



M. Fransazeli
Makorohim¹
Roiyatul Ruqayah²

MINAT SISWA KELAS VIII 1 SMP NEGERI 29 PEKANBARU DALAM MELESTARIKAN PERMAINAN TRADISIONAL

Abstrak

Tujuan dari penelitian yang dilakukan ini adalah untuk mengetahui seperti apa minat siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru dalam melestarikan permainan tradisional yang ada disekitar. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan menggunakan angket sebagai instrumen dalam pengumpulan data. Populasi pada penelitian ini adalah 36 orang siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah teknik total sampling yaitu pengambilan anggota sampel dari seluruh populasi yang ada. Teknik analisa data yang digunakan adalah menghitung nilai persentase dari skor akhir angket. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan sudah diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: minat siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru dalam melestarikan permainan tradisional tergolong kuat karena berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga persentase nilai indikator minat adalah 75,45% yang terletak pada rentang 61-80%, ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga perhatian mereka terhadap permainan tradisional mengingat banyak manfaat yang diperoleh didalam olahraga tradisional.

Kata Kunci: Minat Siswa, Melestarikan Permainan Tradisional.

Abstract

The aim of this research was to find out what the interest of class VIII 1 students at SMP Negeri29 Pekanbaru was in preserving traditional games around them. The type of research used is quantitative descriptive using a questionnaire as an instrument for data collection. The population in this study were 36 students in class VIII 1 of SMP Negeri 29 Pekanbaru. The sampling technique used is a total sampling technique, namely taking sample members from the entire existing population. The data analysis technique used is calculating the percentage value of the final questionnaire score. Based on the results of the research carried out, the conclusion in this research has been obtained, namely: the interest of class VIII 1 students at SMP Negeri 29 Pekanbaru in preserving traditional games is classified as strong because based on the average value of the three interest indicator percentage values is 75.45% which is in the range of 61 -80%, this is shown by the enthusiasm of students in participating in learning and also their attention to traditional games considering the many benefits obtained in traditional sports.

Keywords: Student Interests, Preserving Traditional Games.

PENDAHULUAN

Kegiatan olahraga dapat berupa permainan tradisional yang juga bertujuan untuk pembentukan dan pertumbuhan serta perkembangan jasmani dan rohani, intelektual, emosional, social dan moral spiritual. Permainan tradisional sangatlah populer sebelum teknologi masuk ke Indonesia. Dahulu, anak-anak bermain dengan menggunakan alat yang seadanya. Namun kini, mereka sudah bermain dengan permainan-permainan berbasis teknologi yang berasal dari luar negeri dan mulai meninggalkan mainan tradisional. Seiring dengan perubahan zaman, Permainan tradisional perlahan-lahan mulai terlupakan oleh anak-anak Indonesia. Bahkan, tidak sedikit dari mereka yang sama sekali belum mengenal permainan tradisional. Permainan tradisional sesungguhnya memiliki banyak manfaat bagi anak-anak. Selain tidak mengeluarkan banyak biaya dan bisa juga untuk menyehatkan badan bisa juga

^{1,2}Penjas, Fkip, Universitas Islam Riau

email: mfransazeli@edu.uir.ac.id, qayahrahim@edu.uir.ac.id

permainan tradisional adalah sebagai olahraga karena semua permainan menggunakan gerak badan yang ekstra, permainan tradisional sebenarnya sangat baik untuk melatih fisik dan mental anak. Secara tidak langsung, anak akan dirangsang kreatifitas, ketangkasan, jiwa kepemimpinan, kecerdasan, dan keluasan wawasannya melalui permainan tradisional.

Permainan tradisional ini juga memiliki tujuan untuk menghibur siswa yang melakukannya untuk menghilangkan rasa bosan dan jenuh dalam belajar. Setelah melakukan permainan tradisional biasanya siswa akan memiliki kesenangan tersendiri bersama teman-temannya, sehingga meningkatkan mood atau suasana hati yang menyenangkan bagi siswa sehingga siswa siap untuk mengikuti pembelajaran selanjutnya di sekolah penelitian ini diharapkan bermanfaat agar dapat menumbuhkan kembali keinginan dan minat siswa kelas VIII

1 SMP Negeri 29 Pekanbaru untuk melakukan permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan suatu aktifitas bermain yang dilakukan oleh anak-anak sejak zaman dahulu dengan berbagai macam aturan-aturan tertentu untuk memperoleh kegembiraan. Istilah permainan berasal dari kata dasar "main yang mendapat imbuhan "per-an". Menurut Conny R. Semiawan (Tarmizi, 2014) melalui bermain, semua aspek perkembangan anak dapat ditingkatkan.

Bermain merupakan cara anak, untuk memperoleh pengetahuan tentang segala sesuatu. Menurut Kurniati yang dikutip oleh (Yunita Sari et al., 2019), menyebutkan bahwa bermain akan menumbuhkan anak untuk melakukan eksplorasi, melatih pertumbuhan fisik, memberikan peluang yang luas untuk berinteraksi dengan orang dewasa, mengembangkan kemampuan berbahasa, menambah kata-kata, serta membuat belajar yang dilakukan sebagai belajar yang sangat menyenangkan. Salah satu bagian dari ragam kebudayaan yang tumbuh di Indonesia adalah permainan tradisional. Sebelum gempuran perkembangan teknologi muncul, aneka

permainan tradisional sempat mewarnai kehidupan anak-anak Indonesia. Permainan tradisional pada hakikatnya tercipta sebagai hasil kebudayaan dari masyarakat setempat, bukan bawaan bangsa asing. Hal tersebut sesuai dengan apa yang disampaikan (Sabikhis & Fithroni, 2021) bahwa permainan tradisional adalah suatu peninggalan atau kebudayaan masyarakat pada zaman dahulu yang sangat kental dengan nilai-nilai kearifan lokal dan merupakan suatu peninggalan dari nenek moyang. Permainan tradisional mempunyai banyak manfaat bagi anak-anak, dimana permainan tradisional mempunyai peran pembelajaran yang baik untuk proses belajar dan perkembangan motorik anak.

Menurut (Aldiansyah Akbar, 2021) Salah satu corak budaya bangsa yang saat ini telah meredup dan hampir hilang adalah olahraga tradisional. Kegiatan olahraga tradisional yang sudah jarang dimainkan dalam upacara-upacara adat, penyambutan tamu, dan hiburan oleh masyarakat primitif Indonesia dan suku-suku yang ada diseluruh Indonesia. Olahraga tradisional menjadi sebuah daya tarik pariwisata dan tentunya menjadi sebuah kekhasan sebuah daerah/bangsa. Kekhasan tersebut merupakan jati diri suatu daerah/bangsa yang membedakan Negara satu dengan Negara yang lainnya. Permainan tradisional sering disebut juga dengan permainan rakyat, merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh dimasyarakat pedesaan. Permainan tradisional tumbuh dan berkembang berdasarkan kebutuhan masyarakat setempat, kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena itu permainan tradisional selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi saat itu.

(Ratna Sari et al., 2020) Permainan tradisional ialah suatu permainan yang diturunkan secara generasi ke generasi lanjut, dari zaman dahulu yang didalamnya terdapat berbagai macam unsur dan juga nilai yang mempunyai manfaat yang besar bagi pemainnya, serta aktifitas yang diatur oleh peraturan-peraturan permainan yang merupakan warisan dari generasi dahulu yang dilakukan oleh manusia dengan tujuan untuk mendapatkan suatu kegembiraan dan kesenangan. Permainan tradisional menurut Prastiwi dalam jurnal (Latif et al., 2019) permainan tradisional adalah aktivitas yang dilakukan secara spontan, tanpa paksaan, tanpa didesak oleh rasa tanggung jawab ataupun tujuan tertentu, mendatangkan rasa gembira dalam suasana yang menyenangkan berdasarkan tradisi yang ada dilingkungannya.

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang berasal dari daerah masing-masing yang kemudian dikembangkan dan dilestarikan menjadi suatu permainan olahraga dan pendidikan jasmani, yang kemudian masuk kedalam kurikulum pembelajaran di setiap sekolah-sekolah baik di tingkat Taman Kanak-kanak (TK), Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah

Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Perkembangan permainan

tradisional saat ini cenderung kurang populer, karena permainan tradisional sudah mulai ditinggalkan sehingga kurang digemari dan di minati oleh kalangan remaja karena saat ini banyak olahraga yang bersifat modern sehingga terancam akan punah. (Azahari, 2016) menjelaskan bahwa olahraga tradisional sebagai budaya masa lalu sudah sepatutnya dilestarikan dan dikembangkan di samping sebagai kekayaan budaya juga sebagai objek pariwisata. Festival budaya sebagai salah satu bentuk pelestarian, termasuk promosi berbagai budaya yang ad bertujuan melestarikan dan mengembangkan pariwisata. Salah satu kekayaan budaya lokal atau tradisional adalah olahraga tradisional (*material culture*). Dalam tataran konsep dan atau perencanaan langkah pemerintah dalam mengembangkan dan melestarikan *material culture* sudah cukup baik, sebab sudah diadakan festival, pertandingan, dan dimasukkan dalam kurikulum yaitu kurikulum muatan local.

Berdasarkan uraian di atas, dapat dipahami bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, permainan peninggalan nenek moyang yang dilakukan dengan suka rela dimana permainan tersebut dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu yang harus dilestarikan guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan tradisional menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya serta memiliki manfaat bagi anak.

Menurut (Makorohim et al., 2021) Aktivitas fisik anak-anak kini dinilai menurun. Selain itu, anak mudah sakit dan terkena obesitas. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa anak laki-laki dan perempuan usia 12-14 tahun memiliki tingkat kebugaran jasmani dengan kategori kurang jika indeks tubuh semakin berat. Padahal, tingkat kebugaran jasmani berperan penting dalam menunjang aktivitas sehari-hari seseorang. Semakin tinggi kebugaran jasmani seseorang maka semakin lama aktivitas fisiknya dalam kehidupan sehari-hari.

Selain itu, (Makorohim et al., 2021) juga mengutip Hastuti & Zulaekah yang mengungkapkan bahwa kemampuan tubuh seseorang dalam menjalankan tugas pekerjaan sehari-hari tanpa menimbulkan kelelahan menjadi tolok ukur kebugaran jasmani seseorang. Untuk mencapai kebugaran jasmani yang prima, seseorang perlu melakukan latihan fisik yang melibatkan komponen kebugaran jasmani dengan latihan yang benar. Sayangnya, rendahnya aktivitas fisik remaja, khususnya olahraga tradisional, menyebabkan kasus obesitas bermunculan. Oleh karena itu, banyak hal yang di dapat oleh seorang anak dari sebuah permainan tradisional lewat proses bermain. Dalam hal ini si anak terlibat secara langsung baik fisik maupun emosi sehingga sangat mempengaruhi masa pertumbuhannya. Adapun manfaat dari permainan tradisional menurut (Nurhayati, 2012) adalah sebagai berikut :

- 1) Mengembangkan kecerdasan intelektual
- 2) Mengembangkan kecerdasan emosional
- 3) Mengembangkan daya kreatifitas
- 4) Anak menjadi lebih kreatif
- 5) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak
- 6) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak, yang meliputi: mengembangkan kecerdasan intelektual anak, mengembangkan kecerdasan emosi dan antar personal anak, mengembangkan kecerdasan logika anak, mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, mengembangkan kecerdasan natural anak, mengembangkan kecerdasan spasial anak, mengembangkan kecerdasan musikal anak, mengembangkan kecerdasan spiritual anak.
- 7) Remaja yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar. Menurut (Rohmalina, 2015) secara sederhana minat (*interest*) berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu. Dari kutipan tersebut diketahui bahwa minat itu muncul karena ada perasaan tertarik terhadap suatu hal yang sedang dikerjakan atau suatu kegiatan tanpa ada yang menyuruh. Ada unsur kebutuhan yang terkandung didalamnya. Apabila seseorang menilai bahwa sesuatu akan bermanfaat, maka akan menjadi berminat.

Sebagaimana menurut Reber yang dikutip oleh (Rohmalina, 2015) Minat bukanlah istilah yang populer dalam psikologi disebabkan ketergantungannya terhadap berbagai faktor internal lainnya, seperti pemusatan perhatian, keingintahuan, kebutuhan. Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa minat merupakan keinginan yang besar terhadap

sesuatu. Minat dipengaruhi oleh faktor dari dalam individu yang disebut dengan minat intrinsik, dalam penelitian ini terdiri dari rasa senang atau rasa tertarik terhadap objek atau kegiatan tertentu, perhatian terhadap kegiatan khususnya aktifitas pembelajaran pendidikan jasmani. Lain halnya dengan (Tulus, 2004) yang menyebutkan bahwa minat erat kaitannya perhatian. Minat adalah kecenderungan terhadap sesuatu, sedangkan perhatian adalah melihat dan mendengar dengan baik dan teliti terhadap sesuatu. Apabila seseorang remaja menaruh minat pada satu permainan tertentu, biasanya cenderung untuk memperhatikannya dengan baik.

Dari kutipan diatas dapat disimpulkan bahwa minat dan perhatian saling berkaitan dalam memberikan dampak bagi remaja. Seseorang yang menaruh minat dan perhatian yang tinggi dalam bermain tradisional tentunya akan dapat melestarikan permainan tradisional. Begitu pula sebaliknya, jika minat dan perhatian terhadap suatu permainan tradisional tidak ada maka hal tersebut akan menimbulkan kesulitan dalam memainkan permainan tersebut.

Sedangkan menurut (Slameto, 2010) minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat. Menurut (Cahya et al., 2022) Beberapa indikatornya, yaitu: minat merupakan suatu rasa untuk menyukai atau tertarik pada suatu hal atau kecenderungan jiwa untuk mendapatkan sesuatu yang umumnya ditandai dengan perasaan senang, disebutkan pula, beberapa indikator yang menentukan minat seseorang terhadap sesuatu antara lain: perasaan senang, dan perhatian.

Berdasarkan pendapat di atas, diketahui bahwa minat merupakan suatu sikap dimana individu cenderung memiliki rasa ketertarikan pada suatu hal atau kegiatan, merasa senang dan memperhatikannya secara terus-menerus. Seseorang akan menaruh minat pada suatu objek atau kegiatan bila ia menyadari akan mendapat sesuatu yang menjadi kebutuhannya dan menyadari kegiatan akan bersangkutan-paut dengan dirinya dan juga adanya rangsangan dari luar, karena minat tidak dibawa sejak lahir oleh individu melainkan dikembangkan sesuai dengan pemahaman individu terhadap suatu obyek, kemudian mempunyai rasa tertarik kepada obyek dan keinginan untuk terlibat langsung dalam aktifitas tersebut.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang memberikan gambaran tentang objek yang diteliti, metode yang digunakan adalah metode deskriptif dengan jenis survei dengan menggunakan angket sebagai instrumennya. Subjek yang peneliti pilih untuk diteliti dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru yang berjumlah 36 orang. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah skala likert atau angket. Setelah data terkumpul melalui angket, data tersebut diolah dengan menggunakan rumus persentase.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Permainan tradisional adalah kebudayaan yang ada di Indonesia yang patut dilestarikan. Namun pada era globalisasi ini permainan tradisional sudah mulai memudar. Beberapa jenis permainan tradisional dapat bertahan dikarenakan masih ada orang yang memainkannya sehingga ia mampu untuk melestarikan permainan tradisional. Permainan tradisional mampu memberikan dampak perkembangan fisik maupun mental bagi orang yang melakukannya.

Pengenalan dan pelestarian permainan tradisional ini diharapkan dapat meningkatkan minat anak terhadap permainan tradisional. Berdasarkan hasil penelitian menggunakan pemberian angket kepada siswa tentang perasaan yang mereka rasakan saat bermain tradisional dan meninjau ketertarikan mereka terhadap permainan tradisional serta melihat ketertarikan mereka terhadap permainan tradisional dapat tergambar dari skor angket yang dicapai sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil tanggapan responden penelitian yang berjumlah 36 orang siswa dengan menggunakan angket pada indikator Perasaan Senang sebanyak 18 bentuk pernyataan, dipatkan sebagai berikut:

Tabel 1. Rekap Rata-rata Skor Nilai Angket Pada Indikator Perasaan Senang

No	Skor (S)	Frekuensi(F)	S X F

1	Sangat Setuju (4)	181	724
2	Setuju (3)	291	873
3	Tidak Setuju (2)	141	282
4	Sangat Tidak Setuju (1)	35	35
Jumlah		648	1914

Dari tabel di atas diketahui total skor untuk indikator Perasaan Senang adalah 1914 pengkategorian didasarkan pada rentang skor ideal dimana:

1. Jumlah skor maksimal diperoleh dari: 4 (skor tertinggi) dikali jumlah item pernyataan dikali jumlah responden, yaitu $4 \times 18 \times 36 = 2592$
2. Jumlah skor minimal diperoleh dari: 1 (skor terendah) dikali jumlah item pernyataan dikali jumlah responden, yaitu: $1 \times 18 \times 36 = 648$

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap 36 responden, skor indikator perasaan senang sebesar 1914 termasuk kategori tinggi atau jika dipersenkan maka dihitung yaitu :

$$p = \frac{1914}{2592} \times 100\% = 73,84\%$$

Diinterpretasikan pada kriteria nilai angket berada pada interval 61% - 80% dengan kategori kuat. Ini berarti bahwa, siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru memiliki minat dan merasa senang dalam melestarikan permainan tradisional.

2. Berdasarkan hasil tanggapan responden penelitian yang berjumlah 36 orang siswa dengan menggunakan angket pada indikator Perhatian sebanyak 13 bentuk pernyataan, dipatkan sebagai berikut:

Tabel 2. Rekap Rata-rata Skor Nilai Angket Pada Indikator Perhatian

No	Skor (S)	Frekuensi (F)	S X F
1	Sangat Setuju (4)	117	468
2	Setuju (3)	285	855
3	Tidak Setuju (2)	53	106
4	Sangat Tidak Setuju (1)	13	13
Jumlah		468	1442

Dari tabel di atas diketahui total skor untuk indikator Perhatian adalah 1442 pengkategorian didasarkan pada rentang skor ideal dimana:

1. Jumlah skor maksimal diperoleh dari: 4 (skor tertinggi) dikali jumlah item pernyataan dikali jumlah responden, yaitu $4 \times 13 \times 36 = 1872$
2. Jumlah skor minimal diperoleh dari: 1 (skor terendah) dikali jumlah item pernyataan dikali jumlah responden, yaitu: $1 \times 13 \times 36 = 468$

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap 36 responden, skor indikator Perhatian sebesar 1442 termasuk kategori kuat atau jika dipersenkan maka dihitung yaitu :

$$p = \frac{1442}{1872} \times 100\% = 77,03\%$$

Diinterpretasikan pada kriteria nilai angket berada pada interval 81% - 100% dengan tingkat kuat. Ini berarti siswa memberikan respon bahwa siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru memiliki minat dan perhatian yang kuat dalam melestarikan permainan tradisional.

3. Berdasarkan hasil tanggapan responden penelitian yang berjumlah 36 orang siswa dengan menggunakan angket pada indikator Ketertarikan sebanyak 12 bentuk pernyataan, dipatkan sebagai berikut :

Tabel 3. Rekap Rata-rata Skor Nilai Angket Pada Indikator Ketertarikan

No	Skor (S)	Frekuensi (F)	S X F
1	Sangat Setuju (4)	92	368
2	Setuju (3)	270	810
3	Tidak Setuju (2)	56	112
4	Sangat Tidak Setuju (1)	14	14
Jumlah		432	1304

Dari tabel di atas diketahui total skor untuk indikator Ketertarikan adalah 1304 pengkategorian didasarkan pada rentang skor ideal dimana:

1. Jumlah skor maksimal diperoleh dari: 4 (skor tertinggi) dikali jumlah item pernyataan dikali jumlah responden, yaitu $4 \times 12 \times 36 = 1728$
2. Jumlah skor minimal diperoleh dari: 1 (skor terendah) dikali jumlah item pernyataan dikali jumlah responden, yaitu: $1 \times 12 \times 36 = 432$

Berdasarkan dari hasil penelitian terhadap 21 responden, skor indikator Ketertarikan sebesar 1304 termasuk kategori tinggi atau jika dipersenkan maka dihitung yaitu :

$$p = \frac{1304}{1728} \times 100\% = 75,46\%$$

Diinterpretasikan pada kriteria nilai angket berada pada interval 61% - 80% dengan tingkat kuat. Ini berarti bahwa, siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru memiliki minat dan ketertarikan yang kuat dalam melestarikan permainan tradisional.

Berdasarkan hasil perhitungan nilai skor angket dari ketiga indikator yang terdapat pada minat siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 pekanbaru dalam melestarikan permainan tradisional tersebut dapat diketahui bahwa rata-rata dari ketiga persentase nilai indikator minat adalah 75,45% yang terletak pada rentang 61-80% yang termasuk dalam kategori kuat pada kriteria penilaian. Berdasarkan nilai tersebut maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru Dalam Melestarikan Permainan Tradisional tergolong Kuat.

Berdasarkan hasil penelitian ini, diketahui bahwa sebagian besar siswa menyatakan minat yang baik terhadap permainan tradisional. Minat yang baik ini ditunjukkan dengan antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran dan juga perhatian mereka terhadap permainan tradisional. Permainan tradisional ini dirasa cukup menyenangkan dan bahkan membuat anak menjadi bangga, bahkan mereka berlomba untuk menang ketika melakukan permainan tradisional.

Ketika anak memainkan permainan tradisional anak dapat berinteraksi langsung dengan teman-teman sebayanya. Sehingga kesan yang didapatkan ketika bermain juga lebih menyenangkan. Dengan demikian selain menumbuhkan perkembangan fisik motorik anak, permainan tradisional juga dapat meningkatkan perkembangan sosial pada anak.

Adanya minat yang tergolong pada kategori kuat tersebut menjadikan anak mudah termotivasi dalam melakukan permainan tradisional. Meskipun pada kenyataannya siswa lebih senang bermain olahraga permainan yang beregu, seperti gobak sodor dan bentengan. Dengan demikian siswa tidak hanya mengenal dan mengetahui permainan tradisional akan tetapi mampu menerapkan dalam pembelajaran dan guru menggunakan permainan tradisional untuk media pemanasan sebelum melakukan pembelajaran inti.

Sehingga diharapkan pemahaman dan pengetahuan anak mengenai permainan tradisional lebih baik lagi Untuk menjaga kelestarian dari permainan tradisional ini maka kita sebagai generasi hendaknya selalu menjaga kelestarian nilai-nilai luhur budaya bangsa dengan cara memperkenalkan permainan tradisional kepada anak usia dini melalui kegiatan bermain, dengan kegiatan seperti itu anak akan dapat melakukan koordinasi otot kasar, bermacam cara dan teknik dapat dipergunakan dalam kegiatan ini seperti merayap, merangkak, berjalan, berlari, meloncat, melompat, menendang, melempar, dan lain sebagainya.

Disaat ini yang zaman sudah di modernisasi para siswa sudah beralih ke permainan modern yang ada di dalam gadget. Jika di kaji lebih lanjut maka terdapat dampak negatif yang ditimbulkan, diantaranya adalah, aktivitas jasmani berkurang, timbul sikap konsumtif yang pada akhirnya terjadi pemborosan, serta dapat menurunkan minat siswa dalam melestarikan permainan tradisional.

Permainan tradisional harus dilestarikan karena merupakan budaya bangsa dan warisan nenek moyang yang penuh dengan arti dan manfaat yang dapat diperoleh dari permainan tradisional tersebut. Sebagai warga negara yang baik sudah seharusnya kita melestarikan permainan tradisional untuk menjaga eksistensinya. Hal di atas selaras dengan (Permono et al., 2021) Olahraga tradisional merupakan salah satu sarana bermain anak yang telah ada dari dahulu dan merupakan bagian dari budaya masyarakat. Perubahan masyarakat karena adanya perkembangan ilmu dan teknologi berakibat pada kurangnya minat anak pada olahraga tradisional serta maraknya kriminalitas. Anak menjadi lebih tertarik memainkan olahraga modern dibanding olahraga tradisional dan orang tua mereka akan dengan senang hati menyediakan olahraga modern karena mereka dapat mengawasi anaknya. Maka dari itu perlu dilakukan pelestarian agar generasi selanjutnya juga dapat memainkannya adapun cara yang dapat dilakukan dalam upaya pelestarian olahraga tradisional adalah sebagai berikut: 1) Mengenalkan kepada anak-anak olahraga tradisional, 2) Membuat olahraga tradisional menjadi menarik, sehingga dapat memikat anak-anak, 3) Memberikan pembelajaran cara bermain, dan membuat mainan tradisional, 4) Mengadakan pameran olahraga tradisional.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian maka diperoleh kesimpulan dalam penelitian ini yaitu: minat siswa kelas VIII 1 SMP Negeri 29 Pekanbaru dalam melestarikan permainan tradisional tergolong kuat karena berdasarkan nilai rata-rata dari ketiga persentase nilai indikator minat adalah 75,45% yang terletak pada rentang 61-80%..

DAFTAR PUSTAKA

- Aldiansyah Akbar. (2021). Analisis Minat dan Perkembangan Sarana dan Prasarana Olahraga Futsal pada Klub Opanindo di Kota Banda Aceh. 3(1), 134–141.
- Azahari, A. R. (2016). KENDALA PELESTARIAN OLAHRAGA MASYARAKAT SEBAGAI MATERIAL CULTURE PADA GENERASI MUDA PERKOTAAN: A GROUNDED RESEARCH. *The Ashgate Research Companion to the Counter-Reformation*, 10(2), 395–416. <https://doi.org/10.4324/9781315613574-29>
- Cahya, S. T., Zakaria, D. A., & Kurnia, D. (2022). Minat Mahasiswa terhadap Olahraga Tradisional. *Journal Respects*, 4(2), 138–147. <https://doi.org/10.31949/respects.v4i2.3016>
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di Sman 1 Cikembar. *Physical Activity Journal*, 1(1), 82. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>

- Makorohim, M. F., Soegiyanto, T. H., & Rahayu, S. (2021). Pekanbaru Adolescents' Perceptions Concerning the Existence of Traditional Sports in the Millennial Era. *Journal of Hunan ...*, 48(6), 1–5. <http://www.jonuns.com/index.php/journal/article/view/621>
- Nurhayati, I. (2012). Peran Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Anak Usia Dini. *Jurnal EMPOWERMENT*, 1(2252), 39–48.
- Permono, P. S., Wicaksono, A., & Pratama, R. S. (2021). Konservasi Kampung Olahraga Tradisional ditengah Era Disrupsi. *Journal of Sport Coaching and Physical Education*, 6(1), 63–68. <https://doi.org/10.15294/jscpe.v6i1.46885>
- Ratna Sari, I., Herlambang, Y., & Adiluhung, H. (2020). Perancangan Permainan Tradisional Kelereng Dengan Kombinasi Billiard Untuk Remaja Pada Kafe 372 Kopi Dengan Pendekatan Aspek Material Dan Visual. *EProceedings of Art & Design*, 7(2), 5349–5356.
- Rohmalina, W. (2015). *Psikologi Belajar*. PT. Raja Grafindo Persada.
- Sabikhis, M., & Fithroni, H. (2021). Identifikasi Minat Pengunjung Museum MPU Tantular Terhadap Permainan Tradisional Di Kecamatan Buduran Kabupaten Sidoarjo. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 9(1), 311–318. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-kesehatan-olahraga/article/view/37826>
- Slameto. (2010). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Rineka Cipta.
- Tarmizi. (2014). PENINGKATAN MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK MELALUI PERMAINAN TRADISIONAL DAKON PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI SD. 1–23.
- Tulus. (2004). *Peran Disiplin Pada Perilaku Dan Prestasi Siswa*. PT. Raja Grasindo.
- Yunita Sari, N., Agustini, F., & Aniq KHB, M. (2019). Efektivitas Permainan Tradisional Gobag Sodor Terhadap Hasil Belajar Subtema 3 Keseimbangan Ekosistem. *Indonesian Journal Of Educational Research and Review*, 2(1), 82–91. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v2i1.17296>