



Survey of Student's Interest in the Traditional Game of Handang In SMP Negeri 4 Buton, Buton Regency

Rifky Nekirari¹, Jacob Anaktototy², Siti Divinubun³

Universitas Pattimura, FKIP, Program Studi Penjaskesrek

Abstract

Received: 12 Oktober 2022
Revised: 18 Oktober 2022
Accepted: 26 Oktober 2022

This research will describe how much students' interest in the traditional hadang game at SMPN 4 Buton, Buton Regency. Based on the calculation results, it can be explained that students' interest in the traditional game hadang 20% (10 respondents) obtained a low score, 32% (16 respondents) obtained a moderate score, 44% (22 respondents) obtained a high score and 4% (2 respondents) obtained a very high score. Based on the data obtained in the study, it can be concluded that students' interest in traditional hadang games 20% (10 respondents) obtained a low score, 32% (16 respondents) obtained a moderate score, 44% (22 respondents) obtained a high score and 4% (2 respondents) got a very high score. Starting from the results of the analysis, it can be concluded that students' interest in the traditional hadang game is in the high category with a percentage of 44%.

Keywords: *Student Interests, Traditional Games*

(*) Corresponding Author: rifkynekirari@gmail.com¹ jopi.anaktototy18@gmail.com² sitidivin@gmail.com³

How to Cite: Nekirari, R., Anaktototy, J., & Divinubun, S. (2022). Survey of Student's Interest in the Traditional Game of Handang In SMP Negeri 4 Buton, Buton Regency. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(20). <https://doi.org/10.5281/zenodo.7332469>

PENDAHULUAN

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 juga dapat melatih kemampuan sosial para pemainnya. Inilah yang membedakan permainan tradisional dengan permainan modern. Pada umumnya, permainan tradisional adalah permainan yang membutuhkan lebih dari satu pemain, Hal ini sangat berbeda dengan pola permainan modern. Kemampuan sosial anak tidak terlalu dipentingkan dalam permainan modern ini, malah cenderung diabaikan karena pada umumnya permainan modern berbentuk permainan individual di mana anak dapat bermain sendiri tanpa kehadiran teman-temannya. Sekalipun dimainkan oleh dua anak, kemampuan interaksi anak dengan temannya tidak terlalu terlihat. Pada dasarnya sang anak terfokus pada permainan yang ada di hadapannya. permainan modern cenderung bersifat agresif, sehingga tidak mustahil anak bersifat agresif karena pengaruh dari permainan ini.



Dalam buku (Wasak, 2019) Bermain dan permainan sangat penting bagi manusia di segala jenjang usia. Bagi anak, karena merupakan syarat mutlak untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangannya, baik itu psikomotor, afektif, maupun kognitif. Untuk mencapai maturitas perkembangan anak, maka sejak usia dini anak sudah dibentuk habituatifnya sehingga dapat memanjajelisir seluruh pontensinya dengan pengalaman-pengalaman konkrit yang salah satunya adalah melalui kegiatan bermain.

Di Buton juga memiliki permainan tradisional seperti hadang yang sangat digemari anak-anak, permainan ini sudah dimainkan sejak dulu hingga saat ini. Permainan hadang memiliki ciri khas yaitu berlari, menghindar, berteriak, strategi dan kerjasama tim. Selain itu permainan ini memiliki banyak keunikan dan manfaat yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar bagi anak-anak yang memainkannya.

Menurut Irwanto, (2018) permainan tradisional hadang adalah permainan olahraga tradisional yang tidak mempergunakan alat apapun sebagaimana permainan tradisional sebelumnya.

Olahraga tradisional hadang dimainkan secara beregu, baik putra maupun putri. Jumlah anggota regu sebanyak 8 orang dari 5 orang sebagai pemain inti dan 3 orang selebihnya sebagai pemain cadangan. Permainan tradisional hadang bertujuan untuk mengetahui tingkat kebugaran jasmani seseorang untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam permainan tradisional hadang.

Selain anak-anak aktif dalam bergerak, ada efek lain dari permainan hadang ini seperti, membangun kerja sama, interaksi, tanggung jawab, jujur dan lain-lain. Karena semua anggota tubuh anak yang bermain permainan tradisional hadang ini berfungsi saat bermain.

Lingkungan yang paling tepat bagi anak adalah bermain. Bermain pada anak-anak mempunyai arti yang sangat penting, karena melalui bermain, anak mengalami perkembangan dalam segala aspek kehidupannya, Hikmah Prisia Yudiwinata, (2014). Kehidupan anak tidak dapat dipisahkan dengan dunia bermain. Perkembangan permainan modern mengikuti bias barat yakni kemajuan perkembangan di Barat dan gagasan bahwa seluruh dunia tidak memiliki banyak pilihan kecuali semakin mirip dengan dunia Barat, Hikmah Prisia Yudiwinata (2014).

Begitu pula dengan perkembangan permainan masa kini yang semakin hari bertambah modern mengikuti perkembangan dunia barat, Padahal permainan tradisional lebih menekan anak menjadi pribadi yang peka terhadap lingkungan melalui interaksi yang dimainkan langsung bersama-sama.

Permainan tradisional hadang sudah jarang dilakukan oleh anak-anak. Mereka lebih mengenal game online, ipod, playstation bahkan mereka mahir dalam memainkan. Terlebih lagi perkembangan internet yang semakin berkembang. Dunia informatika semakin merubah perkembangan budaya yang ada. Tidak hanya dari segi permainan tetapi juga pola berfikir anak-anak juga semakin mengalami perubahan.

Perlu adanya pencegahan terhadap dampak negatif yang akan terjadi pada generasi muda di tahun-tahun yang akan datang karena dampak negatif yang sekarang terjadi di lingkungan anak-anak di Siotapina Buton adalah berkurangnya minat anak-anak untuk memainkan permainan hadang.

Olahraga tradisional sebagai sebuah asset kebudayaan dapat dimanfaatkan untuk menjawab tantangan itu, yang dapat diterapkan di lingkungan pendidikan maupun masyarakat. Sehingga berdasarkan uraian latar belakang di atas maka peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul: SURVEI MINAT SISWA PADA PERMAINAN TRADISIONAL HADANG DI SMP NEGERI 4 BUTON.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif, Menurut Cut Medika Zellatifanny, (2018) Tipe penelitian deskriptif dimaksudkan untuk mengeksplorasi dan mengklarifikasi mengenai suatu fenomena atau kenyataan sosial, dengan jalan mendeskripsikan sejumlah variabel yang berkenaan dengan masalah dan unit yang diteliti. Jenis penelitian ini tidak sampai mempersoalkan jaringan hubungan antar variabel yang ada, tidak dimaksudkan untuk menarik generalisasi yang menjelaskan variabel-variabel antededen yang menyebabkan sesuatu gejala atau kenyataan sosial.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Penelitian ini akan mendeskripsikan tentang seberapa besar Minat Siswa pada permainan tradisional hadang di smpn 4 buton kabupaten buton.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 4 Buton. Waktu Penelitian akan dilakukan pada 4 Maret. Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas atau karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi bukan hanya orang, tetapi obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada obyek atau subyek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik/sifat yang dimiliki oleh subyek atau obyek tersebut (Sugiyono, 2013). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Buton yang berjumlah 50 anak.

Tabel 1 rincian jumlah dan populasi penelitian

NO	Kelas	Siswa		Jumlah Siswa
		Putra	Putri	
1.	VIII A	2	14	16
2.	VIII B	12	5	17
3.	VIII C	12	5	17
JUMLAH :		26	24	50

Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, sehingga penelitian ini disebut penelitian populasi. Sehingga sampel dalam penelitian ini berjumlah 50 siswa dari 3 kelas. Variable penelitian ini adalah variabel tunggal minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton.

Instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan angket. Menurut mardalis (2004) menyatakan bahwa “kuesioner atau angket adalah teknik pengumpulan data melalui formulir-formulir yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang diajukan secara tertulis pada seorang atau sekumpulan orang untuk mendapatkan jawaban atau tanggapan dan informasi yang diperlukan peneliti. Sedangkan menurut Sugiyono (2013:199) mengatakan “kuesioner merupakan

teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada respondent untuk dijawabnya". Menurut sutrisno (1997) ada tiga langkah yang harus ditempuh dalam menyusun instrument, yaitu: (a) mendefinisikan konstruk, (b) menyidik faktor, c) menyusun butir-butir pertanyaan

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei dengan memberikan angket. Responden ditentukan berdasarkan teknik *total sampling*. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Buton. Tipe angket yaitu angket tertutup. Angket tertutup berupa sejumlah pertanyaan atau pernyataan dengan alternatif jawaban Sangat Setuju, Setuju, Tidak Setuju, dan Sangat Tidak Setuju. Teknik angket ini digunakan untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa pada olahraga tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton.

Langkah yang digunakan peneliti untuk teknik pengumpulan data adalah sebagai :

- 1) Peneliti meminta daftar nama siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Buton.
- 2) Peneliti menghitung jumlah siswa kelas VIII SMP Negeri 4 Buton.
- 3) Peneliti memberikan angket penelitian dan memohon bantuan untuk mengisi angket tersebut.
- 4) Beberapa hari kemudian, peneliti mengambil kembali angket yang telah diisi secara lengkap.

Menggunakan instrumen angket tertutup dipilih oleh peneliti karena dalam instrumen angket tertutup sudah tersedia alternatif jawaban guna menjawab pernyataan atau pertanyaan yang telah dibuat, sehingga memudahkan siswa dalam proses mengerjakan angket yang telah dibagikan.

Analisis data dalam penelitian ini adalah menggunakan teknik statistic deskriptif. Adapun teknik perhitungannya untuk masing-masing butir dalam angket menggunakan presentase. Analisis deskriptif bertujuan untuk mengetahui seberapa besar Minat Siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton.

Sugiyono (2014) berpendapat bahwa skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Jawaban setiap item instrumen yang menggunakan skala likers mempunyai gradasi yang sangat positif sampai negatif.

Adapun alternatif jawaban dengan menggunakan skala Likert, yaitu dengan memberikan skor pada masing-masing jawaban pertanyaan alternatif 5 kategori yaitu : sangat Selalu, sering, kurang, kurang sekali, dan tidak pernah.

Rumus yang digunakan dalam menyusun kategori adalah sebagai berikut:

Untuk memperoleh frekuensi relatif (angka presentasi) digunakan rumus :

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan : P : Presentase

F : Frekuensi pengamatan

N : Jumlah Responden

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini telah dijelaskan bahwa penelitian meliputi variabel tunggal yaitu Survei Minat Siswa Pada Permainan Tradisional Hadang Di SMP Negeri 4 Buton

Kabupaten Buton. Dengan demikian dapat dilihat bahwa diperoleh rentang skor empiris 4551 dengan skor terendah 70 dan skor tertinggi 108. Hasil perhitungan ini di peroleh skor rata-rata mean = 91,00, standar deviasi = 11,00.

Distribusi frekuensi acuan normal minat siswa terhadap permainan tradisional hadang tampak pada tabel 1 dan 2 di bawah ini.

Tabel 2 distribusi frekuensi acuan normal

No	Alternatif Jawaban	Skor
1	$X > M + 1,5 SD$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 SD < X \leq M + 1,5 SD$	Tinggi
3	$M - 0,5 SD < X \leq M + 0,5 SD$	Sedang
4	$M - 1,5 SD < X \leq M - 0,5 SD$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 SD$	Sangat Rendah

Keterangan :

X : Skor responden (nilai yang dihasilkan siswa)

M : Mean/rata-rata

SD : Standar Deviasi

Tabel 3. distribusi frekuensi minat siswa

Kriteria	Interval	frekuensi	%
SANGAT RENDAH	$X < 70$	0	0
RENDAH	$70 < X \leq 82$	10	20
SEDANG	$82 < X \leq 95$	16	32
TINGGI	$95 < X \leq 107$	22	44
SANGAT TINGGI	$X > 107$	2	4
TOTAL		50	100

Hasil tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar dibawah ini:

Gambar 1 diagram minat siswa



Berdasarkan tabel dan gambar di atas hasil perhitungan yang terlihat dapat dijelaskan bahwa minat siswa pada permainan tradisional hadang 20% (10 responden) memperoleh skor rendah, 32% (16 responden) memperoleh skor

sedang, 44% (22 responden) memperoleh skor tinggi dan 4% (2 responden) memperoleh skor sangat tinggi.

Penyajian data penelitian selanjutnya adalah berdasarkan per indikator yang terbagi menjadi 3 indikator yaitu indikator rasa tertarik, indikator keinginan, dan indikator perhatian. Untuk penjelasannya adalah sebagai berikut :

Minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan indikator rasa tertarik. Deskripsi hasil penelitian besarnya minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan rasa tertarik dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. frekuensi minat siswa berdasarkan indikator rasa tertarik

Rasa Tertarik			
Kriteria	Interval	frekuensi	%
SANGAT RENDAH	$X < 20$	0	0
RENDAH	$20 < X \leq 25$	2	4
SEDANG	$25 < X \leq 30$	11	22
TINGGI	$30 < X \leq 38$	34	68
SANGAT TINGGI	$X > 38$	3	6
TOTAL		50	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 2 histogram minat siswa berdasarkan indikator rasa tertarik

Berdasarkan tabel 3 dan gambar 2 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa pada Permainan Tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan indikator rasa tertarik, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 0, kategori “rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 4%, kategori “sedang” sebanyak 11 siswa atau sebesar 22%, kategori “tinggi” sebanyak 34 siswa atau sebesar 68%, dan kategori “sangat tinggi” sebanyak 3 siswa atau sebesar 6%.

- a. Minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan indikator keinginan.

Deskripsi hasil penelitian besarnya minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan keinginan dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4. frekuensi minat siswa berdasarkan indikator keinginan

KEINGINAN			
Kriteria	Interval	frekuensi	%
SANGAT RENDAH	$X < 20$	0	0
RENDAH	$20 < X \leq 25$	2	4
SEDANG	$25 < X \leq 30$	14	28
TINGGI	$30 < X \leq 38$	31	62
SANGAT TINGGI	$X > 38$	3	6
TOTAL		50	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3 histogram minat siswa berdasarkan indikator keinginan

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 3 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa pada Permainan Tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan indikator keinginan, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 0, kategori “rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 4%, kategori “sedang” sebanyak 14 siswa atau sebesar 28%, kategori “tinggi” sebanyak 31 siswa atau sebesar 62%, dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 3 siswa atau sebesar 6%.

Minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan indikator rasa perhatian. Deskripsi hasil penelitian besarnya minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan perhatian dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 5. frekuensi minat siswa berdasarkan indikator perhatian

PERHATIAN			
Kriteria	Interval	frekuensi	%
SANGAT RENDAH	$X < 20$	1	2

RENDAH	$20 < X \leq 25$	17	34
SEDANG	$25 < X \leq 30$	19	38
TINGGI	$30 < X \leq 38$	13	26
SANGAT TINGGI	$X > 38$	0	0
TOTAL		50	100

Apabila ditampilkan dalam bentuk diagram terlihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 4. histogram minat siswa berdasarkan indikator perhatian

Berdasarkan tabel 5 dan gambar 4 di atas diketahui bahwa besarnya Minat Siswa pada Permainan Tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton berdasarkan indikator perhatian, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 2%, kategori “rendah” sebanyak 17 siswa atau sebesar 34%, kategori “sedang” sebanyak 19 siswa atau sebesar 38%, kategori “tinggi” sebanyak 13 siswa atau sebesar 26%, dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 0 siswa.

PEMBAHASAN

Permainan tradisional hadang merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional merupakan salah satu aktifitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan hadang ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di SMP. Dengan adanya permainan tradisional hadang diharapkan aktivitas siswa tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan uraian tersebut guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa agar mengerti manfaat dari permainan tradisional hadang. Akan tetapi selama ini belum begitu diketahui mengenai minat siswa mengenai permainan tradisional hadang.

Mengacu pada deskripsi data dengan hasil perhitungan yang diperoleh 20% (10 responden) memperoleh skor rendah. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

1. Siswa tidak mengerti cara bermain permainan tradisional yang diajarkan di sekolah.
2. Siswa tidak tertarik untuk bermain permainan tradisional dan lebih memilih bermain permainan yang lain misalnya bermain sepak bola.
3. Siswa kurang tertarik untuk bermain dengan permainan tradisional karena menganggap bermain permainan tradisional tidak menyenangkan.
4. Perhatian siswa terhadap materi permainan tradisional masih kurang.

32% (16 responden) memperoleh skor sedang. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

1. Siswa kurang memahami materi dan cara bermain permainan tradisional, sehingga siswa hanya bermain sesuai keinginan siswa itu sendiri.
2. Minat dalam diri siswa tidak tinggi sehingga dalam bermain permainan tradisional timbul akibat dorongan atau ajakan dari teman. Walaupun begitu siswa tetap bisa bermain dengan cara memperhatikan cara bermain teman lainnya.

44% (22 responden) memperoleh skor tinggi. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

1. Siswa tertarik dan antusias untuk bermain permainan tradisional karena menurut siswa permainan tradisional adalah permainan yang menyenangkan.
2. Siswa dalam bermain mulai memahami cara bermain yang benar dan peraturan yang baku.

4% (2 responden) memperoleh skor sangat tinggi. Hal tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor antara lain :

1. Siswa sangat senang bermain permainan tradisional dan siswa juga memahami betul cara bermain yang benar dan peraturan yang baku dalam permainan tradisional.

Dengan demikian hipotesis yang diajukan di setuju yakni minat siswa terhadap permainan tradisional hadang yang diperoleh 4% (2 responden), 44% (22 responden) memperoleh skor tinggi sedangkan 32% (16 reponden) memperoleh skor sedang dan 20% (10 reponden) memperoleh skor rendah.

Dengan demikian 10 responden atau 20% yang memiliki skor rendah maka siswa harus lebih mendorong dan memotivasi diri untuk lebih mengenal tentang permainan tradisional utamanya permainan tradisional hadang, demikian pula 32% yang memiliki skor sedang pun harus meningkatkan minat terhadap permainan tradisional agar tidak hilang di era modern. Bagi 22 responden atau 44% dan 4% (2 responden) ini menggambarkan bahwa siswa yang sangat peduli terhadap permainan tradisional hadang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa besarnya minat siswa pada permainan tradisional hadang di SMP Negeri 4 Buton yang ditunjukkan ke dalam 3 indikator adalah sebagai berikut:

1. Rasa tertarik

Berdasarkan indikator rasa tertarik, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 0, kategori “rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 4%, kategori “sedang” sebanyak 11 siswa atau sebesar 22%, kategori “tinggi” sebanyak 34 siswa atau sebesar 68%, dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 3 siswa atau sebesar 6%. Berdasarkan hasil

diatas dapat dilihat bahwa rasa tertarik siswa akan permainan tradisional hadang masih tinggi dengan persentase sebesar 68%.

2. Keinginan

Berdasarkan indikator keinginan, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 0, kategori “rendah” sebanyak 2 siswa atau sebesar 4%, kategori “sedang” sebanyak 14 siswa atau sebesar 28%, kategori “tinggi” sebanyak 31 siswa atau sebesar 62%, dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 3 siswa atau sebesar 6%. Berdasarkan hasil diatas dapat dilihat bahwa keinginan siswa terhadap permainan tradisional hadang masih tinggi dengan jumlah 31 siswa yang memiliki kategori “tinggi” atau sebesar 62%.

3. Perhatian

Berdasarkan indikator perhatian, untuk kategori “sangat rendah” sebanyak 1 siswa atau sebesar 2%, kategori “rendah” sebanyak 17 siswa atau sebesar 34%, kategori “sedang” sebanyak 19 siswa atau sebesar 38%, kategori “tinggi” sebanyak 13 siswa atau sebesar 26%, dan ketegori “sangat tinggi” sebanyak 0 siswa.

Berdasarkan hasil diatas dapat disimpulkan bahwa perhatian siswa terhadap permainan tradisional hadang masih cukup rendah dengan jumlah 19 siswa yang memiliki kategori “sedang” atau sebesar 38%.

Siswa sebagai motor penggerak yang mempunyai peran besar dalam mempertahankan permainan tradisional hadang agar tidak hilang di telan jaman dan tetap menjaga eksistensi di era gempuran game online dan hanphone serta tidak lupa peran guru dan orang tua dalam mendukung kegiatan anak dalam menjaga eksistensi permainan tradisional hadang. Hal ini dikarenakan walau motivasi siswa sangat tinggi tapi kalau tidak di imbangi dengan dorongan orang tua dan guru maka permainan tradisional akan hilang di telan jaman dan akan kalah dengan game online.

KESIMPULAN

Berdasarkan data yang diperoleh dalam penelitian maka dapat disimpulkan bahwa minat siswa pada permainan tradisional hadang 20% (10 responden) memperoleh skor rendah, 32% (16 responden) memperoleh skor sedang, 44% (22 responden) memperoleh skor tinggi dan 4% (2 responden) memperoleh skor sangat tinggi. Bertolak dari hasil analisis maka dapat ditarik kesimpulan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional hadang adalah berkategori tinggi dengan persentase 44%.

1. Minat siswa terhadap permainan tradisional hadang perlu ditingkatkan lagi agar permainan hadang tidak hilang di era game online dan kesibukan siswa oleh permainan modern lain.
2. Bagi siswa yang diketahui mempunyai minat rendah, harus mendapat perhatian dari guru dan orang tua agar selalu memberi dorongan agar dapat meningkatkan minatnya. Sehingga kedepannya diharapkan minat siswa terhadap materi permainan tradisional dapat meningkat.
3. Kepada sekolah untuk lebih memperhatikan permainan hadang saat porseni antar kelas bisa di adakan turnamen permainan hadang
4. Kepada orang tua siswa agar lebih memperketat pengawasan saat siswa memegang hp yang bisa berdampak negatif bagi perkembangan siswa itu sendiri.

5. Bagi peneliti yang akan datang hendaknya mengadakan penelitian dengan populasi yang lebih luas dan sampel yang berbeda, sehingga minat siswa dalam permainan tradisional hadang dapat teridentifikasi lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Boy Indrayana, I. B. S. (2019). View of Tingkat Kepuasan Masyarakat Terhadap Pelayanan Kolam Renang Telaga ratu Kota Baru Jambi provinsi Jambi. *Indonesian Journal of Sport Science and Coaching*.
- Cut Medika Zellatifanny, B. M. (2018). View of TIPE PENELITIAN DESKRIPSI DALAM ILMU KOMUNIKASI. *Jurnal Diakom*, 1.
- Hikmah Prisia Yudiwinata, P. H. (2014). Permainan Tradisional dalam Budaya dan Perkembangan Anak. In *Paradigma* (Vol. 2, Issue 3).
- Lungit Wicaksono1, D. D. P. U. (2020). View of PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS ICT OLEH GURU PENJAS KOTA BANDAR LAMPUNG. *Jurnal Kejaora: Jurnal Kesehatan Jasmani Dan Olah Raga*, 5, 1.
- Nurdiansyah, D. (2018). Pengaruh Permainan Tradisional Hadang Terhadap Agility. *JUARA : Jurnal Olahraga*, 3(2), 77. <https://doi.org/10.33222/juara.v3i2.238>
- Saber, F. M., Asrori, M., & Wicaksono, L. (2019). PENGARUH LAYANAN INFORMASI TERHADAP PEMANFAATAN PERPUSTAKAAN PADA SISWA SMA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8(7), 1–13.
- Walukow, A. L. P., & Mananeke, L. (2014). PENGARUH KUALITAS PRODUK, HARGA, PROMOSI DAN LOKASI TERHADAP KEPUTUSAN PEMBELIAN KONSUMEN DI BENTENAN CENTER SONDER MINAHASA. *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis Dan Akuntansi*, 2(3).
- Wasak, J. B. & M. R. P. (2019). *Permainan Kecil: Teori Dan Aplikasi*. Jusuf Aryani Learning. <https://doi.org/10.31227/osf.io/dnvfe>