisi itu merupakan sesuatu yang menciptakan dan mengukuhkan identitas. Memilih tradisi memperkuat nilai dan keyakinan pembentukan kelompok komunitas. Ketika terjadi proses kepemilikan tradisi, pada saat itulah tradisi itu menciptakan dan mengukuhkan rasa identitas kelompok.

Munculnya penelitian ini berfokus pada olahraga tradisional ketika melakukan proses pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah menengah pertama berbasis permainan dan olahraga daerah di lakukan akan tetapi masih banyak siswa dan siswi yang tidak mengetahui bahwa Indonesia memiliki suatu kebudayaan tradisi sebagai olahraga daerah dari nias selatan lompat batu yang dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran pendidikan jasmani, Pelestarian olahraga daerah tradisional penting untuk di lakukan dengan cara memperkenalkan tradisi daerah yang menjadi olahraga dan dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pendidikan jasmani. Seperti yang di kemukakan oleh Subagio dalam mulyani, 2016:49-52) antara lain :

(1) Anak menjadi lebih kreatif, (2) bias di gunakan sebagai terapi terhadap anak, (3) mengembangkan kecerdasan intelektual anak, (4) mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak, (5) mengembangkan kecerdasan logika anak, (6) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (7) mengembangkan kecerdasan natural anak, (8) mengembangkan kecerdasan special anak, (9) mengembangkan kecerdasan musical anak dan .(10) mengembangkan kecerdasan spiritual anak.

Hal ini di karenakan pemahaman akan manfaat olahraga tradisional sehingga pembelajaran belum di lakukan pengembangan alat yang dapat meningkatkan aktivitas pendidikan jasmani karena pendidikan jasmani merupakan pelajaran yang bertujuan untuk membentuk warga negara yang baik dalam kehidupan sehari-hari atau dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Sebelum melakukan pengembangan alat lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu untuk memperoleh data sebagai penguat dalam pengembangan media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam mengembangkan keterampilan lompat tinggi dan ingin mengetahui sejauh mana peserta didik paham akan olahraga tradisional yang bisa di pergunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani, maka peneliti melakukan penyebaran angket observasi secara langsung di lapangan dimana angket tersebut di sebar sebanyak 30 siswa dan di dapatkan data sebagai berikut : 8 siswa ( 26%) yang mengatakan mengetahui olahraga tradisional dan 22 siswa ( 73%) mengatakan tidak mengetahui, 29 siswa (96%) mengatakan belum pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi oleh guru dan 1 siswa (0,3) mengatakan pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi, 27 siswa (90%) mengatakan akan sangat termotivasi jika olahraga tradisional di masukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dan 3 siswa (10%) mengatakan biasa saja.

Dari penjelasan di atas bahwa olahraga tradisional dapat di pergunakan sebagai pengembangan keterampilan olahraga dengan memodifikasi media lompat batu berbasis kearifan lokal

upaya mengembangkan keterampilan lompat tinggi. Pengembangan media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi dalam proses pembelajaran penjas di siswa sekolah menengah pertama. Upaya ini bermaksud untuk mengenal keberagaman tradisional Indonesia salah satunya adalah hombo batu yang dapat dipergunakan sebagai kegiatan olahraga, mengembangkan media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi. Karena sistem kurikulum hanya sebatas kegiatan sederhana namun bagi guru pendidikan jasmani perlu mengembangkan media pembelajaran olahraga tradisional untuk dikaitkan dengan cabang olahraga yang diajarkan di sekolah menengah pertama. Kaitan tersebut menguatkan pentingnya memodifikasi media olahraga tradisional dikembangkan kembali dan dikenalkan di kancah internasional melalui beberapa media dan teknologi yang maju. Maka dalam konteks ini peneliti berniat melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Lompat Batu Berbasis Kearifan Lokal Dalam Rangka Mengembangkan Keterampilan Lompat Tinggi”

## METODE

### I. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian dengan metode *research and development*, *research and development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tertentu. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut. Sugiyono (2017:407). Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi.

#### Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan di 3 (tiga) sekolah dalam 1 (satu) yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan, yaitu dengan 1 (satu) SMA Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan, 2 (dua) SMP Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan, 3 (tiga) SD HKBP Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan, di sebabkan tempat penelitian di atas sudah mencakup 3 satuan Pendidikan sekaligus sehingga peneliti lebih mudah mencakup ke semua tahapan Pendidikan waktu penelitian tersebut dilaksanakan maret 2022.

### 2. Sasaran Penelitian

Pada uji kelompok kecil disarankan melibatkan obyek sebanyak 10 orang anak laki-laki yang mencakup 3 satuan pendidikan yang ada di Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan.

Pada ujian kelompok besar dalam penelitian ini, melibatkan 30 (tiga puluh) siswa yang diambil dari 3 (tiga) satuan pendidikan dalam 1 (satu) yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan.

### 3. Karakteristik Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian atau pengguna yang menjadi sasaran dalam penelitian modifikasi media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi.

### 4. Pendekatan dan Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan yang mencakup: produk atau media, menguji keefektifan produk untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Hasil akhir dari kegiatan penelitian dan mengembangkan media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi dan dilengkapi dengan spesifikasi produknya, sehingga dapat digunakan sebagai media dalam pembelajaran pendidikan jasmani lebih efektif.

### 5. Langkah-langkah Pengembangan Model

Menurut Sugiyono (2017:297) langkah-langkah pelaksanaan strategi penelitian dan pengembangan yang dilakukan untuk menghasilkan produk media tertentu dan untuk menguji keefektifan produk yang dimaksud adalah, :

#### 1. Perencanaan Pengembangan Model

Prosedur penelitian mengembangkan media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi mengadaptasi langkah-langkah penelitian :

Sumber : Langkah-langkah penggunaan Metode *Research and Development* (R&D), Sugiyono (2017: 408)

#### a. Potensi Masalah

Penelitian ini dapat berangkat dari adanya potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila digunakan akan memiliki sesuatu nilai tambah pada produk yang diteliti. Pemberdayaan akan berakibatkan pada peningkatan mutu dan akan meningkatkan pendapatan atau keuntungan dari produk yang diteliti.

Menurut Sukardi (2011:299) masalah adalah penyimpangan antara yang diharapkan dengan relita yang terjadi. Masalah juga dapat dijadikan potensi apabila dapat mendaya gunakannya. Masalah juga bisa juga di jadikan sebagai potensi , apabila kita dapat mendaya gunakannya. Masalah akan terjadi jika terdapat penyimpangan antara yang di harapkan dengan yang terjadi. Masalah ini dapat di atasi dengan (R&D) dengan cara meneliti sehingga dapat di temukan suatu model, pola atau sistem penanganan terpada yang efektif yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah tersebut.

#### b. Mengumpulkan Data

Setelah potensi dan masalah dapat di ajukan secara faktual, maka selanjutnya perlu di kumpulkan berbagai informasi dan studi literatur yang dapat di rencanakan sebagai bahan untuk perencana produk tertentu yang di harapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Studi ini di tujukan untuk menemukan konsep-konsep atau landasan atau landasan –landasan teoritis yang dapat memperkuat suatu produk pendidikan. Terutama produk modifikasi, model, program, sistem, pendekatan, dan sejenisnya memiliki dasar-dasar konsep teori tertentu.

Untuk menggali konsep atau teori yang mendukung produk perlu di lakukan secara teratur dan intensif. Melalui studi literatur juga di kaji ruang lingkup suatu produk, keluasan penggunaan , kondisi pendukung serta ke unggulan dan keterbatasannya. Studi literatur juga di perlukan untuk mengetahui langkah-langkah yang paling tepat dalam mengembangkan produk tersebut . Produk yang di kembangkan dalam pendidikan dapat berupa perangkat keras seperti alat bantu pembelajaran , buku, modul, atau paket belajar, dan lain-lain atau perangkat lunak seperti program-program pendidikan pembelajaran, model-model pendidikan, kurikulum, implementasi, evaluasi, instrumen pengukuran, dll. Bererapa kriteria yang harus di pertimbangkan dalam memilih produk yang akan di kembangkan.

#### 6. Populasi Sampel Sumber Data.

Populasi adalah totalitas semua nilai yang mungkin, baik hasil menghitung ataupun pengukuran, kuantitatif maupun kualitatif mengenai karakteristik tertentu dari semua anggota kumpulan yang lengkap dan jelas yang ingin di pelajari sifat-sifatnya”. Sudjana dalam Joni Tohap Maruli Nababan ( 2019:59) yang menjadi populasi dalam sampel penelitian ini adalah siswa di Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan. Penyusun sample uji coba penelitian ini dengan uji tahap 1 ( kelompok kecil) dan uji tahaop 2 ( Kelompok besar) di tujukan pada. Pada uji coba product awal 1 ( kelompok kecil ) melibatkan pada uji coba produk sejumlah 10 orang anak laki-laki yang mencakup 3 satuan pendidikan yang ada di Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan.

Pada uji coba lebih luas ( kelompok besar ) dalam penelitian ini melibatkan 30 ( tiga puluh) siswa yang di ambil dari 3 (tiga) satuan pendidikan dalam 1 ( satu) yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan.

#### 7. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang di gunakan untuk pengambilan data dalam penelitian ini adalah angket, wawancara, dokumentasi, dan observasi. Angket di gunakan untuk mengetahui pendapat responden atau siswa terhadap modifikasi media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi. Observasi di gunakan untuk mengetahui kebutuhan yang ada di lapangan. Angket merupakan alat pengumpulan data yang memuat sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang harus di jawab oleh subjek penelitian. Berdasarkan bentuk, angket dapat berbentuk dan tertutup.

#### 8. Instrumen Penelitian

Menurut sugiyono dalam Joni Tohap Maruli Nababan (2019:60), Instrument penelitian adalah suatu alat yang di gunakan mengukur kejadian ( variabel penelitian) alam maupun sosial yang di amati. Arkunto dalam Joni Tohap Maruli Nababan ( 2019:60) mengemukakan “Instrument adalah alat atau fasilitas yang di gunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih hemat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah untuk di olah.Instrument di kembangkan dengan skala dengan 4 skala. Skor terendah di berikan angka 1 dan skor tertinggi di berikan angka 4 ( Sugiyono 2012:94) instrument yang di gunakan dalam penelitian ini adalah angket yang berikan kepada ahli olahraga, ahli media dan siswa Yayasan Pendidikan HKBP Sidorame Medan.

9. Teknik Analisa Data  
Pada penelitian ini teknik analisa data di gunakan dengan teknik analisis deskriptif dengan persentase. Teknik ini di gunakan agar mendapat analisa data kuantitatif yang di dapatkan dari penyebaran angket. Rumusan pengolahan data dari penyebaran angket dengan persubyek uji coba dalah sebagai berikut.

Penelitian terdahulu dilakukan untuk mendapatkan analisa kebutuhan. Hasil pengamatan yang di lakukan dalam penelitian, peneliti menemukan bawa siswa belum mengenal buda olahraga tradisi yang ada di indonesia, dan belum ada media yang di gunakan ketika melakukan pembelajaran pendidikan jasmani.

Analisis yang di gunakan adalah analisa deskriptif dengan tujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap permasalahan yang di hadapi pada saat proses pendidikan jasmani, maka rumus yang di gunakan adalah Sudjana dalam Joni Tohap Maruli Nababan ( 2019:61)

Persentase=(Jumlah Jawaban)/Responden x 100%

Keterangan : Jawaban ( a ) akan di berikan skor 1 dan jawab ( b ) akan di berikan skor 0. Seluruh jawaban akan di jumlahkan lalu akan di bagikan dengan jumlah responden da dikalikan dengan 100%. Dari tersebut di ketahui beberapa persen besarkah kebutuhan atlet akan kendala yang di hadapi pada pembelajaran.

$$P = X / X_i \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase hasil evaluasi subyek ujicoba

X = Jumlah jawaban skor oleh ujicoba

X<sub>i</sub> = Jumlah jawaban maxmimal dalam aspek penilaian oleh subyek ujicoba

100% = Konstanta

Hasil angket kriteria sebagai beriku :

Tabel 1. Kategori skala likert.

Positif Negatif

Penilaian Nilai Penilaian

Nilai Sangat Setuju 5	Sangat Setuju 1	Setuju 4	Setuju 2	Ragu-ragu 3	Ragu-ragu	3	Tidak setuju 2	Tidak setuju 4	Sangat Tidak setuju 1	Sngat	Tidak
setuju 5	Sumber : Sugiyono (2012 : 94)										

Data yang di peroleh melalui angket kemudian dengan menggunakan ujipersentase akan di uji dengan menggunakan rumus :

$$P = F / N \times 100\%$$

Keterangan :

P = Persentase

F = Jumlah yang di peroleh

N = Jumlah Responden

Data yang di kumpulkan di analisis dengan teknik analisis deskriptif kuantitatif yang di ungkap dalam distribusi skor dan persentase terhadap kategori skala penilaian yang telah di tentukan. Setelah penyajian dalam bentuk persentase, masing-masing indikator. Kesesuaian aspek pengembangan tentang masing-masing indikator. Kesesuaian dalam pengembangan media alat dapat menggunakan tabel berikut. Tabel 2. Kategori Persentase adalah : Interpretasi Persentase Pencapaian

Layak 76-100%

Cukup Layak 56-75%

Kurang Layak 40-55%

Tidak Layak 0-39%

Sumber : ( Suharsimi Arikunto,1989:196)

Pada tabel di atas di sebutkan persentase pencapaian, skala nilai, dan interpretasi. Untuk mengetahui kelayakan di gunakan media alat. Tabel diatas sebagai acuan penilaian data yang di dihasilkan dari validasi ahli.

#### 1. Perencanaan Desain Produk

Setelah medapatkan ide , langkah selanjutnya adalah peneliti membuat produk berupa modifikasi media lompat batu berbasis kearifan lokal dalam rangka mengembangkan keterampilan lompat tinggi. Dan akan di gunakan sebagai media pembelajaran pendidikan jasmani yang dapat mengembangkan keterampilan lompat tinggi, pada modifikasi media yang akan di desain akan membuat bahan seefisien mungkin, media lompat batu akan di modifikasi bantalan pertama akan di desain yang bisa di atur jarak bantalan si pelompat dengan benteng yang nantinya ingin di lompati akan di modifikasi dapat di atur ketinggian dan jarak antara bantalan tumpuan kecil dengan benteng yang akan di lompati, di atas benteng akan di desain juga alat pengukur seberapa tinggi siswa memperoleh hasil lompatan dengan bertujuan dengan modifikasi lompat batu ini dapat mengembangkan kemampuan lompat tinggi sisiwa dan siswa dapat mengetahui seberapa tinggi lompatan yang ia peroleh ketika melakukan lompatan tersebut. Produk di kembangkan dan di susun secara sistematis sehingga produk ini memiliki kelayakan untuk di publikasi.

Dalam pembuatan media ini peneliti harus berkonsultasi kepada ahli olahraga( dosen), Ahli media agar menghasilkan produk yang sempurna.

#### 2. Validasi Desain

Tahap uji validasi desain merupakan proses untuk menilai apakah rencan kerja baru atau produk baru secara rasional layak di gunakan dengan cara meminta penilaian ahli yang berpengalaman dan apakah rencana desain produk sesuai dengan kriteria pengembangan yang akan di buat atau tidak. Kemudian untuk mengetahui kelemahan dan kelebihan produk yang di kembangkan. Validasi desain oleh tenaga ahli yaitu guru dan ahli media.

### HASIL

Berdasarkan hasil riset dengan penyebaran angket maka di peroleh data sebagai berikut hasil angket sebagai berikut, 8 siswa ( 26%) yang mengatakan mengetahui olahraga olahraga tradisional dan 22

siswa ( 73%) mengetakan tidak mengetahui, 29 siswa (96%) mengatakan belum pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi oleg guru dan 1 siswa (0,3) mengatakan pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi, 27 siswa (90%) mengatakan akan sangat termotifasi jika olahraga tradisional di masukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dan 3 siswa (10%) mengatakan biasa saja

### PEMBAHASAN

Berdasarkan penulisan jurnal ini penulis banyak menukan kekurangan dalam proses pembelajaran kepada siswa, di karenakan dengan adanya olahraga tradisional ini dapat menumbuuah kembangkan jiwa sosial dan pengetahuan akan nilai kebudayaan siswa, banyak peneliti terdahulu yang mmeneliti akan kebudayaan dan olahraga tradisioanl akan tetapi tidak memanfaatkan olahraga tradisional tersebut sebagai ilmu pengetahuan yang dapat meningkatkan minat dan bakat siswa dari olahraga tradisioanal tersebut.

Selain itu siswa juga dapat berkembang dari segi sosial dan pengetahuan akan kekayaan kebudayaan yang di miliki oleh Indonesia dan penelitian ini sangat cocok juga di manfaat kan sebagai pembelajaran dalam pendidikan jasmani, selain siswa dapat berinteraksi mak asiswa juga dapat lebih bersemangat dengan mengelola informas yang menjadi sebuah ilmu pengetahuan

### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil riset di atas peneliti mencoba mengangkat sebuah olahraga tradisional yang layak dipergunakan sebagaimedia pembelajaran pendidikan jasmani, yang di mana harapannya dengan adanya media pembelajaran pendidikan jasmani dapat menarik bakat dan minat siswa ketike malkukan pembelajaran PJOK berbaur olahraga tradisional sehingga selain kaya akan buda siswa juga gerak ketika melakukan aktivitas gerak di proses pembelajaran Pendidikan Olahraga,

Adapun yang menjadi penguat dalam penulisan ini peneliiti menyebarkan angkat kepada siswa bahwanya seberapa gemarnya siswa dan seberapaantusiasnya siswa ketika melakukan pembelajaran PJOK berbasis kearifan lokal dan memafaatkan olahraga tradisional tersebut dalam bentuk media pembelajaran.

8 siswa ( 26%) yang mengatakan mengatahui olahraga olahraga tradisional dan 22 siswa ( 73%) mengetakan tidak mengetahui, 29 siswa (96%) mengatakan belum pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi oleg guru dan 1 siswa (0,3) mengatakan pernah melakukan pembelajaran penjas dengan media yang di modifikasi, 27 siswa (90%) mengatakan akan sangat termotifasi jika olahraga tradisional di masukkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dan 3 siswa (10%) mengatakan biasa saja.

### DAFTAR PUSTAKA

- Bandi, A. M. (2011). Abdullah: Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani - Google Scholar. *Jurnal Pendidikan JAsmani Indonesia*, 8(April), di akses dari [https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as\\_sdt=2005&ciotd=0,5&hl=en](https://scholar.google.com/scholar?cites=4695785154429841909&as_sdt=2005&ciotd=0,5&hl=en)
- Cloud, M. F. (n.d.). *Download the or On-prem Secure Browser Manage From Cloud or On-prem Customize Chrome Manage From Cloud*.
- Giriwijoyo, S. (2013). *Ilmu Kesehatan Olahraga, Untuk Kesehatan Dan Prestasi Olahraga*. Bandung : *Fakultas Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan UPI*, 13–78.
- Lase, I. W., Indrawadi, J., & Montessori, M. (2021). Pergeseran Fungsi Tradisi Hombo Batu pada Masyarakat Nias Selatan. *Anthropos: Jurnal Antropologi Sosial Dan Budaya (Journal of Social and Cultural Anthropology)*, 7(1), 113. <https://doi.org/10.24114/antro.v7i1.24772>
- Mustafa, P. S., & Dwiwogo, W. D. (2020). Kurikulum Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di Indonesia Abad 21. *JARTIKA Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan*, 3(2), 422–438. <https://doi.org/10.36765/jartika.v3i2.268>
- Nursyahidah, F. (1989). Penelitian Pengembangan A. Pendahuluan. *Research and Development vs Development Research*, 1–27.
- Paramitha, S. T., & Anggara, L. E. (2018). *Revitalisasi Pendidikan Jasmani untuk Anak Usia Dini melalui Penerapan Model Bermain Edukatif Berbasis Alam*. *Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga*, 3(1), 41. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v3i1.10612>

- Rahmat, Z. (2015). *Atletik Dasar & Lanjutan. Atletik Dasar & Lanjutan*, 1–97. Rofiq, A. (2019). *Tradisi Slametan Jawa dalam Perspektif Pendidikan Islam. Attaqwa Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 15(2 September), 93107. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3383133>
- Sibarani, R. (2015). *Pendekatan Antropolinguistik Terhadap Kajian Tradisi Lisan. RETORIKA: Jurnal Ilmu Bahasa*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.22225/jr.v1i1.9>
- Widodo, A. (2018). *Makna Dan Peran Pendidikan Jasmani Dalam Pembentukan Insan Yang Melek Jasmaniah/ Ter-Literasi Jasmaniahnya. Motion: Jurnal Riset Physical Education*, 9(1), 53–60. <https://doi.org/10.33558/motion.v9i1.1432>
- Zhannisa, U. H. (2015). *Implementasi Nilai - Nilai Olahraga dalam Pembangunan Nilai Kewarganegaraan dan Memperkokoh NKRI. Jurnal Ilmiah CIVIS*, 5(2), 865–878.
- (Murti, 2020) Murti, S. dan heryanto. (2020). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 6(3), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737983>
- Penggalih, A. K., Simanjuntak, V., & Purnomo, E. (n.d.). *Modifikasi Latihan Plyometric Terhadap Lompat Tinggi Gaya Straddle Di Sltp. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(12), 1–9.
- (Penggalih et al., n.d.) Murti, S. dan heryanto. (2020). *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan. Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* <https://jurnal.unibrah.ac.id/index.php/JIWP>, 6(3), 295–307. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3737983>
- Penggalih, A. K., Simanjuntak, V., & Purnomo, E. (n.d.). *Modifikasi Latihan Plyometric Terhadap Lompat Tinggi Gaya Straddle Di Sltp. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 3(12), 1–9.
- Joni Tohap Nababan (2019). *Pengembangan alat bantu latihan (remote control dan headset) untuk atlet sprint tunanetra. Program Pascasarjana. Universitas Negeri Medan*
- Mudzakir, D. O. (2020). *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Terhadap Motivasi Dalam Pembelajaran Penjas Di Sekolah Dasar. Jurnal Maempo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi*, 10(1), 44–49.
- Suprayitno. (2014). *Peran Permainan Tradisional Dalam Membantu Pertumbuhan Dan Perkembangan Gerak Anak Secara Menyeluruh. Jurnal Ilmu Keolahragaan*, 13(2), 38–44.
- (Riantoso et al., 2016) Riantoso, S., Simanjuntak, V., & Yunitaningrum, W. (2016). *Modifikasi Media Pembelajaran Pendidikan Jasmani Di Smp Menyuke Kabupaten Landak. Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 5(4), 1–11.
- Tiara Dewi, Muhammad Amir Masruhim, R. S. (2016). *Media Pembelajaran. In Laboratorium Penelitian dan Pengembangan FARMAKA TROPIS Fakultas Farmasi Universitas Muallawarman, Samarinda, Kalimantan Timur (Issue April)*.
- Munir. (2010). *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta
- F, K. Ge. (1967). *Kurikulum Muatan Lokal. Angewandte Chemie International Edition*, 6(11), 951–952, 2–3.
- Mansur, N. (2012). *Urgensi kurikulum muatan lokal dalam pendidikan. XIII(1)*, 68–79.
- Nafisah, D. (2016). *Peran Pendidikan Muatan Lokal Terhadap Pembangunan Karakter Bangsa. Citizenship Jurnal Pancasila Dan Kewarganegaraan*, 4(2), 451. <https://doi.org/10.25273/citizenship.v4i2.1078>
- Unimed, Pascasarjana. (2019). *Pedoman Administrasi dan Penulisan Tesis dan Disertasi serta Payung dan Roadmap Penelitian*. Pascasarjana: Unimed.
- Sugiyono. (2014). *Statistika untuk penelitian*. Bandung : Alfabeta
- Sudjana, Nana. (2002). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Gultom, Syawal. Sinaga, Bornok. Simanjorang, Mangaratua, M. (2020). *Pedoman Penelitian Pengembangan Model*. Medan: Pascasarjana Universitas Negeri Medan.
- Borg, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational Research An Introduction*. New York & London: Longman Inc