

Kurangnya Minat dalam Permainan Olahraga Tradisional (Bentengan) di SMA Muhammadiyah Wonosobo

Galuh Medal Kombara¹, Rahmita Nurul Muthmainnah²

^{1,2} Universitas Muhammadiyah Jakarta, Tangerang Selatan, Indonesia

galuhkombara@gmail.com

Abstrak

Bentengan adalah permainan tradisional berkelompok yang membutuhkan ketangkasan, kecepatan berlari dan strategi yang handal. Dibutuhkan dua kelompok yang berlawanan, dengan pemain di masing-masing kelompok minimal 4 orang. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat permainan olahraga tradisional bentengan terhadap siswa/i kelas X-9 SMA Muhammadiyah Wonosobo khususnya mata Pelajaran Olahraga dengan materi 'bentengan'. Metode yang dilakukan adalah dengan praktik tata cara atau aturan Terhadap Kemampuan permainan bentengan Siswa-Siswi X-9 SMA Muhammadiyah Wonosobo, Terlihat pada tabel 1 dan 2 perubahan dari tabel 1 sangat rendah 5% menjadi 3%, lalu minat Tinggi 1 dan 2 menjadi 60%.

Kata Kunci: Tata cara / Aturan, Dan Meningkatkan Minat Permainan Olahraga Tradisional Bentengan, Penelitian Tindak Kelas.

1. Pendahuluan

Permainan olahraga tradisional bentengan adalah salah satu permainan yang populer di Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan di daerah-daerah pedesaan dan seringkali diadakan dalam rangka merayakan acara-acara tertentu, seperti perayaan hari besar atau festival. Bentengan melibatkan dua tim yang saling berhadapan.

Setiap tim memiliki markasnya sendiri, yang biasanya berupa suatu area atau bangunan yang menjadi zona aman bagi anggota tim tersebut. Tujuan dari permainan ini adalah untuk menyerang markas lawan sambil melindungi markas sendiri.

Setiap tim memiliki pemain yang bertugas sebagai penyerang dan pemain yang bertugas sebagai pertahanan. Penyerang berusaha untuk menembus pertahanan lawan dan mencoba menandai markas lawan dengan menyentuh atau meraih sebuah objek (biasanya berupa batang bambu atau kayu) yang diletakkan di markas lawan. Di sisi lain, pemain yang bertugas sebagai pertahanan berusaha untuk mencegah penyerangan tersebut dengan menangkap atau menahan penyerang sebelum mereka berhasil menandai markas.

Permainan ini biasanya berlangsung dengan tempo yang cepat dan memerlukan kelincahan, keterampilan, serta kerja sama tim yang baik. Selain itu, bentengan juga mempromosikan nilai-nilai seperti sportivitas, kepemimpinan, dan strategi. Meskipun tidak

sepopuler olahraga modern, bentengan tetap menjadi bagian penting dari warisan budaya Indonesia dan sering dimainkan dalam acara-acara tradisional maupun sebagai kegiatan rekreasi.

2. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), dalam Penelitian Tindak Kelas ini dilakukan Upaya untuk meningkatkan minat terhadap mata Pelajaran Olahraga. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa/I X-9 SMA Muhammadiyah Wonosobo. Alasan peneliti memilih subjek tersebut berdasarkan observasi awal bahwa terdapat banyak siswa siswa masih kurang berminat dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya dalam permainan olahraga tradisional bentengan. Disamping itu guru juga kurang memberikan informasi atau tidak pernah mempermainkan bentengan tersebut.

Penelitian ini diambil pada bulan februari sampai maret selama 2 bulan disekolah SMA Muhammadiyah Wonosobo Jl. Kh. Ahmad Dahlan No.10, Ngedok, Wonosobo Bar., Kec. Wonosobo, Kabupaten Wonosobo, Jawa Tengah, Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu obsevasi. Dalam penelitian ini untuk mengukur Tingkat minat siswa/i terhadap mata Pelajaran olahraga.

3. Hasil dan Pembahasan

Pada tahap peneliti melakukan pemahaman tata cara atau aturan dari permainan bentengan tersebut, untuk mengetahui Tingkat minat siswa kelas X-9. Siswa SMA Muhammadiyah Wonosobo Sebelum diberi perlakuan kemampuan *bermain*. Penyajian hasil penelitian adalah berdasarkan analisis data yang dikumpulkan. Data yang dikumpulkan berupa hasil *tata cara* dan *aturan* permainan tersebut. Data yang dikumpulkan terdiri atas tes awal dan tes akhir kemampuan melakukan bermain.

Table 1. Data pra-praktik

Tingkat Minat	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	0
Tinggi	5
Sedang	20
Rendah	5
Sangat Rendah	0

Berdasarkan tabel di atas dapat dilihat bahwa tidak ada siswa mampu melakukan *tata cara atau aturan* dalm permainan bentengan yang tergolong sangat baik, diketahui 52% siswa siswi memiliki minat Sedang pada olahraga bentengan, 45% siswa siswi Rendah.

Siklus 1

Setelah diberikan pemahaman, kemudian dilakukan tes ulang bermain untuk melihat perubahan yang terjadi pada siswa. Gambaran mengenai kondisi bermain siswa X-9 SMA Muuhammadiyah Wonosobo setelah diberikan pemahaman tata cara/aturan digambarkan dalam tabel berikut ini:

Table 2. Data praktik

Tingkat Minat	Jumlah Siswa
Sangat Tinggi	15
Tinggi	5
Sedang	3
Rendah	5
Sangat Rendah	2

Melihat hasil yang dicapai pada siklus table diatas. Berdasarkan hasil pengamatan hasil penelitian menyimpulkan bahwa proses pembelajaran dengan permainan yang bertujuan meningkatkan minat belajar terhadap mata pelajaran olahraga, Selain itu hasil evaluasi *tata cara* dan *aturan*, melalui permainan cukup memuaskan bagi peneliti karena Dari table di atas terlihat tidak ada lagi siswa dengan Tingkat minat sangat rendah, siswa siswi Sangat tinggi memperoleh presentase sebanyak 45%, siswa siswi yang memiliki minat tinggi dengan sebanyak 15%, dan sedang memiliki 5%, dan yang rendah 15%, dan sangat rendah 3%.

4. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran praktik peminatan olahraga bulutangkis dapat mengurangi Tingkat kemalasan terhadap murid kelas X-9 SMA Muhammadiyah Wonosobo terhadap mata Pelajaran olahraga bulutangkis. Peningkatan tersebut terlihat dari data table diatas, murid yang minat terhadap mata Pelajaran olahraga bulutangkis dari tabel 1 dan 2. meskipun harus melalui pemantauan dan bimbingan langsung terhadap siswa yang bermasalah baik pada table 1 dan terlihat adanya peningkatan hasil minat belajar siswa pada table 2. Berdasarkan hasil penelitian diperoleh simpulan bahwa melalui permainan dapat meningkatkan minat olahraga bentengan pada kelas X-9 SMA Muhammadiyah Wonosobo

5. Ucapan Terima Kasih

Atas segala bantuan dan dukungan tersebut, maka pada kesempatan ini kami mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Dr. Iswan, M.Si., selaku Dekan FIP Universitas Muhammadiyah Jakarta.
2. Ibu Rahmita Nurul Mutmainnah Md., m.Sc., selaku dosen pembimbing PLP

terintegritas KKN,

3. Bapak Budi Prasetya, S.Pd, selaku kepala sekolah SMA Muhammadiyah Wonosobo
4. Para guru dan staf SMA Muhammadiyah Wonosobo
5. Rekan Mahasiswa PLP terintegritas KKN yang telah Bersama-sama melaksanakan PLP terintegritas KKN di SMA Muhammadiyah Wonosobo
6. Keluarga yang telah memberikan motivasi dan doa kepada penulis, sehingga PLP terintegritas KKN ini dapat berjalan lancar sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.

Daftar Pustaka

Achmad Allatief Ardiwinata, Suherman dan Marta Dinata. 2006. Olahraga Tradisional. Tangerang: CV. Cerdas Jaya

Anggani, S. (2000). Sumber Belajar dan Alat Permainan. Jakarta. Grasindo.

Sudjana, N. (2016). Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

Jihad, A.. & Haris, A. (2008). Evaluasi pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.