

# **SURVEY MINAT ANAK USIA DINI TERHADAP OLAHRAGA MELALUI PENDEKATAN OLAHRAGA TRADISIONAL KELAS 6 DI SDN BUGUL KIDUL 1 KOTA PASURUAN**

Moch. Ilham Nur Fahmi

**FAKULTAS ILMU OLAHRAGA, UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA**

[Ilham.17060474094@mhs.unesa.ac.id](mailto:Ilham.17060474094@mhs.unesa.ac.id)

Aghus Sifaq, S.Or.,M.Pd.

## **ABSTRAK**

Olahraga adalah aktifitas fisik yang sangat esensial bagi setiap manusia untuk menambah kebugaran. Olahraga juga sangat penting untuk menunjang pertumbuhan anak usia dini serta membentuk karakter yang baik. Minat adalah suatu keinginan yang muncul dari hati atau pikiran terhadap suatu hal. Munculnya Minat atau kesukaan dimulai dengan perasaan gembira dan sikap positif. Anak usia dini banyak memiliki keinginan terhadap suatu hal baru. sehingga permainan olahraga tradisional dapat dijadikan pilihan untuk diminati dan dapat menunjang dalam pembelajaran olahraga di sekolah. Untuk meningkatkan minat anak-anak terhadap olahraga, bisa dengan menggunakan cara permainan olahraga tradisional. Permainan ini sering ditemukan semua kalangan di lingkungan tempat tinggal maupun di sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode kuantitatif sebagai pengumpulan data dengan menggunakan kuisioner. Pemilihan sampel menggunakan metode purposive sampling dimana merupakan siswa kelas 6 yang sudah pernah melakukan olahraga tradisional di sekolah dasar maupun di lingkungan tempat tinggal mereka. Total sampel seluruhnya sebanyak 20 responden yang mencakup dari 12 murid laki-laki dan sisanya 8 perempuan. Pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat siswa-siswi terhadap olahraga melalui permainan olahraga tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan. Agar paham akan tujuan atau maksud tersebut, maka dari itu diambil elemen intrinsik yaitu minat dan bakat. Sementara unsur ekstrinsik adalah lingkungan dan sarpras. Hasil dari penelitian di atas bisa disimpulkan bahwa Minat anak usia dini terhadap Olahraga melalui permainan olahraga tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan, yang termasuk ke dalam kategori sangat baik sebesar 5%, Kategori Baik 90%, dan Kategori Kurang Baik 5%, sedangkan katerogi Sangat tidak baik sebesar 0%. Total dari rata-rata nilai pencapaian 62,45% sehingga Minat Siswa terhadap Olahraga melalui pendekatan permainan Olahraga tradisional termasuk kategori Baik

Kata kunci : Minat, Olahraga, Permainan Tradisional

Sport is a very essential physical activity for every human being to increase fitness. Sport is also very important to support the growth of early childhood and form a good character. Interest is a desire that arises from the heart or mind for something. The emergence of interest or liking begins with feelings of joy and a positive attitude. Early childhood has a lot of desire for something new. so that traditional sports games can be used as an option for interest and can support sports learning in schools. To increase children's interest in sports, you can use traditional sports games. This game is often found in all walks of life in the neighborhood as well as in elementary schools. This panel uses quantitative methods as data collection by using questionnaires. The sample selection used a purposive sampling method which was grade 6 students who had already done traditional sports in elementary schools and in their neighborhoods. The total sample consisted of 20 respondents which included 12 male students and the remaining 8 female students. In this study, it was used to determine the students' interest in sports through traditional sports games at SDN Bugul Kidul 1 Pasuruan City. In order to understand the purpose or intent, therefore the intrinsic elements are taken, namely interests and talents. While the extrinsic elements are the environment and infrastructure. The results of the research above can be concluded that early childhood interest in sports through traditional sports games at SDN Bugul Kidul 1 Pasuruan City, which is

included in the very good category by 5%, 90% good category, and 5% less good category, while Category Very not good at 0%. The total of the average achievement value is 62.45% so that the student's interest in sports through the traditional sports game approach is in the Good category.

Keywords: Interest, Sports, Traditional Game.

## PENDAHULUAN

Aktivitas fisik yang sering kita sebut dengan olahraga sangat esensial untuk semua orang bahkan anak usia dini untuk menunjang dalam kehidupan sehari-hari dan juga sangat penting bagi terbentuk dan menumbuhkan perilaku dan fisik anak usia dini. Tujuan lain yaitu menjaga kemandirian kebugaran jasmani anak dan juga bertindak sebagai alat mengajarkan nilai-nilai yang terkandung didalam olahraga, contohnya kejujuran, kesopanan, disiplin, saling membantu, tanggung jawab, pola hidup sehat, dan pantang menyerah (Putrantana, 2017). Olahraga juga dikenalkan sejak usia dini di sekolah, rumah, dan di tempat olahraga lainnya. Sebenarnya pendidikan jasmani sudah diajarkan sejak masih duduk di taman bermain anak-anak untuk melatih keterampilan gerak, keterampilan sosial, serta stabilitas emosional.

Kurikulum yang tertera dalam pendidikan jasmani tingkat sekolah dasar ini mengajarkan tentang keterampilan gerak yang paling dasar dalam beberapa permainan olahraga. Sebelum menguasai cara atau teknik dalam permainan olahraga maka kita akan belajar menguasai gerak dasar terlebih dahulu. Keahlian gerak dasar yang dimiliki dapat di aplikasikan ke dalam berbagai permainan olahraga serta aktifitas olahraga yang dilakukan setiap saat. Dengan adanya sebuah permainan tradisional maka sangat baik untuk menumbuhkan keterampilan gerak dasar serta membentuk karakter anak usia dini yang masih di bangku SD. Karena pada umumnya dunia atau masa anak usia dini adalah dunia bermain bagi mereka.

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan untuk mengembangkan kemampuan anak, dari segi perilaku, karakter, perkembangan anak yaitu dengan menerapkan permainan olahraga tradisional dikalangan anak usia dini (Hasanah, 2016). Olahraga tradisional juga salah satu aktifitas fisik yang sering dimainkan di lingkungan rumah dengan teman-teman sebaya. Permainan olahraga tradisional mudah dikenal dan dipelajari melalui pembiasaan bermain yang sering dilakukan di

lingkungan tempat tinggal sekitarnya. Terdapat banyak sekali permainan olahraga tradisional yang bisa dimainkan anak-anak usia dini, baik dimainkan secara individu maupun kelompok. Di sekolah guru penjasorkes juga sering mengajarkan tetapi ada beberapa kendala yaitu kurang kreatifnya guru dalam memodifikasi permainan olahraga sehingga menjadi lebih sulit dipahami dan kurang menyenangkan, permainan olahraga tradisional dapat dijadikan pendekatan yang tepat untuk digunakan dalam pembelajaran di sekolah dasar. Dan dengan permainan tradisional dapat membuat anak-anak melakukan aktifitas fisik di luar rumah sehingga mengurangi untuk bermain teknologi yang berlebihan yaitu bermain gadget.

Permainan atau olahraga tradisional adalah suatu aset budaya negara yang didalamnya terkandung nilai-nilai luhur dan bisa diamanahkan kepada pemuda dan pemudi yang akan menjadi generasi muda bangsa. Permainan tradisional juga termasuk dari salah satu cara untuk mendapatkan manfaat bagi pertumbuhan anak. Selain itu permainan tradisional juga dapat meningkatkan sifat sosial anak, serta membentuk karakter yang baik seperti pantang menyerah, saling membantu, tidak egois, sabar, dan percaya diri.

Di zaman yang serba canggih sekarang ini, banyak kaum milenial terutama anak-anak usia dini yang gemar sekali terhadap teknologi canggih yaitu gadget dibandingkan dengan permainan tradisional, karena menurut mereka permainan yang menyenangkan adalah gadget (Pebriana, 2017). Kegemaran anak-anak terhadap teknologi gadget tidak bisa dipungkiri karena terdapat pengaruh dari kemajuan teknologi (Zakaria & Juditya, 2020). Kesukaan anak pada gadget secara berlebihan akan sangat mempengaruhi terhadap interaksi sosial dan pembentukan karakter pada anak (Fauziah, 2013). Dan yang paling bahayanya akan berpengaruh pada kemampuan gerak dasar serta tumbuh kembang anak (Yudiningrum, 2016). Permainan tradisional untuk anak usia dini lebih mengajarkan tentang kebersamaan dan rasa sikap peduli terhadap sesama

teman di lingkungannya (Putrantana, 2017). (Supriyatno, 2014) permainan tradisional adalah suatu kegiatan olahraga yang mulai tumbuh di kalangan masyarakat modern yang mana adanya tradisi budaya setempat yang cukup kental di dalam olahraga tradisional. Permainan yang ada di rakyat atau permainan tradisional dapat diikuti oleh anak-anak bahkan orang dewasa juga masih memainkannya. permainan ini juga memiliki keunikan tersendiri dibandingkan dengan cabang-cabang olahraga lainnya. Terdapat beberapa permainan tradisional yang didalamnya memiliki ciri khas dengan budaya setempat, seni, kemampuan magispun ada didalamnya.

Beralaskan hasil observasi peneliti yang dilangsungkan di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan. Pada saat jam pelajaran olahraga sering dilakukan model pembelajaran lapangan berupa permainan olahraga tradisional. Pada masa pandemi saat ini pembelajaran sekolah ditiadakan dan diganti dengan tugas rumah sehingga kegiatan pembelajaran tatap muka jadi terhambat. Untuk mengetahui besarnya Minat siswa terhadap olahraga melalui model latihan permainan olahraga tradisional pada saat pembelajaran olahraga berlangsung sebelum maupun sesudah pandemi covid-19. Sehingga guru pembimbing disekolah dapat memberikan materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran dan kegemaran siswa-siswi.

## Metode Penelitian

Panelitian ini menggnakan metode kuantitatif sebagai pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan. Untuk pengumpulan data saya menggunakan media angket dengan memberikan pertanyaan tertulis yang bisa diberikan jawaban dari responden, supaya peneliti mendapatkan data yang berada dilokasi penelitian dalam menemukan suatu permasalahan penelitian serta membenarkan hipotesis yang sudah ditentukan sbelumnya (Leonardo & Andreani, 2015). Sementara itu untuk teknik pengambilan data menggunakan kuisisioner *Likert*. Skala Likert yaitu skala yang digunakan untuk mengukur sikap, presepsi, maupun pendapat individu ataupun sekelompok terhadap suatu fenomena (Sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui minat siswa-siswi terhadap olahraga melalui permainan olahraga tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan. Agar memahami maksud tujuan tersebut, maka dari

itu mencantumkan unsur intrinsik yaitu minat dan bakat. Sedangkan unsur ekstrinsik yaitu lingkungan dan sarpras.

Penunjukan sampel memakai cara atau metode purporsive sampling yang merupakan siswa kelas 6 yang sudah pernah melakukan olahraga tradisional di sekolah dasar maupun di lingkungan tempat tinggal mereka. Total sampel seluruhnya berjumlah 20 responden yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan.

Pengumpulan data penelitian ini memakai daftar pertanyaan atau angket dengan pertanyaan yang terdiri dari unsur instrinsik dan ekstrinsik, yang kemudian peneliti mendapatkan hasil atau jawaban mengenai seberapa besar minat yang dimiliki siswa dan siswi terhadap olahraga melalui olahraga permainan tradisional sebelum maupun pada saat pandemi covid-19.

Indikator intrinsik yaitu :

- 1) Minat
- 2) Bakat

Indikator Ekstrinsik yaitu :

- 1) Lingkungan
- 2) Sarpras

Dalam kuisisioner tersebut memakai skala Likert yaitu cara atau metode perskalaan dengan sirkulasi jawaban sangat setuju sampai jawaban sangat tidak setuju untuk landasan penetapan nilai jawaban responden pada kontinum psikologi, yang berkisar antara 4 dan 1 (Maksum, 2012).

Dalam penelitian ini saya memakai model *one shot case study instrumen* yang mana angket tersebut langsung disebar tanpa perlu diuji kepada responden atau pelapor terlebih dahulu. Pemeriksaan angket atau kuisisioner dilakukan melalui penilaian dari argumen para ahli (*judgement expert*) uji keabsahan atau validitas dan reliablilitas.

Cara penyelidikan data pada penelitian ini memakai teknik analisis deskriptif yang memiliki tujuan untuk menggambarkan tingginya Minat terhadap olahraga melalui permainan olahraga tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan. Dengan menggunakan penelitian deskriptif berupaya menggambarkan keadaan sebenarnya dan karakter populasi tertentu. Penelitian deskriptif

merupakan observasi yg dilakukan untuk mewujudkan indikasi, keadaan, atau peristiwa tertentu (Maksum, 2012). Hasil dari pengaambilan data dapat dikerjakan jika jawaban yg diberikan responden sudah terkumpul.

Tabel	1.	kisi-kisi instrument		jumlah	
		Indikator	Butir soal		Positif
Faktor	1.	minat	1,2,3,4,5,6	7,8,9,10	10
	2.	bakat	11,12,13,14,15	0	5
Ekstensi	1.	lingkungan	16,17,18	19	4
	2.	sarpras	20		1
<b>Jumlah</b>					20

Kemudian dalam observasi ini pelaku atau responden akan menjawab suatu pertanyaan yang telah diberikan dengan 4 kriteria, yaitu : sangat setuju atau disingkat menjadi (SS), setuju atau disingkat menjadi (S), Tidak setuju atau disingkat menjadi (TS), Sangat tidak setuju atau disingkat menjadi (STS). Untuk jawaban yang positif akan memiliki nilai yang tinggi dibandingkan dengan yang negatif begitu pula dengan sebaliknya.

**Tabel 2. bobot skor**

Alternatif jawaban	Skor positif	Skor negatif
Sangat setuju	4	1
Setuju	3	2
Tidak setuju	2	3
Sangat tidak setuju	1	4

Cara yang digunakan dalam mengkaji hasil mengenai faktor yang mempengaruhi tingkat minat dan bakat terhadap olahraga melalui pendekatan permainan olahraga tradisional menggunakan rumus :

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

P = presentasi

F = frekuensi

N = jumlah subyek penelitian

Sesudah menganalisis persentase perbutir, kemudian peneliti memakai metode skala likert untuk memberi kesimpulan hasil dari data yang terdapat pada daftar pertanyaan tersebut, yaitu :

Persentase nilai perolehan butir

$$= \frac{\text{nilai perolehan}}{\text{nilai maksimum}} \times 100\%$$

Sesudah memperoleh data persentase dari jawaban para responden yang telah ditunjuk sebagai sampel, maka dapat ditetapkan batasan hasil dari respon atau jawaban kemudian menyesuaikan dengan metode berikut ini :

**Tabel 3. Kategori jawaban responden**

No	Presentase	Kategori
1	76%-100%	Sangat baik
2	51%-75%	Baik
3	26%-50%	Kurang baik
4	0%-25%	Tidak baik

Untuk melakukan observasi data suatu penelitian, dan juga mempermudah untuk mengolah data maka saya dibantu dengan menggunakan aplikasi *microsoft excel*.

## Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan mengambil data secara offline yaitu dengan menyebar angket kertas. Siswa mengisi jawaban dari pertanyaan yang telah diberikan di atas kertas yang terdapat pertanyaan sebelumnya.

Kemudian inti terpenting dari sebuah artikel adalah hasil yang diperoleh dari sebuah penelitian. Untuk data yang dipakai adalah data primer yang sudah ditentukan sebelumnya oleh peneliti, dengan skala likert. Peneliti memberikan 4 kategori jawaban yaitu : sangat setuju yang disingkat menjadi (SS), setuju disingkat menjadi (S), Tidak setuju disingkat menjadi (TS), Sangat tidak setuju disingkat menjadi (STS). Kemudian dapat memberikan sebuah nilai atau hasil yang cocok dengan apa yang sedang dialami masing-masing individu (Budiaji, 2013).

Data yang dikumpulkan dari informan sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 12 laki-laki dan 8 perempuan yang pernah melakukan olahraga

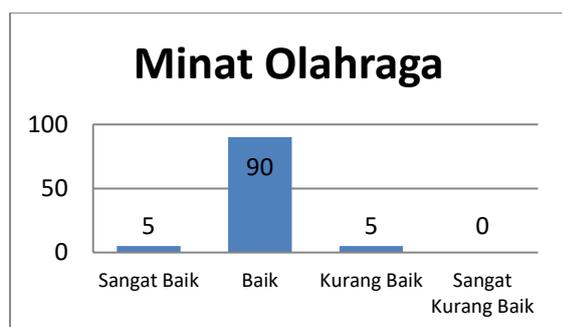
permainan tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan maupun di lingkungan tempat tinggal.

Berdasarkan hasil angket data penelitian tingkat Minat siswa terhadap olahraga permainan tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan dan di lingkungan tempat tinggal. Data yang didapatkan peneliti sebagai berikut:

**Tabel 4. Hasil pernyataan responden yang ada didalam angket**

Responden	Hasil	Kategori
1	65	Baik
2	62	Baik
3	61	Baik
4	62	Baik
5	63	Baik
6	67	Baik
7	61	Baik
8	63	Baik
9	63	Baik
10	60	Baik
11	49	Kurang Baik
12	60	Baik
13	76	Sangat Baik
14	64	Baik
15	62	Baik
16	62	Baik
17	65	Baik
18	56	Baik
19	64	Baik
20	64	Baik
Rata-rata	62,45	Baik

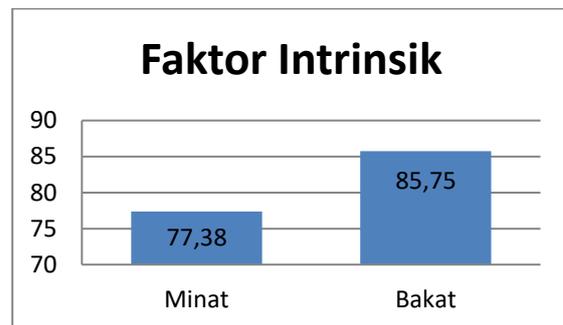
Hasil data yang diperoleh peneliti yaitu menunjukkan minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan permainan olahraga tradisional sebagai berikut:



**gambar 1. Presentase minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan olahraga tradisional**

Menurut hasil informasi menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang termasuk pada kriteria sangat baik sebanyak 5%, kriteria Baik sebanyak 90%, sedangkan kriteria kurang baik sebanyak 5%, dan kriteria Sangat Kurang Baik 0%.

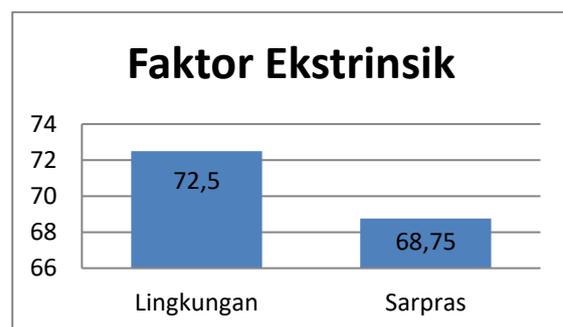
Minat dibagi menjadi dua faktor antara lain yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Untuk hasil informasi yang termasuk faktor intrinsik antara lain :



**Gambar 2. Minat intrinsik**

Berdasarkan hasil data dari faktor intrinsik menunjukkan bahwa Minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan olahraga tradisional dalam indikator Minat sebesar 77,38% sedangkan indikator Bakat sebesar 85,75%.

Hasil data dari Minat ekstrinsik sebagai berikut :



**Gambar 3. Minat Ekstrinsik**

Berdasarkan hasil data dari faktor ekstrinsik menunjukkan bahwa Minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan olahraga tradisional dalam indikator Lingkungan sebesar 72,5%, sedangkan indikator Sarpras sebesar 68,75%

## PEMBAHASAN

Dalam pembahasan artikel ini bisa diamati dari latar belakang yang memiliki judul Survey Minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan olahraga tradisional kelas 6 di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan bahwa banyak yang mengenal dan memiliki minat yang tinggi terhadap olahraga dengan melalui permainan olahraga tradisional. Untuk mencapai tujuan pembelajaran olahraga para guru atau pelatih melakukan modifikasi dengan memberikan model permainan olahraga tradisional dengan harapan tercapainya proses pembelajaran olahraga. Dalam permainan tersebut banyak aspek fisik maupun karakter yang diperoleh di antaranya meningkatkan kecepatan saat berlari dan membentuk koordinasi mata dengan tangan atau kaki, sedangkan untuk aspek karakter yaitu membentuk sifat tanggung jawab, disiplin dan kerja sama. Permainan olahraga tradisional juga merupakan permainan yang ada di lingkungan masyarakat tempat tinggal sehingga banyak anak-anak yang sudah mengenal sejak dini.

Minat adalah suatu keinginan yang muncul dari hati atau pikiran terhadap suatu hal. Munculnya Minat diawali dengan perasaan senang dan sikap positif. Anak usia dini banyak memiliki keinginan terhadap suatu hal baru. sehingga permainan olahraga tradisional dapat dijadikan pilihan untuk diminati dan dapat menunjang dalam pembelajaran olahraga di sekolah.

Dalam rumusan masalah yang terlampir dijelaskan bahwa “Survey Minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan permainan olahraga tradisional kelas 6 di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan” :

1. Dari 20 responden pernyataan nomer 1 mendapatkan hasil 70% dengan kategori Baik.
2. Dari 20 responden pernyataan nomer 2 mendapatkan hasil 68% dengan kategori Baik.
3. Dari 20 responden pernyataan nomer 3 mendapatkan hasil 53% dengan kategori Baik.
4. Dari 20 responden pernyataan nomer 4 mendapatkan hasil 62% dengan kategori Baik.
5. Dari 20 responden pernyataan nomer 5 mendapatkan hasil 41% dengan kategori kurang baik.
6. Dari 20 responden pernyataan nomer 6 mendapatkan hasil 76% dengan kategori Sangat baik.

7. Dari 20 responden pernyataan nomer 7 mendapatkan hasil 69% dengan kategori Baik.
8. Dari 20 responden pernyataan nomer 8 mendapatkan hasil 51% dengan kategori Baik.
9. Dari 20 responden pernyataan nomer 9 mendapatkan hasil 63% dengan kategori Baik.
10. Dari 20 responden pernyataan nomer 10 mendapatkan hasil 66% dengan kategori Baik.
11. Dari 20 responden pernyataan nomer 11 mendapatkan hasil 70% dengan kategori Baik.
12. Dari 20 responden pernyataan nomer 12 mendapatkan hasil 69% dengan kategori Baik.
13. Dari 20 responden pernyataan nomer 13 mendapatkan hasil 69% dengan kategori Baik.
14. Dari 20 responden pernyataan nomer 14 mendapatkan hasil 74% dengan kategori Baik.
15. Dari 20 responden pernyataan nomer 15 mendapatkan hasil 61% dengan kategori Baik.
16. Dari 20 responden pernyataan nomer 16 mendapatkan hasil 71% dengan kategori Baik.
17. Dari 20 responden pernyataan nomer 17 mendapatkan hasil 76% dengan kategori sangat baik.
18. Dari 20 responden pernyataan nomer 18 mendapatkan hasil 54% dengan kategori Baik.
19. Dari 20 responden pernyataan nomer 19 mendapatkan hasil 31% dengan kategori kurang baik.
20. Dari 20 responden pernyataan nomer 20 mendapatkan hasil 55% dengan kategori Baik.

Jawaban yang telah didapatkan pada sebuah penelitian ini dilaksanakan sesuai dengan tata cara. Dalam observasi ini menggunakan media daftar pertanyaan dengan memiliki tujuan mendapatkan data dari responden yang sudah diberikan pertanyaan oleh peneliti harapannya responden memberikan jawaban sesuai dengan faktanya. Penelitian ini dilakukan di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan. Angket terdiri dari 20 pertanyaan yang terdapat 2 faktor dan 4 indikator.

Untuk responden yang mendapatkan kategori Sangat baik hanya 1 siswa, kemudian yang mendapatkan kategori Baik sebanyak 18 siswa, dan yang mendapatkan kategori Kurang Baik 1 siswa, sedangkan yang mendapatkan kategori sangat tidak baik 0.

Hasil dari penelitian di atas bisa disimpulkan bahwa Minat anak usia dini terhadap Olahraga melalui permainan olahraga tradisional di SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan, yang termasuk

ke dalam kriteria sangat baik sebesar 5%, kriteria Baik 90%, dan kriteria Kurang Baik 5%, sedangkan kriteria Sangat tidak baik sebesar 0%. Total dari rata-rata nilai pencapaian 62,45% sehingga Minat Siswa terhadap Olahraga melalui pendekatan permainan Olahraga tradisional termasuk kategori Baik. Meskipun terdapat siswa yang berada pada kriteria kurang baik, tetapi banyaknya tidak melampaui jumlah siswa yang ada dalam kriteria baik, maupun sangat baik.

Minat tersebut dibagi menjadi dua aspek diantaranya yaitu intrinsik dan ekstrinsik. Pada aspek intrinsik berada dalam kategori sangat baik dengan indikator minat sebesar 77,4%, dan indikator bakat setinggi 85,8%. Dari hasil data diatas dapat diartikan bahwa minat siswa untuk melakukan olahraga permainan tradisional terjadi karena dasar kemauan dari dalam diri. Pada faktor ekstrinsik bertempat pada kriteria Baik dengan indikator Lingkungan sebesar 72,5%, sedangkan pada indikator sarpras sebesar 68,8%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa faktor ekstrinsik atau dukungan dari luar diri siswa sangat menunjang bagi berlangsungnya kegiatan olahraga melalui permainan olahraga tradisional.

## PENUTUP

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan dengan analisis data kemudian dikelola menggunakan aplikasi *microsof excel* memberikan hasil bahwa faktor intrinsik lebih besar daripada faktor ekstrinsik, ini bisa disimpulkan jika keinginan atau Minat siswa lebih dominan muncul dari diri sendiri untuk melakukan olahraga permainan tradisional daripada faktor dorongan dari orang lain.

Dalam mata pembelajaran Olahraga di sekolah atau lingkungan tempat tinggal siswa SDN bugul Kidul 1 Kota Pasuruan memiliki Minat yang cukup Baik dalam melakukan Permainan Olahraga Tradisional. Pada saat atau sebelum pandemi siswa sudah menerapkan permainan olahraga tradisional Dengan alasan mudah dilakukan serta menyenangkan pada saat dimainkan, Dalam penelitian Survey minat anak usia dini terhadap olahraga melalui pendekatan permainan olahraga tradisional. Setelah melakukan penelitian dengan menggunakan metode kuantitatif dengan cara menyebarkan pertanyaan berupa kuisuoner secara manual yaitu angket kertas. Dari 20 siswa terdapat

1 siswa yang memiliki Minat dengan kategori Sangat baik, 18 siswa memiliki minat dengan kategori Baik, dan 1 siswa yang memiliki Minat dengan kategori Kurang baik.

## SARAN

Berdasarkan kesimpulan diatas dapat diartikan bahwa siswa-siswi SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan memiliki Minat yang Baik dalam melakukan aktivitas olahraga melalui permainan olahraga tradisional. Anak-anak mengenal permainan tersebut karena juga sering melakukan aktifitas ini di lingkungan tempat tinggal mereka. Pentingnya aktifitas fisik untuk kesehatan tubuh serta meningkatkan imunitas terutama pada saat pandemi covid-19 menjadikan olahraga sangat penting dilakukan. Permainan tradisional juga dapat dijadikan pilihan untuk anak-anak sebagai media olahraga di tempat tinggal.

Perlunya dalam melakukan penelitian ini yaitu agar peneliti mengetahui seberapa Minat siswa SDN Bugul Kidul 1 Kota Pasuruan terhadap olahraga melalui permainan olahraga tradisional.

## DAFTAR PUSTAKA

- Budiaji, W. (2013). Skala pengukuran dan jumlah respon skala likert. *Jurnal Ilmu Pertanian Dan Perikanan*, 2(2), 127–133.
- Fauziah, E. R. (2013). Pengaruh game online terhadap perubahan perilaku anak SMP Negeri 1 Samboja. *Ejournal Ilmu Komunikasi*, 1(3), 1–16.
- Hasanah, U. (2016). Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak*, 5(1), 717–733. <https://doi.org/10.21831/jpa.v5i1.12368>
- Leonardo, E., & Andreani, F. (2015). Pengaruh pemberian kompensasi terhadap kinerja karyawan pada pt. *Kopanitia*. *Dalam Jurnal: Jurnal Agora*, 3(2.2015).
- Maksum, A. (2012). *Metodologi penelitian dalam olahraga*. Surabaya: Unesa University Press.
- Pebriana, P. H. (2017). Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 1. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v1i1.26>
- Putrantana, A. B. (2017). Pembentukan Karakter

Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional Pada Pendidikan Jasmani, Olahraga & Kesehatan. *Seminar Nasional Pendidikan Olahraga*, 1(1), 235–241.

Sugiyono, P. (2011). Metodologi penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.

Tradisional, P. (2014). PERAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MEMBANTU PERTUMBUHAN DAN PERKEMBANGAN GERAK ANAK SECARA MENYELURUH Suprayitno. *Jurnal Ilmu Keolahragaan Vol, 13(2)*, 7–15.

Yudiningrum, F. R. (2016). Efek teknologi komunikasi elektronik bagi tumbuh kembang anak. *Surakarta: Universitas Sebelas Maret*.

Zakaria, D. A., & Juditya, S. (2020). Aktivitas olahraga terhadap kelincahan. *JPOE*, 2(1), 47–58.