

**PENGUATAN KETERAMPILAN SOSIAL SISWA SEKOLAH DASAR MELALUI
PRAKTIK OLAHRAGA TRADISIONAL**

**Moch Yoga Pratama, Helda Pasaribu, Rosikah, Yeni Febriani, Triana Permata Rizki,
Neng Indri Nopiyanti, Yudi Muhamad Ramdaniatulohudin, Siti Silvia Zulfah, Amanda
Khairunnisa R, Rahma Mukilah, Nyimas Darojatun Ulya, M. Arya Rangga Bima,
Fawwaz Afif, M Maulana Rahmawan**
STKIP Bina Mutiara Sukabumi
Myogapratama.contact@gmail.com

Abstrak

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang memiliki nilai edukatif dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) di sekolah dasar. Selain memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas gerak, permainan tradisional juga menyediakan ruang bagi siswa untuk berinteraksi, berkomunikasi, bekerja sama, menaati aturan, dan menunjukkan sikap sportif. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan permainan olahraga tradisional serta keterampilan sosial yang muncul pada siswa sekolah dasar melalui permainan hadang, lari balok, dan lompat tali. Penelitian menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data berupa observasi terhadap siswa kelas V dan respons guru terhadap kegiatan. Subjek penelitian berjumlah 35 siswa kelas V di SDN Cikareo. Kegiatan dilaksanakan pada 12 Agustus 2026. Hasil observasi menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Pada awal kegiatan, sebagian siswa terlihat kurang bersemangat dan cenderung pasif. Setelah permainan dimulai, siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi, terlibat secara aktif, serta menunjukkan interaksi dan kerja sama yang lebih terlihat selama permainan berlangsung. Permainan hadang memberikan ruang bagi siswa untuk bekerja sama dalam menyusun strategi dan berkomunikasi dengan anggota kelompok. Permainan lari balok mendorong siswa untuk saling membantu, menjaga keseimbangan, dan memberikan dukungan kepada teman. Sementara itu, permainan lompat tali mendorong interaksi antarsiswa, keberanian, kesabaran, serta kemampuan mengikuti aturan permainan. Respons guru terhadap kegiatan juga menunjukkan penerimaan yang positif karena permainan dianggap menyenangkan dan dapat digunakan kembali dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, permainan olahraga tradisional dapat menjadi alternatif aktivitas pembelajaran PJOK yang tidak hanya melibatkan aspek fisik, tetapi juga memberikan ruang bagi berkembangnya keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

Kata kunci: permainan tradisional, keterampilan sosial, pendidikan jasmani, siswa sekolah dasar, kerja sama

Abstract

Traditional games are a form of physical activity that contain educational values and can be utilized in Physical Education, Sports, and Health (PJOK) learning at the elementary school level. In addition to providing opportunities for students to engage in physical activity, traditional games also encourage students to interact, communicate, cooperate, follow rules, and demonstrate sportsmanship. This study aimed to describe the implementation of traditional sports games and the social skills demonstrated by elementary school students through the games of hadang, relay block running, and jump rope. This study employed a descriptive qualitative approach. Data were collected through observations of fifth-grade students and teacher responses to the activities. The participants consisted of 35 fifth-grade students at SDN Cikareo. The activities were conducted on August 12, 2026. The observation results showed that traditional games created an active and enjoyable learning atmosphere. At the beginning of the activity, some students appeared less enthusiastic and tended to be passive. However, after the games began, students demonstrated greater enthusiasm, became more actively involved, and showed more visible interaction and cooperation throughout the activities. The hadang game provided opportunities for students to cooperate in developing group strategies and communicating with team members. The relay block running game encouraged students to support one another, maintain balance, and provide encouragement to their peers. Meanwhile, the jump rope game encouraged interaction, courage, patience, and the ability to follow game rules. The teacher's response to the activities was also positive, as the games were considered enjoyable and suitable for reuse in learning activities. Therefore, traditional sports games can serve as an alternative activity in elementary school physical education that not only involves physical development but also provides opportunities for the development of students' social skills.

Keywords: traditional games, social skills, physical education, elementary school students, cooperation

PENDAHULUAN

Keterampilan sosial merupakan salah satu kemampuan penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik sekolah dasar. Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan orang lain, bekerja sama, berkomunikasi, bertanggung jawab, mengikuti aturan, serta menunjukkan sikap positif dalam lingkungan sosial. Keterampilan tersebut menjadi bagian penting dalam kehidupan siswa karena proses pendidikan tidak hanya berorientasi pada pencapaian akademik, tetapi juga pada kemampuan peserta didik untuk berinteraksi dan beradaptasi dengan lingkungan sosialnya. Andini, Marmoah, dan Suharno (2023) menjelaskan bahwa keterampilan sosial merupakan kemampuan penting bagi peserta didik karena berkaitan dengan kemampuan menghadapi dan menyelesaikan berbagai persoalan dalam lingkungan sosial.

Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan sosial perlu dikembangkan melalui pengalaman yang memungkinkan siswa berinteraksi secara langsung dengan teman sebaya. Proses interaksi tersebut dapat diwujudkan melalui kegiatan pembelajaran maupun aktivitas

bermain yang melibatkan kerja sama. Kegiatan yang dilakukan secara berkelompok memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar menyampaikan pendapat, mendengarkan orang lain, menjalankan peran, menghargai aturan, dan menyelesaikan aktivitas bersama. Dengan demikian, pembentukan keterampilan sosial tidak hanya dapat dilakukan melalui penyampaian materi secara teoritis, tetapi juga melalui pengalaman langsung dalam aktivitas yang melibatkan interaksi sosial.

Salah satu aktivitas yang dapat digunakan untuk memberikan pengalaman tersebut adalah olahraga atau permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya masyarakat yang tidak hanya mengandung unsur aktivitas fisik, tetapi juga nilai sosial dan budaya. Permainan tradisional pada umumnya dilakukan secara langsung bersama teman sehingga memungkinkan terjadinya interaksi, komunikasi, kerja sama, serta pembentukan sikap sosial. Rosmaria dan Fadhilah (2024) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan untuk mengembangkan keterampilan komunikasi, kerja sama, dan empati siswa sekolah dasar.

Penggunaan permainan tradisional juga relevan dengan kebutuhan pendidikan jasmani di sekolah dasar. Aktivitas olahraga yang dilakukan melalui permainan memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar melalui gerak sekaligus berinteraksi dengan teman. Syamsuddin, Hidayat, dan Carsiwan (2024) menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat membentuk keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian. Penelitian tersebut juga menegaskan bahwa pengembangan keterampilan sosial membutuhkan proses pembelajaran yang dilakukan secara berkelanjutan.

Permainan tradisional memiliki karakteristik yang berbeda-beda sehingga dapat memberikan pengalaman sosial yang beragam. Permainan yang dilakukan secara berkelompok, misalnya, menuntut siswa untuk memahami peran masing-masing dan menyesuaikan tindakan dengan anggota kelompok. Dalam permainan yang membutuhkan strategi, siswa juga perlu berkomunikasi dan membuat keputusan bersama. Penelitian Hutomo dan Kurniawan (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar, terutama dalam aspek kerja sama, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian.

Permainan tradisional juga dapat menjadi alternatif kegiatan yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa. Widyananti dan Winanto (2024) menemukan bahwa penerapan permainan tradisional pada siswa sekolah dasar dapat mendukung kompetensi

sosial-emosional dan keaktifan siswa. Siswa menjadi lebih aktif dalam berinteraksi, bekerja sama, dan berkomunikasi selama kegiatan permainan. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya memiliki fungsi rekreatif, tetapi juga dapat dimanfaatkan sebagai aktivitas pendidikan yang memberikan pengalaman sosial kepada peserta didik.

Selain itu, penelitian Andini et al. (2023) mengenai keterampilan sosial siswa kelas V menunjukkan bahwa keterampilan sosial dapat diamati melalui perilaku siswa dalam proses interaksi dan kegiatan bersama. Penelitian tersebut menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif dengan observasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data. Hal ini menjadi relevan dengan kegiatan yang dilakukan dalam artikel ini karena keterampilan sosial siswa juga diamati melalui perilaku yang muncul selama praktik olahraga tradisional.

Permainan tradisional juga memiliki potensi untuk mengurangi dominasi aktivitas bermain yang bersifat individual. Perkembangan teknologi digital menyebabkan pola aktivitas bermain anak mengalami perubahan dan dapat mengurangi kesempatan interaksi langsung dengan teman sebaya. Rosmaria dan Fadhilah (2024) menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif dalam menghadapi berkurangnya interaksi sosial anak akibat perkembangan teknologi karena permainan tradisional memberikan ruang interaksi secara langsung melalui aktivitas yang menyenangkan.

Berdasarkan kondisi tersebut, praktik olahraga tradisional dilaksanakan pada siswa kelas V sekolah dasar sebagai kegiatan yang memadukan aktivitas fisik dengan pengalaman sosial. Kegiatan dilaksanakan pada tanggal 12 Agustus 2026 dengan melibatkan 35 siswa kelas V. Permainan yang digunakan terdiri atas hadang, lari balok, dan lompat tali. Pemilihan ketiga permainan tersebut didasarkan pada karakteristik permainan yang memungkinkan siswa melakukan aktivitas secara aktif, berinteraksi dengan teman, mengikuti aturan, serta bekerja sama dalam pelaksanaannya.

Sebelum kegiatan berlangsung, siswa terlihat kurang bersemangat dan cenderung lesu. Kondisi tersebut menjadi dasar untuk memberikan kegiatan yang lebih aktif dan menyenangkan melalui permainan tradisional. Setelah siswa mengikuti kegiatan, terlihat perubahan dalam keterlibatan mereka. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan menunjukkan keinginan untuk terus mengikuti permainan. Selama kegiatan berlangsung juga terlihat adanya kerja sama dan interaksi antarsiswa.

Kegiatan ini tidak menggunakan desain eksperimen, pretest-posttest, maupun pengukuran kuantitatif. Data diperoleh melalui observasi terhadap perilaku siswa selama

kegiatan berlangsung. Oleh karena itu, istilah penguatan keterampilan sosial dalam artikel ini tidak dimaknai sebagai peningkatan skor yang dibuktikan secara statistik, melainkan sebagai muncul dan menguatnya perilaku sosial positif yang diamati selama siswa mengikuti praktik olahraga tradisional.

Berdasarkan uraian tersebut, kegiatan ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan praktik olahraga tradisional serta mengidentifikasi bentuk keterampilan sosial yang muncul pada siswa kelas V sekolah dasar melalui permainan hadang, lari balok, dan lompat tali. Kegiatan ini diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai pemanfaatan permainan tradisional sebagai aktivitas yang menyenangkan sekaligus mendukung pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

a. Jenis dan Pendekatan

Kegiatan ini menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif. Pendekatan tersebut digunakan untuk menggambarkan pelaksanaan praktik olahraga tradisional dan mengidentifikasi perilaku sosial siswa yang muncul selama kegiatan. Pendekatan deskriptif kualitatif sesuai digunakan ketika data yang diperoleh berupa hasil pengamatan terhadap perilaku dan aktivitas peserta selama kegiatan berlangsung.

Penelitian mengenai keterampilan sosial siswa sekolah dasar juga menggunakan pendekatan deskriptif kualitatif untuk menggambarkan keterampilan sosial yang muncul dalam proses interaksi siswa (Andini et al., 2023).

b. Lokasi, Waktu, dan Peserta

Kegiatan dilaksanakan pada 12 Agustus 2026 di SDN Cikareo. Peserta kegiatan merupakan siswa kelas V sekolah dasar yang berjumlah 35 siswa.

Kegiatan dilaksanakan melalui praktik olahraga tradisional yang melibatkan mahasiswa sebagai pelaksana dan pendamping kegiatan serta guru sebagai pihak yang mendampingi siswa selama kegiatan berlangsung.

c. Bentuk Kegiatan

Praktik olahraga tradisional terdiri atas tiga jenis permainan, yaitu:

1. Hadang
2. Lari balok
3. Lompat tali

Ketiga permainan tersebut dipilih karena memungkinkan siswa melakukan aktivitas fisik sekaligus berinteraksi dengan teman. Setiap permainan memiliki karakteristik yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk menunjukkan perilaku sosial seperti kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, kepatuhan terhadap aturan, dan sportivitas.

d. Teknik Pengumpulan Data

Data dalam kegiatan ini dikumpulkan menggunakan teknik observasi langsung. Observasi dilakukan selama siswa mengikuti praktik olahraga tradisional untuk mengidentifikasi perilaku yang mencerminkan keterampilan sosial.

Aspek yang diamati meliputi:

No.	Aspek Keterampilan Sosial	Indikator Perilaku
1	Kerja sama	Siswa bekerja bersama anggota kelompok dalam menyelesaikan permainan
2	Komunikasi	Siswa berkomunikasi dan memberikan arahan kepada teman
3	Tanggung jawab	Siswa menjalankan peran yang diberikan selama permainan
4	Kepatuhan terhadap aturan	Siswa mengikuti aturan dan giliran permainan
5	Kepedulian	Siswa membantu dan memberikan dukungan kepada teman
6	Pengendalian diri	Siswa mampu mengendalikan diri selama permainan
7	Sportivitas	Siswa menerima hasil permainan dan menghargai teman

Penggunaan observasi dalam mengidentifikasi keterampilan sosial juga ditemukan dalam penelitian mengenai permainan tradisional pada siswa sekolah dasar. Nisak et al. (2025), misalnya, menggunakan observasi dan wawancara untuk menganalisis keterampilan sosial dan keaktifan siswa melalui media permainan tradisional.

e. Tahapan Pelaksanaan

1) Observasi Kondisi Awal

Tahap pertama dilakukan dengan mengamati kondisi siswa sebelum kegiatan dimulai. Berdasarkan hasil pengamatan, siswa kelas V terlihat kurang bersemangat dan beberapa siswa tampak lesu. Kondisi tersebut menjadi pertimbangan untuk memberikan aktivitas yang lebih aktif dan menyenangkan.

2) Penjelasan Permainan

Sebelum permainan dimulai, pelaksana menjelaskan jenis permainan, aturan, pembagian kelompok, serta tata cara pelaksanaan. Penjelasan diberikan agar siswa memahami aturan dan dapat mengikuti permainan dengan tertib.

3) Praktik Permainan Tradisional

Siswa kemudian mengikuti tiga permainan tradisional secara langsung, yaitu hadang, lari balok, dan lompat tali. Selama kegiatan, pelaksana mengamati perilaku siswa dan interaksi yang terjadi antarsiswa.

4) Observasi Selama Kegiatan

Observasi dilakukan dengan memperhatikan perilaku siswa dalam bekerja sama, berkomunikasi, menjalankan peran, mengikuti aturan, membantu teman, mengendalikan diri, serta menunjukkan sportivitas.

5) Evaluasi

Evaluasi dilakukan melalui hasil pengamatan selama kegiatan serta respons siswa dan guru setelah kegiatan selesai. Evaluasi tidak menggunakan pretest-posttest dan tidak menghasilkan skor peningkatan keterampilan sosial secara statistik.

f. Teknik Analisis Data

Data hasil observasi dianalisis secara deskriptif kualitatif. Tahapan analisis dilakukan dengan mengidentifikasi perilaku yang muncul selama permainan, mengelompokkan perilaku tersebut berdasarkan aspek keterampilan sosial, kemudian mendeskripsikan hasil pengamatan secara naratif.

Selain hasil observasi, respons siswa dan guru digunakan sebagai data pendukung untuk menggambarkan penerimaan terhadap kegiatan. Data tersebut digunakan untuk memperkuat deskripsi mengenai keterlibatan dan pengalaman siswa selama mengikuti praktik olahraga tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Kondisi Awal Siswa

Hasil observasi awal menunjukkan bahwa siswa kelas V belum menunjukkan antusiasme yang tinggi sebelum kegiatan dimulai. Sebagian siswa terlihat lesu dan kurang bersemangat untuk melakukan aktivitas. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa diperlukan kegiatan yang mampu melibatkan siswa secara aktif dan menciptakan suasana yang lebih menyenangkan.

Pemilihan permainan tradisional menjadi salah satu alternatif karena permainan memungkinkan siswa melakukan aktivitas fisik secara langsung bersama teman. Permainan tradisional juga memiliki unsur sosial yang dapat mendorong siswa untuk berinteraksi dan bekerja sama.

Hal tersebut sejalan dengan Widyananti dan Winanto (2024) yang menemukan bahwa penerapan permainan tradisional dapat meningkatkan keaktifan dan kompetensi sosial-emosional siswa sekolah dasar. Pada penelitian tersebut, siswa yang pada awalnya kurang aktif menunjukkan keterlibatan yang lebih baik setelah mengikuti kegiatan permainan tradisional.

b. Pelaksanaan Praktik Olahraga Tradisional

Praktik olahraga tradisional dilaksanakan dengan melibatkan 35 siswa kelas V. Siswa mengikuti tiga jenis permainan, yaitu hadang, lari balok, dan lompat tali.

Setelah permainan diperkenalkan dan siswa mulai terlibat secara langsung, suasana kegiatan berubah menjadi lebih aktif. Siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan dan mulai berinteraksi secara intensif dengan teman.

Permainan yang dilakukan secara langsung memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar melalui pengalaman. Siswa tidak hanya melakukan gerakan fisik, tetapi juga harus menyesuaikan tindakan dengan teman, mengikuti aturan, dan menyelesaikan aktivitas secara bersama-sama.

Hasil tersebut mendukung pendapat Syamsuddin et al. (2024) bahwa permainan olahraga tradisional dapat menjadi sarana untuk membentuk keterampilan sosial seperti kerja sama, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian.

c. Permainan Hadang

Permainan hadang merupakan permainan kelompok yang membutuhkan strategi, kecepatan, komunikasi, serta koordinasi antarpemain. Dalam pelaksanaannya, siswa perlu

memperhatikan posisi teman dan lawan serta menentukan tindakan yang sesuai dengan kondisi permainan.

Berdasarkan hasil observasi, permainan hadang memberikan ruang bagi siswa untuk berkomunikasi dan bekerja sama. Siswa saling memberikan arahan mengenai posisi dan strategi yang harus dilakukan. Interaksi tersebut menunjukkan bahwa siswa tidak hanya berfokus pada kemampuan individu, tetapi juga mempertimbangkan keberadaan anggota kelompok.

Kerja sama yang muncul dalam permainan hadang menjadi salah satu bentuk keterampilan sosial yang penting. Siswa belajar bahwa tujuan kelompok dapat dicapai apabila setiap anggota menjalankan perannya dan berkoordinasi dengan anggota lainnya.

Hasil tersebut sejalan dengan penelitian Hutomo dan Kurniawan (2025) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dalam pendidikan jasmani dapat mengembangkan kerja sama, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian siswa sekolah dasar.

d. Permainan Lari Balok

Permainan lari balok memberikan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas fisik sekaligus berinteraksi dengan teman. Dalam permainan ini, siswa perlu mengikuti aturan, menjalankan tugas, dan memperhatikan giliran.

Berdasarkan hasil observasi, siswa menunjukkan antusiasme dalam mengikuti permainan. Siswa juga memberikan dukungan kepada teman yang sedang melakukan permainan. Situasi tersebut memperlihatkan adanya interaksi sosial berupa dukungan dan kepedulian antarsiswa.

Selain itu, kegiatan ini memberikan pengalaman kepada siswa untuk belajar mengikuti aturan dan menerima hasil permainan. Siswa perlu menunggu giliran dan memberikan kesempatan kepada teman untuk berpartisipasi.

Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi sarana untuk mengembangkan keterampilan sosial melalui pengalaman sederhana yang terjadi selama aktivitas bermain. Rosmaria dan Fadhilah (2024) menyatakan bahwa permainan tradisional dapat mendukung pengembangan komunikasi, kerja sama, dan empati melalui aktivitas pembelajaran yang interaktif.

e. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali dilakukan dengan sistem bergantian sehingga siswa perlu mengikuti aturan dan memperhatikan giliran. Aktivitas tersebut memberikan kesempatan kepada siswa untuk belajar mengendalikan diri serta menghargai kesempatan teman.

Selama permainan berlangsung, siswa terlihat memberikan dukungan kepada teman. Siswa juga menunjukkan antusiasme ketika menunggu maupun mendapatkan giliran bermain.

Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan sederhana seperti lompat tali dapat memberikan pengalaman sosial bagi siswa. Melalui aktivitas tersebut, siswa belajar untuk menunggu, mengikuti aturan, mendukung teman, serta menerima hasil permainan.

Dengan demikian, permainan tradisional tidak hanya berorientasi pada aktivitas fisik, tetapi juga dapat menjadi ruang bagi siswa untuk mempraktikkan perilaku sosial secara langsung.

f. Keterampilan Sosial yang Muncul Selama Kegiatan

Berdasarkan hasil observasi, beberapa keterampilan sosial terlihat selama praktik olahraga tradisional.

Aspek	Temuan Observasi
Kerja sama	Siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan kelompok, terutama dalam permainan hadang
Komunikasi	Siswa saling memberikan arahan dan informasi selama permainan
Tanggung jawab	Siswa menjalankan peran dan mengikuti tugas yang diberikan
Kepatuhan terhadap aturan	Siswa mengikuti aturan dan giliran permainan
Kepedulian	Siswa memberikan dukungan kepada teman
Pengendalian diri	Siswa belajar menunggu giliran dan menerima hasil permainan
Sportivitas	Siswa menghargai teman dan menerima hasil permainan

Kerja sama menjadi salah satu perilaku yang paling terlihat selama kegiatan. Permainan hadang khususnya memberikan situasi yang mengharuskan siswa berkoordinasi dengan anggota kelompok. Siswa perlu berkomunikasi dan menyusun strategi bersama untuk menghadapi situasi permainan.

Komunikasi juga terlihat ketika siswa memberikan arahan kepada teman. Komunikasi menjadi penting karena beberapa permainan membutuhkan respons cepat terhadap kondisi permainan. Melalui proses tersebut, siswa belajar menyampaikan informasi sekaligus mendengarkan teman.

Tanggung jawab muncul ketika siswa menjalankan peran masing-masing. Sementara itu, kepatuhan terhadap aturan dan kemampuan menunggu giliran memberikan pengalaman dalam mengembangkan pengendalian diri.

Temuan ini sejalan dengan Syamsuddin et al. (2024) yang menemukan bahwa permainan tradisional dapat membentuk kerja sama, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian dalam aktivitas permainan.

Penelitian terbaru oleh Yusup et al. (2026) juga menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat memfasilitasi keterampilan sosial siswa sekolah dasar melalui kerja sama dan komunikasi. Penelitian tersebut secara khusus mengamati siswa kelas V dan menggunakan observasi sebagai salah satu teknik pengumpulan data.

g. Perubahan Keterlibatan Siswa

Walaupun kegiatan tidak menggunakan pretest-posttest, hasil observasi menunjukkan adanya perubahan dalam keterlibatan siswa selama kegiatan.

Kondisi	Hasil Pengamatan
Sebelum kegiatan	Siswa terlihat lesu dan kurang bersemangat
Saat permainan dimulai	Siswa mulai menunjukkan perhatian dan ketertarikan
Selama permainan	Siswa aktif bergerak dan berinteraksi dengan teman
Setelah kegiatan	Siswa menunjukkan antusiasme dan masih ingin melanjutkan permainan

Perubahan tersebut menunjukkan bahwa praktik olahraga tradisional mampu menciptakan suasana kegiatan yang lebih aktif dan menyenangkan. Siswa yang sebelumnya terlihat lesu menjadi lebih aktif setelah terlibat langsung dalam permainan.

Namun, perubahan tersebut tidak dapat diartikan sebagai peningkatan keterampilan sosial secara statistik, karena kegiatan tidak menggunakan pengukuran kuantitatif. Temuan yang diperoleh merupakan hasil pengamatan terhadap perilaku siswa selama proses kegiatan.

Pendekatan tersebut sejalan dengan penelitian Nisak et al. (2025) yang menggunakan observasi dan wawancara dalam pendekatan deskriptif kualitatif untuk melihat keterampilan sosial dan keaktifan siswa melalui permainan tradisional.

h. Respons Siswa

Berdasarkan hasil pengamatan dan respons yang diberikan setelah kegiatan, siswa menunjukkan tanggapan positif terhadap praktik olahraga tradisional. Siswa terlihat antusias, menikmati permainan, dan menganggap kegiatan tersebut menyenangkan.

Antusiasme siswa juga terlihat dari keinginan mereka untuk terus bermain meskipun rangkaian kegiatan telah selesai. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional mampu menciptakan pengalaman yang menyenangkan bagi siswa.

Selain rasa senang, selama permainan juga terlihat adanya kerja sama yang lebih kuat antarsiswa. Siswa berkomunikasi dengan teman, saling memberikan dukungan, dan berusaha menyelesaikan permainan secara bersama-sama.

Temuan tersebut memperkuat hasil penelitian Widyanti dan Winanto (2024) bahwa permainan tradisional dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung interaksi, kerja sama, komunikasi, dan kompetensi sosial-emosional siswa.

i. Respons Guru

Guru memberikan respons positif terhadap pelaksanaan kegiatan. Berdasarkan tanggapan guru, siswa terlihat menyukai permainan yang diberikan. Guru juga menyampaikan bahwa kegiatan permainan tradisional tersebut akan dilanjutkan oleh guru-guru di sekolah.

Respons tersebut menunjukkan bahwa kegiatan tidak hanya diterima oleh siswa, tetapi juga memiliki peluang untuk diterapkan secara berkelanjutan di lingkungan sekolah. Keberlanjutan kegiatan menjadi penting karena keterampilan sosial membutuhkan pembiasaan melalui pengalaman interaksi yang dilakukan secara berulang.

Syamsuddin et al. (2024) juga menekankan bahwa pengembangan keterampilan sosial membutuhkan proses pembelajaran yang berkelanjutan. Oleh karena itu, keberlanjutan permainan tradisional di sekolah dapat menjadi salah satu upaya untuk memberikan pengalaman sosial secara konsisten kepada siswa.

PEMBAHASAN

Hasil kegiatan menunjukkan bahwa praktik olahraga tradisional dapat menjadi sarana yang memberikan pengalaman sosial kepada siswa sekolah dasar. Melalui permainan hadang,

lari balok, dan lompat tali, siswa memperoleh kesempatan untuk melakukan aktivitas fisik sekaligus berinteraksi dengan teman.

Karakteristik permainan kelompok memungkinkan siswa belajar melalui pengalaman langsung. Dalam permainan hadang, misalnya, siswa perlu menyusun strategi dan berkomunikasi dengan anggota kelompok. Sementara itu, lari balok dan lompat tali memberikan pengalaman mengenai kepatuhan terhadap aturan, giliran, tanggung jawab, dan dukungan terhadap teman.

Temuan tersebut memperkuat penelitian Hutomo dan Kurniawan (2025) yang menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media dalam pendidikan jasmani untuk mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. Permainan tradisional memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama, bertanggung jawab, bekerja keras, dan menunjukkan kepedulian terhadap teman.

Penelitian Syamsuddin et al. (2024) juga menunjukkan bahwa permainan olahraga tradisional dapat membentuk keterampilan sosial melalui kerja sama, tanggung jawab, kerja keras, dan kepedulian. Meskipun penelitian tersebut menggunakan desain eksperimen, temuan tersebut memberikan landasan bahwa aktivitas permainan tradisional memiliki unsur yang relevan dengan pengembangan keterampilan sosial.

Dalam konteks kegiatan ini, penguatan keterampilan sosial terlihat dari munculnya perilaku sosial selama permainan. Siswa menunjukkan kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, kepedulian, kemampuan mengikuti aturan, pengendalian diri, dan sportivitas. Perilaku tersebut muncul dalam situasi permainan yang alami sehingga siswa dapat mempraktikkannya secara langsung.

Hasil ini juga diperkuat oleh penelitian Yusup et al. (2026) yang secara khusus mengkaji permainan boy-boyan dan bebentengan pada siswa kelas V sekolah dasar. Penelitian tersebut menemukan bahwa permainan tradisional dapat memfasilitasi keterampilan sosial melalui kerja sama dan komunikasi antarsiswa.

Selain keterampilan sosial, permainan tradisional juga memberikan dampak terhadap keterlibatan siswa. Kondisi siswa yang pada awal kegiatan terlihat lesu berubah menjadi lebih aktif dan antusias setelah mengikuti permainan. Siswa bahkan menunjukkan keinginan untuk melanjutkan permainan setelah kegiatan selesai. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menciptakan aktivitas yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar yang membutuhkan pengalaman belajar aktif dan menyenangkan.

Rosmaria dan Fadhilah (2024) juga menjelaskan bahwa permainan tradisional dapat menjadi media belajar yang interaktif dan menyenangkan serta mendukung komunikasi, kerja sama, dan empati siswa.

Dengan demikian, praktik olahraga tradisional dapat dipandang sebagai aktivitas yang memiliki dua fungsi, yaitu aktivitas fisik dan pengalaman sosial. Siswa tidak hanya belajar melalui gerakan tubuh, tetapi juga melalui hubungan dengan teman selama permainan.

Meskipun demikian, hasil kegiatan ini memiliki keterbatasan. Data diperoleh melalui observasi tanpa pretest-posttest atau instrumen kuantitatif. Oleh karena itu, hasil kegiatan belum dapat digunakan untuk menyatakan besarnya peningkatan keterampilan sosial siswa secara statistik. Istilah penguatan dalam artikel ini merujuk pada munculnya dan semakin terlihatnya perilaku sosial positif selama siswa mengikuti kegiatan, bukan peningkatan skor yang diuji secara statistik.

Keterbatasan tersebut menjadi peluang untuk kegiatan selanjutnya. Praktik olahraga tradisional dapat dilaksanakan secara berkelanjutan dan dikembangkan dengan instrumen observasi yang lebih terstruktur. Dengan demikian, penelitian berikutnya dapat mengukur perkembangan keterampilan sosial siswa secara lebih sistematis.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil kegiatan, dapat disimpulkan bahwa praktik olahraga tradisional melalui permainan hadang, lari balok, dan lompat tali dapat menjadi alternatif aktivitas pembelajaran PJOK yang aktif dan menyenangkan bagi siswa kelas V SDN Cikareo. Kegiatan yang melibatkan 35 siswa menunjukkan bahwa setelah permainan dimulai, siswa menjadi lebih antusias, aktif bergerak, serta lebih banyak berinteraksi dengan teman.

Selama pelaksanaan permainan, muncul berbagai perilaku yang mencerminkan keterampilan sosial siswa, meliputi kerja sama, komunikasi, tanggung jawab, kepatuhan terhadap aturan, kepedulian, pengendalian diri, dan sportivitas. Permainan hadang terutama memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dan berkomunikasi dalam menyusun strategi, sedangkan lari balok dan lompat tali memberikan pengalaman dalam mengikuti aturan, menunggu giliran, menjalankan tanggung jawab, serta memberikan dukungan kepada teman.

Selain keterampilan sosial, kegiatan juga menunjukkan perubahan pada keterlibatan siswa. Siswa yang pada awalnya terlihat lesu dan kurang bersemangat menjadi lebih aktif dan

antusias setelah mengikuti permainan, bahkan menunjukkan keinginan untuk melanjutkan kegiatan. Respons guru juga positif dan menunjukkan adanya peluang untuk melanjutkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Dengan demikian, permainan olahraga tradisional tidak hanya memberikan manfaat dalam aktivitas fisik, tetapi juga menyediakan pengalaman langsung bagi siswa untuk mempraktikkan berbagai perilaku sosial dalam suasana belajar yang menyenangkan. Namun, karena kegiatan ini menggunakan observasi dan tidak menggunakan pretest-posttest maupun pengukuran kuantitatif, hasil yang diperoleh tidak dapat diartikan sebagai peningkatan keterampilan sosial secara statistik, melainkan sebagai muncul dan semakin terlihatnya perilaku sosial positif selama kegiatan berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Andini, R., Marmoah, S., & Suharno. (2023). Analisis keterampilan sosial peserta didik dalam pembelajaran tematik berbasis model *cooperative learning* kelas V sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 11(1). <https://doi.org/10.20961/ddi.v8i01.39777> (Jurnal UNS)
- Hutomo, L., & Kurniawan, W. R. (2025). Peran permainan tradisional sebagai media belajar pendidikan jasmani dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.23723> (Journal Universitas Pasundan)
- Istirahayu, I., Rusmana, N., & Yustiana, Y. R. (2024). Permainan tradisional sumpit sebagai teknik dalam bimbingan kelompok untuk mengembangkan kemampuan kerja sama siswa sekolah dasar. *Pedagogia: Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 16(2), 78–82. <https://doi.org/10.55215/pedagogia.v16i2.18> (Pedagogia)
- Nisak, A., Afandi, M., & Jupriyanto. (2025). Analisis keterampilan sosial terhadap keaktifan siswa melalui media konkret mainan tradisional pada mata pelajaran Pendidikan Pancasila kelas III sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 5(3). <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i3.3040> (Jurnal Prodi IPTS)
- Rosmaria, & Fadhilah, N. (2024). Traditional game-based learning innovation to develop social skills of elementary school students. *Ludi Litterarri*, 1(3), 26–37. <https://doi.org/10.62872/bvms6d70> (Journal Nawalaedu)
- Saputra, E. E. (2024). Pengembangan keterampilan sosial siswa sekolah dasar dalam konteks pendidikan multikultural pada mata pelajaran IPS. *SEMESTA: Jurnal Ilmu Pendidikan dan Pengajaran*, 2(3), 158–164. <https://doi.org/10.70115/semesta.v2i3.175> (Ejournal AHS Edu)
- Syamsuddin, I. F., Hidayat, Y., & Carsiwan, C. (2024). Effectiveness of traditional sports games in social skills development. *Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga*, 9(1), 75–81. <https://doi.org/10.17509/jpjo.v9i1.68226> (Ejournal UPI)
- Widyananti, T., & Winanto, A. (2024). Improving socio-emotional competence of grade IV elementary school students by implementing traditional games in learning. *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(1), 76–83. <https://doi.org/10.33084/tunas.v10i1.9085> (Jurnal UMP Palangkaraya)

- Yusup, R., Abidin, Z., Kurniaji, K., Romadhon, F., Astuti, A. F., Mulyani, U. A. S., Sajidin, S., & Sofiyan, I. (2026). Traditional games “Boy-Boyan” and “Bebentengan” in facilitating social skills in elementary school: An analysis. *The Eastasouth Journal of Learning and Educations*, 4(1). <https://doi.org/10.58812/esle.v4i01.1053> (Eastasouth Institute)
- Yusuf, R., & Lusiana. (2022). Pengaruh permainan tradisional terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Gelora: Jurnal Pendidikan Olahraga dan Kesehatan IKIP Mataram*, 9(2), 68–74. <https://doi.org/10.33394/gjpok.v9i2.6588> (OJSPanel)
- Goliah, M., Jannah, M., & Jamaludin, U. (2022). Strategi pengintegrasian kearifan lokal dalam pembelajaran sekolah dasar untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional petak umpet. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(6). <https://doi.org/10.31004/jpdk.v4i6.9490> (Journal Universitas Pahlawan)
- Rahmat, M. A., & Nur, L. (2024). Permainan tradisional Sondah untuk meningkatkan keterampilan sosial peserta didik. *PEDADIDAKTIKA: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 11(2), 397–412. <https://doi.org/10.17509/pedadidaktika.v11i2.74406> (ResearchGate)