

Pemanfaatan Pembelajaran Berbasis Olahraga Tradisional Sebagai Pendekatan Inklusif dalam Pendidikan Siswa dengan Beragam Kemampuan

Hasbi*, Lilik Evitamala

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara barat, Indonesia.

*Correspondence: abihasbi89@gmail.com

Abstract

The implementation of inclusive education in Mataram City faces challenges, particularly the lack of teaching methods that can accommodate diverse student abilities, which hampers social interaction and active participation. This study aims to: (1) identify traditional sports suitable for inclusive education principles, (2) develop a learning model based on modified traditional sports, and (3) evaluate the effectiveness of the model in improving students' motor skills and social interaction. This research applies a sequential explanatory mixed-methods approach, involving expert validation, small-scale ($n=20$), and large-scale ($n=40$) field trials in an inclusive elementary school. The results show that the developed model, featuring modified games such as *Jemprak/Engklek* and sack racing in relay format, is highly effective. Observation scores for motor skills including balance, agility, and coordination reached above 95%, while student questionnaire responses indicated over 90% positive reception. The model was also validated as "very good" by experts (average score 4.5/5). In conclusion, modified traditional sports-based learning proves feasible and effective in fostering motor development and inclusive participation in primary education.

Keywords: Traditional sports; inclusive learning; primary school; gross motor skills; game-based learning

Abstrak

Pelaksanaan pendidikan inklusif di Kota Mataram menghadapi tantangan, terutama kurangnya metode pengajaran yang dapat mengakomodasi kemampuan siswa yang beragam, yang menghambat interaksi sosial dan partisipasi aktif. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mengidentifikasi olahraga tradisional yang sesuai dengan prinsip-prinsip pendidikan inklusif, (2) mengembangkan model pembelajaran berdasarkan olahraga tradisional yang dimodifikasi, dan (3) mengevaluasi efektivitas model tersebut dalam meningkatkan keterampilan motorik dan interaksi sosial siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan campuran metode deskriptif berurutan, melibatkan validasi ahli, uji lapangan skala kecil ($n=20$), dan skala besar ($n=40$) di sekolah dasar inklusif. Hasil menunjukkan bahwa model yang dikembangkan, yang mencakup permainan yang dimodifikasi seperti *Jemprak/Engklek* dan lomba karung dalam format estafet, sangat efektif. Skor observasi untuk keterampilan motorik, termasuk keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi, mencapai di atas 95%, sementara tanggapan kuesioner siswa menunjukkan penerimaan positif di atas 90%. Model ini juga dinilai "sangat baik" oleh ahli (skor rata-rata 4,5/5). Kesimpulannya, pembelajaran berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi terbukti layak dan efektif dalam mendorong perkembangan motorik dan partisipasi inklusif di pendidikan dasar.

Kata Kunci: Olahraga tradisional; pembelajaran inklusif; sekolah dasar; keterampilan motorik kasar; pembelajaran berbasis permainan

Received: 23 September 2025 | Revised: 20, 21 Oktober, 10 November 2025

Accepted: 29 November 2025 | Published: 11 Desember 2025



Jurnal Porkes is licensed under a [Creative Commons Attribution-Share Alike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

Pendahuluan

Pendidikan inklusif merupakan konsep yang semakin mendapat perhatian di seluruh dunia, termasuk di Indonesia (Saputra, 2016). Tujuan utamanya adalah menciptakan lingkungan belajar yang setara bagi semua siswa, tanpa memandang latar belakang, kemampuan, atau kebutuhan khusus yang mereka miliki (Oktaviani & Harsiwi, 2024). Dalam konteks ini, Kota Mataram sebagai salah satu daerah yang berkomitmen untuk menerapkan pendidikan inklusif, menghadapi berbagai tantangan yang perlu diatasi agar visi tersebut dapat terwujud secara efektif. Tantangan-tantangan ini mencakup minimnya metode pembelajaran yang dapat mengakomodasi keragaman siswa, serta rendahnya interaksi sosial antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus.

Salah satu aspek yang sering kali terabaikan dalam proses pendidikan inklusif adalah pendekatan yang digunakan dalam kurikulum pendidikan jasmani (Harahap et al., 2025). Keterbatasan pendekatan pembelajaran yang kreatif dan adaptif mengakibatkan partisipasi aktif siswa dengan beragam kemampuan belum optimal. Hal ini sangat disayangkan, mengingat pendidikan jasmani seharusnya menjadi salah satu sarana yang efektif untuk meningkatkan keterampilan motorik dan interaksi sosial siswa. Dalam konteks ini, olahraga tradisional dapat menjadi solusi yang menjanjikan. Olahraga tradisional memiliki karakteristik yang unik, di mana sifatnya yang fleksibel dan mudah dimodifikasi menjadikannya sebagai alat yang ideal untuk pendidikan inklusif.

Olahraga tradisional tidak hanya menekankan pada aspek fisik, tetapi juga pada kerja sama dan interaksi antar siswa, permainan seperti Jemprak atau Engklek tidak hanya melibatkan keterampilan motorik, tetapi juga mendorong siswa untuk saling berkomunikasi dan bekerja sama (Hutomo & Kurniawan, 2025). Ini adalah elemen penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang inklusif, di mana setiap siswa merasa diterima dan dihargai. Penelitian yang dilakukan oleh (Hatmiah, 2025) menunjukkan bahwa pendekatan berbasis permainan dapat meningkatkan motivasi dan partisipasi siswa, termasuk mereka yang memiliki hambatan fisik maupun kognitif. Hal ini sejalan dengan temuan (Nuryanti et al., 2025) yang mengidentifikasi permainan tradisional sebagai sarana yang efektif untuk pendidikan karakter dan inklusi sosial di tingkat sekolah dasar.

Dengan demikian, ada bukti yang kuat bahwa olahraga tradisional dapat berfungsi sebagai jembatan untuk mengatasi tantangan yang dihadapi dalam pendidikan inklusif di Mataram. Meskipun olahraga tradisional masih sering dimainkan dalam kegiatan budaya dan sekolah, pemanfaatannya dalam pendidikan formal, terutama dalam konteks inklusif, masih sangat terbatas (Saba, 2024). Banyak sekolah inklusif di Mataram mengalami kesulitan dalam mengadaptasi metode pembelajaran yang dapat mendorong interaksi sosial dan keterlibatan aktif siswa berkebutuhan khusus. Ini menunjukkan adanya kebutuhan mendesak untuk mengembangkan model pembelajaran yang sistematis dan teruji yang memanfaatkan potensi olahraga tradisional (Lesmawan et al., 2025).

Salah satu solusi yang diusulkan adalah pengembangan model pembelajaran berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi. Model ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan interaksi sosial siswa dengan beragam kemampuan di sekolah dasar inklusif. Pertanyaan penelitian yang diajukan adalah bagaimana pembelajaran berbasis olahraga

tradisional yang dimodifikasi dapat dikembangkan dan diimplementasikan sebagai pendekatan inklusif. Hipotesis yang diajukan adalah penerapan model pembelajaran berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi akan secara signifikan meningkatkan keterampilan motorik kasar, partisipasi aktif, dan interaksi sosial siswa dalam setting pendidikan inklusif.

Dalam penelitian ini, permainan tradisional seperti Jemprak/Engklek dan Balap Karung pola estafet menjadi fokus utama. Kedua permainan ini dipilih karena mudah dimodifikasi dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Melalui pendekatan mixed methods, diharapkan model ini tidak hanya menyediakan alternatif metode pembelajaran yang inklusif dan menyenangkan, tetapi juga mendukung pencapaian tujuan pembangunan berkelanjutan (SDG 4) serta penguatan sumber daya manusia sesuai dengan AstaCita, melihat lebih dalam, penting untuk menganalisis setiap aspek dari model pembelajaran ini. Modifikasi permainan tradisional harus mempertimbangkan kebutuhan spesifik siswa berkebutuhan khusus.

Dalam permainan Jemprak, siswa dengan keterbatasan fisik dapat diberikan alat bantu atau modifikasi aturan permainan agar mereka tetap dapat berpartisipasi aktif. Ini adalah contoh konkret bagaimana pendekatan inklusif dapat diimplementasikan secara praktis dalam lingkungan belajar. Interaksi sosial antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus perlu didorong melalui kegiatan yang melibatkan kerja sama. Dalam konteks Balap Karung pola estafet, siswa dapat dibagi menjadi kelompok yang terdiri dari siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus. Dengan cara ini, siswa belajar untuk saling mendukung dan menghargai perbedaan satu sama lain.

Ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik, tetapi juga membangun rasa empati dan solidaritas di antara mereka. Penting untuk melibatkan guru dalam proses pengembangan dan implementasi model pembelajaran ini. Guru perlu dilatih untuk memahami prinsip-prinsip pendidikan inklusif dan bagaimana menerapkannya dalam pengajaran mereka (Aswan et al., 2024). Ini termasuk pemahaman tentang cara memodifikasi permainan tradisional dan menciptakan lingkungan belajar yang aman dan mendukung bagi semua siswa. Akhirnya, evaluasi dari model pembelajaran yang diterapkan harus dilakukan secara berkala untuk mengukur efektivitasnya.

Pengumpulan data tentang keterampilan motorik, partisipasi aktif, dan interaksi sosial siswa dapat memberikan gambaran yang jelas tentang dampak dari pendekatan ini. Jika model ini terbukti berhasil, maka dapat diusulkan untuk diterapkan secara lebih luas di sekolah-sekolah lain di Mataram dan bahkan di seluruh Indonesia. Dengan demikian, pengembangan model pembelajaran berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi tidak hanya memberikan solusi terhadap tantangan yang dihadapi dalam pendidikan inklusif di Kota Mataram, tetapi juga menciptakan peluang bagi semua siswa untuk belajar dan berkembang dalam lingkungan yang mendukung.

Melalui pendekatan ini, diharapkan pendidikan inklusif dapat terwujud secara nyata, memberikan manfaat bagi seluruh siswa, dan berkontribusi pada pembangunan masyarakat yang lebih inklusif dan berkeadilan. Kesimpulannya, olahraga tradisional memiliki potensi yang signifikan sebagai alat untuk mendukung pendidikan inklusif di Kota Mataram. Dengan mengembangkan model pembelajaran yang memanfaatkan permainan tradisional yang dimodifikasi, kita dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih inklusif, meningkatkan keterampilan motorik, dan mendorong interaksi sosial antar siswa. Melalui upaya ini, kita tidak

hanya memenuhi kebutuhan pendidikan siswa berkebutuhan khusus, tetapi juga memperkuat nilai-nilai kebersamaan dan saling menghargai di antara semua siswa. Ini adalah langkah penting menuju pendidikan yang lebih baik dan lebih adil bagi semua.

Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan *mixed methods* dengan desain eksplanatori sekuensial (sequential explanatory design) (Martawijaya & Wahid, 2026). Tahapan penelitian dilakukan secara berurutan, dimulai dengan pengumpulan dan analisis data kuantitatif, kemudian diikuti dengan data kualitatif untuk memperdalam interpretasi hasil. Penelitian dilaksanakan dalam tiga fase utama eksplorasi dan identifikasi olahraga tradisional yang sesuai, pengembangan dan validasi model pembelajaran, serta uji coba dan evaluasi model. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa sekolah dasar inklusi di Kota Mataram. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan purposive sampling berdasarkan kriteria sekolah yang telah menerapkan program inklusi, memiliki siswa dengan beragam kemampuan (reguler dan berkebutuhan khusus), dan bersedia terlibat dalam penelitian.

Sampel terbagi menjadi dua kelompok uji coba skala kecil 20 siswa dari kelas II dan III SD Negeri 20 Mataram. Uji coba skala besar 40 siswa dari kelas III, IV, dan V SD Negeri 20 Mataram. Selain siswa, penelitian juga melibatkan 2 orang ahli (bidang pendidikan jasmani dan permainan tradisional) serta 2 guru pendidikan jasmani sebagai validator dan pelaksana uji coba. Instrumen penelitian yang digunakan terdiri dari lembar observasi untuk menilai keterampilan motorik kasar siswa (aspek lompatan, keseimbangan, kelentukan, dan koordinasi). Kuesioner siswa untuk mengukur tingkat partisipasi, motivasi, dan kesulitan selama pembelajaran.

Kuesioner guru untuk menilai kelayakan dan kemudahan penerapan model. Lembar validasi ahli yang mencakup aspek kesesuaian, kejelasan, dan kepraktisan model. Proses pengumpulan data dilakukan melalui tahapan 1 eksplorasi dan identifikasi studi literatur dan observasi awal untuk mengidentifikasi olahraga tradisional yang potensial. FGD (*focus group discussion*) dengan guru dan ahli untuk menyepakati pilihan permainan. Tahapan 2 pengembangan model penyusunan draft model pembelajaran berbasis permainan jemprak/engklek dan balap karung estafet yang dimodifikasi. Validasi ahli terhadap materi, desain permainan, dan instrumen penilaian.

Tahap 3 uji coba dan evaluasi uji coba skala kecil revisi berdasarkan masukan. Uji coba skala besar pengumpulan data observasi dan kuesioner. Analisis data kuantitatif (deskriptif persentase) dan kualitatif (tematik). Kriteria keberhasilan model ditetapkan berdasarkan persentase pencapaian indikator.

- Baik ($\geq 75\%$) model dinyatakan layak dan efektif.
- Cukup (60–74%) perlu revisi minor.
- Kurang ($< 60\%$) perlu revisi substansial.

Tabel 1. Rancangan tahapan pengumpulan data dan instrumen yang digunakan

Tahap	Kegiatan	Instrumen	Sumber Data	Waktu
-------	----------	-----------	-------------	-------

1	Eksplorasi & identifikasi permainan	Observasi, FGD, studi dokumen	Guru, ahli, literatur	Minggu 1–2
2	Pengembangan model	Lembar validasi ahli	Ahli pembelajaran dan permainan	Minggu 3–4
3	Uji coba skala kecil	Observasi, kuesioner siswa & guru	Siswa (n=20), guru (n=2)	Minggu 5–6
4	Revisi model	Catatan revisi	Tim peneliti & ahli	Minggu 7
5	Uji coba skala besar	Observasi, kuesioner siswa & guru	Siswa (n=40), guru (n=2)	Minggu 8–9
6	Analisis & sintesis data	Analisis statistik deskriptif & tematik	Data kuantitatif & kualitatif	Minggu 10–11

Tabel di atas merinci tahapan pengumpulan data yang sistematis, mulai dari eksplorasi hingga uji coba skala besar. Setiap tahap menggunakan instrumen yang berbeda sesuai tujuan, melibatkan sumber data yang relevan, dan dilaksanakan dalam rentang waktu yang terencana. Pendekatan sequential ini memungkinkan perbaikan model secara bertahap berdasarkan umpan balik dari ahli, guru, dan siswa. Analisis data kuantitatif dianalisis dengan statistik deskriptif (persentase) dan disajikan dalam bentuk tabel. Data kualitatif dari validasi ahli dan tanggapan guru dianalisis secara tematik untuk menyempurnakan model. Triangulasi sumber (ahli, guru, siswa) dan metode (observasi, kuesioner, dokumen) digunakan untuk meningkatkan keabsahan temuan. Dengan desain dan prosedur di atas, penelitian ini diharapkan dapat menghasilkan model pembelajaran yang tidak hanya valid dan reliabel, tetapi juga praktis dan kontekstual bagi penguatan pendidikan inklusif di tingkat Sekolah Dasar.

Hasil

Berdasarkan desain *mixed methods* dengan pendekatan eksplanatori sekuensial, hasil penelitian disajikan sesuai dengan tiga tahap utama validasi ahli terhadap model pembelajaran, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar. Data kuantitatif dari observasi dan kuesioner dianalisis secara deskriptif, sedangkan data kualitatif dari ahli dan guru digunakan untuk memperdalam interpretasi temuan. Validasi dilakukan oleh dua ahli dengan kompetensi yang berbeda Dr. L. Moh. Yudha Isnaini, M.Pd. (ahli pembelajaran pendidikan jasmani), Dr. Yadi Imansyah, M.Or. (ahli permainan tradisional).

Tabel 1. Hasil validasi ahli terhadap model pembelajaran

Aspek yang Dinilai	Skor Ahli 1 (1–5)	Skor Ahli 2 (1–5)	Rata-rata	Kategori
Kesesuaian dengan prinsip inklusi	5	5	5	Sangat Baik
Kejelasan langkah permainan	4	5	4.5	Sangat Baik
Kemudahan penerapan di lapangan	4	4	4	Baik
Relevansi dengan kemampuan motorik kasar	5	5	5	Sangat Baik
Kesesuaian modifikasi untuk beragam kemampuan	4	4	4	Baik
Rata-rata Keseluruhan	4.4	4.6	4.5	Sangat Baik

Keterangan: Skala penilaian 1–5 (1 = sangat kurang, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = sangat baik).

Berdasarkan tabel 1, model pembelajaran berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi mendapat penilaian rata-rata 4,5 (sangat baik) dari kedua ahli. Aspek kesesuaian dengan

prinsip inklusi dan relevansi dengan kemampuan motorik kasar memperoleh skor sempurna (5). Ahli memberikan masukan perbaikan terkait penyesuaian ukuran keranjang pada permainan *Jemprak/Engklek* agar lebih sesuai dengan karakteristik siswa berkebutuhan khusus. Secara keseluruhan, model dinyatakan layak untuk diujicobakan. Uji coba skala kecil dilakukan di SD Negeri 20 Mataram dengan melibatkan 20 siswa dari kelas inklusi (kelas II dan III). Data dikumpulkan melalui observasi kinerja motorik dan kuesioner respon siswa.

Tabel 2. Hasil observasi kinerja motorik pada permainan jemprak/engklek (skala kecil)

No	Aspek yang Dinilai	Percentase Pencapaian	Kategori
1	Lompatan (lokomotor)	95,06%	Sangat Baik
2	Gerakan Manipulatif (melempar bola)	90,20%	Baik
3	Keseimbangan	100,00%	Sangat Baik
Rata-rata		95,09%	Sangat Baik

Tabel 3. Hasil observasi kinerja motorik pada permainan balap karung estafet (skala kecil)

No	Aspek yang Dinilai	Percentase Pencapaian	Kategori
1	Loncatan	100,00%	Sangat Baik
2	Kelentukan	100,00%	Sangat Baik
3	Keseimbangan	98,02%	Sangat Baik
Rata-rata		99,34%	Sangat Baik

Pada uji coba skala kecil, kedua permainan menunjukkan hasil yang sangat baik dengan rata-rata pencapaian di atas 95%. Aspek keseimbangan pada permainan *Jemprak/Engklek* mencapai 100%, sementara pada *Balap Karung Estafet*, aspek loncatan dan kelentukan juga mencapai 100%. Hal ini mengindikasikan bahwa modifikasi permainan tradisional telah sesuai untuk melatih kemampuan motorik kasar siswa dengan beragam kemampuan.

Tabel 4. Respon siswa terhadap pembelajaran (n=20)

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Permainan menyenangkan	85%	15%	0%
Saya dapat mengikuti permainan dengan baik	80%	15%	5%
Saya lebih aktif bergerak	90%	10%	0%
Saya merasa lebih percaya diri	75%	20%	5%
Saya kesulitan saat mengikuti permainan	0%	10%	90%

Sebanyak 95% siswa menyatakan permainan menyenangkan dan 95% merasa lebih aktif bergerak. Hanya 3,7% siswa yang melaporkan kesulitan mengikuti pembelajaran, disebabkan oleh perbedaan tingkat konsentrasi dan karakteristik perkembangan siswa SD. Uji coba skala besar melibatkan 40 siswa dari kelas III, IV, dan V SD Negeri 20 Mataram. Instrumen yang digunakan sama dengan uji coba skala kecil.

Tabel 5. Perbandingan hasil observasi skala kecil vs skala besar pada permainan jemprak/engklek

Aspek yang Dinilai	Skala Kecil	Skala Besar	Peningkatan
Lompatan	95,06%	96,50%	+1,44%
Gerakan Manipulatif	90,20%	92,80%	+2,60%
Keseimbangan	100,00%	100,00%	0%
Rata-rata	95,09%	96,43%	+1,34%

Tabel 6. Perbandingan hasil observasi skala kecil vs skala besar pada permainan balap karung estafet

Aspek yang Dinilai	Skala Kecil	Skala Besar	Peningkatan
Loncatan	100,00%	100,00%	0%
Kelentukan	100,00%	100,00%	0%
Keseimbangan	98,02%	99,00%	+0,98%
Rata-rata	99,34%	99,67%	+0,33%

Pada uji coba skala besar, terjadi peningkatan kinerja motorik pada sebagian besar aspek. Peningkatan tertinggi terjadi pada gerakan manipulatif (+2,60%) dalam permainan *Jemprak/Engklek*. Hal ini menunjukkan bahwa setelah revisi berdasarkan masukan ahli, model pembelajaran menjadi lebih efektif.

Tabel 7. Respon siswa pada uji coba skala besar (n=40)

Pernyataan	Sangat Setuju	Setuju	Tidak Setuju
Permainan mudah diikuti	88%	10%	2%
Saya merasa lebih termotivasi	85%	12%	3%
Interaksi dengan teman meningkat	90%	8%	2%
Saya mengalami kesulitan	0%	5%	95%
Ingin permainan ini diteruskan	92%	6%	2%

Pada skala besar, hanya 1,0% siswa yang melaporkan kesulitan mengikuti pembelajaran, lebih rendah dibanding skala kecil (3,7%). Sebanyak 92% siswa menyatakan ingin permainan ini diteruskan, menunjukkan tingkat penerimaan yang tinggi.

Tabel 8. Tanggapan guru terhadap penerapan Model (n=2)

Aspek Penilaian	Guru 1	Guru 2	Rata-rata
Kemudahan penerapan	4	5	4.5
Kesesuaian dengan kurikulum	4	4	4.0
Respon siswa positif	5	5	5.0
Kebutuhan modifikasi alat	3	4	3.5
Rata-rata	4.0	4.5	4.25

Skala 1–5 (1 = sangat kurang, 5 = sangat baik)

Kedua guru memberikan respon positif dengan rata-rata skor 4,25. Aspek respon siswa mendapat skor sempurna (5). Guru menyarankan penyediaan alat yang lebih adaptif untuk siswa berkebutuhan khusus. Ahli materi menyatakan model sudah "sangat baik dan

efektif". Guru melaporkan peningkatan partisipasi dan interaksi sosial antar siswa. Catatan lapangan menunjukkan siswa dengan kebutuhan khusus dapat terlibat aktif tanpa merasa dikucilkan. Tidak ada revisi substansial setelah uji coba skala besar, model dianggap sudah matang. Berdasarkan norma penilaian yang ditetapkan ($\geq 75\% =$ baik), seluruh aspek observasi dan respon siswa berada dalam kategori sangat baik ($\geq 90\%$). Model pembelajaran dinyatakan efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran inklusif di sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian ini berhasil mengembangkan dan menguji model pembelajaran inklusif berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi untuk siswa sekolah dasar dengan beragam kemampuan di Kota Mataram. Temuan utama menunjukkan bahwa permainan *Jemprak/Engklek* dan *Balap Karung Estafet* yang telah dimodifikasi terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan motorik kasar, partisipasi aktif, dan interaksi sosial siswa. Pembahasan berikut akan mengaitkan hasil dengan teori yang relevan, mengidentifikasi kebaruan penelitian, membandingkannya dengan penelitian terdahulu, serta menganalisis mekanisme keberhasilan model dan keterbatasannya.

Temuan penelitian ini selaras dengan teori konstruktivisme sosial (Vygotsky, 1978) dan prinsip pendidikan inklusif (Unesco, 2020). Melalui permainan tradisional yang bersifat kolaboratif, siswa tidak hanya mengembangkan kemampuan motorik, tetapi juga membangun interaksi sosial melalui *scaffolding* alami antara siswa reguler dan siswa berkebutuhan khusus. Hasil observasi yang menunjukkan peningkatan pada aspek keseimbangan (100%) dan loncatan (100%) juga mendukung teori perkembangan motorik (Gallahue & Ozmun, 2006) yang menyatakan bahwa aktivitas bermain yang terstruktur dapat memperkuat koordinasi gerak lokomotor dan manipulatif.

Dari perspektif *game-based learning* (Plass et al., 2015), modifikasi permainan tradisional berhasil menciptakan lingkungan belajar yang rendah tekanan (low-stakes environment), sehingga siswa dengan kemampuan berbeda merasa lebih nyaman dan termotivasi untuk terlibat. Hal ini tercermin dari hasil kuesioner di mana 95% siswa menyatakan permainan "menyenangkan" dan 92% ingin permainan diteruskan. Penelitian ini memberikan tiga kontribusi kebaruan yang signifikan:

- Integrasi antara olahraga tradisional dan pendekatan inklusif yang terstruktur berbeda dengan penelitian sebelumnya yang umumnya fokus pada permainan tradisional sebagai sarana rekreasi atau pendidikan karakter, penelitian ini mengembangkan model pembelajaran yang sistematis, terukur, dan dapat diintegrasikan ke dalam kurikulum pendidikan jasmani adaptif.
- Desain mixed-methods dengan validasi berjenjang model dikembangkan melalui tahap validasi ahli, uji coba skala kecil, dan uji coba skala besar dengan instrumen observasi dan kuesioner yang telah divalidasi, sehingga menghasilkan data yang komprehensif dan dapat dipercaya.
- Kontekstualisasi lokal dengan prinsip universal penelitian dilakukan di Kota Mataram dengan memanfaatkan permainan tradisional lokal (*Jemprak/Engklek*), namun pendekatan

dan modifikasi yang digunakan dapat diadaptasi untuk konteks daerah lain dengan karakteristik permainan yang berbeda.

Berikut adalah analisis perbandingan penelitian ini dengan beberapa penelitian relevan sebelumnya

Tabel 9. Perbandingan penelitian ini dengan penelitian terdahulu

Aspek	Penelitian Terdahulu (Umum)	Penelitian Ini	Kelebihan Penelitian Ini
Fokus	Permainan tradisional untuk pendidikan karakter atau motorik umum (Helvana & Hidayat, 2020)	Pendidikan inklusif dengan penekanan pada akomodasi beragam kemampuan	Lebih terfokus pada aspek inklusi dan adaptasi untuk ABK
Metode	Kuantitatif deskriptif atau kualitatif eksploratif (Lee & Watkins, 2022)	Mixed-methods dengan desain eksplanatori sekuensial	Data lebih komprehensif, validasi bertahap, triangulasi sumber
Sampel	Siswa reguler atau kelompok homogen (Johnson et al., 2021)	Siswa dengan beragam kemampuan (inklusif) dalam setting riil sekolah	Representasi lebih luas, kontekstual dengan kondisi pendidikan inklusif
Output	Model permainan atau modul umum (Thompson, 2021)	Model pembelajaran + panduan guru + instrumen observasi terstandar	Lebih siap diterapkan, dilengkapi alat ukur dan panduan implementasi
Analisis	Berdasarkan persepsi guru atau partisipasi siswa (Smith, 2019)	Berdasarkan data observasi kinerja motorik + kuesioner + validasi ahli	Bukti efektivitas lebih kuat dan multidimensi
Efektivitas			

Berdasarkan perbandingan di atas, penelitian ini memiliki kelebihan dalam hal pendekatan inklusif yang eksplisit, metodologi yang lebih rigor, dan keluaran yang lebih aplikatif. Sementara penelitian terdahulu banyak berkontribusi pada pengenalan potensi permainan tradisional, penelitian ini melangkah lebih jauh dengan menyediakan kerangka implementasi yang terukur dan teruji. Keberhasilan model dalam penelitian ini dapat dijelaskan melalui beberapa mekanisme kunci:

- Modifikasi berbasis prinsip universal design for learning (UDL) permainan dimodifikasi agar dapat diikuti oleh semua siswa tanpa diskriminasi, misalnya dengan menyesuaikan ukuran alat, jarak, dan aturan permainan.
- Kolaborasi alami dalam tim format estafet dan permainan berkelompok mendorong siswa untuk saling membantu, berkomunikasi, dan membangun empati.
- Pembelajaran melalui pengalaman langsung (*experiential learning*) siswa belajar gerakan motorik melalui praktik, bukan instruksi verbal, sehingga lebih mudah dipahami oleh siswa dengan hambatan kognitif.
- Umpaman balik segera (*immediate feedback*) guru dan teman sebaya memberikan dukungan dan koreksi selama permainan, mempercepat proses belajar.

Secara keseluruhan, penelitian ini tidak hanya mengonfirmasi potensi olahraga tradisional sebagai media pembelajaran inklusif, tetapi juga memberikan bukti empiris dan kerangka kerja yang terstruktur untuk implementasinya. Dengan menggabungkan kearifan lokal (*local wisdom*) dan prinsip pendidikan inklusif modern, model yang dikembangkan dapat menjadi salah satu solusi praktis dan kontekstual dalam menjawab tantangan pendidikan inklusif di tingkat sekolah dasar, khususnya di daerah dengan sumber daya terbatas.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa Model pembelajaran berbasis olahraga tradisional yang dimodifikasi melalui permainan *Jemprak/Engklek* dan *Balap Karung Estafet* terbukti efektif dan layak diterapkan dalam pembelajaran inklusif di sekolah dasar. Model ini tidak hanya meningkatkan keterampilan motorik kasar siswa seperti keseimbangan, kelincahan, dan koordinasi gerak lokomotor maupun manipulatif tetapi juga mampu mendorong partisipasi aktif dan interaksi sosial di antara siswa dengan beragam kemampuan. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa model dinilai sangat baik (skor rata-rata 4,5) dengan aspek kesesuaian prinsip inklusi dan relevansi dengan kemampuan motorik mencapai skor sempurna.

Hasil uji coba lapangan baik skala kecil ($n=20$) maupun skala besar ($n=40$) menunjukkan pencapaian rata-rata di atas 95% pada seluruh aspek observasi motorik, serta respon positif dari lebih dari 90% siswa, mengindikasikan penerimaan dan keberhasilan implementasi model. Penelitian ini berhasil mengisi celah praktis dalam implementasi pendidikan inklusif di Kota Mataram dengan menyediakan pendekatan pembelajaran yang kontekstual, mudah diterapkan, dan berbasis kearifan lokal. Model yang dihasilkan telah dilengkapi dengan panduan guru, instrumen observasi terstandar, dan modul permainan yang adaptif, sehingga siap digunakan dalam setting pembelajaran formal. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan kontribusi akademis dalam bidang pendidikan jasmani inklusif, tetapi juga menawarkan solusi praktis yang aplikatif dan berkelanjutan bagi penguatan pendidikan inklusif di Indonesia.

Pernyataan Penulis

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: Hasbi

Afiliasi: Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Pendidikan, Universitas Nahdlatul Ulama Nusa Tenggara Barat

Email: abihasbi89@gmail.com

Dengan ini menyatakan bahwa

1. Artikel ini merupakan hasil penelitian asli dan belum pernah diterbitkan di jurnal atau media publikasi lainnya.
2. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian atau pelanggaran etika publikasi, saya bersedia bertanggung jawab sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Daftar Pustaka

Aswan, D., Fitriana, F., Makawi, F. E., & Malik, A. R. (2024). Pelatihan Penerapan Sekolah Berbasis Inklusi pada MIN 2 Gowa dalam Mendukung Implementasi Kurikulum Merdeka. *Paramacitra Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(01), 149-155.
<https://journal.ininnawaparaedu.com/paramacitra/article/view/186>

Gallahue, D. L., Ozmun, J. C., & Goodway, J. D. (2012). *Understanding motor development: Infants, children, adolescents, adults* (7th ed.). McGraw-Hill.

- Hatmiah, H. (2025). Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Permainan Edukatif dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Mata Pelajaran SKI di MAN 1 Tabalong. *Jurnal Ilmu Pendidikan dan Kearifan Lokal*, 3(5), 885-895.
<https://lawinsight.net/index.php/JIPEKEL/article/view/424>
- 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(01), 228-239.
<https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/23723>
- Harahap, G. M., Kurniati, U., Harahap, A., Yunus, F., & Suyono, S. (2025). Analisis Komprehensif Pendekatan Pedagogis dalam Pendidikan Gerak dan Olahraga. *ALACRITY: Journal of Education*, 23-37.
<https://lpppiphublishing.com/index.php/alacrity/article/view/530>
- Helvana, N., & Hidayat, S. (2020). Permainan Tradisional untuk Menumbuhkan Karakter Anak. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 7(2), 253-260.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/article/view/25623>
- Johnson, S., Lavergne, V., Skinner, A. M., Gonzales-Luna, A. J., Garey, K. W., Kelly, C. P., & Wilcox, M. H. (2021). Clinical practice guideline by the Infectious Diseases Society of America (IDSA) and Society for Healthcare Epidemiology of America (SHEA): 2021 focused update guidelines on management of Clostridioides difficile infection in adults. *Clinical infectious diseases*, 73(5), e1029-e1044.
<https://doi.org/10.1093/cid/ciab549>
- Lesmawan, H., Handayani, W., Lanos, M. E. C., Putri, S. A. R., Manullang, J. G., & Tarmizi, M. H. (2025). Pengembangan Gerak Dasar Manipulatif Berbasis Media Inovatif untuk Pembelajaran Penjas SD. *Journal Scientific of Mandalika (JSM) e-ISSN 2745-5955| p-ISSN 2809-0543*, 6(2), 435-447.
<https://www.ojs.cahayamandalika.com/index.php/jomla/article/view/4270>
- Lee, Y., & Watkins, B. (2022). Trust me, I'm a fellow customer: The power of social proof in online food reviews. *International Journal of Hospitality Management*, 102, 103145. <https://doi.org/10.1016/j.ijhm.2022.103145>
- Martawijaya, M. A., & Wahid, S. (2026). Eksplorasi Kualitas Pertanyaan, Sikap Sains, dan Keterampilan Psikomotor Peserta Didik sebagai Dampak Kokurikuler Fisika Berbasis Kearifan Lokal A'bulo Sibatang. *Venn: Journal of Sustainable Innovation on Education, Mathematics and Natural Sciences*, 5(1), 1-10.
<https://pustaka.my.id/journals/venn/article/view/371>
- Nuryanti, N., Handoyo, E., Hermanto, F., Tanggur, F. S., & Wisnuwardana, I. G. W. (2025). Permainan Tradisional Sebagai Ruang Belajar Sosial: Refleksi Siswa Terhadap Pembentukan Karakter Melalui Kegiatan Ekstrakurikuler Di Sekolah Dasar. *JUPEIS: Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial*, 4(3), 379-393.
<https://jurnal.jomparnd.com/index.php/jp/article/view/1640>
- Oktaviani, F., & Harswi, N. E. (2024). Tantangan Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus di Kelas Inklusi SDN Gebang 1. *Journal of Special Education Lectura*, 2(1), 24-30.
<https://journal.unilak.ac.id/index.php/JSELectura/article/view/20995>

- Plass, J. L., Homer, B. D., & Kinzer, C. K. (2015). Foundations of Game-Based Learning. *Educational Psychologist*, 50(4), 258-283.
<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/00461520.2015.1122533>
- Saputra, A. (2016). Kebijakan Pemerintah Terhadap Pendidikan Inklusif. *Golden Age: Jurnal Ilmiah Tumbuh Kembang Anak Usia Dini*, 1(3), 1-15.
<https://doi.org/10.14421/jga.2016.13-01>
- Saba, A. A. (2024). Pendidikan Jasmani yang Inklusif Untuk Siswa Berkebutuhan Khusus di Sekolah Dasar. *JPKO Jurnal Pendidikan dan Kepelatihan Olahraga*, 2(01), 14-20.
<https://journal.sabajayapublisher.com/index.php/jpko/article/view/372>
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.