

TINGKAT PEMAHAMAN SISWA KELAS VII TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL BENTENGAN DAN GOBAK SODOR DI SMP 4 DEPOK

**Muhammad Fa'iq Aryaputra^{1*}, Danang Pujo Broto¹, Muhammad Sigit Antoni¹,
Yuyun Ari Wibowo¹**

¹ Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan, Universitas Negeri Yogyakarta, Indonesia

*E-mail: muhammadfaiq.2022@student.uny.ac.id

Abstrak

Permainan tradisional memiliki nilai edukatif yang tinggi dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), namun keberadaannya semakin terpinggirkan akibat perkembangan teknologi dan dominasi permainan digital. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor dalam pembelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Depok. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan metode survei. Populasi penelitian berjumlah 122 peserta didik kelas VII yang seluruhnya dijadikan sampel melalui teknik total sampling. Instrumen penelitian berupa tes pilihan ganda sebanyak 20 butir soal yang mencakup tiga aspek kognitif, yaitu pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Analisis data dilakukan secara deskriptif menggunakan persentase dan diklasifikasikan berdasarkan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan berada pada kategori tinggi (55,74%), tingkat pemahaman berada pada kategori sedang (46,72%), dan tingkat penerapan berada pada kategori tinggi (44,26%). Secara keseluruhan, pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor berada pada kategori cukup hingga baik. Temuan ini menunjukkan bahwa pembelajaran permainan tradisional dalam PJOK telah berjalan cukup efektif, namun masih memerlukan penguatan khususnya pada aspek pemahaman konseptual peserta didik.

Kata Kunci: *Pemahaman; Permainan tradisional; Bentengan; Gobak Sodor; PJOK*

LEVEL OF UNDERSTANDING OF SEVENTH GRADE STUDENTS OF TRADITIONAL GAMES BENTENGAN AND GOBAK SODOR AT SMP 4 DEPOK

Abstracts

Traditional games have high educational value in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning, but their existence has been increasingly marginalized due to technological developments and the dominance of digital games. This study aims to determine the level of understanding of seventh-grade students regarding the traditional games of bentengan and gobak sodor in PJOK learning at SMP Negeri 4 Depok. This study used a quantitative descriptive approach with a survey method. The research population consisted of 122 seventh-grade students, all of whom were sampled using total sampling technique. The research instrument was a multiple-choice test consisting of 20 questions covering three cognitive aspects, namely knowledge (C1), understanding (C2), and application (C3). Data analysis was conducted descriptively using percentages and classified based on the Benchmark Assessment (PAP). The results showed that the level of knowledge was in the high category (55.74%), the level of understanding was in the moderate category (46.72%), and the level of application was in the high category (44.26%). Overall, students' understanding of the traditional games of bentengan and gobak sodor was in the fair to good category. These findings indicate that the teaching of traditional games in PJOK has been quite effective, but still needs to be strengthened, especially in terms of students' conceptual understanding.

Keywords: *Understanding; Traditional Games; Bentengan; Gobak Sodor; PJOK*

PENDAHULUAN

Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) merupakan bagian tak terpisahkan dari pendidikan secara menyeluruh. Tujuannya adalah untuk membentuk kebugaran fisik, kemampuan gerak, berpikir kritis, keterampilan sosial, kemampuan bernalar, keseimbangan emosional, perilaku moral, gaya hidup sehat, serta kesadaran akan pentingnya lingkungan yang bersih. Semua ini diwujudkan melalui kegiatan jasmani, olahraga, dan kesehatan yang dipilih dan dirancang secara terencana untuk mendukung tercapainya tujuan pendidikan nasional. Walaupun Penjaskes berfokus pada perkembangan keterampilan fisik (psikomotor), mata pelajaran ini juga tetap memperhatikan aspek kognitif dan afektif melalui kegiatan inti dan kegiatan pilihan (Darani et al., 2020). Dengan demikian, PJOK tidak hanya berorientasi pada pencapaian kemampuan fisik semata, tetapi juga berperan strategis dalam membentuk peserta didik yang memiliki pemahaman konseptual, sikap positif, serta karakter yang seimbang antara aspek jasmani, intelektual, dan sosial.

PJOK merupakan salah satu mata pelajaran esensial yang wajib diajarkan di Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan terintegrasi penuh dalam sistem pendidikan di Indonesia. Mata pelajaran PJOK berfokus pada kegiatan fisik dan peningkatan gaya hidup sehat yang berdampak pada pertumbuhan, perkembangan, fisik, mental, sosial, dan emosional. Oleh sebab itu pada peserta didik menjadi seimbang (Wardika, 2019). Sejalan dengan tujuan tersebut, pembelajaran PJOK mengintegrasikan berbagai bentuk aktivitas jasmani yang bersifat edukatif dan kontekstual, salah satunya melalui permainan tradisional. Oleh karena itu, permainan tradisional perlu dipahami sebagai bentuk aktivitas bermain yang tumbuh dan berkembang dalam lingkungan masyarakat tertentu, diwariskan secara turun-temurun, serta mengandung nilai-nilai budaya dan edukatif yang relevan untuk mendukung proses pembelajaran PJOK di sekolah.

Permainan tradisional merupakan bentuk permainan yang tumbuh dan berkembang dalam ruang sosial tertentu serta memiliki keterkaitan erat dengan budaya dan kebiasaan masyarakat setempat. Akan tetapi, dinamika sosial dan pesatnya perkembangan teknologi telah menyebabkan terjadinya pergeseran pola bermain

anak. Anak-anak pada masa kini cenderung semakin jarang mengenal dan memainkan permainan tradisional, karena lebih banyak terpapar pada permainan modern yang bersifat digital. Berbeda dengan kondisi tersebut, generasi sebelumnya khususnya orang tua masih memiliki pemahaman dan ingatan yang baik mengenai permainan tradisional, mengingat aktivitas tersebut pernah menjadi bagian penting dalam pengalaman masa anak-anak mereka. Hal ini menunjukkan bahwa permainan tradisional merupakan warisan lintas generasi yang ditransmisikan melalui pengalaman sosial dan budaya. Permainan tradisional, sebagai hasil kreativitas manusia di masa lampau, pada dasarnya memiliki potensi untuk menumbuhkan rasa gembira sekaligus memberikan kontribusi positif terhadap perkembangan anak, baik secara fisik, sosial, maupun emosional (Surtini, 2018, p.4). Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berfungsi sebagai sarana rekreatif, tetapi juga sebagai media edukatif yang berperan penting dalam mendukung perkembangan holistik anak serta menanamkan nilai-nilai kebersamaan, kerja sama, dan pengendalian emosi melalui aktivitas bermain yang terstruktur.

Penerapan permainan tradisional juga sanggup mendistribusikan diversifikasi pada prosedur pedagogis yang lebih rekreatif serta akomodatif bagi segenap peserta didik (Susanto, 2017, p. 4). Dengan demikian, pemanfaatan permainan tradisional dalam pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai variasi metode mengajar, tetapi juga sebagai strategi pedagogis yang mampu meningkatkan keterlibatan aktif peserta didik, memperkuat pemahaman konseptual, serta menumbuhkan pengalaman belajar yang bermakna dan kontekstual.

Namun kenyataannya, perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola bermain anak usia sekolah. Permainan tradisional yang sebelumnya menjadi bagian penting dari aktivitas fisik dan sosial anak kini semakin jarang dimainkan. Kondisi tersebut berdampak pada menurunnya pemahaman peserta didik terhadap jenis, aturan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional. Padahal, permainan tradisional memiliki potensi besar dalam mendukung perkembangan fisik, kognitif, sosial, dan karakter peserta didik. Dalam konteks pendidikan formal,

mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) memiliki peran strategis dalam mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran. Permainan tradisional seperti bentengan dan gobak sodor mengandung unsur kerja sama, strategi, sportivitas, serta aktivitas gerak yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah menengah pertama.

Temuan tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Rusdin et al., (2022) yang menyatakan bahwa menurunnya pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional disebabkan oleh dominasi permainan digital serta kurang optimalnya integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK secara konseptual. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik cenderung hanya mengenal permainan tradisional pada aspek praktik, sementara pemahaman terhadap aturan permainan, tujuan, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya masih tergolong rendah. Kondisi ini dipengaruhi oleh pendekatan pembelajaran PJOK yang lebih menekankan aktivitas fisik dibandingkan penguatan aspek kognitif dan afektif. Dengan demikian, hasil penelitian ini menguatkan temuan sebelumnya bahwa rendahnya pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional tidak hanya disebabkan oleh perkembangan teknologi, tetapi juga oleh strategi pedagogis yang belum sepenuhnya mengintegrasikan permainan tradisional sebagai media pembelajaran yang bermakna.

Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di SMP Negeri 4 Depok telah mengintegrasikan materi permainan tradisional sebagai bagian dari proses pembelajaran, khususnya pada peserta didik kelas VII. Implementasi ini sejalan dengan arah kurikulum merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual, penguatan karakter, serta upaya pelestarian budaya lokal melalui aktivitas jasmani yang bermakna. Permainan tradisional dipandang sebagai media pembelajaran yang relevan karena tidak hanya melibatkan aktivitas gerak, tetapi juga mengandung nilai-nilai edukatif yang mendukung perkembangan peserta didik secara holistik. Salah satu bentuk implementasi tersebut diwujudkan melalui pengajaran permainan tradisional bentengan dan gobak sodor, yang menuntut keterampilan gerak dasar, kerja sama tim, penyusunan strategi, serta

pemahaman terhadap aturan permainan.

Meskipun permainan bentengan dan gobak sodor telah diterapkan dalam pembelajaran PJOK, tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan tersebut belum diketahui secara menyeluruh. Pemahaman peserta didik dalam konteks ini tidak hanya terbatas pada kemampuan memainkan permainan secara teknis, tetapi juga mencakup penguasaan pengetahuan mengenai aturan permainan, tujuan permainan, serta nilai-nilai sosial dan karakter yang terkandung di dalamnya. Kondisi ini menunjukkan adanya potensi kesenjangan antara praktik pembelajaran di lapangan dengan pemahaman konseptual peserta didik terhadap permainan tradisional. Oleh karena itu, permasalahan yang muncul adalah sejauh mana tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor dalam mata pelajaran PJOK.

Selain itu, meskipun pembelajaran PJOK telah mengintegrasikan permainan tradisional, terdapat sejumlah keterbatasan yang berpotensi menjadi hambatan bagi peserta didik dalam memperoleh pemahaman yang optimal. Salah satu keterbatasan tersebut berkaitan dengan alokasi waktu pembelajaran PJOK yang relatif terbatas, sehingga pelaksanaan permainan tradisional lebih menitikberatkan pada aktivitas praktik di lapangan dibandingkan pendalaman aspek konseptual, seperti penjelasan mengenai aturan permainan, tujuan, sejarah, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya. Akibatnya, sebagian peserta didik cenderung memahami permainan tradisional hanya pada tataran teknis pelaksanaan, tanpa disertai pemahaman yang menyeluruh.

Keterbatasan lainnya berkaitan dengan sarana pendukung pembelajaran, seperti media pembelajaran visual atau bahan ajar tertulis yang secara khusus membahas permainan tradisional. Pembelajaran yang didominasi oleh metode praktik langsung tanpa dukungan media yang variatif berpotensi menyebabkan kurang optimalnya penguatan aspek kognitif peserta didik. Di samping itu, latar belakang peserta didik yang sebagian besar telah terbiasa dengan permainan digital juga memengaruhi rendahnya pengetahuan awal dan ketertarikan terhadap permainan tradisional. Kondisi ini menuntut upaya pedagogis tambahan dari guru PJOK untuk menumbuhkan minat sekaligus meningkatkan pemahaman peserta

didik terhadap permainan tradisional.

Dalam praktik pembelajaran, materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru PJOK mencakup permainan yang bersifat individu maupun kelompok, seperti gobak sodor dan lompat tali. Pembelajaran cenderung menekankan praktik langsung di lapangan dengan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam aktivitas bermain. Pendekatan ini bertujuan untuk meningkatkan pengalaman belajar melalui keterlibatan fisik secara langsung. Namun demikian, pembelajaran praktik tersebut juga disertai dengan penjelasan teoritis mengenai aturan, tujuan, serta nilai-nilai permainan, sehingga pembelajaran tidak hanya berfokus pada penerapan gerak, tetapi juga pada penguatan pemahaman konseptual peserta didik terhadap permainan tradisional. Pendekatan pembelajaran semacam ini diharapkan mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran PJOK secara komprehensif sekaligus berkontribusi dalam pelestarian permainan tradisional sebagai warisan budaya bangsa.

Lebih lanjut, Kurikulum Merdeka menegaskan pentingnya pelaksanaan pembelajaran yang bermakna dan berorientasi pada peserta didik. Dalam konteks pembelajaran PJOK, pemahaman konsep permainan tradisional menjadi landasan utama agar peserta didik mampu melakukan aktivitas permainan secara tepat, aman, dan sesuai dengan aturan yang berlaku. Apabila pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional tidak dikembangkan secara optimal, maka proses pembelajaran PJOK berpotensi kehilangan nilai kebermaknaannya. Peserta didik cenderung hanya melakukan aktivitas bermain secara mekanis tanpa memahami tujuan, aturan, serta nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Dalam jangka panjang, kondisi ini dapat berdampak pada menurunnya kualitas pembelajaran, rendahnya minat peserta didik terhadap aktivitas jasmani berbasis budaya lokal, serta tidak tercapainya tujuan kurikulum secara optimal.

METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik kelas VII SMP N 4

Depok terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. Penelitian ini dirancang guna memahami pemahaman peserta didik kelas VII berdasarkan hasil tes yang dikerjakan sesuai dengan keadaan sebenarnya dengan instrument valid dan dipercaya. Metode yang diaplikasikan pada riset ialah prosedur *survey* serta penyelesaian instrumen soal pilihan ganda. Teknik pengumpulan data dalam penelitian pada umumnya dapat dilakukan melalui wawancara, observasi, angket, dan kuesioner (Sugiyono, 2022). Dalam penelitian ini, metode yang digunakan adalah metode survei, yang bertujuan untuk memperoleh data dari kondisi alami tanpa memberikan perlakuan eksperimental terhadap subjek penelitian. Menurut Sugiyono (2022), metode survei memungkinkan peneliti mengumpulkan data melalui pemberian instrumen seperti tes, kuesioner, atau wawancara, namun tetap mempertahankan situasi penelitian sebagaimana adanya. Data yang diperoleh melalui instrumen evaluasi selanjutnya dianalisis menggunakan statistik deskriptif, dengan teknik pengelompokan data dan perhitungan persentase, sehingga hasil penelitian dapat disajikan secara sistematis dan informatif. Penelitian yang dilakukan di SMP N 4 Depok, Jl. Babarsari, Kledokan, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta.

Tempat dan Waktu Penelitian

Sugiyono (2022, p.130) menyatakan bahwa populasi merupakan sekumpulan objek atau subjek yang memiliki karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dijadikan dasar dalam menarik kesimpulan. Sejalan dengan pernyataan tersebut, populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 4 Depok pada tahun ajaran berjalan. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling, yaitu seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel penelitian. Penelitian dijalankan pada bulan September-Oktober 2025.

Sampel Penelitian

Sampel merupakan bagian dari populasi yang dipilih untuk mewakili karakteristik populasi secara keseluruhan dalam suatu penelitian. Pemilihan teknik total sampling dilakukan karena jumlah populasi relatif terbatas dan

memungkinkan untuk diteliti secara menyeluruh, sehingga hasil penelitian diharapkan mampu merepresentasikan kondisi populasi secara akurat. Dengan demikian, jumlah sampel dalam penelitian ini sama dengan jumlah populasi, yaitu 122 peserta didik. Berdasarkan data sekolah, jumlah populasi penelitian ini sebanyak 122 peserta didik, yang terdiri atas kelas VII A sebanyak 31 peserta didik, kelas VII B sebanyak 31 peserta didik, kelas VII C sebanyak 31 peserta didik, dan kelas VII D sebanyak 29 peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Pengukuran tingkat pemahaman dilakukan menggunakan instrumen tes objektif berbentuk soal pilihan ganda, yang disusun untuk merepresentasikan indikator-indikator pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. Setiap butir pernyataan dirancang untuk mengungkap sejauh mana peserta didik mampu membedakan pernyataan yang benar dan tidak benar sesuai dengan konsep yang telah dipelajari. Skor yang diperoleh dari tes tersebut selanjutnya digunakan untuk menentukan tingkat pemahaman peserta didik sesuai dengan kriteria penilaian yang telah ditetapkan. Instrumen adalah sarana yang sudah menggenapi standar akademis alhasil mampu dioperasikan guna menakar sebuah entitas maupun menghimpun data mengenai sebuah variabel Sappaile (2007, p.15), Sejalan dengan pernyataan tersebut penelitian ini memakai instrumen tes pilihan ganda dengan mengacu skala model Benjamin S.Bloom yang berisi 20 butir soal. Tes pilihan ganda berisikan soal yang memiliki 4 pilihan jawaban dengan 1 jawaban yang benar. Dalam penyusunan instrumen penelitian, peneliti harus mengikuti beberapa tahap. Hadi (1991, p.7-9) menuturkan bahwa proses penyusunan instrument terdapat 3 tahap yang harus dilakukan oleh peneliti, yang setiap langkah prosesnya memiliki peran tersendiri dalam menghasilkan instrumen yang telah di uji validitas dan reabilitas.

Menurut Suryabrata (2004, p.41) dalam Sappaile (2007, p.5) Validitas pada hakikatnya merujuk pada sejauh mana suatu tes berfungsi sebagai alat ukur, atau tingkat ketepatan tes dalam mengukur suatu hal. Pengujian validitas instrumen dilakukan dengan bantuan perangkat lunak SPSS versi 25.0 menggunakan rumus Pearson Product Moment. Sementara itu, uji

reliabilitas instrumen dilakukan dengan menggunakan rumus Alpha Cronbach, yang menghasilkan koefisien reliabilitas sebesar 0,847. Nilai tersebut menunjukkan bahwa instrumen memiliki tingkat reliabilitas yang tinggi dan layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan hasil pengujian tersebut, instrumen penelitian dinyatakan memiliki validitas dan reliabilitas yang memadai untuk mengukur tingkat pemahaman peserta didik. Setelah melalui serangkaian uji coba instrumen, baik uji validitas maupun reliabilitas, instrumen penelitian ini telah memenuhi kriteria pengukuran yang ditetapkan dan siap digunakan dalam proses pengumpulan data penelitian.

Reliabilitas merujuk pada tingkat konsistensi suatu instrumen atau alat ukur dalam menghasilkan data yang stabil apabila digunakan secara berulang pada kondisi yang relatif serupa (Sugiyono, 2005). Dengan kata lain, reliabilitas tes menunjukkan derajat keajegan hasil pengukuran, yaitu sejauh mana suatu tes mampu memberikan skor yang relatif tetap meskipun diterapkan pada situasi atau waktu yang berbeda. Dengan demikian, instrumen yang memiliki reliabilitas tinggi dapat dipercaya sebagai alat ukur yang akurat dan konsisten, sehingga hasil pengukuran yang diperoleh mencerminkan kondisi sebenarnya dari objek yang diukur dan layak digunakan dalam penelitian ilmiah. Suatu tes dikatakan reliabel jika selalu memberikan hasil yang sama bila diteskan pada kelompok yang sama pada waktu atau kesempatan yang berbeda (Afgani et al., 2024, p.6). Dengan demikian, reliabilitas instrumen menjadi indikator penting dalam menjamin keajegan dan kepercayaan hasil pengukuran, sehingga data yang diperoleh dapat digunakan sebagai dasar yang valid dalam penarikan kesimpulan penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data penelitian ini menggunakan analisis statistik deskriptif, tes pilihan ganda digunakan dalam penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional dan mengapdopsi 20 butir soal untuk disebar luaskan kepada peserta didik, setiap jawaban benar diberikan nilai 1 dan setiap jawaban salah maka diberikan nilai 0. Setelah data penelitian terkumpul, dilakukan perhitungan terhadap skor maksimum, skor minimum, nilai rata-rata (mean), serta standar deviasi. Nilai-nilai

statistik tersebut selanjutnya digunakan sebagai dasar dalam penyusunan interval kategori, yaitu pengelompokan skor peserta didik ke dalam kategori tertentu untuk menggambarkan tingkat pemahaman yang dimiliki. Selanjutnya, distribusi data dianalisis melalui perhitungan frekuensi relatif dan disajikan dalam bentuk persentase, sehingga hasil analisis dapat ditampilkan secara lebih sistematis dan mudah dipahami. Penelitian

Hasil

Tabel 1. Hasil Analisis Statistik Data Tingkat Pengetahuan peserta didik Kelas VII Terhadap Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor.

Statistik	
N	122
Mean	8.30
Std. Deviation	1.34
Minimum	10
Maximum	4

Berdasarkan hasil analisis nilai statistik deskriptif sebagai berikut: jumlah responden (N) adalah 122 peserta didik. Angka rerata (*mean*) tingkat pengetahuan peserta didik adalah 8,30, yang menyatakan bahwa secara umum pengetahuan peserta didik berada pada kategori cukup hingga baik terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak Sodor dalam mata pelajaran PJOK.

Besaran simpangan baku sejumlah 1,34 memaparkan adanya variasi tingkat pengetahuan antar peserta didik, namun variasinya masih tergolong sedang, sehingga dapat dikatakan bahwa sebagian besar siswa memiliki tingkat pengetahuan yang relatif tidak jauh berbeda. Skor minimum tercatat sebesar 4, sementara skor maksimum sejumlah 10, yang mengisyaratkan eksistensi spektrum wawasan dari yang tetap minim sampai yang amat mumpuni. Data faktor diatas selanjutnya dikonversikan dalam bentuk tabel norma penilaian sebagai berikut:

Tabel 2. Norma Penilaian Kelas VII

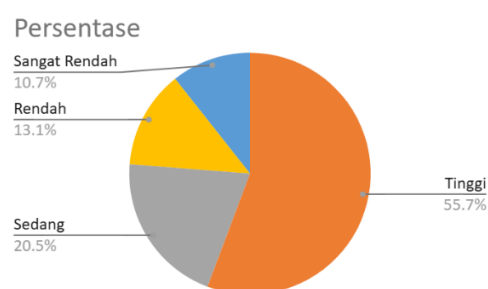
No.	Kategori	Interval	Jumlah	Persentase
1	Sangat Tinggi	$11.38 < X$	0	0.00%
2	Tinggi	$9.45 < X \leq 11.38$	68	55.74%
3	Sedang	$7.52 < X \leq 9.45$	25	20.49%

Tingkat pemahaman siswa kelas vii terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor di SMP 4 Depok
Level of understanding of seventh grade students of traditional games bentengan and gobak sodor at SMP 4 Depok

ini dianalisis dengan statistik deskriptif, dimana sejalan dengan pendapat Pangestu Subagyo (2003) dalam Nasution (2017) Statistika deskriptif merupakan cabang statistika yang berfokus pada proses pengumpulan, pengolahan, dan penyajian data, termasuk perhitungan nilai-nilai statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

4	Rendah	$5.59 < X \leq 7.52$	16	13.11%
5	Sangat Rendah	$X \leq 5.59$	13	10.66%
122				100.00%



Gambar 1. Norma Penilaian Kelas VII

Berdasarkan temuan penelaahan derajat pemahaman peserta didik kelas VII atas permainan tradisional bentengan serta gobak sodor pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Depok dapat dipahami jika mayoritas peserta didik sudah mempunyai kecakapan materi yang berada pada klasifikasi mumpuni. Pemahaman yang diukur di penelitian ini meliputi empat indikator utama yang menjadi dasar pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional, yaitu kemampuan dalam menyebutkan berbagai jenis permainan tradisional, kemampuan menjelaskan aturan permainan Bentengan, kemampuan menjelaskan aturan permainan Gobak Sodor, serta kemampuan untuk mengidentifikasi nilai-nilai kepribadian dan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Keempat indikator ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai sejauh mana peserta didik memahami permainan tradisional, baik dari segi konsep, aturan, maupun nilai edukatif yang menyertainya.

Hasil distribusi tingkat pengetahuan menunjukkan variasi penguasaan yang cukup signifikan antar peserta didik. Terdapat 68 siswa atau sebesar 55.74% yang berposisi di klasifikasi tinggi, mengindikasikan apabila individu tersebut sudah mempunyai pemahaman yang solid atas

materi permainan tradisional, termasuk mampu menyebutkan aturan dan nilai-nilai permainan dengan tepat. Sebanyak 25 peserta didik 20.49% termasuk dalam kategori Sedang, yang mengindikasikan bahwa mereka telah memahami sebagian besar materi, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang belum sepenuhnya dikuasai. Sementara itu, 16 siswa 13.11% berposisi di klasifikasi tinggi, serta 13 pelajar 10.66% berposisi di klasifikasi sangat rendah, merefleksikan apabila tetap eksis golongan peserta didik yang memerlukan atensi serta asistensi yang intens pada memahami konsep permainan tradisional. Di samping itu, nihil ditemukan subjek didik yang berposisi di klasifikasi Sangat Tinggi, yang berarti belum ada siswa yang menunjukkan penguasaan materi secara maksimal dan mendalam pada seluruh indikator pengetahuan.

Tabel 3. Hasil Analisis Statistik Data Tingkat Pemahaman peserta didik Kelas VII Terhadap Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor

Statistik	
N	122
Mean	4.66
Std. Deviation	0.98
Minimum	6
Maximum	0

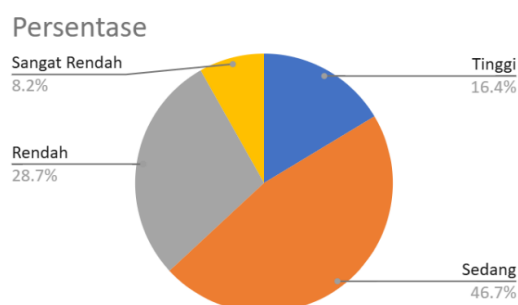
Berdasarkan *output* evaluasi *statistical descriptive* atas derajat pemahaman peserta didik kelas VII mengenai permainan tradisional bentengan dan gobak Sodor, diperoleh jumlah responden (N) sebanyak 122 peserta didik. Angka rerata (*mean*) sejumlah 4,66 mengisyaratkan apabila pemahaman peserta didik berlokasi di klasifikasi sedang mengarah rendah. Fenomena tersebut merefleksikan apabila secara kolektif peserta didik belum mengompitensi keseluruhan aspek pemahaman secara optimal.

Nilai standar deviasi 0.98 menggambarkan adanya variasi pemahaman antar peserta didik, namun variasinya masih dalam kategori sedang, sehingga perbedaan tingkat pemahaman antar peserta didik tidak terlalu jauh. Pada rentang skor, nilai minimum tercatat 0, sedangkan nilai maksimum adalah 6, yang menunjukkan adanya peserta didik yang belum memahami materi sama sekali, namun ada pula peserta didik yang mampu mencapai tingkat pemahaman yang relatif baik. Data faktor diatas selanjutnya dikonversikan

dalam bentuk tabel norma penilaian sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Kelas VII

No.	Kategori	Interval	Jumlah	Presentase
1.	Sangat Tinggi	$6.93 < X$	0	0.00%
2.	Tinggi	$5.54 < X \leq 6.93$	20	16.39%
3.	Sedang	$4.14 < X \leq 5.54$	57	46.72%
4.	Rendah	$2.75 < X \leq 4.14$	35	28.69%
5.	Sangat Rendah	$X \leq 2.75$	10	8.20%
122				100.00%



Gambar 2. Norma Penilaian Kelas VII

Berdasarkan *output* klasifikasi derajat pemahaman peserta didik kelas VII perihal permainan tradisional bentengan serta gobak sododr pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Depok, didapatkan deskripsi jika kapabilitas peserta didik pada memahami materi berada pada rentang cukup hingga baik. Pengukuran tingkat pemahaman ini mencakup tiga indikator penting, yaitu kemampuan menjelaskan manfaat permainan tradisional bagi kesehatan dan perkembangan karakter, kemampuan menjabarkan prosedur atau tata cara permainan bentengan, serta kemampuan memahami langkah-langkah dalam permainan gobak sodor secara runtut. Ketiga indikator ini menjadi dasar dalam menilai sejauh mana subjek didik bukan sekadar mengidentifikasi permainan tradisional, melainkan sanggup meresapi konsep serta prosedurnya serta mengaitkan dengan manfaat yang diperoleh dalam proses bermain.

Temuan penelaahan mengindikasikan apabila sejumlah 20 peserta didik 16.39% berlokasi di klasifikasi Tinggi, yang berarti bahwa mereka telah mampu memahami secara baik aspek manfaat dan prosedur permainan tradisional yang dipelajari. Kemudian, sebanyak 57 peserta didik

46.72% berada dalam kategori Sedang, dimana peserta didik di klasifikasi ini sudah mengantongi pemahaman yang cukup baik namun masih terdapat beberapa bagian materi yang belum sepenuhnya mereka kuasai. Di sisi lain, terdapat 35 peserta didik 28.69% yang masih berada pada kategori Rendah serta 10 peserta didik 8.20% berada pada kategori Sangat Rendah. Kondisi ini menunjukkan bahwa sekitar 36,89% peserta didik masih memerlukan peningkatan pembelajaran yang lebih terarah untuk membantu peserta didik memahami materi secara optimal. Selain itu, tidak ditemukan peserta didik yang mencapai kategori Sangat Tinggi, yang mengindikasikan bahwa belum ada siswa yang menunjukkan pemahaman yang benar-benar mendalam dan holistik pada seluruh indikator yang dinilai.

Tabel 5. Hasil Analisis Statistik Data Tingkat Penerapan peserta didik Kelas VII Terhadap Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor

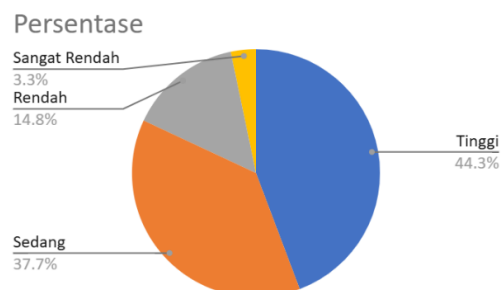
Statistik	
N	122
Mean	3.22
Std. Deviation	0.81
Minimum	4
Maximum	1

Berdasarkan analisis statistik deskriptif terhadap tingkat penerapan peserta didik kelas VII dalam permainan tradisional bentengan dan gobak Sodor, jumlah responden (N) adalah 122 peserta didik. Angka rerata (*mean*) sejumlah 3,22, Besaran simpangan baku sejumlah 0,81 merefleksikan eksistensi diversitas penerapan antar peserta didik, meskipun variasinya tidak terlalu besar, sehingga perbedaan kemampuan penerapan di antara peserta didik relatif sedang. Rentang skor memaparkan skor terendah sejumlah 1, sementara skor tertinggi sejumlah 4, yang mengindikasikan bahwa masih terdapat peserta didik yang memiliki kemampuan implementasi pada tingkat rendah. Data faktor diatas selanjutnya dikonversikan dalam bentuk tabel norma penilaian sebagai berikut :

Tabel 6. Norma Penilaian Kelas VII

No.	Kategori	Interval	Jumlah	Presentase
1.	Sangat Tinggi	$4.51 < X$	0	0.00%
2.	Tinggi	$3.52 < X \leq 4.51$	54	44.26%

No.	Kategori	Interval	Jumlah	Presentase
3.	Sedang	$2.54 < X \leq 3.52$	46	37.70%
4.	Rendah	$1.56 < X \leq 2.54$	18	14.75%
5.	Sangat Rendah	$X \leq 1.56$	4	3.28%
122				100.00%



Gambar 3. Norma Penilaian Kelas VII

Berdasarkan hasil klasifikasi, sebanyak 54 peserta didik 44.26% berposisi di klasifikasi tinggi. Temuan tersebut mengindikasikan bahwa hampir separuh dari total peserta didik telah mampu mengimplementasikan konsep permainan secara tepat. Hal ini tercermin dari kemampuan peserta didik dalam memahami strategi bertahan dan menyerang pada permainan bentengan, serta memahami pola gerak dan pembagian peran dalam permainan gobak sodor. Selain itu, peserta didik pada kelompok ini juga mampu mengidentifikasi kesalahan, baik yang dilakukan secara personal maupun oleh rekan satu tim, serta melakukan upaya perbaikan secara mandiri.

Sementara itu, sebanyak 46 peserta didik atau 37,70% berada pada kategori sedang. Kelompok ini pada dasarnya telah memahami konsep dasar penerapan permainan, namun belum menunjukkan konsistensi dalam pelaksanaannya. Kendala yang kerap muncul meliputi kurangnya ketepatan dalam membaca situasi permainan serta keraguan dalam menentukan langkah taktis ketika menghadapi tekanan selama permainan berlangsung.

Di sisi lain, 18 peserta didik 14.75% berada pada kategori Rendah dan 4 peserta didik 3.28% pada kategori Sangat Rendah. Data ini menunjukkan bahwa sekitar seperempat dari jumlah peserta didik masih mengalami hambatan dalam menerapkan konsep permainan, baik dalam memahami strategi maupun dalam menganalisis kesalahan yang timbul selama kegiatan bermain. Peserta didik dalam kategori ini umumnya kurang

aktif dalam praktik permainan, masih sering melakukan kesalahan berulang, atau kesulitan memahami perubahan situasi permainan sehingga berdampak pada kemampuan peserta didik dalam mengambil keputusan yang tepat. Selain itu, tidak adanya peserta didik yang mencapai kategori Sangat Tinggi menyatakan yakni belum ada peserta didik yang mampu menerapkan konsep permainan secara sangat optimal dan menyeluruh, baik dalam aspek keterampilan bermain maupun analisis kesalahan.

Pembahasan

Hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas VII terhadap permainan tradisional bentengan dan gobek sodor pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Depok membuktikan sebagian besar peserta didik sudah menuntaskan substansi lewat cukup baik, tetapi ketimpangan tingkat pengetahuan antar peserta didik masih terlihat. Indikator-indikator tertentu, terutama yang berkaitan dengan kemampuan menjelaskan aturan permainan secara detail dan mengidentifikasi nilai-nilai permainan, tampaknya masih menjadi kendala bagi sebagian peserta didik. Kondisi ini mengisyaratkan perlunya prosedur instruksional yang kian beragam, semisalnya aplikasi medium *visual*, implementasi langsung, maupun diskursus kolektif yang sanggup menyokong peserta didik memahami isi secara nyata serta utama.

Hasil Analisis Statistik Data Tingkat Pemahaman peserta didik Kelas VII Terhadap Permainan Tradisional Bentengan dan Gobak Sodor. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa meskipun sebagian besar peserta didik telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap permainan bentengan dan gobak sodor, namun tingkat pemerataan pemahaman antar peserta didik masih perlu ditingkatkan. Peserta didik dengan kategori rendah kemungkinan memiliki kesulitan dalam memahami prosedur permainan secara rinci atau belum mampu mengaitkan manfaat permainan dengan pembelajaran PJOK yang lebih luas. Oleh karena itu, guru perlu memberikan perhatian lebih kepada kelompok peserta didik yang masih berada pada kategori rendah dan sangat rendah melalui pendekatan pembelajaran yang lebih variatif, seperti pemberian contoh visual, pendampingan langsung saat praktik bermain, serta penekanan kembali pada nilai-nilai

edukatif yang terkandung dalam permainan tradisional.

Secara keseluruhan, temuan riset ini mendeskripsikan apabila derajat pemahaman peserta didik secara kolektif berada pada klasifikasi memadai sampai mumpuni. Namun demikian, untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal, masih diperlukan pendalaman materi agar seluruh peserta didik mampu memahami permainan tradisional secara lebih komprehensif. Tidak hanya sebatas memahami prosedur pelaksanaan permainan, peserta didik juga diharapkan mampu menginternalisasi serta mengimplementasikan nilai-nilai konstruktif yang terkandung dalam aktivitas permainan tersebut ke dalam kehidupan sehari-hari.

Secara keseluruhan, temuan penelitian menyatakan yakni tingkat penerapan peserta didik kelas VII terhadap permainan bentengan dan gobak sodor berada pada kategori cukup hingga baik, namun masih memerlukan peningkatan signifikan, terutama pada kelompok peserta didik yang berada pada kategori rendah. Upaya peningkatan tersebut dapat dilakukan melalui pemberian latihan praktik yang lebih intensif, pendampingan langsung selama peserta didik berlatih, serta pemberian umpan balik yang spesifik dan pendampingan dari guru. Pendekatan pembelajaran berbasis permainan (*game-based learning*) dan penggunaan demonstrasi langsung juga dapat menjadi strategi efektif untuk memperkuat kemampuan penerapan konsep permainan dan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menganalisis kesalahan permainan secara mandiri maupun kelompok.

Sementara itu, pada level C3 (penerapan), kemampuan peserta didik dalam menerapkan aturan permainan secara langsung dalam praktik masih berada pada kategori sedang. Beberapa peserta didik mampu mengimplementasikan strategi permainan dan mengikuti aturan dengan benar, tetapi masih ditemukan kesalahan dalam pengambilan keputusan saat praktik berlangsung. Hal ini menunjukkan bahwa transfer pengetahuan ke dalam konteks nyata masih memerlukan penguatan melalui metode pembelajaran yang lebih aplikatif dan kontekstual.

Berdasarkan hasil analisis data, tingkat pengetahuan peserta didik dalam mata pelajaran PJOK menunjukkan variasi capaian pada ranah kognitif C1 (pengetahuan), C2 (pemahaman), dan

C3 (penerapan) menurut Taksonomi Bloom. Pada level C1 (pengetahuan), sebagian besar peserta didik mampu mengidentifikasi dan menyebutkan kembali konsep dasar permainan tradisional, peraturan sederhana, serta istilah yang berkaitan dengan aktivitas PJOK. Hal ini menunjukkan bahwa aspek hafalan dan pengenalan informasi faktual telah berkembang dengan cukup baik. Namun demikian, capaian pada tingkat C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan) menunjukkan adanya variasi yang lebih signifikan. Pada level pemahaman, peserta didik dituntut tidak hanya mengingat informasi, tetapi juga menjelaskan makna, menginterpretasi aturan permainan, serta mengaitkan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Temuan ini sejalan dengan hasil penelitian Rusdin et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran berbasis aktivitas dalam PJOK berpengaruh positif terhadap peningkatan hasil belajar peserta didik, khususnya pada aspek penerapan (C3). Penelitian tersebut menunjukkan bahwa peserta didik yang memperoleh pembelajaran melalui praktik langsung dan simulasi permainan mengalami peningkatan kemampuan dalam menerapkan konsep secara nyata dibandingkan dengan peserta didik yang hanya menerima pembelajaran teoritis. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Suherman (2019) dalam konteks pembelajaran permainan tradisional di sekolah menengah pertama menunjukkan bahwa penggunaan metode demonstrasi dan latihan berulang secara signifikan meningkatkan keterampilan penerapan aturan permainan serta kemampuan pengambilan keputusan saat bermain. Hasil penelitian tersebut juga menegaskan bahwa pembelajaran PJOK yang bersifat partisipatif dan kontekstual lebih efektif dalam meningkatkan capaian ranah kognitif tingkat tinggi dibandingkan pendekatan ceramah.

Dengan demikian, hasil penelitian ini memperkuat temuan-temuan sebelumnya bahwa peningkatan capaian pada level C2 (pemahaman) dan C3 (penerapan) memerlukan desain pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif peserta didik melalui praktik langsung, refleksi, dan umpan balik berkelanjutan. Variasi capaian pada ketiga ranah kognitif (C1, C2, dan C3) menunjukkan bahwa meskipun aspek pengetahuan faktual telah berkembang dengan baik, penguatan pada aspek pemahaman dan penerapan masih perlu

dioptimalkan agar tujuan pembelajaran PJOK dapat tercapai secara menyeluruh dan bermakna. Selanjutnya, untuk memperoleh gambaran yang lebih sistematis dan objektif mengenai capaian hasil belajar peserta didik, hasil analisis data disajikan menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) sebagai dasar pengelompokan kategori tingkat penguasaan belajar.

Berdasarkan hasil analisis data menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP), tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor pada mata pelajaran PJOK terdistribusi ke dalam lima kategori, yaitu sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah. Variasi kategori tersebut menunjukkan adanya perbedaan kemampuan kognitif peserta didik dalam menguasai materi yang mencakup aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3) berdasarkan Taksonomi Bloom.

Rendahnya representasi peserta didik pada kategori sangat tinggi mencerminkan belum maksimalnya integrasi antara pemahaman konsep dan penerapan praktis. Secara kognitif, peserta didik mungkin telah menguasai aspek ingatan (C1), namun masih kesulitan dalam memahami esensi permainan (C2) dan menerapkannya secara adaptif (C3). Beberapa kendala yang teridentifikasi mencakup fokus pembelajaran yang terlalu condong ke sisi motorik/praktik tanpa dibarengi penguatan teori, serta minimnya interaksi peserta didik dengan permainan tradisional di luar sekolah akibat pengaruh digitalisasi.

Hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan (2020) mengenai eksistensi permainan tradisional di kalangan peserta didik sekolah menengah pertama menunjukkan bahwa intensitas keterlibatan anak dalam permainan tradisional mengalami penurunan signifikan akibat meningkatnya penggunaan gawai dan permainan digital. Kondisi ini berdampak pada berkurangnya pemahaman peserta didik terhadap nilai, aturan, dan strategi permainan tradisional, sehingga kemampuan penerapan dalam konteks pembelajaran PJOK menjadi kurang optimal.

Capaian pada kategori tinggi mencerminkan penguasaan materi yang mendalam dari sisi pengetahuan maupun pemahaman. Peserta didik dalam kelompok ini telah berhasil melampaui

tahapan dasar, yakni mampu mendefinisikan karakteristik permainan tradisional (C1), menjabarkan regulasi serta tujuannya (C2), hingga mengaitkan teori dengan praktik yang dilakukan (C3). Keberhasilan ini mengindikasikan bahwa metode pembelajaran PJOK yang diterapkan telah efektif. Terutama melalui pendekatan praktik lapangan, peserta didik mampu membangun koneksi yang kuat antara pengalaman fisik yang mereka rasakan dengan pemahaman konseptual.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rusdin et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa penerapan pembelajaran PJOK berbasis aktivitas dan pengalaman langsung mampu meningkatkan capaian hasil belajar secara signifikan, terutama pada aspek pemahaman dan penerapan konsep. Penelitian tersebut menegaskan bahwa keterlibatan aktif peserta didik dalam praktik lapangan mendorong terbentuknya pemahaman yang lebih mendalam dibandingkan pembelajaran yang berfokus pada penyampaian materi secara teoritis.

Representasi jumlah peserta didik yang signifikan pada kategori sedang menunjukkan bahwa efektivitas pembelajaran PJOK berada pada level sedang. Meskipun penguasaan aspek kognitif dasar seperti ingatan (C1) dan pemahaman aturan (C2) sudah memadai, terdapat celah dalam aspek penerapan (C3) yang belum terasah dengan tajam. Hal ini mengindikasikan bahwa proses belajar mengajar perlu memperkuat jembatan antara teori dan aksi nyata. Faktor-faktor seperti kurangnya penguatan konseptual setelah aktivitas lapangan serta pengaruh kuat dari permainan modern berbasis teknologi menjadi tantangan utama yang menghambat transisi peserta didik menuju kategori tinggi.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rusdin et al. (2022) yang menyatakan bahwa pembelajaran PJOK yang belum sepenuhnya mengintegrasikan refleksi konseptual pascapraktik cenderung menghasilkan capaian belajar pada kategori sedang, terutama pada aspek penerapan. Penelitian tersebut menekankan pentingnya pemberian umpan balik terstruktur dan diskusi reflektif setelah kegiatan praktik guna memperkuat transfer pengetahuan ke dalam konteks tindakan nyata.

Capaian peserta didik pada kategori Rendah mengindikasikan keterbatasan dalam penguasaan materi secara menyeluruh. Pada kelompok ini, kemampuan menjawab soal masih bersifat parsial

dan terdapat kendala signifikan dalam mengoneksikan antar-konsep materi. Jika ditinjau dari Taksonomi Bloom, peserta didik belum mencapai stabilitas pada ranah ingatan (C1) maupun pemahaman (C2), apalagi pada tingkat aplikasi (C3). Keadaan ini dipicu oleh beberapa determinan, seperti minimnya interaksi dengan permainan tradisional di lingkungan keluarga, rendahnya antusiasme belajar, serta pasifnya keterlibatan dalam proses instruksional. Selain itu, pergeseran budaya bermain ke arah platform digital turut memengaruhi kedekatan peserta didik dengan materi. Kondisi ini menegaskan urgensi adanya program remedial dan pendekatan pembelajaran yang lebih kontekstual guna memperkuat fondasi pemahaman siswa.

Sejalan dengan penelitian yang dikemukakan oleh Rusdin et al., (2022) capaian belajar rendah erat kaitannya dengan kualitas proses pembelajaran yang belum sepenuhnya berorientasi pada aktivitas dan pengalaman belajar bermakna. Rusdin et al. menegaskan bahwa pembelajaran yang efektif menuntut keterlibatan aktif peserta didik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ketika peserta didik tidak memperoleh pengalaman belajar yang kontekstual dan partisipatif, maka struktur pengetahuan yang terbentuk cenderung dangkal dan mudah dilupakan.

Capaian pada kategori Sangat Rendah mengindikasikan bahwa penguasaan peserta didik terhadap materi permainan tradisional masih berada pada level sangat rendah. Pada kelompok ini, kemampuan untuk mengenali konsep fundamental maupun menguraikan regulasi permainan secara akurat belum terbentuk. Jika ditinjau dari kerangka kognitif, aspek pengetahuan dasar (C1) belum terinternalisasi dengan baik. Fenomena ini diduga dipicu oleh rendahnya atensi selama proses instruksional, minimnya antusiasme terhadap topik materi, serta keterbatasan keterlibatan empiris dalam aktivitas permainan tersebut. Temuan ini menjadi sinyal penting akan adanya ketimpangan pemahaman, sehingga diperlukan intervensi berupa model pembelajaran yang lebih variatif dan berbasis pengalaman nyata (*experiential learning*).

Lebih lanjut, Rusdin et al. (2022) menjelaskan bahwa rendahnya hasil belajar sering dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal mencakup motivasi, minat, serta

kesiapan belajar, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, budaya, serta strategi pembelajaran yang digunakan guru. Minimnya interaksi peserta didik dengan permainan tradisional di lingkungan keluarga dapat dipahami sebagai lemahnya dukungan lingkungan dalam membangun pengalaman awal yang relevan dengan materi pembelajaran. Sementara itu, rendahnya antusiasme dan pasifnya keterlibatan dalam proses instruksional mencerminkan belum optimalnya strategi pembelajaran dalam menstimulasi partisipasi aktif.

Dalam konteks pembelajaran PJOK, temuan ini mengindikasikan bahwa pembelajaran masih cenderung berorientasi pada penguasaan pengetahuan dasar (C1) dibandingkan pengembangan pemahaman mendalam dan kemampuan penerapan (C2–C3). Padahal, karakteristik PJOK sebagai mata pelajaran yang menekankan integrasi aspek kognitif, afektif, dan psikomotor seharusnya mendorong dominasi capaian pada level aplikasi (C3). Kesenjangan ini dapat disebabkan oleh strategi pembelajaran yang masih berpusat pada guru serta kurangnya variasi model pembelajaran berbasis aktivitas dan problem solving.

Berdasarkan temuan tersebut, pihak sekolah perlu melakukan penguatan kebijakan akademik yang mendukung pembelajaran PJOK berbasis aktivitas dan pengalaman langsung. Sekolah diharapkan dapat memfasilitasi guru melalui penyediaan sarana dan prasarana yang memadai, pengembangan perangkat pembelajaran kontekstual, serta dukungan terhadap pelaksanaan pembelajaran yang mengintegrasikan permainan tradisional sebagai bagian dari kurikulum PJOK. Selain itu, sekolah juga berperan penting dalam mendorong peningkatan kompetensi profesional guru melalui pelatihan dan forum pengembangan keprofesian berkelanjutan yang berorientasi pada pembelajaran aktif dan berpusat pada peserta didik.

Bagi guru PJOK, temuan ini mengimplikasikan perlunya pergeseran pendekatan pembelajaran dari yang semula dominan pada penguasaan pengetahuan dasar menuju pembelajaran yang menekankan pemahaman konseptual dan kemampuan penerapan. Guru diharapkan mampu merancang dan mengimplementasikan model pembelajaran berbasis aktivitas, permainan, dan pemecahan

masalah (*problem solving*) yang memungkinkan peserta didik terlibat secara aktif dalam proses belajar. Pemberian umpan balik yang berkelanjutan, refleksi terhadap praktik pembelajaran, serta evaluasi berbasis kinerja menjadi langkah strategis untuk mendorong capaian belajar pada level aplikasi (C3) sesuai dengan karakteristik mata pelajaran PJOK.

Hasil penelitian mengenai tingkat pemahaman peserta didik kelas VII terhadap permainan tradisional bentengan dan gobak sodor pada mata pelajaran PJOK perlu dianalisis tidak hanya dari aspek hasil kuantitatif semata, tetapi juga dengan mempertimbangkan karakteristik perkembangan peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP). Peserta didik kelas VII umumnya berada pada rentang usia 12–13 tahun yang termasuk dalam tahap remaja awal. Pada fase ini terjadi perkembangan yang signifikan pada aspek kognitif, emosional, sosial, dan fisik yang secara langsung memengaruhi proses dan hasil pembelajaran.

Secara kognitif, peserta didik pada fase remaja awal mulai menunjukkan kemampuan berpikir logis dan sistematis, namun kemampuan tersebut masih dalam tahap perkembangan dan belum sepenuhnya stabil. Peserta didik telah mampu memahami konsep konkret dan mulai mengembangkan kemampuan berpikir abstrak, tetapi masih memerlukan penguatan melalui bimbingan dan latihan yang terstruktur.

Kondisi ini sejalan dengan hasil penelitian yang menunjukkan adanya variasi kategori tingkat pemahaman. Peserta didik pada kategori tinggi dan sedang menunjukkan bahwa sebagian besar telah mampu menguasai aspek pengetahuan (C1) dan pemahaman (C2) sesuai Taksonomi Bloom. Namun demikian, kemampuan penerapan (C3) yang menuntut pemahaman lebih mendalam dan penggunaan konsep dalam situasi tertentu belum sepenuhnya berkembang secara optimal. Tidak dominannya kategori sangat tinggi dalam hasil penelitian dapat dijelaskan melalui karakteristik kognitif tersebut. Pada tahap ini, peserta didik masih memerlukan penguatan konseptual yang berkelanjutan agar mampu mengintegrasikan pengetahuan, pemahaman, dan penerapan secara komprehensif.

Secara emosional, peserta didik SMP berada dalam kondisi yang relatif labil. Mereka mudah terpengaruh oleh minat, lingkungan sosial, serta

perkembangan teknologi. Stabilitas emosi yang belum matang dapat memengaruhi konsentrasi dan motivasi belajar. Dalam konteks pembelajaran permainan tradisional, minat peserta didik terhadap materi sangat berperan dalam menentukan tingkat pemahaman. Apabila permainan tradisional dianggap kurang menarik dibandingkan permainan berbasis digital, maka keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran dapat menurun. Hal ini berpotensi memengaruhi capaian hasil belajar, terutama bagi peserta didik yang berada pada kategori rendah dan sangat rendah.

Dalam fase remaja awal, dorongan untuk bersosialisasi dan mendapatkan pengakuan dari kelompok sebaya menjadi sangat dominan. Hal ini menyebabkan peserta didik cenderung memprioritaskan aktivitas yang dianggap populer atau relevan di lingkungan pergaulannya. Meskipun permainan tradisional kaya akan nilai kolektivitas, komunikasi, dan kerja sama, manfaat ini sulit dirasakan jika permainan tersebut telah terasing dari budaya harian peserta didik. Akibatnya, pemahaman sosial terhadap permainan ini menjadi sangat sempit. Peserta didik pada kategori tinggi diduga memiliki rekam jejak interaksi yang lebih intens dengan permainan tradisional di berbagai lingkungan. Sebaliknya, mereka yang berada di kategori rendah dan sangat rendah umumnya memiliki keterbatasan pengalaman empiris, sehingga pengetahuan mereka hanya bergantung pada materi formal yang disampaikan oleh guru..

SIMPULAN

Dari temuan penelitian mengenai tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan peserta didik kelas VII terhadap permainan tradisional Bentengan dan Gobak Sodor pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 4 Depok, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

Tingkat Pengetahuan Peserta Didik

Mayoritas peserta didik memiliki tingkat pengetahuan yang berada pada kategori Tinggi dan Sedang, yaitu sebesar 55.74% dan 20.49%. Pengetahuan yang dinilai meliputi kemampuan menyebutkan jenis permainan tradisional, aturan permainan Bentengan dan Gobak Sodor, serta aspek-aspek yang terkandung di dalamnya. Meskipun demikian, masih terdapat peserta didik

pada kategori Rendah 13.11% dan Sangat Rendah 10.66%, sehingga penguasaan materi belum merata sepenuhnya.

Tingkat Pemahaman Peserta Didik

Tingkat pemahaman berada pada kategori Tinggi 16.39% dan Sedang 46.72%, yang menyatakan yakni sebagian besar peserta didik cukup memahami manfaat dan prosedur permainan Bentengan serta Gobak Sodor. Namun demikian, terdapat 28.69% peserta didik pada kategori Rendah dan 8.20% pada kategori Sangat Rendah, sehingga peningkatan pemahaman masih diperlukan, terutama dalam memahami langkah-langkah permainan secara detail.

Tingkat Penerapan Peserta Didik

Pada aspek penerapan, 44.26% peserta didik masuk kategori Tinggi, diikuti 37.70% kategori Sedang. Hal ini menunjukkan yakni mayoritas peserta didik bisa memakai konsep permainan dalam aktivitas bermain, baik dalam situasi baru maupun dalam menganalisis kesalahan bermain. Meski demikian, 14.75% peserta didik berada pada kategori Rendah dan 3.28% pada kategori Sangat Rendah, yang menandakan perlunya peningkatan keterampilan praktik dan pemahaman konsep secara lebih mendalam.

Secara keseluruhan, tingkat pengetahuan, pemahaman, dan penerapan murid berada pada kategori cukup hingga baik, namun masih memerlukan penguatan agar seluruh indikator dapat dikuasai secara optimal oleh seluruh peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adiningsih, K. R., Nurdzikrinia, A. S., Kusuma, L. M. A., Wardani, T. H., Vidiani, V. H. N., & Sulur, S. (2025). Pengaruh karakteristik peserta didik terhadap penyusunan LKPD kelas VII SMP. *Journal of Innovation and Teacher Professionalism*, 3(1), 151–160.
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D. R. (Eds.). (2001). *A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of Bloom's taxonomy of educational objectives*. Longman.
- Anhar, A., Irawan, E., & Rusdin, R. (2022). Pengaruh permainan tradisional bentengan terhadap perilaku sosial anak usia 8 sampai 11 tahun di Desa Nunggi. *Ainara Journal*

- (*Jurnal Penelitian dan PKM Bidang Ilmu Pendidikan*), 3(3), 239–244.
- Darani, N. L. W., Astra, I. K. B., & Wijaya, M. A. (2020). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe student teams achievement division (STAD) terhadap hasil belajar teknik dasar passing bola basket. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*, 8(1), 13–21.
- Darsini, D., Fahrurrozi, F., & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan: Artikel review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 13–18.
- Efendi, Y., & Widodo, A. (2019). Uji validitas dan reliabilitas instrumen tes shooting sepak bola pada pemain Tim Persiwu FC Jatiyoso. *Jurnal Kesehatan Olahraga*, 7(2), 367–372.
- Fatimah, L. U., & Alfath, K. (2019). Analisis kesukaran soal, daya pembeda, dan fungsi distraktor. *Al-Manar: Jurnal Komunikasi dan Pendidikan Islam*, 8(2), 37–64.
- Ida, F. F., & Musyarofah, A. (2021). Validitas dan reliabilitas dalam analisis butir soal. *Al-Muarrib Journal of Arabic Education*, 1(1), 34–44.
- Kemendikbud. (2017). *Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan SMP*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kesuma, I. N. A. A., Yoda, I. K., & Hidayat, S. (2021). Pengaruh model pembelajaran dan motivasi terhadap hasil belajar PJOK pada siswa SMP. *Jurnal Penjakora*, 8(1), 62–70.
- Kiswanto, D., Arista, D., Fitrah, I. J., Annisa, M. N., & Qomari, N. (2024). Implementasi penilaian acuan norma (PAN) dan penilaian acuan patokan (PAP) dalam pengolahan hasil belajar siswa. *Risâlah: Jurnal Pendidikan dan Studi Islam*, 10(3), 1207–1219.
- Kurniawan, A. (2020). Pengaruh permainan digital terhadap eksistensi permainan tradisional pada siswa SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*.
- Kurniawan, J. (2023). Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.
- Kurniati, E. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan keterampilan sosial anak*. Kencana.
- Lutan, R. (2001). *Belajar keterampilan motorik: Pengantar teori dan metode*. Depdiknas.
- Mubarak, W. I. (2011). *Promosi kesehatan untuk kebidanan*. Salemba Medika.
- Mustafa, P. S. (2020). Kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di Indonesia abad 21. *Jurnal Pendidikan: Riset dan Konseptual*, 4(3), 437–452.
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan tradisional*. Salam Insan Mulia.
- Nasution, F., Wulandari, R., Anum, L., & Ridwan, A. (2023). Variasi individual dalam pendidikan. *Jurnal Edukasi Nonformal*, 4(1), 146–156.
- Octaviana, D. R., & Ramadhani, R. A. (2021). Hakikat manusia: Pengetahuan (knowledge), ilmu pengetahuan (sains), filsafat, dan agama. *Jurnal Tawadhu*, 5(2), 143–159.
- Prayogi, S., Firdiansyah, H. M., Aljaohari, Z. A., Wibowo, S., & Prambudi, D. Y. (2024). Peningkatan kebugaran jasmani melalui permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK kelas VII. *Jurnal Porkes*, 7(2), 770–781.
- Rahmaini, A., & Taufiq, A. N. (2018). Analisis butir soal pendidikan agama Islam di SMK N 1 Sedayu tahun ajaran 2017/2018. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 8(1), 1–24.
- Sappaile, B. I. (2007). Konsep instrumen penelitian pendidikan. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 13(66), 379–391.
- Sari, Y. Y., Ulfani, D. P., & Ramos, M. (2024). Pentingnya pendidikan jasmani olahraga terhadap anak usia sekolah dasar. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 6(2), 478–488.
- Sianipar, E. R. M., Hidayat, F., Ranupatma, N. S., Hafilah, S., & Hamidah, S. (2024). Inovasi pendidikan: Dampak metode pembelajaran terhadap peningkatan literasi anak disleksia. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 40–58.
- Siregar, A., Aprilia, A., Sinaga, B., Hutabarat, M.

- G., & Wijaya, Y. L. (2024). Analisis minat siswa terhadap pembelajaran PJOK dan pengaruhnya terhadap kemampuan motorik siswa. *Journal of Education Transportation and Business*, 1(1), 11–17.
- Suherman, A. (2009). *Revitalisasi pengajaran dalam pendidikan jasmani*. CV Bintang Warli Artika.
- Suherman, A. (2019). Efektivitas metode demonstrasi dalam pembelajaran permainan tradisional di SMP. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*.
- Susanto, B. H. (2017). Model pembelajaran pendidikan jasmani melalui permainan tradisional untuk membentuk karakter pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117–130.
- Sutini, A. (2018). Meningkatkan keterampilan motorik anak usia dini melalui permainan tradisional. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(2).*
- Wardika, I. N. (2019). Penerapan permainan tradisional untuk mengatasi kejenuhan belajar PJOK. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 231–237.
- Yani, A., Asri, A. F., & Burhan, A. (2014). Analisis tingkat kesukaran, daya pembeda, dan fungsi distraktor soal ujian semester ganjil mata pelajaran produktif di SMK Negeri 1 Indralaya Utara tahun pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(2), 98–115.
- Yoga Brata Susena, Y., Danang Ari Santoso, D., & Puji Setyaningsih, P. (2021). Ethnosport permainan tradisional gobak sodor. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*, 7(2), 450–462.
- Yudita, M. A., & Sugiyono, S. (2021). Pengaruh kualitas produk, harga, dan kualitas layanan terhadap kepuasan pelanggan. *Jurnal Ilmu dan Riset Manajemen (JIRM)*, 10(10).