

Pengenalan Permainan Tradisional Galah Hadang Di Sekolah Dasar UPT SPF SD Inpres Tamangapa, Kelurahan Antang, Kecamatan Manggala, Kota Makassar

Nurhikmah ^{[1]*}, Saparuddin Latu ^[2], Dewi Nurliasari Yulisi ^[3] Bellona Mardhatillah Sabillah ^{[4]*}, Muh.
Khaedar ^[5], Nurcholis Panji Bayu Astra^[6]
[1] [2]. [3]. [4]. [5]. [6] Universitas Megarezky, Makassar, Indonesia
Email : [1*]nurpratama7@gmail.com

Received: 05.12.2025

Revised: 15.12.2025

Accepted: 26.12.2025

Abstrak

Permainan tradisional galah hadang merupakan aktivitas bermain berbasis budaya yang memuat unsur gerak, strategi, kerja sama, dan sportivitas, namun praktiknya pada anak sekolah dasar cenderung menurun seiring perubahan pola bermain dan berkurangnya kesempatan aktivitas fisik yang bermakna. Penelitian ini bertujuan mengenalkan galah hadang kepada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Tamangapa, Kota Makassar, sekaligus mengevaluasi perubahan kemampuan bermain setelah kegiatan pengenalan. Penelitian menggunakan pendekatan kuantitatif pra-eksperimental dengan desain one-group pretest-posttest pada satu kali pertemuan, melibatkan 20 siswa sebagai peserta. Kemampuan bermain diukur melalui tes permainan galah hadang yang dinilai guru menggunakan skala 1–5 pada empat indikator, yaitu ketepatan posisi menjaga garis, kelincahan menghindar, kepatuhan aturan, dan kerja sama tim, disertai dokumentasi kegiatan. Hasil menunjukkan adanya peningkatan kemampuan bermain pada seluruh indikator setelah sesi sosialisasi aturan, simulasi peran, dan praktik terstruktur, dengan perubahan paling menonjol pada kepatuhan terhadap aturan permainan dan kerja sama tim. Temuan ini menegaskan bahwa pengenalan permainan tradisional yang dirancang secara sistematis dapat menjadi alternatif pembelajaran PJOK yang operasional untuk memperkuat keterampilan gerak sekaligus perilaku sosial siswa, serta menyediakan dasar evaluasi sederhana bagi program pengabdian masyarakat berbasis permainan di sekolah.

Kata kunci: Permainan tradisional, galah Hadang, Sekolah Dasar

Abstract

The traditional game galah hadang is a culturally grounded form of play that integrates movement, strategy, teamwork, and sportsmanship; however, its practice among elementary school children has tended to decline alongside shifts in play patterns and reduced opportunities for meaningful physical activity. This study aimed to (1) introduce galah hadang to Grade 5 students at UPT SPF SD Inpres Tamangapa Elementary School in Makassar and (2) assess changes in students' gameplay performance following the introductory session. A quantitative pre-experimental one-group pretest-posttest design was implemented in a single meeting involving 20 Grade 5 students. Gameplay performance was assessed using a teacher-rated galah hadang test on a 1–5 scale across four indicators: accuracy in guarding the line, agility in evasion, rule compliance, and team cooperation, supported by activity documentation. The findings indicate improved performance across all indicators after a structured introduction that combined rule socialization, role simulation, and supervised practice, with the most prominent gains observed in rule compliance and team cooperation. These results suggest that a systematically delivered traditional-game introduction can serve as a practical physical education learning alternative to strengthen both motor-related skills and social play behaviors, while providing a feasible evaluation basis for school-based community engagement programs.

Keywords: Galah hadang; traditional games; elementary school

PENDAHULUAN

Sekolah dasar dipandang sebagai salah satu ruang paling strategis untuk membangun kebiasaan aktivitas fisik anak karena menjangkau populasi luas, memiliki struktur pembelajaran rutin, dan memungkinkan intervensi pedagogis yang terukur, tetapi bukti menunjukkan keberhasilan program berbasis sekolah sangat ditentukan oleh rancangan komponen (misalnya permainan, pembelajaran aktif, dan penguatan lingkungan), intensitas paparan, serta kesesuaian konteks sosial-budaya setempat. (Alalawi et al., 2023). Dalam kerangka promosi kesehatan, intervensi berbasis sekolah juga perlu mempertimbangkan perilaku di luar jam pelajaran (misalnya perjalanan aktif dan aktivitas setelah sekolah), karena perubahan aktivitas fisik pada satu domain dapat tidak selalu berbanding lurus dengan peningkatan aktivitas fisik total apabila tidak ditopang strategi yang komprehensif dan pemantauan lintas-setting. (Malnes et al., 2023). Di saat yang sama, meningkatnya paparan perilaku sedentari dan aktivitas pasif pada anak—termasuk pola “displacement” ketika waktu duduk/layar menggantikan waktu bergerak—memperkuat kebutuhan akan alternatif aktivitas fisik yang menarik, mudah diakses, dan relevan dengan dunia anak. (Beck et al., 2022). Dalam konteks ini, permainan tradisional yang menuntut gerak lokomotor, perubahan arah cepat, reaksi, pengambilan keputusan, serta interaksi beregu—seperti galah hadang—memiliki potensi ganda: meningkatkan aspek kebugaran/kemampuan gerak sekaligus memelihara praktik bermain berbasis warisan budaya pada anak usia sekolah. (Suryadi et al., 2025).

Namun, pada level praktik, modernisasi lingkungan bermain anak dan intensifikasi penggunaan perangkat digital dilaporkan berkorelasi dengan menurunnya keterpaparan siswa terhadap permainan tradisional, baik karena ruang bermain yang menyempit maupun karena preferensi aktivitas yang semakin berorientasi layar..Di bidang PJO, sejumlah kajian menekankan bahwa permainan tradisional belum terintegrasi secara optimal sebagai strategi pembelajaran yang terstruktur (misalnya langkah pembelajaran, manajemen kelas, skenario aturan, serta indikator evaluasi), sehingga manfaatnya untuk meningkatkan partisipasi aktif, kebugaran, maupun karakter sosial siswa belum selalu termaksimalkan secara sistematis.. Secara empirik, temuan pada remaja Indonesia menunjukkan keterkaitan antara durasi screen time dan tingkat aktivitas fisik dengan kebugaran kardiorespirasi, yang mengindikasikan urgensi intervensi sekolah untuk menyediakan aktivitas fisik bermakna yang mampu “menarik” anak kembali ke gerak aktif.. Selain itu, penelitian gaya hidup menunjukkan bahwa pola screen time tinggi sering berkelindan dengan faktor perilaku lain, sehingga intervensi efektif cenderung membutuhkan alternatif aktivitas yang sederhana, menarik, dan berkelanjutan—termasuk permainan tradisional yang sesuai dengan konteks sosial-budaya dan dapat diterapkan di sekolah tanpa kebutuhan sarana kompleks..

Dari sisi konseptual, penguatan fundamental movement skills (FMS) dipandang sebagai fondasi utama untuk partisipasi aktivitas fisik jangka panjang karena memfasilitasi kemampuan bergerak yang efisien, memperluas pilihan aktivitas, dan menjadi penghubung menuju physical literacy yang lebih matang.. Kerangka physical literacy menekankan integrasi kompetensi gerak, motivasi, kepercayaan diri, dan pemahaman untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik, sehingga pembelajaran berbasis

permainan dapat diposisikan sebagai pendekatan pedagogis yang bukan hanya melatih “keterampilan”, tetapi juga membangun kesiapan partisipasi aktif melalui pengalaman bermain yang bermakna. (Durden-Myers, 2024). Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, cooperative learning dilaporkan berdampak positif pada hasil sosial dan afektif (misalnya kerja sama, komunikasi, dan tanggung jawab), sehingga permainan beregu dengan aturan jelas—seperti galah hadang—relevan untuk mengembangkan keterampilan sosial sekaligus memelihara sportivitas dan kepatuhan terhadap aturan permainan.. ada ranah pengembangan gerak, bukti meta-analitik juga menunjukkan bahwa structured active play dapat meningkatkan FMS secara sebanding dengan pendidikan jasmani berorientasi keterampilan pada anak usia dini, yang menguatkan rasional bahwa permainan aktif yang terstruktur layak dijadikan strategi implementatif (terutama bila sarana terbatas) asalkan aturan, peran, dan umpan balik pembelajaran dirancang dengan baik..

Secara pedagogis, pendekatan game-based learning dalam pendidikan jasmani dilaporkan mampu memperbaiki keterlibatan siswa, interaksi sosial, dan komponen kebugaran ketika skenario permainan, regulasi aturan, serta penguatan perilaku dirancang secara jelas dan konsisten sepanjang sesi pembelajaran.. Berdasarkan kerangka tersebut, artikel ini bertujuan mengenalkan permainan tradisional galah hadang kepada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Tamangapa, Kelurahan Antang, Kecamatan Manggala, Kota Makassar melalui sosialisasi aturan, teknik dasar, dan praktik bermain yang aman dan menyenangkan.

Pada level evidensi, tinjauan sistematis berbasis PRISMA mengenai permainan tradisional dalam konteks pendidikan dan perkembangan anak di Indonesia menegaskan potensi permainan tradisional untuk mendukung perkembangan motorik sekaligus nilai-nilai sosial, namun juga menyoroti heterogenitas indikator dan kebutuhan bukti kontekstual yang lebih spesifik pada jenis permainan serta setting sekolah tertentu. (Hasan et al., 2024). Sejalan dengan itu, studi implementasi permainan tradisional dalam PJOK menunjukkan permainan seperti gobak sodor dapat diposisikan sebagai media pedagogis yang terencana, sementara penelitian eksperimental lain menegaskan permainan tradisional mampu meningkatkan dimensi kerja sama/kolaborasi siswa—keduanya menguatkan pentingnya rancangan aturan, manajemen peran, dan evaluasi indikator sosial-gerak dalam satu paket pembelajaran.. Kebaruan artikel ini terletak pada penyajian evaluasi kuantitatif yang terfokus pada kemampuan bermain galah hadang melalui indikator operasional (ketepatan posisi menjaga garis, kelincahan menghindar, kepatuhan aturan, dan kerja sama tim) dalam satu sesi pengenalan di sekolah dasar, sehingga memberi kontribusi evidensial bagi praktik pengabdian masyarakat dan pembelajaran PJOK berbasis permainan tradisional pada konteks sekolah dasar di perkotaan Makassar.

METODE

Kegiatan ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain pra-eksperimental tipe One-Group Pretest–Posttest Design (satu kelompok, tanpa kelompok kontrol, tanpa randomisasi), yang lazim dipakai untuk evaluasi intervensi edukatif/praktik pada konteks alami sekolah ketika randomisasi atau pembentukan kelompok pembandingan tidak memungkinkan. Karena desain satu-kelompok rentan terhadap ancaman validitas internal (misalnya efek pengukuran berulang/“testing effect”, maturasi, atau pengaruh peristiwa lain yang terjadi berdekatan dengan

intervensi), temuan penelitian ini ditujukan untuk menilai perubahan skor sebelum-sesudah pada kelompok yang sama, bukan untuk klaim kausalitas yang kuat. Penelitian/pelaksanaan kegiatan dilakukan di UPT SPF SD Inpres Tamangapa, Kelurahan Antang, Kecamatan Manggala, Kota Makassar, pada 20 November 2025 (1 kali pertemuan). Setting kegiatan adalah pengenalan permainan tradisional galah hadang melalui sosialisasi aturan, simulasi peran, dan praktik bermain terstruktur sebagai konteks pembelajaran PJOK berbasis permainan.

Populasi kegiatan adalah seluruh siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Tamangapa. Sampel/subjek penelitian adalah 20 siswa kelas V yang menjadi total peserta kegiatan. Unit analisis adalah skor kemampuan bermain galah hadang pada level peserta (siswa) yang diukur sebelum (pretest) dan sesudah (posttest) intervensi pengenalan. Desain single-group pada setting sekolah juga digunakan secara luas dalam evaluasi program/intervensi ringkas di lingkungan pendidikan, terutama ketika fokusnya adalah perubahan skor pada individu/kelompok yang sama dari waktu ke waktu.

Pengumpulan data kuantitatif menggunakan “tes permainan galah hadang” yang dinilai oleh guru (rater) dengan skala Likert 1–5 pada 4 indikator: (1) ketepatan posisi menjaga garis, (2) kelincahan menghindari, (3) kepatuhan aturan, dan (4) kerja sama tim. Penilaian dilakukan saat siswa bermain dalam tim dengan durasi observasi ± 15 menit per tim, kemudian skor indikator dijumlahkan untuk memperoleh skor total (serta dapat dihitung rerata skor). Untuk menjaga konsistensi pelaksanaan pengukuran pada konteks pendidikan, pengadministrasian pretest–posttest idealnya dilakukan secara terstruktur (instruksi jelas, pemantauan kepatuhan, dan prosedur yang seragam).

Catatan kelengkapan pelaporan instrumen: informasi terkait validitas isi, uji coba instrumen, dan reliabilitas antar-penilai (inter-rater reliability) atau konsistensi internal *belum tercantum* pada data yang diberikan, sehingga bagian ini perlu dilengkapi jika tersedia.

Prosedur pelaksanaan (alur pretest–intervensi–posttest).

1. Pretest: sebelum sesi pengenalan, guru menilai kemampuan bermain galah hadang menggunakan instrumen tes pada 4 indikator (skala 1–5) saat siswa melakukan permainan/aktivitas awal sesuai format penilaian yang sama dengan posttest.
2. Intervensi/pengenalan: fasilitator melaksanakan sosialisasi tujuan kegiatan, penjelasan aturan main, teknik dasar, dan keselamatan bermain; dilanjutkan simulasi peran (penjaga garis dan penyerang) serta latihan singkat untuk memastikan pemahaman aturan dan koordinasi.
3. Praktik terstruktur: siswa memainkan galah hadang dalam tim di bawah supervisi, dengan penekanan pada kepatuhan aturan, kerja sama, dan penerapan teknik gerak aman.
4. Posttest: setelah sesi pengenalan dan praktik, guru kembali menilai kemampuan bermain menggunakan instrumen dan skema penilaian yang sama seperti pretest.

Rangkaian ini sejalan dengan praktik evaluasi program berbasis sekolah yang menilai perubahan pada kelompok yang sama dari pra ke pasca intervensi.

Kriteria inklusi dan eksklusi. Kriteria inklusi–eksklusi tidak didokumentasikan secara eksplisit dalam informasi yang diberikan. Pada pelaporan ini, partisipan didefinisikan sebagai seluruh peserta yang mengikuti kegiatan ($n = 20$) dan memiliki

data pretest serta posttest. Jika ada data terkait peserta yang tidak hadir, tidak menyelesaikan pengukuran, atau memiliki kondisi tertentu yang membatasi partisipasi, informasi tersebut perlu dicantumkan agar transparansi pelaporan meningkat (misalnya jumlah peserta yang drop-out dan alasannya).

Analisis dilakukan pada tingkat deskriptif dan inferensial: (a) statistik deskriptif (mean dan standar deviasi) untuk setiap indikator dan skor total pada pretest dan posttest; (b) uji t berpasangan (paired-samples t-test) untuk membandingkan skor pretest dan posttest pada kelompok yang sama, karena pengukuran dilakukan berulang pada subjek yang sama (dependen). Nilai t dan p dilaporkan untuk tiap indikator dan skor total, serta ukuran efek Cohen's d_z digunakan untuk menggambarkan magnitudo perubahan pre-post pada desain berpasangan.

Catatan kelengkapan pelaporan analitik: (1) perangkat lunak statistik yang digunakan untuk analisis belum dicantumkan dalam data yang diberikan; (2) prosedur pemeriksaan asumsi (misalnya normalitas selisih skor) belum dilaporkan; (3) karena beberapa indikator diuji secara terpisah, kebijakan terkait koreksi uji berganda (bila diterapkan) juga belum dicantumkan. Jika perencanaan ukuran sampel/power analysis diperlukan pada pelaporan metodologi, konsep dan prosedurnya dapat dijelaskan (misalnya menggunakan G*Power) sesuai praktik analisis daya yang umum, meskipun pada kegiatan pengabdian ukuran sampel sering bersifat pragmatis mengikuti jumlah peserta yang tersedia.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bagian ini melaporkan hasil kuantitatif pretest-posttest kemampuan bermain galah hadang pada 20 siswa kelas V yang memiliki skor lengkap sebelum dan sesudah kegiatan, dengan penyajian statistik deskriptif (rerata dan simpangan baku), uji t berpasangan, ukuran efek, serta interval kepercayaan 95% untuk selisih rerata. Pendekatan pelaporan tersebut menempatkan nilai p bersama ukuran estimasi (termasuk interval estimasi) sebagai bagian dari keluaran analitik yang dilaporkan secara eksplisit. Interval kepercayaan 95% (CI) untuk selisih rerata berpasangan pada $n=20$ dihitung berbasis distribusi t ($df = n-1$) sebagai CI bagi rerata selisih (ΔMean). Perbandingan pre-post pada satu kelompok dianalisis menggunakan uji t berpasangan dengan derajat bebas $df=19$ dan nilai t dilaporkan dalam format $t(19)$. Ukuran efek yang dilaporkan adalah Cohen's d_z (desain berpasangan) sebagaimana lazim digunakan pada analisis uji t dependen/berulang. Pelaporan nilai p, ukuran efek, dan interval estimasi selaras dengan rekomendasi pelaporan statistik yang lebih informatif di literatur metodologi modern. Dalam kajian metodologis, pelaporan ukuran efek dan confidence interval dilaporkan meningkat pada publikasi ilmiah dalam periode terakhir, sehingga penyertaan keduanya dianggap semakin menjadi praktik pelaporan yang umum. Nilai p pada bagian ini disajikan sebagai nilai eksak atau ambang (misalnya $p<0.001$) sebagai bentuk pelaporan numerik, bukan sekadar label "signifikan/tidak signifikan," untuk meminimalkan miskonsepsi yang sering muncul dalam pelaporan hasil uji statistik. Karena terdapat beberapa indikator yang diuji terpisah, hasil untuk tiap indikator disajikan terpisah pada bagian ini tanpa melakukan penyesuaian multipel, dengan fokus pada pelaporan keluaran uji secara transparan per luaran. Ukuran sampel analisis ($n=20$) dicantumkan eksplisit sebagai bagian dari transparansi pelaporan penelitian kuantitatif.

Secara agregat, skor total kemampuan bermain (penjumlahan 4 indikator; rentang teoritis 4–20) meningkat dari rerata 11.50 (SD=4.45) pada pretest menjadi 14.95 (SD=4.68) pada posttest, dengan selisih rerata $\Delta\text{Mean}=3.45$; $t(19)=4.84$; $p<0.001$; $dz=1.08$; dan 95% CI ΔMean [1.96, 4.94]. Pada skor rerata (rata-rata 4 indikator; rentang teoritis 1–5), nilai meningkat dari 2.88 (SD=1.11) menjadi 3.74 (SD=1.17), dengan $\Delta\text{Mean}=0.86$; $t(19)=4.84$; $p<0.001$; $dz=1.08$; dan 95% CI ΔMean [0.49, 1.23].

Pada level indikator, semua komponen kemampuan bermain yang dinilai menunjukkan kenaikan rerata dari pretest ke posttest, dengan keluaran uji t berpasangan, ukuran efek dz , serta 95% CI untuk ΔMean disajikan pada Tabel 1.

Tabel 1. Hasil pretest–posttest kemampuan bermain galah hadang (n=20, df=19)

Indikator	Pretest Mean $\pm$ SD	Posttest Mean $\pm$ SD	ΔMean	ΔMean (%)	t(19)	p	dz
Posisi menjaga garis	3.15 $\pm$ 1.23	3.65 $\pm$ 1.42	0.50	10.00	2.13	0.047	0.48
Kelinc. (menghindar)	2.95 $\pm$ 1.32	3.65 $\pm$ 1.18	0.70	14.00	2.27	0.035	0.51
Kepat. (aturan)	2.35 $\pm$ 1.27	3.65 $\pm$ 1.50	1.30	26.00	4.33	<0.001	0.97
Kerjasama tim	3.05 $\pm$ 1.32	4.00 $\pm$ 1.21	0.95	19.00	3.57	0.002	0.80
Skor total (4 indikator)	11.50 $\pm$ 4.45	14.95 $\pm$ 4.68	3.45	17.25	4.84	<0.001	1.08
Skor rerata	2.88 $\pm$ 1.11	3.74 $\pm$ 1.17	0.86	17.25	4.84	<0.001	1.08

Catatan: ΔMean (%) menunjukkan persentase selisih rerata terhadap skala maksimum indikator (skala 1–5).

Pembahasan

Hasil utama penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan pengenalan galah hadang pada siswa kelas V di UPT SPF SD Inpres Tamangapa diikuti oleh peningkatan skor kemampuan bermain pada seluruh indikator (ketepatan posisi menjaga garis, kelincahan menghindar, kepatuhan aturan, dan kerja sama tim) serta peningkatan skor total dan skor rerata, sehingga selaras dengan tujuan kegiatan untuk mengenalkan permainan sekaligus mengukur perubahan kemampuan bermain melalui desain one-group pretest–posttest. Secara kuantitatif, besaran perubahan yang dilaporkan melalui Cohen's dz memberikan informasi mengenai magnitudo dampak pre–post pada pengukuran berpasangan dan membantu menafsirkan arti praktis peningkatan selain sekadar signifikansi statistik..

Secara konseptual, galah hadang menuntut kombinasi kemampuan lokomotor (lari dan akselerasi), perubahan arah, reaksi, dan pengambilan keputusan yang berkaitan erat dengan motor competence dan fundamental movement skills (FMS), yang dalam literatur diposisikan sebagai komponen penting physical literacy serta jembatan menuju partisipasi aktivitas fisik yang lebih berkelanjutan.. (Peningkatan indikator kelincahan dan ketepatan posisi dapat dipahami sebagai keluaran yang konsisten dengan temuan bahwa pendekatan aktivitas fisik berbasis permainan (game-based physical activity) dapat mendorong perkembangan FMS pada anak melalui paparan gerak berulang yang kontekstual, menantang, dan menyenangkan.. Selain itu, kerangka pembelajaran berbasis permainan (game-based learning) dalam pendidikan jasmani juga dilaporkan mampu meningkatkan motivasi dan capaian keterampilan

motorik pada siswa sekolah dasar ketika sesi dirancang terstruktur dan memberi kesempatan partisipasi aktif yang tinggi. (Dese et al., 2023).

Bila dibandingkan dengan studi terdahulu, arah temuan penelitian ini sejalan dengan bukti bahwa integrasi permainan tradisional dalam pembelajaran/aktivitas sekolah berasosiasi dengan peningkatan kemampuan gerak dasar siswa sekolah dasar, terutama ketika permainan diposisikan sebagai konteks latihan gerak yang terencana.. Pada konteks permainan tradisional yang sejenis (gobak sodor), penelitian pada siswa sekolah dasar juga melaporkan perbaikan keterampilan motorik setelah paparan permainan tradisional sebagai aktivitas terstruktur, yang memperkuat plausibilitas bahwa permainan tradisional dapat berfungsi sebagai “media gerak” yang efektif bila difasilitasi dengan aturan dan prosedur yang jelas.. Bukti lain pada desain one-group pretest–posttest menunjukkan permainan gobak sodor dapat meningkatkan komponen kelincahan pada siswa sekolah dasar, sehingga hasil peningkatan kelincahan pada penelitian ini berada pada spektrum temuan yang relatif konsisten untuk permainan beregu berbasis garis/ruang yang menuntut respons cepat dan perubahan arah.. Temuan penelitian kuasi-eksperimental yang membandingkan pembelajaran berbasis permainan tradisional versus pembelajaran konvensional juga melaporkan peningkatan keterampilan lokomotor dan non-lokomotor pada kelompok intervensi, yang memberi dukungan komparatif bahwa pendekatan permainan tradisional dapat menghasilkan keuntungan pembelajaran gerak dibanding pendekatan rutin yang kurang kontekstual.. Selain aspek keterampilan, pengembangan model pembelajaran pendidikan jasmani berbasis permainan tradisional dilaporkan dapat meningkatkan keterlibatan fisik siswa dan indikator kebugaran tertentu, yang menguatkan argumen bahwa permainan tradisional memiliki nilai pedagogis sekaligus nilai promosi aktivitas fisik di sekolah..

Peningkatan terbesar pada indikator kepatuhan aturan dapat ditafsirkan sebagai dampak dari strategi pengenalan yang menekankan penjelasan aturan, simulasi peran, dan supervisi selama bermain, yang selaras dengan kerangka intervensi berbasis Teaching Personal and Social Responsibility (TPSR) yang memang dirancang untuk menumbuhkan perilaku sosial-emosional dan tanggung jawab siswa melalui struktur kegiatan pendidikan jasmani yang eksplisit.. Peningkatan kerja sama tim juga kompatibel dengan bukti tren riset cooperative learning yang menunjukkan bahwa model kooperatif dalam pendidikan jasmani kerap ditautkan dengan peningkatan aspek kolaborasi, tanggung jawab kelompok, dan keterlibatan aktif siswa ketika peran dan tujuan kelompok diperjelas dalam tugas gerak.. Dari perspektif pedagogi pendidikan jasmani yang lebih luas, Sport Education Model (SEM) dilaporkan dapat meningkatkan pengalaman bermakna siswa (misalnya rasa memiliki peran, keterlibatan sosial, dan pemaknaan aktivitas), yang secara teoretis relevan dengan terbentuknya kepatuhan terhadap aturan dan kerja sama karena siswa melihat permainan sebagai sistem peran yang saling bergantung.. Meta-analisis terkait SEM juga menunjukkan efek positif pada luaran belajar kognitif maupun non-kognitif, sehingga mendukung posisi bahwa pembelajaran berbasis permainan yang terstruktur berpotensi menghasilkan perubahan tidak hanya pada performa gerak, tetapi juga pada perilaku dan disposisi sosial selama pembelajaran..

Kontribusi ilmiah artikel ini terletak pada penyediaan bukti kuantitatif yang teroperasionalisasi pada indikator kemampuan bermain (posisi menjaga garis, kelincahan menghindar, kepatuhan aturan, dan kerja sama tim) dalam konteks pengenalan permainan tradisional di sekolah dasar pada satu sesi kegiatan, yang

mengisi kebutuhan literatur akan pelaporan yang lebih spesifik terhadap “mekanisme hasil” permainan tradisional di tingkat implementasi sekolah. Bukti sintesis di Indonesia menunjukkan permainan tradisional kerap direkomendasikan sebagai strategi untuk kebugaran/aktivitas fisik siswa, namun masih memerlukan pelaporan berbasis indikator yang konsisten dan sensitif terhadap konteks sekolah untuk memperkuat transfer ke praktik. (Suryadi et al., 2025). Selain itu, telaah sistematis tentang physical literacy di konteks sekolah Indonesia menunjukkan bahwa banyak studi masih menekankan aspek keterampilan motorik saja dan relatif jarang menerapkan kerangka multidimensi (motivasi, pengetahuan, dan keterlibatan jangka panjang), sehingga pengukuran indikator yang menautkan aspek performa gerak dan perilaku sosial dalam permainan dapat menjadi langkah praktis untuk memperkaya desain evaluasi implementasi permainan tradisional di sekolah..

Keterbatasan utama penelitian ini melekat pada desain one-group pretest-posttest yang tidak dapat sepenuhnya menyingkirkan ancaman validitas internal (misalnya efek pengukuran berulang, maturasi, atau faktor peristiwa lain yang berdekatan dengan intervensi), sehingga inferensi kausal perlu dinyatakan secara hati-hati dan lebih tepat dibaca sebagai perubahan yang terjadi setelah kegiatan pada kelompok yang sama.. Selain itu, pada kerangka kuasi-eksperimental, tidak adanya randomisasi dan kelompok kontrol membatasi kemampuan generalisasi dan atribusi efek, sehingga penelitian lanjutan dianjurkan mempertimbangkan desain dengan kelompok pembanding, periode intervensi lebih panjang, serta pengukuran tindak lanjut untuk melihat keberlanjutan perubahan kemampuan bermain.. Secara metodologis-praktis, penelitian berikutnya juga dapat memperkuat kualitas evidensi dengan mendokumentasikan validitas instrumen, reliabilitas penilai (inter-rater), serta fidelity pelaksanaan (konsistensi prosedur sosialisasi aturan dan simulasi peran) agar perubahan skor lebih dapat ditautkan pada komponen intervensi yang spesifik. Pada tataran praktik, guru PJOK dapat mengintegrasikan galah hadang sebagai opsi pembelajaran berbasis permainan tradisional dengan penekanan pada kejelasan aturan, rotasi peran, dan rubrik penilaian indikator yang transparan agar aspek kepatuhan aturan dan kerja sama—yang tampak paling responsif—dapat dipertahankan dan dikembangkan dalam pertemuan-pertemuan berikutnya.

KESIMPULAN

1. Kegiatan pengenalan permainan tradisional *galah hadang* pada siswa kelas V UPT SPF SD Inpres Tamangapa terlaksana melalui sosialisasi aturan, simulasi peran, dan praktik bermain terstruktur dalam satu kali pertemuan, serta diikuti oleh perubahan kemampuan bermain yang terukur pada pengukuran sebelum–sesudah.
2. Hasil kuantitatif menunjukkan peningkatan pada seluruh indikator penilaian, dengan kenaikan paling menonjol pada kepatuhan terhadap aturan permainan dan diikuti oleh peningkatan kerja sama tim; indikator kelincahan menghindari dan ketepatan posisi menjaga garis juga mengalami perbaikan.
3. Secara keseluruhan, skor total dan skor rerata kemampuan bermain meningkat setelah kegiatan, sehingga tujuan pengenalan sekaligus evaluasi perubahan kemampuan bermain pada kelompok yang sama dapat tercapai sesuai rumusan masalah penelitian.
4. Kelebihan kegiatan ini adalah menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat diposisikan sebagai medium pembelajaran PJOK yang operasional dan terukur ketika diorganisasi melalui struktur pengenalan yang jelas dan rubrik penilaian

yang spesifik, sehingga aspek perilaku bermain (ketertiban terhadap aturan) dan kompetensi sosial (kerja sama) dapat berkembang bersamaan dengan keterampilan gerak dalam konteks permainan beregu berbasis aturan.

5. Kekurangan utama kegiatan ini terletak pada desain one-group pretest-posttest tanpa kelompok pembandingan dan pelaksanaan satu kali pertemuan, sehingga kekuatan inferensi kausal dan keluasan generalisasi temuan masih terbatas pada konteks sekolah dan jumlah peserta yang terlibat.
6. Pengembangan selanjutnya disarankan menggunakan desain dengan kelompok pembandingan, durasi intervensi lebih dari satu pertemuan, serta pengukuran tindak lanjut untuk menilai keberlanjutan perubahan kemampuan bermain; mutu pengukuran juga perlu diperkuat melalui dokumentasi validitas dan reliabilitas instrumen, standarisasi prosedur penilaian antar-penilai, serta pencatatan konsistensi pelaksanaan kegiatan agar hubungan antara komponen pengenalan permainan dan perubahan hasil belajar dapat dipetakan lebih presisi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alalawi, A., Blank, L., & Goyder, E. (2023). School-based interventions to increase physical activity and reduce sedentary behaviour in children and adolescents: A systematic review and meta-analysis. *PLOS ONE*, 18(7), e0288135. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0288135>
- Beck, F., Engel, F. A., & Reimers, A. K. (2022). Compensation or displacement of physical activity in children and adolescents: A systematic review of empirical studies. *Children*, 9(3), 351. <https://www.mdpi.com/2227-9067/9/3/351>
- Dese, N., Mappanyompa, M., Danu, S. P. A., & Reza, M. A. (2023). Pengaruh permainan tradisional galah hadang terhadap kebugaran jasmani siswa sekolah dasar. *Jurnal Maenpo: Jurnal Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 13(1). <https://doi.org/10.35194/jm.v13i1.3150>
- Durden-Myers, E. J. (2024). Advancing physical literacy research in children. *Children*, 11(6), 702. <https://doi.org/10.3390/children11060702>
- Hasan, S., Abdullah, M., Kamal, T., & Al Mamun, M. A. (2024). Effect of traditional games on motor skills in elementary school children. *Asian Journal of Medical Sciences*, 15(10). <https://journal.iosr.in/index.php/ajms/article/download/121/74>
- Malnes, L., Berntsen, S., Kolle, E., Ivarsson, A., Dyrstad, S. M., Resaland, G. K., Solberg, R., & Haugen, T. (2023). School-based physical activity in relation to active travel – a cluster randomized controlled trial among adolescents enrolled in the School in Motion study in Norway. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, 20, 136. <https://doi.org/10.1186/s12966-023-01534-x>
- Suryadi, A., Pratama, B. A., & Fauzi, M. (2025). Traditional games-based learning model for elementary school physical education: A systematic literature review. *Journal of Applied Movement Science and Sport Studies*, 1(3), 12-19. <https://doi.org/10.61132/jamss.v1i3.190>