



## Survey of Children's Interest in Traditional Games in Tulehu Village Central Maluku District

Siti Sabilla Ode<sup>1</sup>, Bahmid Hasbullah<sup>2</sup>, Siti Divinubun<sup>3</sup>

Universitas Pattimura, FKIP, Program Studi Penjaskesrek

### Abstract

Received: 2 Januari 2023

Revised: 8 Januari 2023

Accepted: 13 Januari 2023

*The purpose of this research is to find out how much the level of interest of school-age children in traditional games in Tulehu Village. The method in this research is descriptive quantitative research using a questionnaire to collect data. The sample used was 35 children consisting of 18 sons and 17 daughters. The instrument used is a questionnaire or interest questionnaire with several indicators, namely indicators of feeling happy, indicators of interest, indicators of attention and indicators of involvement. The results of the study regarding children's interest in traditional games in Tulehu Village, Central Maluku Regency, were in the very low kirtera category of 6% or as many as 2 children, who were in the low category of 20% or as many as 7 children, who were in the medium category of 46% or as many as 16 children, who are in the high category of 20% or as many as 7 children and who are in the very high category of 9% or as many as 3 children. In conclusion, children's interest in traditional games in Tulehu Village, Central Maluku Regency, is in the medium category or criteria.*

**Keywords:** Interest, Traditional Games, Quantitative Descriptive

(\*) Corresponding Author: [sitisabillaode@gmail.com](mailto:sitisabillaode@gmail.com), [bahmidhasbula@gmail.com](mailto:bahmidhasbula@gmail.com),  
[sitidivinubun@gmail.com](mailto:sitidivinubun@gmail.com)

**How to Cite:** Ode, S., Hasbullah, B., & Divinubun, S. (2023). Survey of Children's Interest in Traditional Games in Tulehu Village Central Maluku District. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 9(4), 594-601. <https://doi.org/10.5281/zenodo.7735242>

## PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia merupakan bangsa yang besar dengan keanekaragaman suku dan budaya yang tersebar diberbagai daerah dengan karakteristik yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya masyarakat yang di miliki bangsa indonesia adalah permainan tradisional. Kultur budaya masyarakat seperti permainan tradisional menjadi aset berharga yang perlu untuk dilestarikan sehingga tidak terkikis oleh tantangan perkembangan zaman globalisasi saat ini.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan asset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi. Permainan tradisional merupakan warisan budaya bangsa dan warisan dari nenek moyang yang keberadaannya harus dilestarikan. Permainan tradisional bukan semata-mata permainan saja, akan tetapi terdapat nilai dan unsur budaya yang melekat di dalamnya Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, sedangkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sesuai dengan tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah.

Permainan tradisional sebagai permainan yang telah diturunkan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Permainan tersebut mengandung nilai "baik",



“positif”, dan “bernilai”. Permainan tradisional meliputi aktivitas seperti permainan kelereng, lompat tali, permainan karet, dan sebagainya.

Berbagai macam permainan tradisional seperti gobak sodor, asen, bebentengan, engklek, egrang dan lain sebagainya. Dari berbagai macam permainan tersebut, pendidikan jasmani melalui permainan tradisional dapat digunakan untuk mengembangkan empat aspek pokok pendidikan jasmani sebagai salah satu upaya untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Dalam permainan tradisional juga terkandung berbagai unsur-unsur dan nilai-nilai yang berguna bagi anak usia sekolah.

Dulu kami selalu memainkan permainan tradisional setiap hari tidak memandang waktu entah itu pagi, siang, sore atau pun malam kami selalu aktif dalam memainkan permainan tradisional, permainan yang dulu kami mainkan ialah: petak umpet, hadang, lompat karung, gelindingan, boy-boiyan, engkleng, bentengan, dan permainan tradisional lainnya. Akan tetapi Anak-anak di Kabupaten Maluku Tengah khususnya di Desa Tulehu sudah jarang sekali memainkan permainan tradisional seperti yang tertera diatas, karna perkembangan teknologi, anak-anak di Desa Tulehu pada zaman yang serba moderen ini lebih memilih memainkan permainan moderen (online) dengan gadget mereka daripada mesti memainkan permainan tradisional tersebut. Padahal penggunaan gadget yang berlebihan akan berdampak buruk bagi anak. Anak yang menghabiskan waktunya dengan gadget akan lebih emosional, pemberontak karena merasa sedang di ganggu saat asik bermain game. Oleh karena itu perlu dilakukan survei minat anak terhadap permainan tradisional di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah tersebut.

Menurut Yudiwinata dan Handoyo (dalam Saputra & Ekawati, 2017) menunjukkan bahwa anak-anak yang melakukan permainan tradisional jauh lebih berkembang kemampuan, termaksud kemampuan kerjasama, sportivitas, kemampuan membangun strategi, serta ketangkasan (lari, loncat, keseimbangan) dan karakternya.

Minat merupakan salah satu sifat psikologi yang dimiliki oleh setiap orang dengan tingkat minat yang berbeda-beda pada setiap orangnya. Sehingga, jika seseorang memiliki minat yang tinggi dalam suatu objek tertentu misalnya pekerjaan maupun olahraga. Misalnya seseorang memiliki minat tinggi pada olahraga tertentu, maka seseorang akan berusaha sungguh-sungguh untuk memperoleh prestasi yang tinggi pada olahraga tertentu. Sedangkan jika seseorang memiliki minat yang rendah maka usaha yang dilakukan tidak akan sungguh-sungguh sehingga tidak memperoleh prestasi yang maksimal.

Menurut Gie (dalam Sirait, 2016) minat mempunyai peranan dalam melahirkan perhatian yang serta merta, memudahkan terciptanya pemusatan perhatian, dan mencegah gangguan perhatian dari luar. Menurut Slemato (dalam Sirait, 2016) menyatakan bahwa, minat adalah *“interest is persisiting tendency to pay attention to and enjoy same activities and or content”*. “Minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan”.

Sedangkan menurut Djaali (dalam Wasti, 2013) minat adalah rasa lebih suka atau rasa ketertarikan pada sesuatu hal atau aktivitas pada sesuatu hal atau aktivitas tanpa ada pengaruh. Menurut Safari (dalam Wasti, 2013) beberapa indikator minat yaitu sebagai berikut: (1) Perasaan senang (2) Ketertarikan (3) Perhatian (4)

Keterlibatan. Asmani (2009) mengatakan bahwa minat adalah rasa lebih suka dan ketertarikan pada suatu hal atau aktifitas tertentu, tanpa ada yang menyuruh.

Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa minat adalah kecenderungan jiwa terhadap suatu yang terdiri dari perasaan senang, memperhatikan, kesungguhan, adanya motif dan tujuan dalam mencapai suatu tujuan.

Menurut Syah (dalam Eva & Siagian, 2015) menyatakan bahwa minat berarti kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu.

Jadi minat terhadap sesuatu hal tidak merupakan hal yang hakiki untuk dapat mempelajari hal tersebut, asumsi umum menyatakan bahwa minat akan membantu seseorang mempelajarinya.

Berdasarkan beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian minat adalah suatu dorongan yang timbul dalam diri seseorang berupa rasa tertarik dan perhatian yang tertuju pada suatu objek tertentu. Semakin kuat minat pada suatu objek maka semakin besar pula seseorang untuk mempelajarinya.

Anak usia sekolah adalah anak yang memiliki usia 6-12 tahun, yang artinya sekolah menjadi pengalaman inti anak. Periode ketika anak-anak dianggap mulai bertanggung jawab atas perilakunya sendiri dalam hubungan orangtua mereka, teman sebaya, dan orang lainnya. Usia sekolah merupakan masa anak memperoleh dasar-dasar pengetahuan keberhasilan penyesuaian diri pada kehidupan dewasa dan memperoleh keterampilan tertentu.

menurut Yusuf (dalam Hamuni dkk., 2022) anak usia sekolah merupakan anak usia 6-12 tahun yang sudah dapat mereaksikan rangsang intelektual atau melaksanakan tugas-tugas belajar yang menuntut kemampuan intelektual atau kemampuan kognitif (seperti: membaca, menulis, dan menghitung).

Menurut (Hidayat 2013) permainan merupakan sebuah aktivitas rekreasi dengan tujuan bersenang-senang, mengisi waktu luang, atau berolahraga ringan. Sedangkan menurut (Nur Siregar, Solfitri, and Roza 2014) permainan adalah aktivitas bermain yang dilakukan dalam rangka mencari kesenangan dan kepuasan, namun ditandai pencarian menang dan kalah.

Menurut Santrock (dalam Aulina Nisak, 2012) permainan ialah suatu kegiatan yang menyenangkan yang dilaksanakan untuk kepentingan kegiatan itu sendiri. Sedangkan (Rohma 2016) bermain adalah hak dasar anak usia dini. Bermain merupakan lahan anak-anak dalam mengekspresikan segala bentuk tingkah laku yang menyenangkan dan tanpa paksaan.

Menurut Jackman (dalam Aulina Nisak, 2012) bermain sebagai sebuah perilaku motivasi diri, bebas memilih, berproses dan menyenangkan merupakan aktivitas alamiah bagi anak-anak.

Permainan merupakan alat bagi anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak dikenali sampai diketahui, dan dari yang tidak dapat diperbuatnya sampai mampu melakukannya (Jawati 2013). Menurut Suyadi (dalam Jawati, 2013) permainan yang dimaksud bukan permainan semata, melainkan permainan yang dapat menstimulasi minat belajar anak.

Menurut Sukintaka (dalam Kusmiati & Sumarno, 2018) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh anak-anak secara tradisi pada suatu daerah. Menurut Mahendra (dalam Burhaenin, 2017) permainan tradisional adalah bentuk kegiatan permainan atau olahraga yang

berkembang dari suatu kebiasaan masyarakat tertentu. Pada perkembangan selanjutnya permainan tradisional sering dijadikan sebagai jenis permainan yang memiliki ciri kedaerahan asli serta disesuaikan dengan tradisi budaya setempat.

Menurut Kurniati (dalam Rusdi Latif, 2018) permainan tradisional adalah permainan yang dilakukan sebagai hasil pengendalian budaya yang didalam prosesnya terdapat nilai-nilai pendidikan. Nilai pendidikan ini menjadi satu unsur pengenalan dalam dunia anak yang lebih dekat dengan masyarakat.

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari budaya terdahulu yang wajib dan perlu dilestarikan, karena mengandung nilai pendidikan, serta dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati peraturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

## **METODE**

### **1. Rancangan Penelitian**

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil angket dengan instrumen yang valid dan reliabel. Menurut Arikunto (dalam Setiawan, 2021) metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan angket.

### **2. Populasi dan Sampel**

Populasi dalam penelitian ini adalah anak usia sekolah di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah. Menurut Sugiyono (2018) Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sampel yang diambil dari populasi tersebut harus betul-betul representatif atau mewakili populasi yang diteliti. Penelitian ini digunakan sesuai dengan sifat-sifat atau ciri-ciri dengan kebutuhan peneliti maka sampel yang digunakan yaitu berjumlah 35 anak yang terdiri dari 18 orang putra dan 17 orang putri.

### **3. Variabel penelitian**

Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu “Minat Anak Terhadap Permainan Tradisional Di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah”.

### **4. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat pengumpulan data, instrumen yang digunakan untuk pengumpulan data adalah angket atau kuesioner. Penelitian kuesioner adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya Sugiyono (dalam Kusuma & Setyawati, 2016). Sebelum penelitian menggunakan instrumen penelitian ini terlebih dahulu instrumen ini akan diuji oleh dua orang pakar atau ahli yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini.

### **5. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam Pelaksanaan penelitian mengenai “Survei Minat Anak Di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah” sebagai berikut:

- a. Prosedur pelaksanaan penelitian
  - 1) Peneliti menjelaskan maksud dan tujuan penelitian kepada responden.
  - 2) Peneliti membagikan angket kuisisioner kepada responden
  - 3) Responden mengisi angket atau kuisisioner yang telah diberikan
  - 4) Selesai mengisi angket atau kuisisioner dikumpulkan.
- b. Alat dan fasilitas
  - 1) Pena
  - 2) Papan oles
  - 3) Hp/kamera
  - 4) Dll.
6. Teknik Analisis Data

Setelah 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 anak pada olahraga permainan tradisional. Kemudian untuk menghitung presentase menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{f'}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

$P$  = Angka Presentse

$f'$  = Frekuensi

$N$  = Jumlah Responden

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di Desa Tulehu Kecamatan Salahutu Kabupaten Maluku Tengah Provinsi Maluku dan dilakukan pada beberapa dusun diantaranya dusun Hurnala Satu, Hurnala Dua, Rupaitu, Mamokeng, Pohon Mangga dan Sarimadu. Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui minat anak dalam permainan tradisional. Variabel dalam penelitian adalah variabel tunggal yaitu “minat anak terhadap permainan tradisional di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah”.

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

**Tabel. 1 Distribusi Frekuensi Acuan Normal**

Kategorisasi	Rumus Norma
Sangat Tinggi	$M + 1,5SD < X$
Tinggi	$M + 0,5SD < X \leq M + 1,5SD$
Sedang	$M - 0,5SD < X \leq M + 0,5SD$
Rendah	$M - 1,5SD < X \leq M - 0,5SD$
Sangat Rendah	$X < M - 1,5SD$

Keterangan:

$M$  : Mean

$SD$  : *Stadard Deviasi*

X : Skor Total

Untuk mengukur distribusi frekuensi dapat diketahui mean, median, modus dan standar deviasi yang dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel. 2 Nilai Mean, Median, Modus dan Standar Deviasi**

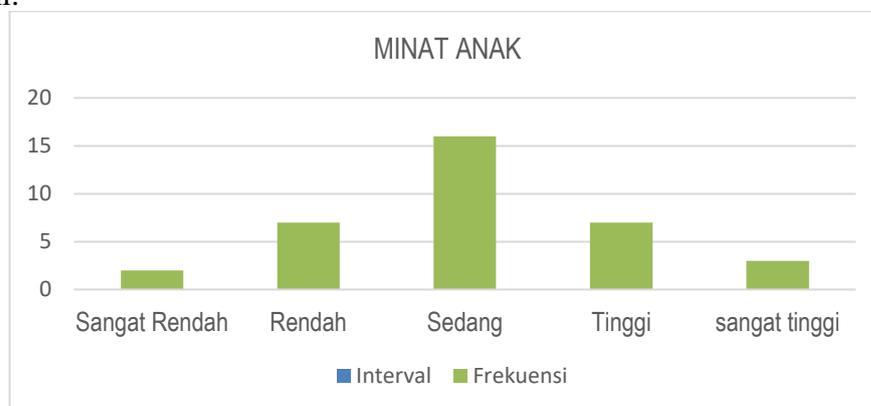
Mean	103
Median	103
Modus	103
Standar deviasi	7,7

Dari tabel diatas menjadi nilai untuk dihitung berdasarkan pada rumus di tabel 2 yang mendapat nilai distribusi frekuensi minat anak berikut ini.

**Tabel. 3 Distribusi Frekuensi Minat Anak**

Kriteria	Interval	Frekuensi	Presentasi
Sangat Rendah	$X < 91$	2	6%
Rendah	$91 < X \leq 99$	7	20%
Sedang	$99 < X \leq 107$	16	46%
Tinggi	$107 < X \leq 114$	7	20%
sangat tinggi	$X >$	3	9%
Total		35	100%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui terdapat 16 anak yang mendapat kategori sedang, 7 anak yang mendapat kategori tinggi, 3 anak yang mendapat kategori sangat tinggi, 7 anak yang mendapat kategori rendah dan 2 anak yang mendapat kategori sangat rendah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada histogram berikut ini:



**Gambar 1.** Histogram Kriteria Pengkategorian Minat Anak Terhadap Permainan Tradisional Di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah

Dapat disimpulkan bahwa sebagian besar anak di Desa Tulehu memiliki minat dengan kategori sedang terhadap permainan tradisional yakni 16 anak yang terdapat pada kategori tersebut.

## KESIMPULAN

Hasil penelitian mengenai minat anak terhadap permainan tradisional di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah yang berada pada kategori kirtera sangat rendah 6% atau sebanyak 2 anak, yang berada pada kategori rendah sebesar 20% atau sebanyak 7 anak, yang berada pada kategori sedang sebesar 46% atau sebayak 16

anak, yang berada pada kategori tinggi sebesar 20% atau sebanyak 7 anak dan yang berada pada kategori sangat tinggi sebesar 9% atau sebanyak 3 anak. Kesimpulannya Minat anak terhadap permainan tradisional di Desa Tulehu Kabupaten Maluku Tengah berada pada kategori atau kriteria sedang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aulina Nisak, Choirun. 2012. "Kosakata Terhadap Kemampuan Membaca." *Pedagogia: Jurnal Pendidikan* 1(2):131–43.
- Burhaenin, Erick. 2017. "Learning Sebagai Pendidikan Karakter Bagi Anak Tunalaras." *Sportif* 3(1).
- Eva, Roida, and Flora Siagian. 2015. "Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Siswa." *Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 2(20):122–31.
- Hamuni, Muhammad Idrus, and Aswati. 2022. *Perkembangan Peserta Didik. Pertama*. Purbalingga: EUREKA MEDIA AKSARA, OKTOBER 2022 ANGGOTA IKAPI JAWA TENGAH NO. 225/JTE/2021.
- Hidayat, Darsun. 2013. "Permainan Tradisional Dan Kearifan Lokal Kampung Dukuh Garut Selatan Jawa Barat." *Jurna Academica FISIP UNTAD* 05(02):1057–70.
- Jawati, Ramaikis. 2013. "Peningkatan Kemampuan Kognitif Anak Melalui Permainan Ludo Geometri Di PAUD Habbibul UMMI II." *SPEKTRUM PLS* 5–6.
- Kusmiati, Ai Melis, and Gano Sumarno. 2018. "Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Kemampuan Perseptual Motorik Anak Di SDN Margawatu II Garut Kota." *Journal of Teaching Physical Education in Elementary School* 1(2):17–23.
- Kusuma, Bayu Aji, and Heny Setyawati. 2016. "Survei Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Olahraga Rekreasi Akhir Pekan Di Alun-Alun Wonosobo." *Journal of Physical Education , Sport , Health and Recreations* 5(2).
- Nur Siregar, Syarifah, Titi Solfitri, and Yenita Roza. 2014. "Pengenalan Konsep Operasi Hitung Bilangan Melalui Permainan Congklak Dalam Pembelajaran Matematika." *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Ilmu Pengetahuan Alam* 2:119–28.
- Rohma, Naili. 2016. "Bermain Dan Pemanfaatannya Dalam Perkembangan Anak Usia Dini." *Tarbawi* 13(2).
- Rusdi Latif, Abdul. 2018. "Permainan Tradisional Sebagai Alternatif Pemanasan Olahraga Sekaligus Peningkatan Fleksibilitas Siswa." *Digital Repository*.
- Saputra, Nofrans Eka, and Yun Nina Ekawati. 2017. "Permainan Tradisional Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Dasar Anak Tradisional Games in Improving Children'S Basic Abilities." *Jurnal Psikologi Jambi* 2(2):48–53.
- Setiawan, Nova Ade. 2021. "Pengaruh Keselamatan Dan Kesehatan Kerja Terhadap Kinerja Karyawan Produksi (Studi Kasus Pada PT. Nova Jaya Logam Sejahtera)." *REPOSITORY STIE PGRI DEWANTARA JOMBANG* 22–40.
- Sirait, Erlando Doni. 2016. "Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi." 6(1):35–

43.

Wasti, Sriana. 2013. “Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang.” *Journal of Home Economics and Tourism*.