

IDENTIFIKASI MINAT PENGUNJUNG MUSEUM MPU TANTULAR TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DI KECAMATAN BUDURAN KABUPATEN SIDOARJO

Muhammad Sabikhis

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
Muhammadsabikhis16060484092@mhs.unesa.ac.id

Hjrin Fithroni

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
hjrinfithroni@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui daya minat dan pengetahuan pengunjung Museum Mpu Tantular terhadap permainan tradisional. Macam-macam permainan tradisional yaitu meliputi: (1) Permainan tradisional terompah panjang, (2) permainan tradisional engklek, (3) permainan tradisional egrang, (4) permainan tradisional balap karung, dan (5) permainan tradisional tilako mbuku. Permainan ini perlu kita lestarikan karena itu adalah salah satu kekayaan budaya daerah. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang penelitian ini menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang dapat diamati. Penelitian ini menggunakan instrumen kuisioner atau *google form* yang berisi sebuah pertanyaan-pertanyaan yang mengarah terhadap minat dan mengetahui permainan tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular. Penelitian ini mendapatkan responden sebanyak 20 peserta didik sekolah menengah atas Sederajat, dari 20 peserta didik tersebut meliputi: 2 Laki-laki dan 18 Perempuan dari ke 20 peserta didik ini pernah berkunjung ke Museum Mpu tantular dan bermain permainan tradisional. Data yang sudah peneliti peroleh jika dihitung melalui persentase yaitu memperoleh 81% yang disimpulkan bahwa pengunjung Museum Mpu Tantular minat dan mengetahui tentang permainan tradisional yang telah disediakan.

Kata Kunci: Minat, Museum, Permainan tradisional

Abstract

This study aims to determine the interest and knowledge of visitors to the Mpu Tantular Museum towards traditional games. The kinds of traditional games include: (1) the traditional game of Terompah Panjang, (2) the traditional game of Engklek, (3) the traditional game of Egrang, (4) the traditional game of Balap Karung (sack racing), and (5) the traditional game of Tilako Mbuku. We need to preserve these games because they are some of the regional cultural treasures. This study uses a qualitative descriptive method. This research produces descriptive data in the form of written or spoken words and observable behavior. This research uses a questionnaire instrument or google form which contains questions that lead to interest and find out about traditional games in the Mpu Tantular Museum. This study obtained respondents as many as 20 high school students and the equivalent, students including 2 males and 18 females of the 20 students have visited the MPU Tantular Museum and played traditional games. The data that the researcher has obtained is calculated through the percentage. The percentage is 81%, it can be concluded that the visitors to the Mpu Tantular Museum are interested and know about the traditional games that have been provided.

Keywords: Interests, Museum, Traditional Games.

PENDAHULUAN

Museum Mpu Tantular adalah salah satu sebagai tempat rekreasi edukasi dimana pengunjung bukan hanya mendapatkan pengetahuan yang diperoleh dari informasi dan koleksi yang disajikan oleh Museum Mpu Tantular, tetapi mereka juga dapat menikmati fasilitas di Museum Mpu Tantular seperti halnya rekreasi keluarga. Mereka juga mendapatkan hiburan di taman bermain, tetapi tidak mendapatkan pengetahuan. Museum Mpu Tantular berusaha menjadi tempat yang bisa memberikan pengetahuan sekaligus tempat untuk bersenang-senang tetapi tidak meninggalkan esensinya sebagai tempat menyimpan peristiwa dan koleksi yang memiliki nilai sejarah untuk bangsa Indonesia.

Minat merupakan rasa senang terhadap sesuatu yang menurutnya menarik untuk dipelajari. Menurut Sutikno (2009:17), menyatakan bahwa minat merupakan suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas tanpa adanya yang menyuruh, minat selalu diikuti dengan perasaan senang yang akhirnya memperoleh kepuasan. Menurut (Susanto, 2013:56), menyatakan bahwa minat dapat diartikan sebagai suatu kesukaan, kegemaran, atau kesenangan akan sesuatu. (Hariyati 2012:12), menyatakan bahwa minat sangatlah berpengaruh besar terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya, karena tidak ada daya tarik bagi siswa untuk belajar

Bermain merupakan suatu aktivitas yang membuat diri senang serta dapat menjadi sarana belajar bagi anak yang sekaligus menjadi proses yang akan terjadi secara terus-menerus dalam menempuh kehidupan dan mempunyai manfaat dan keuntungan untuk merangsang perkembangan anak secara umum, membantu anak dalam melakukan sosialisasi dengan teman sebayanya (Sekartini, 2011). Sedangkan menurut Adriana (2011), bermain merupakan salah satu stimulasi yang tepat bagi anak untuk merangsang daya pikir anak untuk Piaget mengatakan bahwa bermain adalah suatu kegiatan yang dilakukan berulang-ulang dan akan menimbulkan rasa kesenangan / kepuasan bagi diri seseorang, sedangkan Parten memandang kegiatan bermain sebagai sarana sosialisasi, diharapkan melalui bermain dapat memberi kesempatan anak bereksplorasi, menemukan, mengekspresikan perasaan, berkreasi, dan belajar secara menyenangkan. Selain itu, kegiatan bermain dapat membantu anak mengenal tentang dirinya, dengan siapa dia hidup serta lingkungan tempat dimana dia hidup. Piaget menjelaskan bahwa bermain ialah tanggapan yang diulang sekedar untuk kesenangan fungsional. Menurut Bettelheim kegiatan bermain adalah kegiatan yang

tidak mempunyai peraturan lain kecuali yang ditetapkan pemain itu sendiri dan tidak ada hasil akhir yang dimaksudkan dalam realitas luar (Hurlock,1978 : 320)

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. penelitian Yudiwinata dan Handoyo (2014) menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termasuk kemampuan kerja sama, sportifitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya. Ekawati, dkk (2010) menjelaskan bahwa permainan tradisional ternyata mampu berpengaruh dalam mengembangkan kecerdasan intrapersonal anak. Permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada perkembangan anak, seperti nilai nasionalis, religious, mandiri, integrasi dan gotong royong. Karakter religious dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam permainan, bersahabat, menjaga sesama teman dan ramah lingkungan.

Pengunjung Museum Mpu Tantular ini kebanyakan dari anak sekolah mulai dari SD-SMP-SMA sederajat yang sengaja berkunjung ke museum untuk melakukan pembelajaran edukasi yang dimana di museum ini juga menyediakan alat permainan tradisional untuk memfasilitasi pengunjung agar bisa bermain permainan tradisional di Museum Mpu Tantular. Namun tidak semua pengunjung mengetahui adanya fasilitas permainan tradisional, bahkan ada beberapa pengunjung kurang mengetahui tentang permainan tradisional yang sudah ada pada zaman dahulu karena mungkin anak sekarang lebih suka bermain *gadget* daripada bermain permainan tradisional Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui minat dan pengetahuan pengunjung terhadap permainan tradisional yang ada, agar pengunjung mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular Mpu Tantular Negeri Jawa Timur.

METODE

Jenis Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kualitatif. Dalam penelitian kualitatif perlu menekankan pada pentingnya kedekatan dengan orang-orang dan situasi penelitian, agar peneliti memperoleh

pemahaman jelas tentang realitas dan kondisi kehidupan nyata (Poerwandari, 1998). Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif karena penelitian ini menganalisis dan mendeskripsikan hasil dari jawaban-jawaban responden terhadap permainan tradisional dalam meningkatkan pengetahuan dan minat dalam bermain yang didapatkan dari kata-kata hasil wawancara dengan informan penelitian. Penelitian ini menggunakan metode penyebaran *google form* kepada pengunjung yang pernah mengunjungi Museum Mpu Tantular dan bermain permainan tradisional. *Google form* yaitu media berguna untuk membantu mengirim survei atau mengumpulkan informasi yang mudah dengan cara yang efisien.

Penelitian ini menggunakan media kuisioner *google form* untuk pengumpulan data yang ingin penulis teliti yaitu media dengan kuisioner *google form* sebagai media untuk mengumpulkan data yang pernah mengunjungi Museum Mpu Tantular dan bermain permainan tradisional.

Subjek penelitian ini adalah pengunjung yang pernah berkunjung di Museum Mpu Tantular dan pernah bermain permainan tradisional. Subjek penelitian ini akan diambil setiap pengunjung yang pernah berkunjung di Museum Negeri Mpu Tantular dan bersedia mengisi *google form* tentang permainan tradisional.

Pengolahan dan analisis data menggunakan analisis deskriptif yang dilakukan untuk mengidentifikasi minat pengunjung terhadap permainan tradisional di Museum Mpu tantular. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang didasarkan data deskriptif dari keadaan, status, sikap, hubungan atau sistem pemikiran suatu masalah yang menjadi objek penelitian.

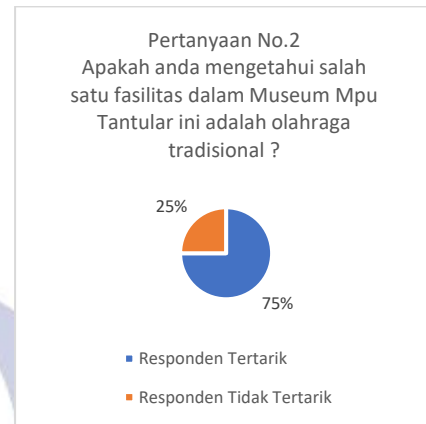
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

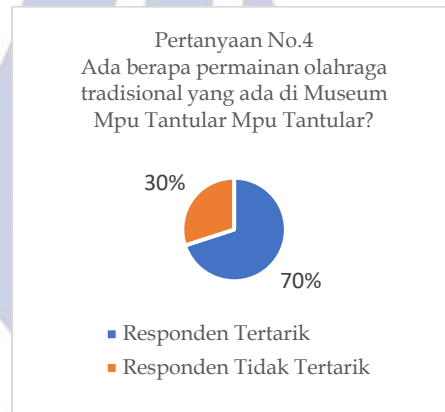
Berdasarkan hasil analisis indikator pada faktor intrinsik yang paling dominan adalah indikator perilaku dengan persentase 81%. Dengan hasil tersebut diartikan bahwa peserta didik mempunyai perilaku yang baik dalam mengikuti permainan tradisional. Minat yang ditumbuhkan oleh siswa dikarenakan sikap dan perilaku, dengan mengikuti pembelajaran akan muncul perasaan senang dan tertarik pada diri siswa yang menyebabkan minat siswa terhadap permainan tradisional.

Berdasarkan penjelasan pada metode penelitian diatas, instrumen pada penelitian ini menggunakan angket dimana terdapat beberapa pertanyaan yang harus dijawab oleh para responden yang kemudian hasil dan jawaban tersebut dianalisis sesuai dengan

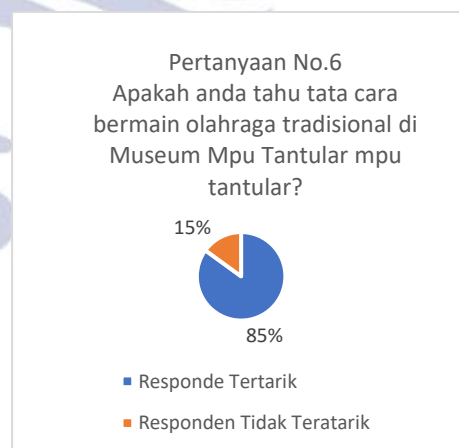
kebutuhan penelitian. Dari pertanyaan penelitian, didapatkan hasil berupa jawaban dari para responden terkait permainan tradisional dan pendapat para responden. Sebagai berikut:



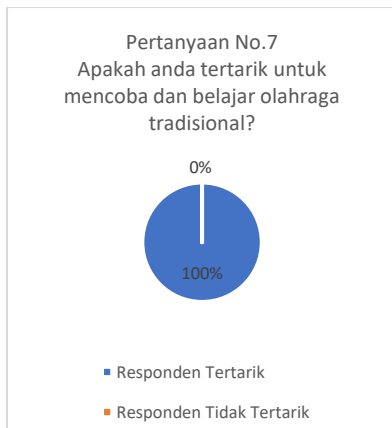
Gambar 2 : Jawaban Respdnen no.1



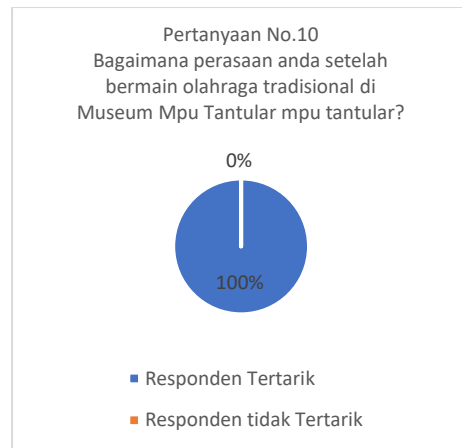
Gambar 3 : Jawaban Responden No.4



Gambar 4 : Jawaban Responden No.6



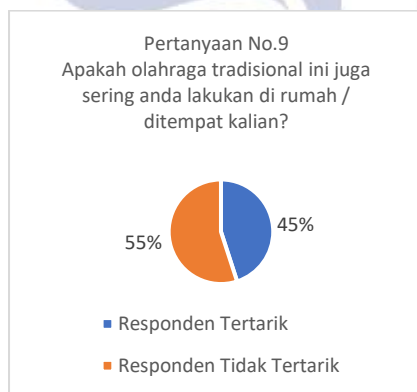
Gambar 5 : Jawaban Responden No.7



Gambar 8 : Jawaban Responden No.10



Gambar 6 : Jawaban Responden No.8



Gambar 7 : Jawaban Responden No.9

Pembahasan

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang telah di dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yaitu permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Anak-anak sangatlah senang dengan sebuah permainan, dikarenakan permainan bersifat menyenangkan, sehingga anak-anak dapat bermain dengan senang dan menarik. Oleh karena itu dalam aktivitas bermain anak tidak perlu mendapat sanjungan atau pujian. Melalui bermain dimungkinkan anak akan berfikir lebih kreatif, menghubungkan satu peristiwa dengan peristiwa lain yang pernah dialaminya, dan membuatnya lebih mampu mengekspresikan pikiran dan perasaannya. adapun informan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. I.N.S.K

I.N.S.K mengetahui bahwa di Museum Mpu Tantular ada permainan tradisional juga paham permainan tradisional adalah salah satu macam olahraga tradisional. Sukintaka (1999: 129) menyatakan permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak secara tradisi, yang dimaksud tradisi disini adalah permainan yang telah di warisi dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya. I.N.S.K mengetahui tata cara permainan tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular dan tertarik atau suka dalam permainan tradisional di Museum Mpu Tantular. Dari berbagai macam permainan tradisional I.N.S.K lebih suka bermain permainan egrang namun permainan itu tidak pernah dilakukan atau dimainkan di rumah padahal I.N.S.K senang dalam bermain permainan tradisional.

2. A.W.L.W

A.W.L. pernah berkunjung ke Museum Mpu Tantular dan mengetahui jika di dalam Museum Mpu Tantular ada fasilitas olahraga tradisional yaitu olahraga yang menggunakan otot. Tetapi yang

- diketahui oleh A.W.L.W hanya permainan tradisional balap karung dan dakon saja. A.W.L.W menganggap bermain di Museum Mpu Tantular adalah kegiatan tambahan saat berkunjung di Museum Mpu Tantular, A.W.L.W juga tahu tata cara permainan tersebut pada waktu berkunjung dan tertarik untuk mencoba permainan tersebut. Untuk permainan yang A.W.L.W sukai di Museum Mpu Tantular adalah permainan dakon.
3. A.F

A.F ini pernah berkunjung ke Museum Mpu Tantular kurang lebih 5 kali dan A.F pun tahu jika didalam Museum Mpu Tantular ada fasilitas olahraga tradisional. Museum Mpu Tantular dan permainan tersebut dianggap sebagai kegiatan tambahan pada waktu berkunjung di Museum Mpu Tantular juga tahu tata cara permainan tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular tersebut maka dari itu A.F suka dan tertarik dalam bermain permainan tradisional juga sering dimainkan permainan tersebut di lingkungannya atau di rumahnya.
 4. P.D

P.D sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular dan P.D juga mengetahui salah satu fasilitas yang ada di Museum Mpu Tantular adalah permainan olahraga tradisional yang ada 7 (tujuh) macam jenis permainan olahraga tradisional. permainan olahraga tradisional ini adalah salah satu kegiatan tambahan sewaktu berkunjung di Museum Mpu Tantular saelain itu P.D juga mengetahui tata cara permainan olahraga tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular maka dari itu P.D tertarik dalam bermain olahraga tradisional. Menurut Sumandi.S (2006: 70) minat adalah keadaan dalam pribadi orang yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan.
 5. P.S

P.S dalam 3 (tiga) bulan terakhir ini sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular karena mengetahui di Museum ada salah satu permainan olahraga tradisional adalah permainan tempo dulu yang perlu dilestarikan menurut P.S. Sejak digulirkannya Undang Undang No. 3 Tahun 2005 tentang Sistem Keolahragaan Nasional, perhatian pemerintah untuk memunculkan dan melestarikan serta mengembangkan kembali budaya permainan tradisional sudah semakin terlihat. Hal ini, terlihat pada saat digelarnya acara pemubukaan sebuah event olahraga nasional, selalu ditampilkan di antara atraksi lainnya adalah salah satu jenis olahraga tradiisonal ditampilkan. Ada 2 (dua) permainan
 6. N.L.A.S.F

N.L.A.S.F jarang sekali berkunjung ke Museum Mpu Tantular dan belum mengetahui jika di Museum Mpu Tantular ini ada fasilitas permainan olahraga. Sukintaka (1999: 130) menyatakan bahwa permainan tradisional akan menyebabkan anak-anak yang bermain merasa senang, dengan kesenangannya akan melakukan dengan bersungguh-sungguh dan sematamata akan memperoleh kesenangan dari bermain itu. tetapi N.L.A.S.F ini jarang hampir tidak pernah melakukan dilingkungan rumahnya.
 7. B

B adalah anak sidoarjo yang pernah berkunjung kedalam Museum Mpu Tantular mpu tantular kurang lebih 3 (tiga) kali dan dia juga mengetahui bahwa di dalam museum ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang berjumlah 2 macam yaitu salah satunya yang B suka adalah permainan tradisional egrang dan B adalah juga sangat senang dalam melakukan permainan olahraga tradisional.
 8. R.A.C

R.A.C tidak terlalu sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular mpu tantular tetapi R.A.C mengetahui bahwa di Museum Mpu Tantular ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang ada 5 macam jenis permainan olahraga tradisional. olahraga tradisional adalah permainan yang menggunakan alat tradisional seperti permainan lompat karet. Sifat olahraga tradisional didalam Museum Mpu Tantular ini adalah tidak memaksa pengunjung untuk mencobanya namun lebih baik mencoba untuk menambah pengalaman dan sebenarnya R.A.C ini juga kurang mengetahui tata cara bermain permainan olahraga tradisional secara detail tetapi setiap R.A.C berkunjung selalu ingin mencoba bermain olahraga tradisional tersebut. Rachma ini sangat senang sekali jika bermain permainan olahraga tradisional tetapi pada saat di rumah hampir tidak pernah melakukannya kecuali pada waktu ada kegiatan seperti lomba agustusan atau lomba kemerdekaan yang ada di kampungnya.
 9. N.N.S

Nisa sangat jarang sekali berkunjung ke Museum Mpu Tantular mpu tantular dan nisa juga belum mengetahui jika didalam Museum Mpu

Tantular ini ada fasilitas permainan olahraga tradisional tetapi yang nisa ketahui yaitu olahraga tradisional adalah olahraga yang masih menggunakan alat jaman dahulu.

10.S

S tidak terlalu sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular dan juga mengetahui jika di dalam Museum Mpu Tantular ini ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang dipergunakan oleh pengunjung yang datang. Olahraga tradisional adalah permainan di beberapa daerah yang dilakukan ketika masih kecil tetapi mengandung unsur fisik jika menurut S. Jadi minat bukanlah hal yang dapat diamati, tetapi adalah hal yang dapat di simpulkan adanya karena sesuatu yang dapat disaksikan. Tiap aktivitas yang di lakukan oleh seseorang itu di dorong oleh sesuatu kekuatan dari dalam diri orang itu kekuatan pendorong inilah yang kita sebut minat (Sumandi.S, 2001:70). Di Museum yang diketahui oleh S permainan olahraga tradisional yaitu hanya terompah panjang dan balap karung, permainan ini wajib untuk di coba karena S ini tahu tata caranya permainan tersebut, namun pada saat berkunjung ke Museum sedikit kurang tertarik dalam bermain lagi karena sudah bermain waktu berkunjung sebelumnya padahal permainan tersebut mampu membangun kerjasama tim.

11.E.J

E.J 4 (empat) kali berkunjung ke Museum Mpu Tantular dan tahu bahwa di Museum Mpu Tantular ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang diperkenalkan untuk rekreasi yang mengandung nilai-nilai positif. Di dalam Museum Mpu Tantular ada 7 (tujuh) macam permainan olahraga tradisional yang dimana untuk melestarikan warisan budaya bangsa Indonesia yang wajib dilakukan oleh pengunjung. E.J sendiri mengetahui tata cara permainan olahraga tradisional tersebut, E.J sangat senang dan tertarik dalam bermain permainan tradisional maka dari itu E.J juga sering melakukannya di rumah atau di lingkungannya untuk bermain permainan tersebut.

12.F.U.S.K

F.U.S.K pernah datang 2 kali ke Museum Mpu Tantular Mpu Tantular dan juga tahu jika di Museum Mpu Tantular tersebut ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang boleh dimainkan oleh setiap pengujung yang datang. Permainan Olahraga tradisional adalah permainan yang menggunakan peralatan tradisional menurut F.U.S.K ketahui, permainan olahraga tradisional yang ada di Museum kurang lebih ada 5 jenis yang ada di Museum. Permainan olahraga tradisional ini

adalah salah satu kegiatan tambahan pada saat berkunjung di Museum Mpu Tantular dan F.U.S.K mengetahui tata cara permainan olahraga tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular.

13.D.I.K

D.I.K pernah mengunjungi Museum Mpu Tantular. D.I.K mengetahui jika permainan tradisional adalah salah satu fasilitas untuk pengunjung, ada banyak jenis permainan olahraga tradisional namun menurut D.I.K yaitu kegiatan permainan olahraga wajib yang dilakukan pada waktu berkunjung di Museum Mpu Tantular dan ada *guide* yang mendampingi saat bermain permainan tradisional yang mengarahkan atau memberi contoh permainan tersebut, selain itu D.I.K juga sangat tertarik untuk ingin mencoba untuk bermain permainan tradisional tersebut.

14.V

V adalah salah satu siswi SMKN 1 Buduran yang tidak sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular tetapi V kurang mengetahui bahwa di Museum Mpu Tantular ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang ada 4 macam jenis permainan olahraga tradisional. olahraga tradisional adalah permainan yang menggunakan alat tradisional seperti permainan egrang. Sifat olahraga tradisional di dalam Museum Mpu Tantular ini adalah tidak memaksa pengunjung untuk mencobanya namun lebih baik mencoba untuk menambah pengalaman. Slameto (1995:180) menyatakan minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh

15. S.F

S.F sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular tapi S.F tidak mengetahui bahwa di dalam Museum Mpu Tantular ada fasilitas bermain permainan tradisional maka dari itu juga S.F tidak mengetahui ada apa saja permainan tradisional yang ada di Museum. S.F tidak mengetahui adanya permainan tersebut. Sebenarnya S.F ini sedikit tahu tentang tata cara bermain permainan tradisional tersebut.

16. S.J

S.J sangat sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular. S.J juga mengetahui bahwa di dalam Museum Mpu Tantular ini ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang dipergunakan oleh pengunjung yang datang. S.J ini tahu tata caranya permainan olahraga tersebut namun pada saat berkunjung ke Museum sedikit kurang tertarik dalam bermain lagi karena sudah pernah bermain waktu berkunjung sebelumnya padahal permainan

tersebut mampu membangun kerjasama tim. Menurut David. O. Sear (1992:216) tertarik dapat diartikan suka atau senang, tetapi individu tersebut belum melakukan aktivitas atau sesuatu hal yang menarik baginya. Jadi dapat disimpulkan bahwa tertarik merupakan awal dari seseorang dalam menaruh minat, sehingga seseorang yang menaruh minat akan memiliki rasa tertarik terlebih dahulu terhadap sesuatu objek sebelum melakukan suatu aktivitas.

17.I.O

I.O sering sekali berkunjung ke dalam Museum Mpu Tantular dan mengetahui bahwa di dalam Museum Mpu Tantular tersebut ada permainan olahraga tradisional yang diketahui ada 4 macam permainan olahraga tradisional. I.O juga tertarik untuk berkeinginan bermain permainan olahraga tradisional tersebut sebelumnya itu juga okta sudah mengetahui tata cara permainan olahragat tradisional yang sudah di sediakan oleh Museum Mpu Tantular dan paling di sukai pada waktu bermain permainan terompah panjang atau terompah panjang panjang yang bisa membuat I.O senang dalam bermain karena bisa membangun kebersamaan antar teman.

18. I.A

I.A tidak terlalu sering berkunjung ke Museum Mpu Tantular tetapi I.A kurang mengetahui bahwa di Museum Mpu Tantular ada fasilitas permainan olahraga tradisional yang ada 4 macam jenis permainan olahraga tradisional. Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 125) fasilitas merupakan sesuatu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan, tugas dan sebagainya. Fasilitas yang mendukung menyebabkan seseorang berkeinginan untuk lebih memanfaatkan keadaan tersebut sebagai sarana untuk mendukung minatnya. Olahraga tradisional adalah permainan yang menggunakan alat tradisional seperti permainan gasing. Sifat olahraga tradisional didalam Museum Mpu Tantular ini adalah tidak memaksa pengunjung untuk mencobanya namun lebih baik mencoba untuk menambah pengalaman dan sebenarnya I.A ini juga kurang mengetahui tata cara bermain permainan olahraga tradisional secara detail tetapi setiap I.A berkunjung selalu ingin mencoba bermain olahraga tradisional tersebut

19.P.R

P.R jarang sekali berkunjung ke Museum Mpu Tantular maka dari itu P.R ini sedikit mengetahui jika di Museum Mpu Tantular ini ada fasilitas permainan olahraga tradisional. Menurut W.J.S Purwodarminto (2005: 125) fasilitas merupakan

sesuatu yang dapat membantu memudahkan pekerjaan, tugas dan sebagainya. Fasilitas yang mendukung menyebabkan seseorang berkeinginan untuk lebih memanfaatkan keadaan tersebut sebagai sarana untuk mendukung minatnya. padahal sebenarnya P.R ini adalah gemar atau suka dalam bermain permainan olahraga tradisional terutama jenis permainan gasing karena P.R menganggap permainan olahraga tradisional adalah aktivitas yang cukup seru dan

20.W.F

W.F jarang sekali berkunjung ke Museum Mpu Tantular maka dari itu W.F kurang mengetahui jika di dalam Museum Mpu Tantular tersebut ada fasilitas permainan tradisional yang bisa dimainkan oleh pengunjung siapapun dan sebenarnya W.F ini sangat tertarik pada permainan tersebut juga mengetahui tata cara bermainnya namun dari segi keterbatasan berkunjung ke Museum Mpu Tantular maka W.F ini jarang untuk bermain.

Pada pembahasan tersebut menerangkan bahwa informan menyatakan minat dan mengetahui permainan tradisional yang ada pada di Museum Mpu Tantular karena jika dihitung melalui persentase jawaban yaitu terdapat 81% yang menyatakan minat dan mengetahui permainan tradisional.

PENUTUP

Simpulan

Dengan melihat hasil penelitian yang telah dibahas di atas, maka dapat simpulkan bahwa semua responden atau informan yang telah diteliti oleh peneliti adalah mengetahui dan berminat dalam melakukan aktivitas bermain permainan olahraga tradisional yaitu: (1) Permainan tradisional terompah panjang, (2) permainan tradisional engklek, (3) permainan tradisional egrang, (4) permainan tradisional balap karung, dan (5) permainan tradisional Tilako Mbuku. Pengumpulan data ini menggunakan metode deskriptif kualitatif yang menghasilkan jawaban-jawaban dari responden, jadi jika dihitung dengan menggunakan persentase yaitu menghasilkan sebesar 81% yang menyatakan bahwa pengunjung berminat dan mengetahui tentang permainan tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang didapatkan yaitu masih kurang efektif karena belum mengetahui langsung dari responden terkait permainan tradisional yang ada di Museum Mpu Tantular hanya saja melalui media online (*google form*) dikarenakan beberapa faktor yang harus dipertimbangkan (*lockdown covid 19*). Oleh karena itu selanjutnya peneliti menyarankan

untuk mengetahui langsung terhadap pengunjung Museum Mpu Tantular dalam bermain permainan tradisional agar peneliti bisa membandingkan atau menilai secara pribadi.

Daftar Pustaka

- Adriana, D.(2011). Tumbuh kembang & Terapi Bermain Pada Anak. (Jakarta: Salemba Medika)
- Agung, S. J. (2018). Permainan Tradisional sebagai Media Pelestarian Budaya dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. *Genta Hredaya*.
- Ahmad Susanto. (2013). Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Arikunto, P. (2013). *Prosedur Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ekawati, Y. N., Saputra, N. E., Rozalina., Restya, W. P. D., Nurlita, I., (2010). Pengaruh bermain melalui permainan tradisional terhadap kecerdasan intrapersonal anak. *Jurnal Ilmiah Mhapengunjung berprestasi Vol. 1 No. 2. Universitas Ahmad Dahlan*
- Eka Saputra, (2017), *Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar anak*, *Jurnal Psikologi jambi* 2(2), 47-53
- Esterberg, Kristin G.(2002) ; *Qualitative Methods Ins Social Research*, Mc Graw Hill, New York.
- Fitri Aprilyani Husain. (2013). Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan bupaten Kendal. Skripsi. Yogyakarta: Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang.
- Gian, P. (2015). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Terompah panjang dan Engkelek Terhadap Peningkatan Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Lestari, P. I & Prima, E. (2017). The Implementation of Traditional Games to Improve the Social Emotional Early Childhood. *Journal of Educational Science and Technology*, 3(3): 178-184. <http://ojs.unm.ac.id/JEST/article/view/421>
- Moleong, Lexy. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. remaja Rosdakarya.
- Noorlaila, 2010. *Perkembangan Keemasan Anak*, Jakarta: PT Setia Jaya Cemerlang
- Nur, H. (2013). Membangun karakter anak melalui permainan tradisional. *Jurnal Pendidikan Karakter No. 1. Universitas Negeri Makasar*.
- Nyayu.(2014). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Pratama Dwi Beny, d. (n.d.). *Peran Pendidik dalam Menumbuhkan Perilaku Prosocial Anak dengan Media Permainan Tradisional . Universitas PGRI Madiun .*
- Prof.Dr.Suharsimi Arikunto (2013). *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: BumiAksara.)
- Ratna Nila Puspitasari. Julianto. *Pengaruh Permainan Tradisional Permainan Tradisional Karetan Terhadap Kemampuan Motorik Kasar Melompat* dua kaki(www.geoglescholar.com).
- Safari. (2003). *indicator minat belajar*. jakarta:RinekaCipta) Menurut W.S. Winkel (1996: 105), (W.S. Winkel. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: Gramedia.)
- Slameto, Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya, (Jakarta: Rineka Cipta, 2003), Cet. Iv, Hlm. 2. 2
- Subarjah, Herman. (2008). *Permainan kecil di sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suprayitno. (2014). *Peran Permainan Tradisional dalam Membantu Pertumbuhan dan Perkembangan Gerak Anak Secara Menyeluruh*. *Junal Ilmu Keolahragaan*.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.CV
- H.B. Sutopo (2006). *Metodologi Penelitian Kualitatif: Dasar teori dan Terapannya dalam Penelitian* Surakarta: Universitas Sebelas Maret.
- Tedjasaputra, Mayke S. (2001). *Bermain, Mainan dan Permainan*. Jakarta: Grasindo.
- Tuti Andriani. *Permainan Tradisional dalam Membentuk Karakter Anak Usia Dini*. *Jurnal Sosial Budaya Volume 9 NO. 1, Januari-Juli 2012: 121-136. Riau*.
- Yudiwinata, H. P., Handoyo, P, (2014). *Permainan tradisional dalam budaya dan perkembangan anak*. *Jurnal Paradigma Vol. 02 Nomor 3. Universitas Negeri Surabaya*.
- Euis Kurniati. (2016). *Permainan tradisional dan Peranya dalam Mengembangkan Ketrampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kharisma Putra Utama.
- Hadisoekatno. (2011). *Mengenal Permainan Tradisional*. Bandung: Mawar Putra Perdana.
- Sujarno, Dkk. (2013). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BNPN) Yogyakarta.