

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Kurniati (2016) menyatakan permainan tradisional sebagai salah satu unsur budaya bangsa tersebar luas di berbagai pelosok nusantara, namun saat ini keberadaannya berangsur-angsur mati. Beberapa jenis permainan tradisional masih mampu bertahan, hal ini dikarenakan permainan tradisional jauh dari jangkauan permainan modern yang menggunakan alat yang lebih canggih. Permainan tradisional sebagai salah satu bentuk kegiatan bermain dapat membawa manfaat bagi mental komunitas anak-anak, namun apa sebenarnya artinya bagi permainan tradisional akan dijelaskan pada pemaparan selanjutnya (h.1).

Menurut Andang Ismail (2009) permainan memiliki dua pengertian: pertama, permainan adalah kegiatan yang semata-mata mencari kesenangan tanpa mencari menang atau kalah, kedua, permainan didefinisikan sebagai kegiatan main-main yang dilakukan untuk mencari kesenangan dan kepuasan, tetapi ditandai dengan pencarian kemenangan (h.26). Secara umum, bermain adalah aktivitas fisik yang dilakukan dengan serius dan menghibur sukarela yang sering dilakukan oleh sebagian besar anak-anak (Bandi Utama, 2012, h.1)

Menurut Mulyati (2013), permainan tradisional yang juga dikenal sebagai permainan rakyat adalah kegiatan rekreasi yang bertujuan tidak hanya untuk menghibur, tetapi juga sebagai alat untuk memelihara hubungan dan kesejahteraan

sosial anak untuk menjelajahi dunianya, dari yang tidak diketahui menjadi tahudan tidak dapat dilakukan, hingga dapat, sehingga bermain dapat dikatakan sebagai kebutuhan bagi anak. Secara harfiah istilah tradisional diartikan menjadi aksi atau tingkah laku alami dampak kebutuhan berdasarkan nenek moyang (Ajun Khamdani, 2010, h.6).

Jadi, permainan tradisional atau olahraga tradisional adalah kegiatan fisik yang dilakukan sekelompok rakyat yang didalamnya masih ada gambaran berdasarkan kegiatan-kegiatan rakyat dalam kehidupan sehari-hari dan mengandung nilai-nilai positif untuk meningkatkan kesehatan jasmani, mental, dan rohani.

2. Jenis-jenis Permainan Tradisional

Berikut adalah beberapa jenis permainan tradisional yang akan dimainkan dalam pencarian, 2 permainan tradisional yang diambil dalam penelitian ini adalah permainan yang dipilih berfungsi sebagai variabel atau solusi independen untuk meningkatkan literasi fisik peserta didik.

1) Gobak Sodor

Gobak Sodor merupakan permainan olahraga beregu yang membutuhkan kerjasama tim dalam sebuah regu. Selain membutuhkan keterlibatan kerjasama antar individu dalam sebuah tim, permainan Gobak Sodor juga merupakan cabang olahraga yang memiliki unsur gerak yang kompleks. Dalam implementasinya permainan Gobak Sodor melibatkan elemen yang berbeda dari penguasaan keterampilan termasuk penguasaan keterampilan teknis, keterampilan taktis, keterampilan fisik dan mental.

Menurut Ariyanti (2014), Gobak Sodor adalah permainan di mana anda memainkan arena persegi yang dibatasi oleh garis kapur, terdiri dari dua tim dengan tiga penjaga masing-masing, satu tim bermain sebagai penjaga dan tim lawan bermain sebagai pemain, secara bergantian setiap anggota tim pemain akan mencoba untuk mencapai garis belakang arena("pintu") dan seorang anggota tim penjaga akan mencegahnya (h.12). Jika seorang pemain disentuh penjaga, kedua tim bergantian sebagai pemain dan penjaga (Ekayati, 2015, h.4).

Permainan Gobak Sodor terdiri dari 2 kelompok yaitu kelompok penjaga dan kelompok lawan. Setiap orang dalam kelompok penjaga melakukan penjagaan berlapis dengan berjalan mundur sambil merentangkan tangan agar lawan tidak lolos. Penjaga gawang lain bertugas di tengah garis yang bergerak langsung dari penjaga gawang lainnya (Husna, 2009, h.1). Menurut Kurniawan (dalam Rosmawati, dkk (2019, h.3) selaku guru olahraga “Bahwa banyak guru olahraga saat ini yang tidak mengetahui bahwa permainan tradisional dapat memodifikasi baik aturan maupun alat dan lapangan. Rata-rata guru olahraga mengajarkan permainan Gobak Sodor sesuai aturan. Padahal, sebenarnya permainan Gobak Sodor memiliki banyak kelebihan, seperti memiliki sikap mental yang tinggi dan rasa tanggung jawab. Oleh karena itu perlunya pelestarian permainan tradisional sehingga tidak punah oleh waktu. Bagaimanapun pemahaman tentang permainan tradisional Gobak Sodor tidak bisa mengabaikan pemahaman aspek manusia sebagai pelakunya. Oleh karena itu, olahraga

bermain tradisional memiliki banyak gerakan yang berdampak pada tubuh yang lebih sehat, antara lain: kekuatan, kelenturan, kecepatan gerak, dan kemampuan merespon secara kooperatif.

1) Alat yang digunakan.

Permainan Gobak sodor ini hanya membutuhkan kapur dan lapangan segi empat. Kemudian di antara garis-garis panjang tersebut digambar garis-garis melintang sehingga membentuk beberapa persegi panjang. Setelah itu gambarlah garis tengah yang tegak lurus dengan garis transversal sehingga terdapat banyak persegi yang sama panjang, garis ini disebut garis sodor.

2) Cara bermain Gobak Sodor.

Cara bermain Gobak Sodor, yaitu: Pemain dibagi menjadi dua tim, yaitu penjaga dan penyerang (satu tim berjumlah 35 atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta). Jika sebuah tim terdiri dari 5 orang, maka diperlukan lapangan yang dibagi menjadi 4 kotak persegi panjang (seperti lapangan bulu tangkis), penjaga dapat bergerak ke kiri dan kanan pada garis horizontal, serta penjaga dapat bergerak ke atas (maju) dan bawah (belakang) pada garis vertikal. Tim penyerang akan melewati setiap garis (horizontal dan vertikal). Masing-masing tim menyerang, mulai dari garis *start* dan melintasi semua lini yang ditempati lawan. Jika seorang pemain berhasil melewati garis terakhir, tim penyerang dianggap sebagai pemenang dan mendapat 1 poin. Tim penyerang tidak boleh di sentuh oleh tim keeper atau meninggalkan garis keeper maka pemain akan dinyatakan mati dan

keluar dari permainan, tim penyerang dinyatakan kalah jika penyerang di sentuh oleh keeper. Permainan dilanjutkan dengan pengembangan Gobak Sodor berganti peran dari tim penjaga ke tim penyerang dan sebaliknya.

3). Manfaat Permainan Gobak Sodor

Permainan tradisional Gobak Sodor ini memiliki manfaat baik secara fisik yaitu: Melatih kelincahan gerak tubuh, melatih kecepatan, mengasah keterampilan dalam menemukan strategi yang tepat, mengembangkan keterampilan gerak dasar lari dan rekreasi, melatih kerjasama dalam tim, meningkatkan kekuatan dan ketangkasan, menanamkan sportivitas dan kesadaran hidup sehat. Sedangkan manfaat mental adalah: Melatih kepemimpinan, mengasah kemampuan otak, mengembangkan sikap sosial yang dimiliki anak untuk menyelamatkan temannya dari garis lawan, melatih ketelitian anak dalam pemecahan masalah, kemampuan menerima kemenangan dan kekalahan dengan hati terbuka dan kemampuan untuk berinteraksi dengan teman (Prasetyo, 2008).



Gambar 2. 1 Permainan Tradisional Gobak Sodor

Sumber: <https://www.infobudaya.net/2019/02/permainan-gobak-sodor-dan-pengaruhnya-terhadap-karakter-anak>

b. Permainan Engklek

1) Pengertian Permainan Engklek

Permainan Engklek merupakan salah satu permainan tradisional yang dimainkan oleh dua orang anak atau lebih. Sebelum bermain, anak-anak biasanya membuat tekstur yang berfungsi sebagai titik penyangga ketika mereka melompat dan masing-masing memiliki koin atau benda yang berfungsi sebagai pion untuk mendeteksi di mana perjalanan berhenti.

Pendapat Mulyati (2013) yang disebut Engklek karena dimainkan dengan menggunakan kaki yang dalam bahasa Jawa berarti Engklek. Anak-anak yang menyukai permainan sederhana ini biasanya 2 sampai 5 anak perempuan dan tidak membutuhkan tempat yang luas tapi rata, sehingga bisa dilakukan di pekarangan (h.46). Berikut Peraturan dan cara bermain Engklek serta manfaat.

2) Peraturan dan Cara Bermain Engklek

Bagi anak Indonesia yang pernah bermain engklek, pasti tidak asing lagi dengan permainan ini. Bermain engklek memang cukup mudah dan sederhana. Peraturan dan cara bermainnya juga tidak rumit. Permainan engklek dapat dijalankan dengan jumlah pemain minimal dua orang. Sebelum permainan dimulai, denah petak dibutuhkan sebagai media bermain. Petak dibuat dalam bentuk persegi yang dibagi menjadi beberapa bagian. Peraturannya adalah pemain menggunakan kakinya untuk menapak setiap petak yang tersedia serta menyesuaikan bentuk petak. Adakalanya

pemain diharuskan menggunakan satu kaki ketika menginjak petak dan menggunakan dua kaki ketika menginjak petak-petak tertentu. Jika dilanggar meskipun secara tidak sengaja, pemain akan didiskualifikasi. Diskualifikasi juga berlaku jika pemain menginjak garis-garis petak. Dengan demikian, pemain akan bertukar posisi. Dalam permainan engklek, pemenang ditentukan oleh jumlah petak yang diperoleh pemain. Siapa pun yang mendapatkan petak terbanyak dan tercepat, dialah pemenangnya. Bermain engklek selain sebagai hiburan anak-anak, juga dapat melatih keseimbangan dan ketangkasan.

3) Manfaat Permainan Tradisional Engklek

Banyak manfaat yang didapat dari permainan tradisional engklek menurut Iswinarti (2010: 11) antara lain sebagai berikut:

- a) Kemampuan fisik anak menjadi kuat karena dalam permainan engklek anak diharuskan melompat-lompat.
- b) Mengasah kemampuan bersosialisasi dengan orang lain dan mengajarkan kebersamaan.
- c) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya.
- d) Anak menjadi lebih kreatif. Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh periaannya. Mereka membuat barang-barang, benda-benda atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal itu

mendorong mereka untuk lebih kreatif menciptakan alat-alat permainan.

- e) Nilai untuk perkembangan fisik yang baik Aktivitas fisik meliputi kegiatan untuk berolahraga, meningkatkan koordinasi dan keseimbangan tubuh, dan, mengembangkan keterampilan dalam pertumbuhan anak.
- f) Nilai untuk kesehatan mental yang baik, yaitu: membantu anak untuk mengkomunikasikan perasaannya secara efektif dengan cara yang alami, mengurangi kecemasan, pengendalian diri, pelatihan konsentrasi,
- g) Nilai pemecahan masalah, anak belajar memecahkan masalah sehingga kemampuan tersebut bisa ditransfer dalam kehidupan nyata,
- h) Nilai sosial, anak belajar keterampilan sosial yang akan berguna untuk bekal dalam kehidupan nyata.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa Permainan Engklek adalah permainan yang menggunakan rata-rata gambar persegi yang digambar di tanah atau lantai seperti bermain dengan melewati garis dengan kaki. Selain itu juga permainan tradisional engklek bermanfaat bagi kemampuan fisik anak untuk meningkatkan kemampuan sosial anak terhadap orang lain dan meningkatkannya. Mereka dapat mengembangkan kecerdasan logis anak dan membuat anak lebih kreatif. Bantu jaga kesehatan mental anak-anak dan bantu mereka memecahkan masalah.



Gambar 2. 2 Permainan Tradisional Engklek

Sumber : <https://sabyan.org/permainan-anak-Engklek-dan-manfaatnya-bagi-anak-usia-dini>

3. *Physical Literacy*

a. Pengertian *Physycal Literacy*

Istilah literasi di Indonesia sangat populer di kalangan kelas sosial yang berbeda. Semua jenjang pendidikan, mulai dari prasekolah hingga pendidikan tinggi, pasti sudah tidak asing lagi dengan istilah literasi. Seiring dengan pesatnya perkembangan sastra, tentunya diperlukan pula pemahaman yang mendalam tentang sastra.

Menurut Longmuir, dkk(2018), literasi fisik didefinisikan sebagai motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, pengetahuan dan pemahaman yang dibutuhkan untuk terlibat dalam aktivitas seumur hidup (h.20). Dengan keterampilan literasi fisik, diharapkan anak-anak yang lebih berkembang dalam perjalanan literasi fisiknya akan lebih mampu menjalani gaya hidup sehat dan aktif.

Menurut Whitehead (2010), motivasi untuk aktivitas fisik mencerminkan keinginan untuk bertindak menuju kesenangan gerakan, kepercayaan diri pada kemampuan fisik sendiri, dan sikap positif terhadap

partisipasi dalam aktivitas fisik, bergabung dengan sukses. Kapasitas fisik mencerminkan tidak hanya kompetensi dalam keterampilan motorik, tetapi juga kemampuan (misalnya kekuatan, daya tahan, dll) untuk bergerak. Pengetahuan dan pemahaman tersebut meliputi gerak (*way of movement*), kinerja (*motion assessment*), kesehatan dan kebugaran (*exercise value*, relaksasi dan kebutuhan tidur). Untuk singkatnya, menggunakan istilah "pengetahuan".

Tremblay dan Liyod (2010) *Physical literacy* adalah “Dasar untuk membentuk perilaku, persepsi, pemahaman tentang gaya hidup aktif, suka melakukan aktivitas, kemampuan pemahaman, kesadaran, dan respons efektif terhadap penggunaan gerakan kemampuan”. Literatur fisik telah membantumeningkatkan motivasi, kepercayaan diri, kapasitas fisik, pengetahuan dan pemahaman untuk menikmati dan bertanggung jawab untuk berpartisipasi dalam aktivitas fisik.

Jurbala (2015) menyatakan bahwa “Literasi fisik adalah aspek organisme hidup dan jalan menuju kualitas hidup yang lebih baik” (h.368) sehingga literasi fisik sangat penting dalam kehidupan dan sangat berpengaruh.

Dari penjelasan di atas dapat dipahami bahwa Literasi fisik merupakan landasan setiap individu yang digunakan dalam aktivitas kehidupan yang berbeda dan dalam upaya untuk mencapai kinerja yang baik. Orang yang menunjukkan literasi fisik yang baik lebih mungkin untuk aktif sepanjang

hidup mereka dan akan bergerak dengan percaya diri dan keterampilan.

Konsep literasi dapat di ilustrasikan pada gambar berikut :



Gambar 2. 3 Konsep literasi fisik

Sumber : recreationpei.ca

b. Unsur-Unsur *Physical Literacy*

Literasi jasmani dalam perannya memiliki unsur-unsur yang dapat membantu seseorang melakukan aktivitas jasmani secara ekonomis dan tenang. Berikut unsur-unsur literasi jasmani menurut *International Association of Physical Literature (2014)* adalah:

1) Motivasi dan keyakinan (afektif)

Motivasi dan kepercayaan diri mengacu pada antusiasme, kenikmatan, dan kepercayaan diri individu untuk merangkul aktivitas fisik sebagai bagian dari kehidupan.

2) Kapasitas Fisik (Fisik)

Kapasitas fisik mengacu pada kemampuan individu untuk mengembangkan keterampilan dan pola gerakan, serta kemampuan untuk mengalami berbagai intensitas dan periode latihan gerak. Peningkatan

kapasitas fisik memungkinkan seseorang untuk berpartisipasi dalam berbagai aktivitas dan lingkungan fisik.

3) Pengetahuan dan pemahaman (persepsi)

Pengetahuan dan pemahaman termasuk kemampuan untuk mengidentifikasi dan menunjukkan kualitas penting yang mempengaruhi gerakan,

untuk memahami manfaat kesehatan dari gaya hidup aktif dan menghargai fitur keselamatan yang sesuai untuk aktivitas fisik dalam berbagai konteks fisik dan lingkungan.

4) Partisipasi aktivitas fisik seumur hidup(perilaku)

Partisipasi fisik seumur hidup mengacu pada seseorang yang mengambil tanggung jawab pribadi atas pengetahuan fisik dengan memilih secara bebas untuk beroperasi secara teratur. Ini melibatkan memprioritaskan dan menjaga terlibat dalam berbagai aktivitas yang bermakna dan menantang secara pribadi sebagai bagian integral dari gaya hidup seseorang.

4. Karakteristik Peserta Didik Sekolah Dasar

Siswa Sekolah Dasar merupakan anak yang paling banyak mengalami perubahan sangat drastis baik mental maupun fisik. Gerakan-gerakan organ tubuh anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya. Keberanian dan kemampuan ini, disamping karena perkembangan

kapasitas mental, juga disebabkan oleh adanya keseimbangan dan keselarasan gerakan organ-organ tubuh anak.

Menurut Nasution (dalam (Syaiful, 2008, h.123) masa usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun. Usia ini ditandai dengan mulainya anak masuk sekolah dasar dan dimulainya sejarah baru dalam kehidupannya yang kelak akan mengubah sikap-sikap dan tingkah lakunya. Guru mengenal masa ini sebagai “masa sekolah”, oleh karena itu pada usia inilah anak untuk pertama kalinya menerima pendidikan formal.

Masa usia sekolah dianggap oleh Suryobroto dalam (Syaiful, 2008, h.124) sebagai masa intelektual atau masa keserasian bersekolah. Namun Suryosubroto tidak berani mengatakan pada umur berapa tepatnya anak matang untuk masuk ke sekolah dasar. Hal tersebut ditentukan oleh kematangan anak tersebut bukan ditentukan oleh umur semata, namun pada umur antara 6 atau 7 tahun biasanya anak memang telah matang untuk masuk sekolah dasar. Sifat-sifat khas anak dapat di lihat sebagai berikut:

a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini antara lain adalah seperti yang disebutkan di bawah ini:

- 1) Adanya korelasi positif yang tinggi antara keadaan kesehatan pertumbuhan jasmani dengan prestasi sekolah.
- 2) Adanya sikap yang cenderung untuk mematuhi peraturan-peraturan permainan yang tradisional.

- 3) Adanya kecenderungan memuji sendiri.
- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan orang lain kalau hal itu dirasanya menguntungkan untuk meremehkan anak lain.
- 5) Kalau tidak dapat menyelesaikan sesuatu soal, maka soal itu dianggapnya tidak penting .
- 6) Pada masa ini (terutama pada umur 6-8) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak

b. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar

Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini adalah sebagai berikut:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- 2) Amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar.
- 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat terhadap hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor.
- 4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya .
- 5) Anak-anak pada masa ini gemar membentuk kelompok sebaya, biasanya untuk dapat bermain bersama-sama.

Berdasarkan pengertian-pengertian di atas dapat peneliti simpulkan bahwa karakteristik peserta didik sekolah dasar merupakan semua watak yang nyata

dan timbul dalam suatu tindakan peserta didik dalam kehidupannya setiap saat. Sehingga dengan demikian, watak dan perbuatan manusia tidak akan lepas dari kodrat dan sifat serta bentuknya yang berbeda-beda, maka tidak heran jika bentuk dan karakter peserta didik juga berbeda-beda.

B. Hipotesis

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap suatu masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin dan memiliki tingkat kebenaran tertinggi. Selanjutnya hipotesis adalah suatu proposisi yang akan diuji validitasnya, atau sebagai jawaban sementara atas pertanyaan penelitian (Bambang Prasetyo dan Miftahul Jannah, 2012, h.76). Berdasarkan teori yang disusun diatas, maka permainan tradisional dapat meningkatkan *physical literacy* peserta didik.

H₀ : Tidak ada pengaruh yang signifikan pengaruh permainan tradisional terhadap *physical literasi*.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pengaruh permainan tradisional terhadap *physical literasi*.

C. Penelitian Relevan

Untuk membantu dalam mempersiapkan penelitian ini, dicari bahan-bahan penelitian yang ada relevan dengan penelitian ini, karena sangat berguna untuk mendukung kajian teoritis yang dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Hasil penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah:

1. Ulfah Nurussyifa (2016), “Pengaruh permainan tradisional (*smooth and cocky stick*) terhadap peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada anak usia sekolah.” Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 subjek yang terbagi dalam 3 (tiga) kelompok utama (yaitu kelompok eksperimen 1, kelompok eksperimen 2, dan kelompok kontrol), terdapat peningkatan keterampilan pemecahan masalah pada kelompok eksperimen 1 dan 2. Orang disugahi dengan permainan "selentik dan 20 batang congklak". Menggunakan penelitian eksperimen semu subjek penelitian ini menggunakan 3 sekolah (h.19).
2. Ela Handayani (2016, hal.17) “Pengaruh Permainan Tradisional Gobak Sodor Terhadap Tingkat Empati Peserta Didik Sekolah Dasar”. Hasil penelitian yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa subjek pada kelompok eksperimen disugahi Permainan Gobak Sodor. Terapi ini akan digunakan anak untuk meningkatkan empati melalui permainan tradisional. Selain itu, dengan diberikan terapi, kemampuan berempati anak meningkat karena tanpa kerjasama tim, anak tidak akan menang. Menggunakan penelitian eksperimen semu, menggunakan populasi dari 1 sekolah. Diskusi lebih spesifik pada tingkat empati peserta didik.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Uray Gustian (2019) berjudul “Efektifitas Modifikasi Permainan Tradisional Dalam Pengembangan *Physical Literacy* Anak Taman Kanak-kanak”. Tujuan penelitian ini adalah agar anak memiliki keterampilan, pengetahuan, motivasi dan kepercayaan diri untuk melakukan aktivitas motorik atau biasa disebut aktivitas literasi fisik

(*physical literacy*). Penelitian ini dilakukan dengan menerapkan permainan tradisional dalam pembelajaran anak prasekolah. Rancangan uji coba menggunakan metode uji coba dengan rancangan studi kasus tunggal yang melibatkan hingga 150 anak prasekolah di lima taman kanak-kanak. Penelitian dilakukan dengan menggunakan teknik representasi, observasi (pengamatan) dan diperkuat dengan menggunakan teknik wawancara. Hasil penelitian ini menunjukkan kejadian peningkatan *physical literacy* ketika permainan tradisional digunakan sebagai kegiatan pembelajaran. Peningkatan *physical literacy* ini karena permainan tradisional memiliki kemampuan untuk merangsang anak secara aktif dalam aktivitas motorik dan memiliki efek mengembangkan *physical literacy* untuk anak prasekolah.

D. Kerangka Pemikiran

Aktivitas pembelajaran Pendidikan Jasmani di sekolah dasar selama ini masih terlihat monoton. Hal ini tentunya menimbulkan dampak juga terhadap aktivitas yang terjadi selama pembelajaran, seperti adanya rasa bosan, jenuh, dan kurangnya literasi fisik pada peserta didik sekolah dasar. Oleh sebab itu yang dapat dilakukan yaitu dengan menggunakan pendekatan permainan tradisional. Hal ini menjadikan permainan tradisional dapat dijadikan alternatif yang tepat dalam meningkatkan *physical literacy* pada peserta didik sekolah dasar.

Permainan adalah salah satu aktivitas menghibur. Dengan bermain permainan anak dapat meningkatkan kemahiran. Kegunaan permainan dari segi perkembangan kognitif secara tidak langsung akan berdampak besar bagi anak-anak, terlebih untuk meningkatkan pengetahuan anak tentang pentingnya *physical*

literacy dan upaya anak untuk menyelesaikan masalah. Berdasarkan teori diatas peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul “Meningkatkan *Physical Literacy* Melalui Permainan Tradisional Pada Peserta Didik Sekolah Dasar”. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah permainan tradisional dan variabel terikat adalah *Physical Literacy*. Rumusan masalahnya adalah apakah permainan tradisional dapat meningkatkan *Physical Literacy* pada peserta didik sekolah dasar?. Berikut dikemukakan pengaruh dalam kerangka pemikiran diatas dapat dijelaskan sebagai berikut : Pengaruh permainan tradisional terhadap *physical literacy*, dinilai akan besar pengaruhnya bagi perkembangan peserta didik, melalui permainan anak mampu mengembangkan berbagai aspek perkembangan seperti motivasi dan keyakinan (afektif), kapasitas fisik (fisik), Pengetahuan dan pemahaman (persepsi), dan partisipasi aktivitas fisik seumur hidup(perilaku).

Permainan tradisional dapat meningkatkan pemahaman siswa, didukung oleh penelitian Gelisli dan Yazici (2015) bahwa permainan tradisional meningkatkan keterampilan dan kompetensi perkembangan kognitif seperti perhatian, mengingat, mengamati, menggabungkan dan memecahkan masalah (Rasnita et al., 2021).

Suherman, Dapan, Guntur dan Muktiani (2019) bahwa permainan tradisional juga dapat meningkatkan kemampuan motorik dasar. Permainan tradisional dapat meningkatkan kesenangan siswa karena dilakukan sambil bermain, peningkatan terjadikarena permainan tradisional merupakan permainan tradisional yang menyenangkan bagi siswa Domville dkk (2019). Literasi jasmani merupakan hal mendasar untuk merangsang perkembangan siswa secara optimal dan akan membuat anak-anak menjadi senang dan lebih bersemangat.

Oleh karena itu dapat disimpulkan bahwa dengan permainan tradisional mampu meningkatkan *physical literacy* pada peserta didik. Berikut ini merupakan kerangka pemikiran yang ada dalam penelitian ini.

Bagan Kerangka Pemikiran

