



“Lapak Sang”: kajian minat terhadap suatu permainan tradisional di Bangka Belitung

“Lapak Sang”: a study of interest in a traditional game in Bangka Belitung

Dian Sagara Putra

SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Indonesia, email: mistersagara@gmail.com



Info Artikel

Diajukan: 15 Desember 2022

Diterima: 31 Januari 2023

Diterbitkan: 30 Maret 2023

Keyword:

Lapak Sang; traditional game; coordination; physical education.

Kata Kunci:

Lapak Sang; permainan tradisional; koordinasi; pendidikan jasmani.

Abstract

The traditional game “Lapak Sang” is a game that is often played in the region and schools. This study aims to determine the interest of Junior High School (SMP) Negeri 2 Pangkalpinang students in the traditional game “Lapak Sang” in Bangka Belitung. This study is a quantitative descriptive study with a survey approach. The subjects of this study were 20 seventh-grade students at SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Bangka Belitung. The instrument used was a questionnaire on students’ interest in traditional games. The data analysis technique used percentage analysis. The results showed that student’s interest in the traditional game “Lapak Sang” for the very low category was one student (5%), the low category was three students (15%), the medium category was six students (30%), the high category was eight students (40%), and the very high category was two students (10%). In conclusion, students’ interest in the traditional game “Lapak Sang” is in the medium category or can be said to be normal. This traditional game develops coordination and cooperation between students. Further study is needed to develop this traditional game among students and the community.

Abstrak

Permainan tradisional “Lapak Sang” merupakan permainan yang sering dimainkan di daerah maupun di sekolah. Tujuan dari studi ini adalah untuk mengetahui minat siswa Sekolah Menengah Pertama (SMP) Negeri 2 Pangkalpinang terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” yang ada di Bangka Belitung. Studi ini merupakan studi deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survey. Subjek penelitian ini adalah 20 siswa kelas VII di SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Bangka Belitung. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner minat siswa terhadap permainan tradisional. Teknik analisis data menggunakan analisis presentase. Hasil studi menunjukkan bahwa minat siswa terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” untuk kategori sangat rendah sebanyak satu siswa (5%), kategori rendah sebanyak tiga siswa (15%), kategori sedang sebanyak enam siswa (30%), kategori tinggi sebanyak delapan siswa (40%), dan kategori sangat tinggi sebanyak dua siswa (10%). Kesimpulan, minat siswa terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” dalam kategori sedang atau dapat dikatakan biasa saja. Permainan tradisional ini mengembangkan koordinasi dan kerjasama antar siswa. Studi lebih lanjut diperlukan agar permainan tradisional ini dapat berkembang dikalangan pelajar dan masyarakat secara luas.



PENDAHULUAN

Permainan tradisional merupakan salah satu permainan yang berkembang dan eksis diberbagai wilayah yang dimainkan oleh anak-anak. Setiap permainan tradisional dari berbagai daerah memiliki tujuan dan peraturan. Tidak sedikit Guru Pendidikan Jasmani menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani. Beberapa permainan tradisional digunakan untuk pembentukan karakter (Mashuri & Pratama, 2019; Susanto, 2017), keterampilan sosial anak (Rut, Gaol, Abi, & Silaban, 2020), peningkatan kemampuan gerak dasar (Hanief & Sugito, 2015; Kusumawati, 2018), peningkatan kebugaran jasmani (Aulia, Suryansyah, & Januarto, 2022), dan peningkatan hasil belajar pada pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada siswa sekolah dasar (Nugraha & Manggalastawa, 2021).

Salah satu permainan tradisional yang berkembang di Bangka Belitung adalah permainan tradisional “Lapak Sang”. Tidak banyak masyarakat Indonesia yang mengetahui permainan tradisional tersebut. Permainan ini dimainkan oleh 2 tim dimana masing-masing tim terdiri dari 4 orang. Permainan ini dimainkan diatas lapangan berukuran sekitar 3 meter x 7 meter, mirip dengan lapangan bolavoli. Tujuan permainan ini adalah melemparkan bola dengan kain yang dipegang oleh 2 orang ke arah lawan melewati net. Sebuah tim akan mendapatkan skor 1 jika lawan tidak bisa menangkap bola dengan kain yang dipegang oleh 2 orang. Setiap tim yang mendapat poin 3 akan bergantian tempat. Lebih jelasnya permainan ini dapat dilihat pada [Gambar 1](#).



Gambar 1. Permainan Tradisional “Lapak Sang”

Permainan tradisional “Lapak Sang” secara tersirat dapat mengembangkan koordinasi dan kerjasama tim. Permainan ini cukup terkenal di Bangka Belitung. Namun, dengan seiringnya perkembangan jaman, permainan ini mulai tidak konsisten dimainkan oleh anak-anak. Anak-anak mulai disibukkan dengan *gadget* yang mana penggunaan gadget dapat berdampak perilaku sosial dan minat belajar (Abdurahman, Mulyani, & Ruskandi, 2021) dan perkembangan karakter anak (Saputri & Setyawan, 2022).

Guru dan orang tua perlu hadir untuk menanggulangi permasalahan yang dihadapi oleh anak jaman sekarang. Gaya hidup yang tidak banyak bergerak menjadi tantangan bagi Guru dan orang tua siswa. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah mengenalkan anak pada permainan tradisional. Telah banyak riset yang menyelidiki dampak permainan tradisional pada siswa. Sebagian besar melaporkan dampak yang positif, baik untuk aspek komponen fisik maupun komponen sosial.

Beberapa temuan ilmiah melaporkan bahwa dalam rangka meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran pendidikan jasmani, Guru melibatkan permainan tradisional dalam pembelajaran dan hasilnya cukup baik (Latif et al, 2019; Syafriadi, Kusuma, & Yusuf, 2021). Namun, belum ada studi yang melaporkan minat siswa terhadap permainan tradisional “Lapak Sang”. Maka studi ini bertujuan untuk mengetahui minat siswa Sekolah Menengah Atas (SMP)

terhadap permainan tradisional “Lapak Sang”. Partisipan yang terlibat adalah siswa SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Bangka Belitung yang berjumlah 20 siswa. Siswa tersebut tinggal di wilayah dimana permainan tradisional “Lapak Sang” lahir dan berkembang sampai saat ini, sehingga mereka sudah mengetahui bagaimana “Lapak Sang” dimainkan. 20 siswa tersebut beberapa kali juga telah bermain “Lapak Sang” yang dikenalkan oleh Guru Pendidikan Jasmani. Dengan alasan tersebut, Guru ingin mengetahui bagaimana minat mereka terhadap permainan tersebut.

METODE

Studi ini merupakan studi deskriptif kuantitatif dengan pendekatan survei. Partisipan yang terlibat adalah 20 siswa SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Bangka Belitung. Instrumen yang digunakan adalah kuesioner minat siswa terhadap permainan tradisional “Lapak Sang”. Data kemudian dianalisis dengan analisis persentase. Data yang telah dianalisis kemudian dikonsultasikan dengan tabel kategori ([Tabel 1](#)) untuk mengetahui tingkat minat siswa terhadap permainan tradisional “Lapak Sang”.

Tabel 1. Konversi Data Kuantitatif Ke Kategori

Jumlah Skor Penilaian	Kategori
$X > 73$	Sangat Baik
$71 < X \leq 73$	Baik
$63 < X \leq 71$	Sedang
$53 < X \leq 63$	Rendah
$X \leq 53$	Sangat Rendah

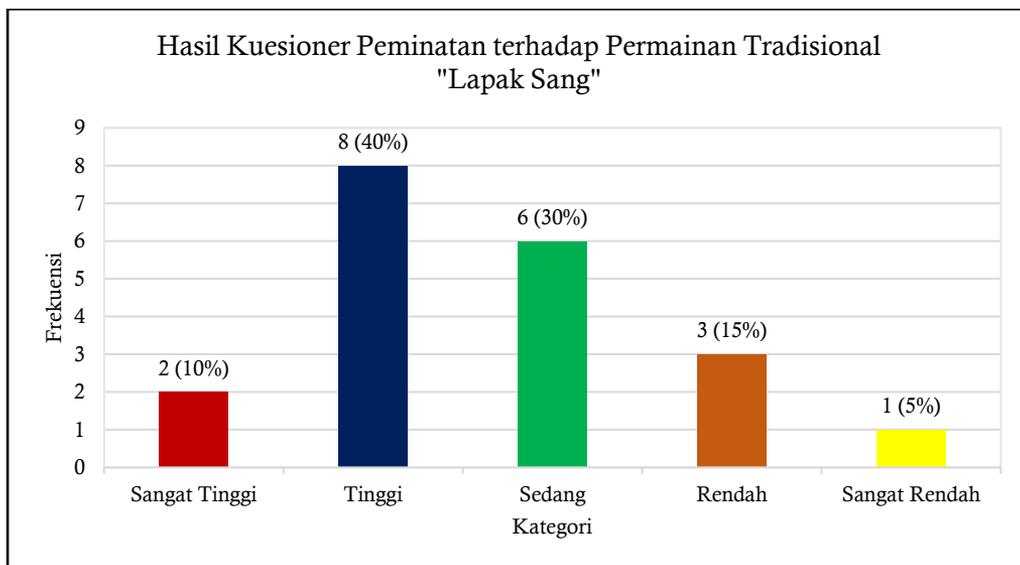
HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Seluruh siswa bersedia untuk mengisi seluruh isi pertanyaan dalam kuesioner. Siswa yang terlibat pada studi ini mengisi kuesioner yang telah dibagikan. Penelitian dilakukan dalam kurun waktu satu jam diluar jadwal pembelajaran mata pelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian ditunjukkan pada [Tabel 2](#) dan [Gambar 2](#).

Tabel 2. Klasifikasi Minat Siswa berdasarkan Hasil Kuesioner

No	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1	Sangat Tinggi	2	10
2	Tinggi	8	40
3	Sedang	6	30
4	Rendah	3	15
5	Sangat Rendah	1	5



Gambar 2. Data Hasil Penelitian tentang Peminatan Siswa terhadap “Lapak Sang”

Merujuk pada hasil penelitian yang ditunjukkan pada Tabel 2 dan Gambar 2, diketahui bahwa minat siswa SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Bangka Belitung terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” pada kategori tinggi (40%).

Pembahasan

Hasil studi menunjukkan bahwa bahwa minat siswa SMP Negeri 2 Pangkalpinang, Bangka Belitung terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” pada kategori Tinggi. Hal ini tidak terlepas dari peran Guru yang telah mengenalkan permainan tradisional “Lapak Sang” beberapa kali sebelum penelitian dilakukan. Permainan tradisional “Lapak Sang” mengembangkan koordinasi para siswa, sebab permainan tersebut berupaya melemparkan bola ke

area lapangan lawan dengan menggunakan kain yang dipegang oleh 2 orang. Selain melempar, siswa yang akan menerima bola juga harus bekerja sama untuk menerima bola dengan baik agar bola dapat jatuh pada kain yang sudah dipegang oleh dua siswa. Siswa juga harus bekerja sama untuk berlari ke arah bola secara bersama-sama agar bisa menerima bola dengan baik. Meskipun belum terbukti secara ilmiah, dengan mereka berlari secara bersama-sama, secara tidak langsung siswa aktif bergerak, sehingga juga dapat meningkatkan kelincahan dan berdampak pada kebugaran jasmani.

Permainan tradisional memang memiliki banyak manfaat pada beberapa siswa di sekolah. Permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan sosial pada anak usia dini (Hadi, Sinring, & Aryani, 2018; Prantoro, 2015), meningkatkan keterampilan gerak dasar (Kusumawati, 2018), meningkatkan perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun (Pertiwi, Fitroh, & Mayangsari, 2018), meningkatkan motivasi belajar siswa SD (Nugraha & Manggalastawa, 2021), dan meningkatkan kecerdasan intrapersonal dan interpersonal (Ekayati, 2015).

Siswa yang menaruh minat tinggi terhadap permainan tradisional, akan memacu siswa untuk aktif bergerak. Siswa yang aktif bergerak akan mempengaruhi fungsi kognitif dan emosionalnya (Bidzan-Bluma, & Lipowska, 2018; Donnelly et al., 2016) dan bahkan berdampak pada performa akademik (De Greeff, 2018), sehingga pertumbuhan dan perkembangan anak akan mengalami proses yang berkemajuan.

Keterbatasan pada studi ini adalah hanya melibatkan siswa pada satu sekolah dan satu kelas, tidak melibatkan siswa dari berbagai kelas dan berbagai sekolah, sehingga diasumsikan hasilnya bias, bisa jadi minat siswa terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” dari berbagai tingkat sekolah berbanding terbalik dengan hasil ini karena siswa yang terlibat pada studi ini sebelumnya sudah mendemonstrasikan permainan tradisional “Lapak Sang” beberapa kali. Studi selanjutnya perlu dilakukan untuk menguji dampak permainan tradisional “Lapak

Sang’ terhadap kemampuan gerak dasar, koordinasi, dan fungsi kognitif pada siswa.

KESIMPULAN

Hasil studi melaporkan bahwa minat siswa SMP Negeri 2 Pangkalpinang terhadap permainan tradisional “Lapak Sang” pada kategori tinggi. Guru Pendidikan Jasmani perlu melibatkan permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran mengingat permainan tradisional kaya akan manfaatnya terhadap tumbuh dan kembang anak.

REFERENSI

- Abdurahman, A., Mulyani, S., & Ruskandi, K. (2021, November). Analisis Pengaruh Penggunaan Gadget pada Siswa Kelas V terhadap Perilaku Sosial dan Minat Belajar. In *Renjana Pendidikan: Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar* (Vol. 2, No. 1, pp. 17-27).
- Aulia, W., Suryansah, S., & Januarto, O. B. (2022). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Tingkat Kebugaran Jasmani Siswa SMP: Literature Review. *Sport Sci Health*, 4(1), 94-102. <http://journal3.um.ac.id/index.php/fik/article/download/1759/1356>
- Bidzan-Bluma, I., & Lipowska, M. (2018). Physical activity and cognitive functioning of children: a systematic review. *International journal of environmental research and public health*, 15(4), 800. <https://doi.org/10.3390/ijerph15040800>
- De Greeff, J. W., Bosker, R. J., Oosterlaan, J., Visscher, C., & Hartman, E. (2018). Effects of physical activity on executive functions, attention and academic performance in preadolescent children: a meta-analysis. *Journal of science and medicine in sport*, 21(5), 501-507. <https://doi.org/10.1016/j.jsams.2017.09.595>
- Donnelly, J. E., Hillman, C. H., Castelli, D., Etnier, J. L., Lee, S., Tomporowski, P., Lambourne, K., & Szabo-Reed, A. N. (2016). Physical Activity, Fitness, Cognitive Function, and Academic Achievement in Children: A Systematic Review. *Medicine and science in sports and exercise*, 48(6), 1197–1222. <https://doi.org/10.1249/MSS.0000000000000901>
- Ekayati, I. A. S. (2015). Pengaruh permainan tradisional “gobag sodor” terhadap kecerdasan intrapersonal dan interpersonal pada anak usia dini. *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*, 2-8.
- Hadi, P., Siring, A., & Aryani, F. (2018). Pengaruh permainan tradisional dalam meningkatkan keterampilan sosial siswa SMP. *Jurnal Psikologi Pendidikan Dan Konseling: Jurnal Kajian Psikologi Pendidikan Dan Bimbingan Konseling*, 4(1), 32-37. <https://doi.org/10.26858/jpkk.v4i1.4474>

- Hanief, Y. N., & Sugito, S. (2015). Membentuk Gerak Dasar Pada Siswa Sekolah Dasar Melalui Permainan Tradisional. *Jurnal SPORTIF : Jurnal Penelitian Pembelajaran*, 1(1), 60-73. https://doi.org/10.29407/js_unpgri.v1i1.575
- Kusumawati, O. (2018). Pengaruh permainan tradisional terhadap peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar kelas bawah. *TERAMPIL: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(2), 124-142. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i2.2221>
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Minat Siswa Dalam Kegiatan Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, Dan Kesehatan Di SMAN 1 Cikembar. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 82-90. <https://doi.org/10.20884/1.paju.2019.1.1.2005>
- Mashuri, H., & Pratama, B. A. (2019). Peran Permainan Tradisional Dalam Pendidikan Jasmani Untuk Penguatan Karakter Peserta Didik. *Prosiding Semnas Tahun 2019" Kiprah Perempuan Dalam Keolahragaaan Menuju Pola Hidup Sehat*, 39(1). Diambil dari <http://ejournal.utp.ac.id/index.php/PROPKO/article/view/865>
- Nugraha, Y. A., & Manggalastawa, M. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS SD. *Jurnal Review Pendidikan Dasar: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 7(1), 31-37. <https://doi.org/10.26740/jrpd.v7n1.p31-37>
- Pertiwi, D. A., Fitroh, S. F., & Mayangsari, D. (2018). Pengaruh permainan tradisional engklek terhadap perkembangan kognitif anak usia 5-6 tahun. *Jurnal PG-PAUD Trunojoyo: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Usia Dini*, 5(2), 86-100. <https://doi.org/10.21107/pgpaustrunojoyo.v5i2.4883>
- Prantoro, G. (2015). Pengaruh Penggunaan Permainan Tradisional Bakiak Dan Engklek Terhadap Keterampilan Sosial Anak Usia Dini. *E-Jurnal Skripsi Program Studi Teknologi Pendidikan*.
- Rut, N., Gaol, R. L., Abi, A. R., & Silaban, P. (2020). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Keterampilan Sosial Anak SD. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 6(2), 449-455. <https://doi.org/10.31949/educatio.v6i2.568>
- Saputri, R. D. R., & Setyawan, A. (2022). Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Perkembangan Karakter Pada Anak Sekolah Dasar. *AMAL INSANI (Indonesian Multidiscipline of Social Journal)*, 3(1), 24-31. <https://doi.org/10.56721/amalinsani.v3i1.109>
- Susanto, B. H. (2017). Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Melalui Permainan Tradisional Untuk Membentuk Karakter Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 2(2), 117-130. <https://doi.org/10.21067/jmk.v2i2.2248>
- Syafriadi, S., Kusuma, L. S. W., & Yusuf, R. (2021). Integrasi Permainan Tradisional Dalam Metode Pembelajaran Praktik untuk Meningkatkan Minat Belajar PJOK. *Reflection Journal*, 1(1), 14-21. <https://doi.org/10.36312/rj.v1i1.487>