

PERSEPSI MAHASISWA ILMU KEOLAHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MENJAGA WARISAN BANGSA

Fernando Decos Tasuares Sinaga

S1 Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya
fernandosinaga16060484051@mhs.unesa.ac.id

Andun Sudijandoko

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

Abstrak

Penelitian ini disebabkan di zaman yang terbilang *modern* banyak orang yang lebih tertarik dengan permainan yang mudah ditemukan atau memiliki peralatan atau bahan yang canggih, yang berdampak kurangnya minat banyak orang untuk berpartisipasi dalam memainkan permainan tradisional dan besar kemungkinan mempengaruhi persepsi negatif terhadap permainan tradisional. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif, dengan menggunakan teknik pengambilan data melalui kuesioner yang telah dibuat melalui *google form* untuk membantu responden untuk mengisi. Sampel dari penelitian ini adalah mahasiswa ilmu keolahragaan kelas a b c d 2019 Universitas Negeri Surabaya dengan jumlah responden 61 orang. Hasil data yang diperoleh yang menyatakan pengetahuan mahasiswa terhadap permainan tradisional adalah sebesar 100% permainan tradisional dapat menimbulkan kesenangan, 95% mudah untuk dimainkan, 97% dilakukan diberbagai kalangan, tidak terdapat aspek negatif dan tidak berdampak buruk. Dalam jenis permainan tradisional yang disajikan 100% hasil menunjukkan dibutuhkan kerjasama dan strategi dan dapat meningkatkan kebugaran jasmani. Persentase besar menyatakan permainan tradisional layak diperlombakan dan setiap orang harus terus berperan aktif dalam melestarikan permainan tradisional.

Kata Kunci: persepsi, mahasiswa ilmu keolahragaan, permainan tradisional

Abstract

This research is caused by the relatively modern era, people are more interested in games that are easy to find or have advanced equipment or materials, which reduces the interest of many people to participate in traditional games and is likely to make negative perceptions of traditional games. The type of research used in this research is descriptive qualitative, using data collection techniques through questionnaires that have been made through google forms to help respondents to fill the questionnaires. The sample of this study was students of UNESA's sports science class a b c d 2019 with a total of 61 respondents. The results of the data obtained showing that students's knowledge about traditional games are 100% of traditional games can be fun, 95% are easy to play, 97% are done in various circles, there are no negative aspects and do not have a bad impact. In traditional games that are presented 100% of the results required cooperation and strategy and can improve physical fitness. A large percentage stated that traditional games deserve to be contested and everyone should continue to play an active role in traditional games

Key Words: perception, sports science students, traditional games

PENDAHULUAN

Persepsi (*perception*) merupakan salah satu aspek dari psikologis manusia dalam hal merespons atau memberikan definisi bagi gejala disekitarnya melalui panca indera. Hal-hal yang memunculkan persepsi: adanya objek fisik, alat indera dan syaraf, dan adanya perhatian (Bimo Walgito, 2004: 89-90). Menurut Judge (2008:193), persepsi (*perception*) adalah suatu pola pikir yang berasal dari sekumpulan tindakan mental yang diatur oleh sensoris. Faktor-faktor yang berpengaruh terhadap munculnya persepsi seseorang, antara lain: faktor fungsional: kebutuhan, pengalaman masa lalu (personal) dan faktor struktural: sifat stimuli fisik dan efek syaraf (Jalaluddin Rakhmat, 2005: 55-62).

Permainan tradisional adalah suatu bentuk permainan yang sudah ada sejak zaman nenek moyang yang mengandung nilai dan makna yang berbeda-beda terhadap setiap daerah dan merupakan salah satu warisan budaya. Permainan tradisional biasanya dilaksanakan di lapangan tergantung permainan apa yang dimainkan. Pada umumnya permainan tradisional sangat mudah dilakukan dan mudah untuk mempersiapkan alatnya juga dapat dilakukan oleh semua kalangan. Permainan tradisional terdiri dari tiga kelompok: bersifat strategis, mengutamakan kemampuan fisik, bersifat untung-untungan (Direktorat Nilai Budaya dalam Kurniati 2016: 3). Dari kelompok permainan tradisional dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain: permainan fisik, lagu anak-anak, teka-teki, bermain dengan benda-benda, bermain peran (Slamet dan Andriani 2012: 131).

Warisan adalah suatu peninggalan berupa benda atau atribut dari masyarakat dari suatu daerah yang memiliki ciri dan khas dan terdapat nilai dan makna di dalamnya yang diwariskan dari generasi ke generasi. Bangsa Indonesia memiliki banyak warisan dari setiap daerah dengan berbagai macam keunikan dan nilai dari setiap daerah masing-masing. Menurut Davidson (1991: 2) warisan budaya merupakan produk atau hasil dari budaya fisik berupa tradisi dan prestasi spiritual dalam bentuk nilai dari masa lalu menjadi elemen atau jati diri suatu bangsa. Warisan budaya mempunyai beberapa faktor-faktor yang memengaruhi, antara lain: kondisi geografis, lingkungan alam, iklim, sejarah, agama, perubahan nilai sikap, alat transportasi dan komunikasi. Jika masyarakat memiliki pandangan yang baik terhadap permainan tradisional dan menanamkan sifat menjaga

warisan budaya, permainan tradisional akan terus menerus dilestarikan dan menimbulkan rasa cinta terhadap budaya. Nilai cinta merupakan salah satu nilai dari karakter yang menunjukkan kepedulian, kesetiaan, ketertarikan, penghargaan, terhadap bangsa, lingkungan, social, budaya, ekonomi dan politik (Kemendiknas 2010: 10).

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan universitas negeri surabaya terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan bangsa.

METODE

Penelitian yang dilakukan menggunakan jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan tujuan penelitian adalah mengetahui dan menjelaskan perspektif atau persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan universitas negeri surabaya terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan budaya bangsa. Metode yang digunakan adalah dengan metode survei, menggunakan instrumen kuesioner sebanyak 20 butir pertanyaan tertutup. Penelitian ini dilakukan di lingkungan sekitar Fakultas Ilmu Olahraga, Universitas Negeri Surabaya. Namun dikarenakan penelitian ini dilaksanakan atau dilakukan dengan menggunakan metode survei, maka dapat dilakukan dirumah masing-masing dengan *gadget* masing-masing dari mahasiswa. Waktu pelaksanaan 23-25 oktober 2022. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa aktif ilmu keolahragaan angkatan 2019 yang sudah menempuh atau mengambil mata kuliah permainan tradisional, dengan jumlah sampel adalah 61 responden. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode *total sampling*. Menurut Arikunto (2010), apabila subjek yang akan dijadikan bahan atau sampel penelitian kurang dari 100 orang, maka sebaiknya diambil seluruhnya, namun jika lebih dari 100 orang atau sampel maka dapat diambil 10%-15% atau 20%, 2% atau bahkan lebih. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan yang sudah menempuh matakuliah permainan tradisional. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner yang dibuat oleh peneliti dengan judul “angket persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan Universitas Negeri Surabaya terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan budaya bangsa.

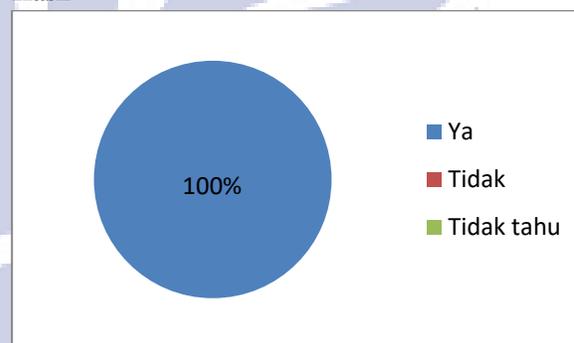
Dalam penelitian ini menggunakan instrumen pertanyaan berupa angket kuesioner dengan bantuan salah satu platform yaitu 'google form'. Menggunakan 23 butir pertanyaan uji validitas dan reliabilitas dan menghasilkan 20 pertanyaan valid dan reliabil, antara lain: setujuakah anda apabila permainan tradisional dapat membuat kondisi seseorang menjadi senang atau mendapat kepuasan saat melakukan aktivitas permainan, bernarkah permainan tradisional dapat dilakukan dari berbagai kalangan masyarakat, benarkah permainan tradisional mudah ditemui di berbagai daerah, apakah permainan tradisional mudah untuk dimainkan, setujuakah anda apabila permainan tradisional juga terdapat aspek negatif, benarkah permainan tradisional dapat berdampak buruk bagi setiap orang yang memainkannya, apakah dalam permainan gobak sodor dibutuhkan kerjasama tim, benarkah permainan gobak sodor dapat meningkatkan kebugaran jasmani, apakah dalam permainan tradisional bentengan juga dibutuhkan strategi, apakah dalam permainan tradisional egrang dapat melatih ketangkasan dan keseimbangan tubuh, apakah semua jenis permainan tradisional membutuhkan wasit, apakah permainan tradisional layak untuk diperlombakan, apakah permainan tradisional mampu berjalan dengan baik apabila diterapkan dalam dunia pendidikan, benarkah dalam dunia pendidikan permainan tradisional dapat menunjang prestasi siswa, apakah benar permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya setiap daerah, apakah permainan tradisional merupakan ciri khas dari suatu daerah, apakah permainan tradisional dapat menumbuhkan kerukunan bersosialisasi antar masyarakat, apakah permainan tradisional dapat memperkuat jati diri suatu bangsa, benarkah dalam permainan tradisional terdapat (nilai-nilai kedisiplinan, kerja sama, kekompakan, dan lain-lain), apakah permainan gobak sodor berdampak ke dalam kehidupan sosial untuk saling hidup rukun terhadap sesama masyarakat, setujuakah anda dalam permainan tradisional bentengan dibutuhkan sportivitas antar lawan, dapatkah permainan tradisional diterapkan kepada masyarakat usia lanjut, setujuakah anda dalam melestarikan permainan tradisional semua orang dapat berperan aktif dalam penerapannya.

Mengingat penelitian ini berupa penelitian kualitatif untuk pengambilan datanya, maka teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik *summary* atau kesimpulan yang terdapat pada jawaban

responden di *goggle form* secara keseluruhan untuk dianalisis oleh peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Dalam penelitian kualitatif, sangat memerlukan kedatangan atau kehadiran peneliti atau bisa juga dibantu atau didorong dengan bantuan orang lain guna sebagai pengumpul data yang diharapkan juga membantu untuk hasil yang optimal. Kunci dalam penelitian ini adalah kehadiran peneliti yang nantinya akan mengungkapkan makna atau hasil dari masalah yang sedang diteliti. Untuk itu peneliti harus terjun langsung kelapangan guna mengumpulkan data yang dibutuhkan dan terus mengamati proses berjalannya penelitian yang sedang dilakukan. Diharapkan kesediaan mahasiswa ilmu keolahragaan Universitas Negeri Surabaya angkatan 2019 untuk bersedia menjadi responden guna mendapatkan jawaban atau hasil yang dilakukan dengan cara mengisi atau menjawab kuesioner yang diberikan dengan menjawabnya secara baik, benar dan bertanggung jawab.

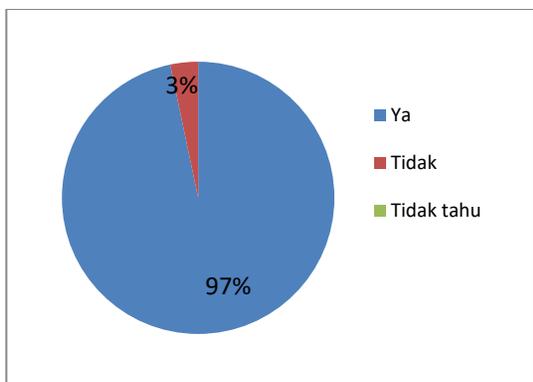
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil



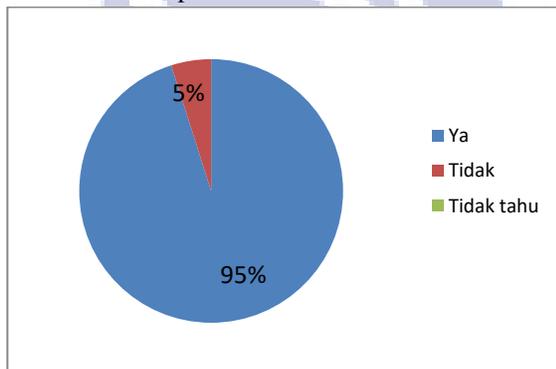
Gambar 1. Persentase kepuasan permainan tradisional

Berdasarkan hasil pada gambar diatas, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna. Mulawan (2009: 17) permainan tradisional adalah situasi atau kondisi seseorang mencari kepuasan atau kesenangan melalui aktivitas bermain. Hasil dari data yang didapatkan sangat besar atau 100% menyatakan bahwa permainan tradisional dapat menimbulkan kepuasan atau kesenangan saat melakukan atau memainkannya.



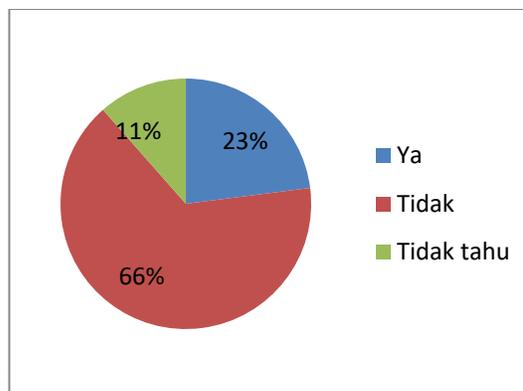
Gambar 2. Persentase permainan tradisional dilakukan berbagai kalangan

Berdasarkan hasil pada gambar diatas, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna, tanggapan sebesar 97% yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dimainkan dari berbagai kalangan masyarakat. Tidak ada batasan, spesifikasi tertentu atau golongan masyarakat untuk melakukan atau memainkan permainan tradisional.

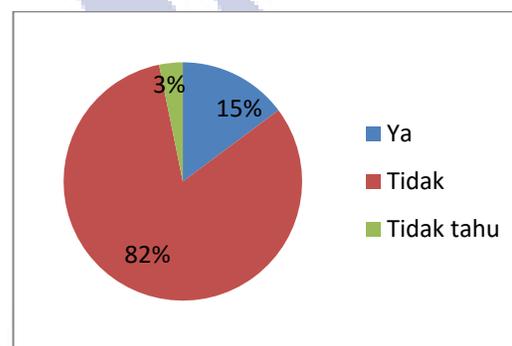


Gambar 3. Persentase permainan tradisional mudah dimainkan

Berdasarkan hasil pada gambar diatas, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna, tanggapan sebesar 95% yang menyatakan bahwa permainan tradisional dapat dengan mudah dimainkan. Dari data yang diperoleh menyatakan sangat besar menyatakan bahwa permainan tradisional mudah untuk dilakukan oleh mahasiswa.

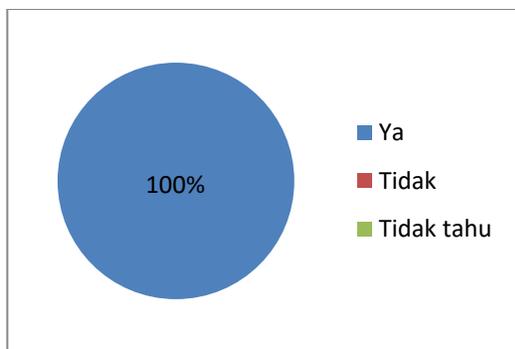


Gambar 4. Persentase permainan tradisional terdapat aspek negatif

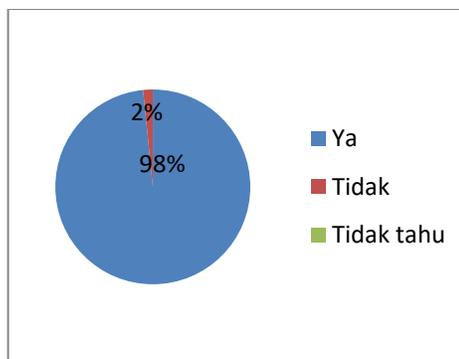


Gambar 5. Persentase permainan tradisional berdampak buruk

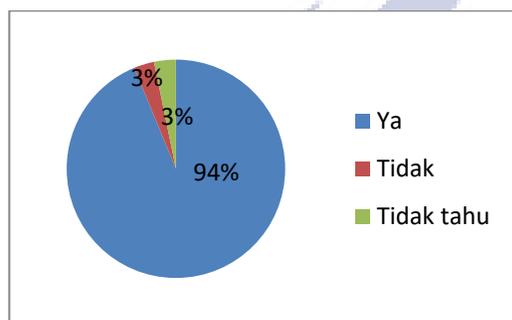
Berdasarkan hasil pada gambar 4 dan gambar 5, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan hasil yang cukup besar, didalam permainan tradisional juga terdapat aspek negatif didalamnya. Pernyataan ini juga berhubungan dengan yang akan terjadi. Namun untuk dampak buruk berbanding terbalik dengan aspek negatif yang ditemukan. Hasil data yang diperoleh menyatakan dampak buruk yang kecil, dimana persentase dari hasil mahasiswa atau responden menghasilkan 15% saja, sedangkan untuk hasil persentase yang besar atau 82% menyatakan bahwa permainan tradisional tidak terdapat dampak buruk disaat memainkannya, ini merupakan penguat dari setiap jawaban setiap dari responden.



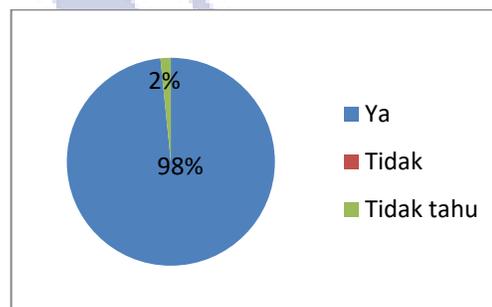
Gambar 6. Persentase permainan gobak sodor dibutuhkan kerjasama tim



Gambar 6. Persentase permainan bentengan membutuhkan strategi



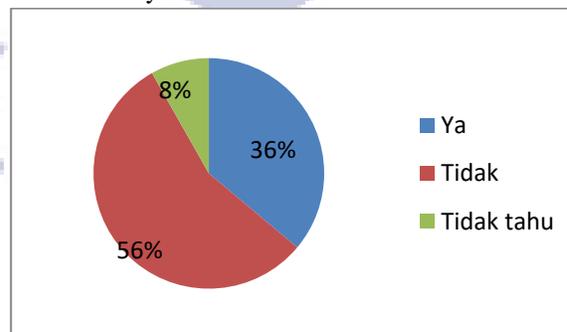
Gambar 7. Persentase permainan gobak sodor dapat meningkatkan jasmani



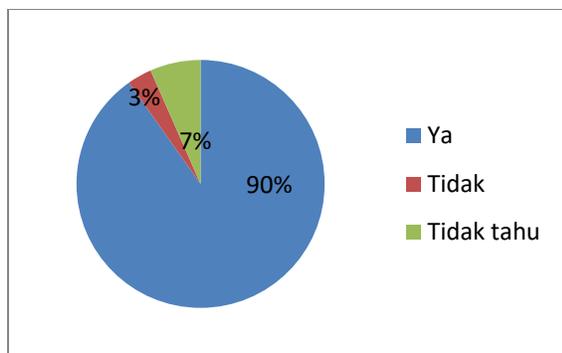
Gambar 9. Persentase permainan egrang dapat melatih ketangkasan

Berdasarkan hasil pada gambar 6 dan gambar 7, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna (Mulyani (2016: 165) gobak sodor mengajarkan kebersamaan, dapat belajar kerjasama dengan kekompakan antara kelompok, menimbulkan kesenangan dan meningkat kebugaran jasmani dan rohani. Dari persentase 100% yang menyatakan responden atau mahasiswa sangat setuju didalam permainan gobak sodor sangat membutuhkan kerjasama tim dari kelompok masing-masing disaat melakukan permainan gobak sodor, dengan hasil data yang besar 94% menyatakan permainan gobak sodor memberikan dampak baik bagi kebugaran jasmani bagi setiap orang yang memainkannya.

Berdasarkan hasil pada gambar 8 dan gambar 9, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna. Dari dua jenis permainan yang berbeda, bentengan dan egrang didapatkan keduanya memiliki hasil persentase yang besar dan dapat mewakili keseluruhan jawaban yang baik. Dalam permainan bentengan sangat dibutuhkan strategi dalam melakukannya begitu juga sebaliknya dalam permainan egrang juga sangat dibutuhkan permainan ketangkasan setiap orang yang memainkannya.

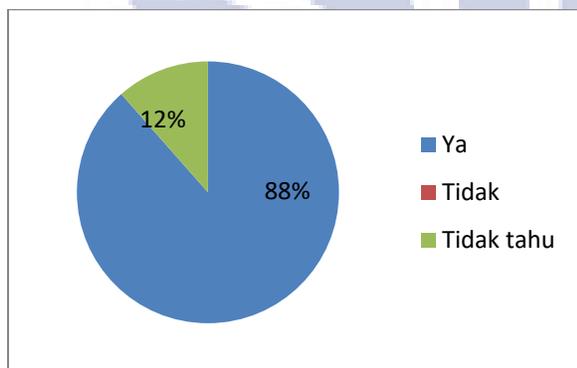


Gambar 10. Persentase permainan tradisional membutuhkan wasit

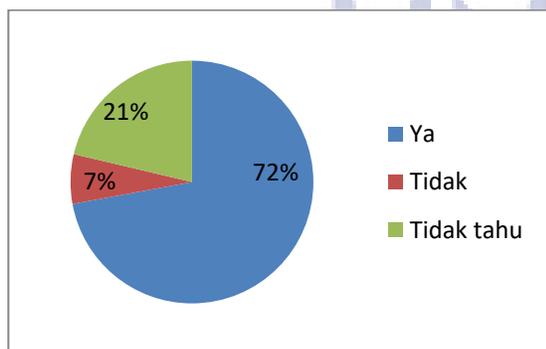


Gambar 11. Persentase permainan tradisional layak diperlombakan

Berdasarkan hasil pada gambar 10 dan gambar 11, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang cukup baik. Hasil dari gambar 9 menunjukkan bahwa tidak semua permainan tradisional membutuhkan atau menggunakan wasit untuk memimpin dan mengatur suatu permainan tradisional. Namun dalam gambar 11 menunjukkan hasil data yang diperoleh, menghasilkan persentase yang besar bahwa permainan tradisional layak untuk diperlombakan dikalangan masyarakat dalam suatu acara tertentu.

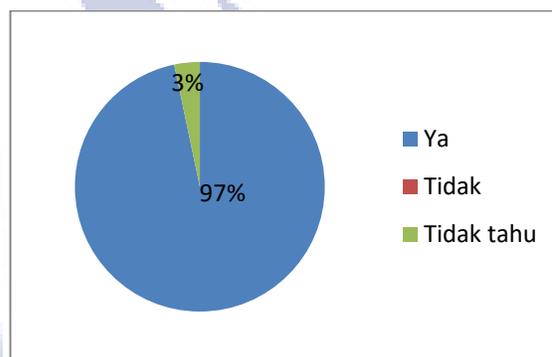


Gambar 12. Persentase permainan tradisional berjalan baik diterapkan dalam dunia Pendidikan



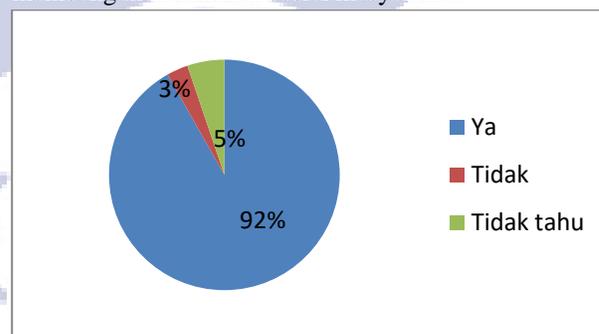
Gambar 13. Persentase permainan tradisional menunjang prestasi siswa

Berdasarkan hasil pada gambar 12 dan gambar 13, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna. Berhubung responden merupakan mahasiswa yang sudah menempuh mata kuliah permainan tradisional, dapat disimpulkan permainan tradisional berjalan dengan sangat baik bila diterapkan dalam dunia pendidikan, terbukti dengan persentase yang besar 88%, bahkan dari data yang didapatkan juga menunjukkan bahwa permainan tradisional juga dapat menunjang setiap prestasi siswa atau pelajar dalam dunia pendidikan.



Gambar 14. Persentase permainan tradisional menumbuhkan kerukunan sosial masyarakat

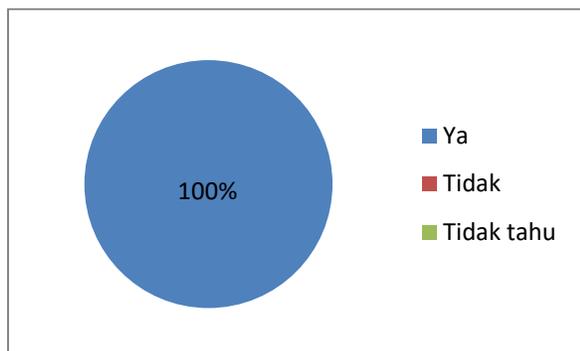
Berdasarkan hasil pada gambar diatas, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna. Permainan tradisional menimbulkan dampak positif atau dampak baik bagi lingkungan sekitar yang membangun kerukunan sosial masyarakat.



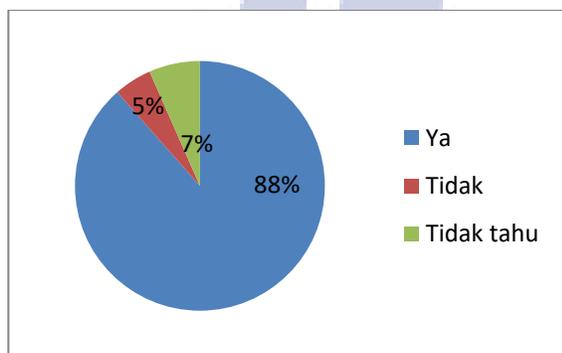
Gambar 15. Persentase permainan tradisional memperkuat jati diri bangsa

Berdasarkan hasil pada gambar diatas, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna. Didapatkan hasil data yang baik yang menunjukkan

permainan tradisional merupakan salah satu cara sebagai memperkuat suatu jati diri bangsa.

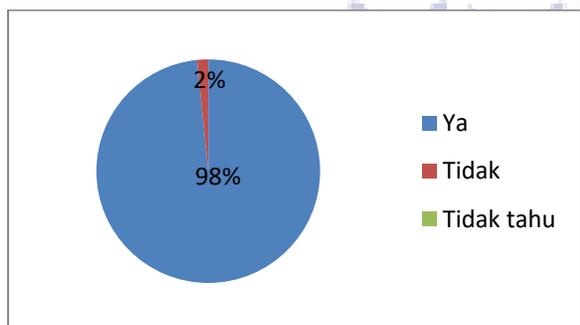


Gambar 16. Persentase permainan tradisional terdapat nilai-nilai kedisiplinan, kerjasama, kekompakan, dll



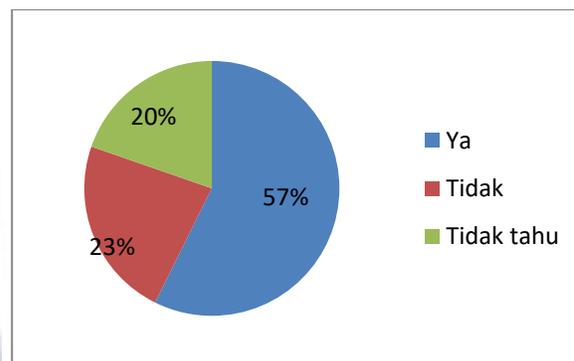
Gambar 17. Persentase permainan gobak sodor berdampak saling hidup rukun antar masyarakat

Berdasarkan hasil pada gambar 16 dan gambar 17, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sempurna. Dalam grafik 16, ditemukan nilai-nilai sosial didalam permainan tradisional, dan didalam permainan tradisional juga berdampak baik bagi kehidupan sosial antar masyarakat agar saling hidup rukun.

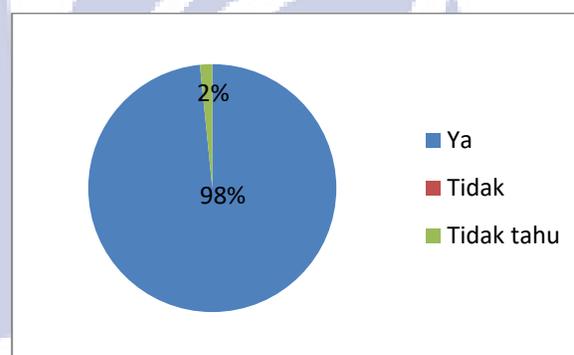


Gambar 18. Persentase permainan tradisional membutuhkan sportivitas

Berdasarkan hasil pada gambar diatas mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang sangat baik. Dari semua jenis permainan tradisional sangat dibutuhkan sportivitas antar tim, melalui hasil ini juga mendorong setiap macam permainan tradisional harus dilakukan dengan menjunjung sportivitas yang tinggi.



Gambar 19. Persentase permainan tradisional diterapkan kepada masyarakat lanjut usia



Gambar 20. Persentase semua orang berperan aktif dalam melestarikan permainan tradisional

Berdasarkan hasil pada gambar 19 dan gambar 20, mengambil sebuah kesimpulan bahwa dari 61 responden menyatakan persentase yang cukup baik. gambar 19 menunjukkan sebagian besar masyarakat usia lanjut dapat memainkan permainan tradisional, sedangkan dalam gambar 20 responden sangat setuju dengan adanya peran aktif dari semua orang untuk terus melestarikan permainan tradisional.

Pembahasan

Dengan adanya persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan bangsa diharapkan dapat menjadikan salah sarana bagi masyarakat untuk menamamkan nilai cinta dan terus menerus dilestarikannya permainan tradisional dari generasi-kegenerasi yang

akan datang. Dengan adanya persepsi mahasiswa ini, juga diharapkan dapat menjadi loncatan yang baik agar disediakan banyaknya artikel atau buku dan tempat-tempat yang berisikan informasi mengenai permainan tradisional.

Terdapat banyak pengetahuan yang baik yang ditemukan dari persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional. Hampir keseluruhan mahasiswa ilmu keolahragaan angkatan 2019 mengetahui informasi mengenai permainan tradisional melalui hasil data yang diperoleh. Dengan ini juga ditemukan banyak mahasiswa yang mencintai permainan tradisional ditandai dengan keaktifan mahasiswa melakukan aktivitas permainan dan diberlakukan permainan tradisional dalam sebuah mata kuliah yang ditempuh.

Permainan tradisional berasal dari kata “main” yang mengartikan, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah sebutan atau perlakuan terhadap sesuatu yang digunakan untuk bermain, berupa barang atau benda atau sesuatu yang dipertandingkan dengan tidak bersungguh-sungguh atau biasa saja (Tim penyusun, 2008:968). Permainan tradisional juga merupakan suatu permainan yang sudah ada sejak dulu kala atau merupakan salah satu warisan dari nenek moyang yang wajib diperhatikan atau perlunya untuk dilestarikan, dikarenakan mengandung banyak nilai-nilai kearifan lokal setiap daerah masing-masing (Mulyani 2016:47-48). Permainan tradisional dapat dimainkan oleh siapa saja baik dari kalangan anak-anak, remaja dan dewasa.

Meskipun permainan tradisional di Indonesia sangat banyak dan menjadi salah satu warisan bangsa, tetapi banyak kalangan atau generasi kegenarasi yang kurang menanamkan rasa cinta terhadap permainan tradisional yang dikarenakan zaman yang semakin modern dengan adanya permainan-permainan yang canggih dan mudah ditemui, seperti gawai atau *gadget*. Melalui perkembangan zaman yang semakin modern diperlukan banyak perhatian dari setiap orang terutama mahasiswa ilmu keolahragaan. Diharapkan mahasiswa ilmu keolahragaan yang mempunyai dedikasi atau pengenalan yang lebih terhadap permainan tradisional ini juga berdampak positif kepada khalayak ramai atau masyarakat.

Sejak zaman yang semakin canggih banyak orang yang lebih tertarik dengan hal-hal yang terkesan modern, dikarenakan terbilang mudah untuk ditemukan. Dengan demikian melalui penelitian ini

mahasiswa ilmu keolahragaan harus berperan aktif untuk membawa masyarakat kembali menanamkan cinta terhadap setiap peninggalan dari nenek moyang. Permainan tradisional harus terus dilestarikan oleh setiap masyarakat diberbagai kalangan apapun, mengenalkan sejak dini terhadap anak-anak dan ikut serta dalam setiap parade yang mungkin dilakukan guna mempertahankan peninggalan yang merupakan salah satu dari aset bangsa.

Bangsa Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak keunikan atau ciri khas terhadap budaya dan nilai-nilai yang terkandung di berbagai daerah. Melalui permainan tradisional pula masyarakat dikumpulkan guna membangun silaturahmi agar terjalin komunikasi yang baik antar masyarakat. Setiap daerah mempunyai ciri khas dan keunikan masing-masing dengan latar belakang yang berbeda pula. Sama halnya dengan permainan tradisional, permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai dan makna yang berhubungan dengan daerah tersebut dan terdapat aturan yang terkandung didalamnya. Indonesia memiliki banyak macam permainan tradisional dengan ciri dan aturan yang berbeda-beda disetiap daerahnya dan menjadi identitas bagi daerah tersebut. Menurut Direktorat Permuseuman (1998:6) permainan tradisional adalah suatu permainan yang dilakukan guna mendatangkan kesenangan dan mengandung nilai-nilai adat istiadat yang berasal dari kebiasaan dan diwariskan dari generasi kegenerasi. Permainan tradisional dapat menjadi hal yang identik dan menjadi identitas suatu bangsa, dan tergantung bagaimana setiap masyarakat untuk menanamkan rasa kepedulian untuk terus menjaga dan mengenalkan kesetiap orang dan setiap bangsa. Baik masyarakat biasa atau pemerintahan perlu memberikan perhatian khusus dan memberikan edukasi penanaman nilai-nilai yang mengundang masyarakat untuk terus menjaga dan melestarikan budaya sebagai aset bangsa yang perlu dipertahankan.

PENUTUP

Simpulan

Persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan Universitas Negeri Surabaya terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan bangsa menghasilkan hasil yang baik. Mahasiswa ilmu olahraga merespons dengan bagus dengan pengetahuan atau mengertinya para responden terhadap apa itu permainan tradisional, hasil besar juga

menunjukkan dalam mahasiswa ilmu keolahragaan juga diberikan mata kuliah permainan tradisional. Dari hasil data yang didapat juga dapat disimpulkan bahwa sebagai pentingnya mahasiswa dalam menjaga atau mempertahankan permainan tradisional, yang dikarenakan permainan tradisional juga merupakan suatu aset bangsa atau warisan yang diturunkan oleh para leluhur dari generasi ke generasi, dari hasil penelitian juga ditemukan hasil positif bahwa sebagian besar mahasiswa juga tertarik dengan permainan tradisional walaupun permainan tradisional terbilang atau terkesan kuno atau tidak *modern* dengan perkembangan zaman yang semakin canggih. Dari hasil yang didapat juga ternyata mahasiswa berperan aktif atau sering memainkan permainan tradisional, baik itu di lingkungan kampus atau perkuliahan dan lingkungan masyarakat. Dimana ini juga merupakan kesempatan besar sebagai jalan untuk permainan tradisional terus dilestarikan atau tidak punah karena zaman yang semakin canggih. Banyak media juga yang mendukung isi dari permainan tradisional sebagai suatu warisan yang mengakibatkan pengetahuan mahasiswa juga semakin luas terhadap suatu warisan bangsa yang salah satunya adalah permainan tradisional yang juga diharapkan mahasiswa mempunyai daya tarik untuk terus mengerti atau mendapat informasi dan pengetahuan yang penuh akan permainan tradisional agar nantinya permainan tradisional ini dapat disalurkan kepada masyarakat luas, dikarenakan mahasiswa ilmu olahraga yang merupakan sebagai sarana yang tepat untuk mengajak orang lain atau masyarakat untuk menanamkan nilai cinta atau ketertarikan terhadap permainan tradisional dan akan berkelanjutan untuk menjaga juga ikut melestarikan permainan tradisional.

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, diketahui menghasilkan beberapa persepsi yang baik dari mahasiswa ilmu keolahragaan terkait persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional dalam menjaga warisan bangsa. Persentase besar dihasilkan dari setiap persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan dengan data yang menunjukkan permainan tradisional dapat dilakukan dari berbagai kalangan yang menimbulkan kesenangan atau kepuasan, yang juga terdapat aspek negatif namun tidak berdampak buruk bagi yang melakukan aktivitas permainan. Dari berbagai jenis permainan yang ditanyakan, mahasiswa juga mengetahui didalam permainan didapat berbagai cara

atau strategi yang dibutuhkan dan terdapat nilai-nilai sosial, seperti pernyataan kajian yang telah dicantumkan. Hasil data menunjukkan permainan tradisional perlu disertakan dalam perlombaan, dan semua masyarakat dari kalangan apapun juga harus turut serta ikut melestarikannya.

Saran

Bagi penelitian selanjutnya, ada baiknya untuk mendalami perihal yang terkait seperti pengenalan akan permainan tradisional agar dapat membuat hasil yang relevan. Juga disarankan agar menggunakan populasi dan sampel penelitian yang lebih luas seerta dapat menambahkan variabel lain yang masih terkait dengan persepsi mahasiswa ilmu keolahragaan terhadap permainan tradisional yang di zaman yang semakin canggih agar memperoleh atau menimbulka hasil penemuan yang terbaru.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfredo Do Karmo, James Tangkudung, Moch. Asmawi. (2019). An Evaluation Of The Ttraditional Sports Festival Program At The National Level. *Vol. 6, No.1 , July 2019, p 1-10, 6, 1-10.*
- Asriansyah, Muh Akmal Almy. (2018). Pengembangan Permainan Tradisional untuk Melestarikan Budaya Bangsa Melalui Pembelajaran Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar. 54-62.
- Davidson, G. & C, McConville. 1991. A Heritage Handbook. St. Leonard, NSW: Allen & Unwin
- Depdikbud. Direktorat, (1998). Permuseuman Indonesia. *Permainan Tradisional Indonesia.* Jakarta: Direktorat Permuseuman Indonesia.
- Dhany Suhartantyo Aribowo, Taufiq Hidayah, Rumini. (2019). AThe Effectiveness of Indonesian Traditional Games and Agility on Student's Gross Motor Skills in Elementary School Hj. Isriati Baiturrahman 2 Semarang. 6, 281-287.
- Dhias Fajar Widya Permana, Fajar Awang Irawan. (2019). Persepsi Mahasiswa Ilmu Keolahragaan terhadap Permainan Tradisional dalam Menjaga Warisan Budaya Indonesia. *Volume 9.*
- Faris Halin Savara, Resty Gustiawati, Rekha Ratri Julianti. (2020). Penerapan Olahraga

- Tradisional dalam Pembelajaran Pendidikan. 111-120.
- Gustiana Mega Anggita, Siti Baitul Mukarromah, Mohammad Arif Ali. (2018). Eksistensi Permainan Tradisional Sebagai Warisan Budaya Bangsa. *VOL: 3, NO: 2 OCTOBER (2018)*, 3, 55-59.
- Kurniati, E. (2011). *Program Bimbingan untuk Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak Melalui Permainan Tradisional*. (Skripsi) Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta
- Kurniati, E. (2016). *Permainan Tradisional: Dan Perannya Dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Kencana Prenadamedia Group.
- Marzoan, Hamidi. "Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial Siswa (Vol. 2).
- Novi, Mulyani. 2016. "Novi Mulyani, Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia, (Jogyakarta : Diva Press, 2016), Hlm. 24. 1 15." : 15-43.
- M. Fransazeli Makorohim, Soegiyanto, Taufiq Hidayah, Setya Rahayu. (2021). Pekanbaru Adolescents' Perceptions Concerning the Existence of Traditional Sports in the Millennial Era. *Vol. 48. No. 6., 48*, 321-325.
- Novri Asri, Endang Pratiwi, Amalia Barikah, Andi Kasanrawali. (2021). Pemberdayaan Olahraga Rekreasi Melalui Permainan Tradisional Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Tradisional Kalimantan Selatan. *Vol.4 No 1 Tahun, 4*, 126-133.
- Sarwono, S. W. (1984). *Teori-teori Psikologi Sosial*. Jakarta: Rajawali. Soekanto, Soerjono. 2002. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Siswoyo, D. (2011). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Soekanto, S. (2007). *Hukum Adat Indonesia*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Stephen P. Robbins, A. Judge, Timothy. (2008). *Perilaku Organisasi*. Jakarta: Salemba Empat.
- Summerley, R. (2019). The Development of Analysis of the Early Institutionalization of Traditional Sports and E-Sports. *Vol. 15(1) 51-72, 15*, 51-72.
- Suryawan, I. A. (2018). Permainan Tradisional Sebagai Media Pelestarian Budaya Dan Penanaman Nilai Karakter Bangsa. 1-10.
- Susanto, B. H. (2017). Pengembangan Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *VOL.2, NO.2, DESEMBER 2017*, 117-130.
- Tim Penyusun Departemen Pendidikan Nasional. (2008). Kamus besar bahasa indonesia edisi keempat. Jakarta. PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yono, T. (2019). Traditional Sport: Student's Perception on the Importance to Continue It. 23, 77-78.