

PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL TAPA GALA TERHADAP PENINGKATAN KERJASAMA DAN TOLERANSI SISWA DALAM PENDIDIKAN JASMANI

Erimansyah^{1*}, Muhadi² & Faidin³

¹⁻³STKIP Harapan Bima, Bima, Indonesia

* Email: erwansyah58181@gmail.com

Article Info	Abstract
<p>Article History Received: July 06st, 2025 Revised: July 15st, 2025 Published: July 25st, 2025</p> <p>Keywords: Tapa Gala; Traditional Games; Cooperation; Tolerance; Physical Education</p>	<p><i>This study aim to analyze the influence of the traditional game Tapa Gala on improving students' cooperation and tolerance in physical education learning. The research employed a quasi-experimental design with a one group pretest-posttest model. The subjects of this study were 80 eighth-grade students of SMP Negeri 1 Lambu in the even semester of 2025. The research instruments were cooperation and tolerance questionnaires administered before and after the treatment. The treatment was conducted over six sessions using the traditional Tapa Gala game in physical education learning. The results showed a significant improvement in students' cooperation and tolerance after participating in the Tapa Gala game based learning. The average cooperation score increased from 68.40 to 81.70, while the average tolerance score increased from 66.50 to 80.20. These finding that the traditional Tapa Gala game effectively shapes students' social character and can be integrated into local culture-based physical education learning strategies.</i></p>
Artikel Info	Abstrak
<p>Sejarah Artikel Diterima: 06 Juli 2025 Direvisi: 15 Juli 2025 Dipublikasi: 25 Juli 2025</p> <p>Kata kunci: Tapa Gala; Permainan Tradisional; Kerjasama; Toleransi; Pendidikan Jasmani</p>	<p><i>Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh permainan tradisional Tapa Gala terhadap peningkatan kerjasama dan toleransi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Penelitian menggunakan desain quasi-experimental dengan model one-group pretest-posttest. Subjek penelitian adalah 80 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lambu pada semester genap tahun 2025. Instrumen penelitian berupa angket kerjasama dan toleransi yang diisi sebelum dan sesudah perlakuan. Perlakuan dilakukan selama enam pertemuan dengan menerapkan permainan tradisional Tapa Gala dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada aspek kerjasama dan toleransi siswa setelah mengikuti pembelajaran melalui permainan Tapa Gala. Rata-rata skor kerjasama meningkat dari 68,40 menjadi 81,70, sedangkan rata-rata skor toleransi meningkat dari 66,50 menjadi 80,20. Temuan ini menunjukkan bahwa permainan tradisional Tapa Gala efektif dalam membentuk karakter sosial siswa dan dapat diintegrasikan dalam strategi pembelajaran pendidikan jasmani berbasis budaya lokal.</i></p>

PENDAHULUAN

Permainan tradisional memiliki nilai historis dan kultural yang kuat sebagai sarana pembelajaran sosial dalam masyarakat, termasuk di dalam pendidikan jasmani. Permainan ini tidak hanya sekadar aktivitas fisik tetapi juga media pengembangan karakter seperti kerjasama, toleransi, dan empati siswa (Lestari et al., 2025). Nur (2025) menegaskan bahwa integrasi permainan tradisional dapat meningkatkan interaksi antarsiswa melalui pengalaman praktis yang kontekstual. Lasatama dan Aningtyas (2025) juga menemukan bahwa permainan kelompok tradisional mendukung pembentukan sikap inklusif dan saling menghormati. Selain itu, sejumlah studi menunjukkan bahwa permainan tradisional efektif untuk meningkatkan soft skills siswa dalam setting yang menyenangkan (Hariyadi, 2024). Nugraheni et al., (2025) menambahkan bahwa aspek toleransi dan komunikasi juga tumbuh melalui pengalaman bermain bersama. Dalam konteks globalisasi dan digitalisasi, pengembangan karakter melalui permainan tradisional menjadi semakin relevan (Ngindana et al., 2024). Konteks inilah yang mendorong penelitian ini untuk mengkaji permainan tradisional yang spesifik dan lokal sebagai media pembelajaran.

Salah satu permainan tradisional yang khas dari Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat, adalah *Mpa'a Tapa Gala*, yang dalam bahasa Bima berarti "menahan bambu" (Satriawan et al., 2023). Bentuknya berupa permainan regu dengan dua kelompok yang saling menjaga dan menyerang, menuntut kerjasama strategis dan koordinasi tim. Meski cukup populer di era 1980-an, keberadaannya kini mulai terpinggirkan karena dominasi permainan modern dan kurangnya pemahaman budaya lokal. Sebuah studi literatur menunjukkan bahwa permainan ini sarat dengan nilai kearifan lokal seperti gotong royong, solidaritas, dan keberanian (Sholehatur et al., 2023). Namun, penelitian tersebut hanya bersifat deskriptif dan belum mengukur secara

kuantitatif dampak sosial seperti kerjasama dan toleransi. Ini menunjukkan bahwa dana penelitian mengenai aspek karakter sosial dari *Tapa Gala* masih sangat terbatas. Kondisi ini membuka peluang untuk penelitian yang lebih komprehensif. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah mengisi kekosongan data empiris mengenai dampak Tapa Gala.

Penelitian sebelumnya telah mengeksplorasi pengaruh permainan tradisional terhadap kerjasama dan keterampilan sosial siswa pada jenjang yang lebih rendah. Sebagai contoh, penelitian Ariyanti (2025) menunjukkan bahwa permainan tradisional "bakiak" terbukti meningkatkan kerjasama anak usia 5-6 tahun secara signifikan. Studi Wirlyanti et al., (2024) menuturkan bahwa permainan tradisional dapat memperkuat berbagai nilai karakter, termasuk kerjasama dan toleransi. Selain itu, pengaruh permainan tradisional pada SMA juga telah diangkat oleh Latif et al., (2019) dengan hasil indikator kerjasama yang membaik secara signifikan. Kirana (2021) menerapkan permainan tradisional dalam penguatan karakter multikultural dan menemukan peningkatan toleransi siswa. Namun sebagian besar penelitian tersebut bersifat general dan tidak mengkaji permainan spesifik lokal yang juga mengandung nilai kultural yang tinggi.

Penelitian mengenai *Mpa'a Tapa Gala* sendiri masih terfokus pada aspek perkembangan motorik kasar anak usia dini. Sebagai contoh, Hazhari et al., (2019) dalam tesisnya di UNNES menunjukkan bahwa Tapa Gala meningkatkan keterampilan gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif pada anak usia dini. Penelitian *Game Based Learning* berbasis Tapa Gala juga menunjukkan peningkatan signifikan pada penguatan karakter siswa SD dengan skor pre-test 64,5 menjadi post-test 85,5 (Suhartyaningsih et al., 2025). Persamaan dari penelitian sebelumnya adalah seluruh studi menunjukkan bahwa permainan tradisional berkontribusi positif terhadap pengembangan karakter siswa, termasuk kerjasama dan toleransi. Namun, sebagian besar penelitian dilakukan pada jenjang PAUD dan SD, bukan SMP. Selain itu, permainan yang dikaji bersifat umum tanpa penekanan pada permainan lokal yang khas dan kontekstual seperti *Mpa'a Tapa Gala*. Tidak ditemukan penelitian sebelumnya yang secara kuantitatif mengukur pengaruh permainan *Mpa'a Tapa Gala* terhadap aspek kerjasama dan toleransi siswa SMP, sehingga menjadi celah penting yang ingin diisi oleh penelitian ini. Meskipun demikian, studi tersebut masih mencakup karakter umum, dan belum memberikan analisis mendalam terhadap aspek kerjasama dan toleransi secara kuantitatif pada siswa SMP. Dengan demikian, terdapat kekosongan metode penelitian yang harus diisi.

Selain aspek motorik dan karakter umum, penelitian juga perlu menekankan pendidikan multikultural dan empati antarsiswa. Azzahra (2024) menyatakan bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal efektif dalam menumbuhkan sikap inklusif dan menghargai perbedaan. Sementara Yamin et al. (2022) menegaskan bahwa Tapa Gala mampu menyatukan nilai-nilai multikultural masyarakat setempat. Namun studi tersebut belum didukung data kuantitatif yang memadai, misalnya skor toleransi sebelum dan sesudah intervensi. Namun studi tersebut belum didukung data kuantitatif yang memadai, misalnya skor toleransi sebelum dan sesudah intervensi. Misalnya, tidak disajikan perbandingan nilai pre-test dan post-test yang menunjukkan peningkatan sikap toleran siswa setelah mengikuti pembelajaran berbasis Tapa Gala. Selain itu, tidak ada analisis statistik yang mengukur signifikansi perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan. Padahal, data semacam itu penting untuk menguatkan klaim efektivitas pendekatan budaya lokal dalam membentuk karakter siswa secara empiris. Tanpa data tersebut, klaim keberhasilan pembelajaran berbasis budaya lokal masih kurang kuat.

Konteks pendidikan jasmani formal di SMP, praktik optimalisasi budaya lokal masih jarang dijadikan media utama. Mulyana (2024) dan Kamaruddin et al., (2024) sepakat bahwa integrasi permainan tradisional dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) mampu meningkatkan kerjasama dan motivasi siswa. Namun dalam praktik lapangan, dominasi strategi permainan modern dan materi teoritis membuat potensi kultural kurang dimaksimalkan. Hal ini terlihat dari minimnya penggunaan permainan lokal seperti Tapa Gala dalam rencana pembelajaran tahunan. Alhasil, nilai-nilai kearifan lokal dan sosial murni tidak terserap secara maksimal oleh siswa. Kondisi inilah yang mendorong perlunya penelitian eksperimental yang menguji dampak Tapa Gala langsung dalam setting kelas PJOK SMP.

Berdasarkan uraian gap di atas, penelitian ini bertujuan menutup kekosongan studi empiris kuantitatif mengenai pengaruh Tapa Gala terhadap kerjasama dan toleransi siswa SMP di Kabupaten Bima. Desain quasi-experimental dengan pretest-posttest akan digunakan untuk mengukur skor kerjasama dan toleransi

sebelum dan sesudah intervensi permainan Tapa Gala. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memastikan perubahan signifikan akibat intervensi. Hasilnya diharapkan dapat menjadi bukti empiris kuat bahwa permainan lokal dapat dimanfaatkan dalam konteks pendidikan formal. Hal ini akan menjadi model pembelajaran alternatif yang relevan bagi sekolah di Bima dan daerah lain dengan warisan budaya serupa. Juga dapat menjadi referensi bagi pengambil kebijakan untuk memperkuat kurikulum lokal dalam pendidikan jasmani.

METODE PENELITIAN

Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *quasi-experimental* design dengan model one-group pretest-posttest design. Desain ini dipilih karena memungkinkan untuk mengukur perbedaan sebelum dan sesudah perlakuan pada kelompok yang sama tanpa kelompok kontrol (Creswell & Creswell, 2017). Metode ini cocok diterapkan dalam penelitian pendidikan yang tidak memungkinkan pembagian subjek secara acak karena mempertimbangkan keterbatasan kelas yang tersedia (Fraenkel et al., 1993). Dengan desain ini, peneliti dapat mengidentifikasi perubahan hasil belajar dan perilaku siswa yang secara langsung dipengaruhi oleh perlakuan berupa pembelajaran melalui permainan tradisional *Tapa Gala*. Penelitian jenis ini relevan untuk mengevaluasi efektivitas intervensi dalam situasi kelas nyata dan sering digunakan dalam penelitian tindakan pendidikan (Rachman et al., 2016).

Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lambu yang berjumlah 80 orang. Pemilihan subjek dilakukan secara total sampling karena seluruh populasi dalam kelas tersebut dijadikan sampel penelitian. Total sampling dipilih untuk memberikan hasil yang lebih representatif dalam satu populasi yang homogen (Etikan & Bala, 2017). Penelitian ini dilaksanakan selama empat bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025 yaitu mulai bulan Februari hingga Mei 2025. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 1 Lambu, Kabupaten Bima, Nusa Tenggara Barat.

Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan dua instrumen utama yaitu:

- Angket Kerjasama yang terdiri atas 15 butir pernyataan dengan skala Likert 1-5, yang disusun dan dikembangkan berdasarkan indikator kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani (Asmi et al., 2018).
- Angket Toleransi yang terdiri atas 15 butir pernyataan yang dikembangkan dari indikator sikap toleransi dalam lingkungan belajar siswa (Arifin, 2025).

Kedua angket telah diuji validitas dan reliabilitasnya melalui uji expert judgment dan uji coba terbatas pada siswa dengan karakteristik yang serupa. Uji validitas menggunakan pearson product moment dan reliabilitas diuji dengan rumus Cronbach's Alpha. Pengambilan data dilakukan pada dua tahap, yaitu sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest). Penelitian juga didukung dengan observasi langsung selama kegiatan pembelajaran berlangsung untuk memvalidasi aktivitas kerjasama dan toleransi siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan berikut:

- Tahap Persiapan: Penyusunan instrumen, perizinan penelitian, dan koordinasi dengan guru PJOK.
- Tahap Pretest: Pengisian angket kerjasama dan toleransi sebelum perlakuan.
- Tahap Perlakuan: Pembelajaran melalui permainan tradisional *Tapa Gala* yang dilakukan selama 6 kali pertemuan.
- Tahap Posttest: Pengisian angket kerjasama dan toleransi setelah perlakuan.
- Tahap Evaluasi: Analisis data dan refleksi hasil.

Setiap pertemuan berlangsung selama 2 x 40 menit, dengan materi yang berfokus pada pelaksanaan permainan *Tapa Gala* yang memerlukan strategi kelompok dan kerja tim. Permainan ini dipilih

karena strukturnya yang memungkinkan siswa membentuk tim dan berinteraksi secara aktif untuk mencapai tujuan bersama (Sulikasmi et al., 2024).

Teknik Analisis Data

Data dianalisis menggunakan uji paired sample t-test untuk mengetahui perbedaan skor kerjasama dan toleransi siswa sebelum dan sesudah perlakuan. Uji t digunakan karena data berasal dari sampel yang sama dan pengukuran dilakukan pada dua waktu yang berbeda (Nuriya., 2010). Analisis data dilakukan dengan bantuan SPSS versi 25.0 agar perhitungan lebih akurat dan efisien. Uji prasyarat yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas dilakukan terlebih dahulu untuk memastikan data memenuhi syarat uji parametrik. Interpretasi hasil uji t dilakukan dengan mengacu pada nilai signifikansi $p < 0,05$ untuk menentukan adanya perbedaan yang signifikan (Field, 2024).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

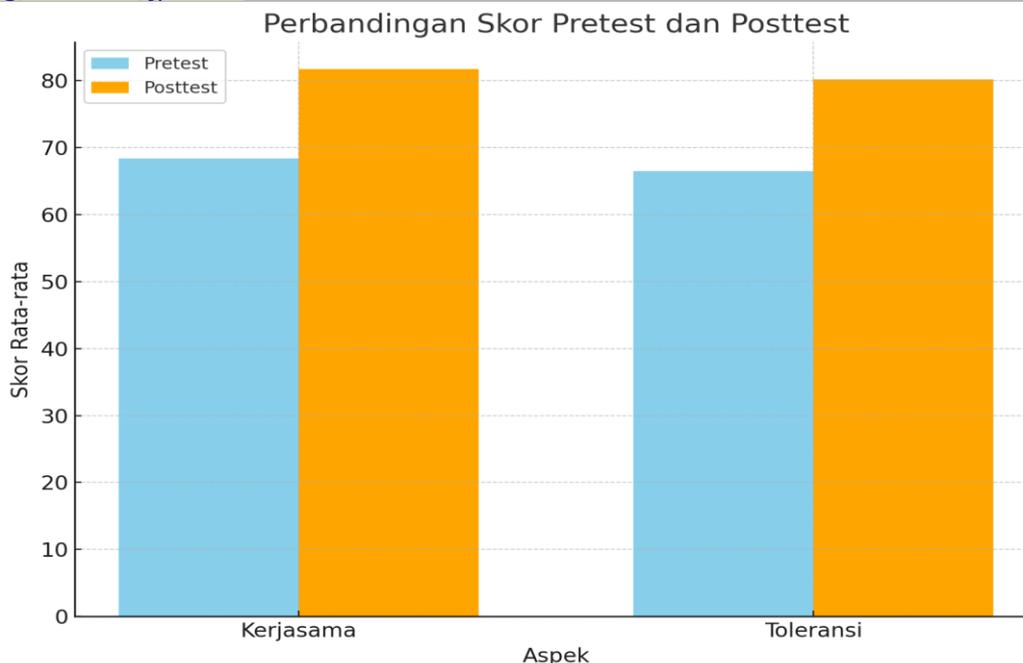
Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional *Tapa Gala* terhadap peningkatan kerjasama dan toleransi siswa. Data diperoleh melalui pengisian angket sebelum dan sesudah perlakuan pada 80 siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lambu. Berdasarkan hasil analisis, terdapat peningkatan rata-rata skor pada kedua variabel yang diamati. Rata-rata skor kerjasama siswa meningkat dari 68,40 pada pretest menjadi 81,70 pada *posttest*. Sedangkan rata-rata skor toleransi siswa meningkat dari 66,50 pada pretest menjadi 80,20 pada *posttest*. Hasil penelitian ini disajikan dalam Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Rata-rata Skor *Pretest* dan *Posttest* Aspek Kerjasama dan Toleransi

Aspek	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Kerjasama	68,40	81,70
Toleransi	66,50	80,20

Tabel 1 menunjukkan bahwa terdapat peningkatan signifikan pada kedua aspek yang diukur. Skor kerjasama siswa mengalami peningkatan sebesar 13,30 poin setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan *Tapa Gala*. Begitu pula pada aspek toleransi, terjadi peningkatan sebesar 13,70 poin. Peningkatan ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan dampak positif terhadap perilaku sosial siswa. Peningkatan yang terjadi menunjukkan bahwa permainan tradisional tidak hanya meningkatkan keterampilan fisik, tetapi juga aspek sosial siswa. Data ini membuktikan bahwa permainan *Tapa Gala* efektif untuk membangun kebersamaan dan sikap saling menghargai di antara siswa.

Peningkatan skor kerjasama dan toleransi siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan permainan *Tapa Gala* terjadi karena permainan ini menuntut interaksi intensif antar anggota tim. Dalam setiap sesi permainan, siswa harus bekerja sama untuk menyusun strategi, saling membantu dalam menghadapi rintangan, dan berbagi peran secara adil agar dapat memenangkan permainan. Proses ini mendorong terbentuknya komunikasi efektif, kepercayaan, dan rasa tanggung jawab bersama dalam kelompok. Selain itu, dinamika permainan yang melibatkan persaingan sehat juga mengajarkan siswa untuk menghargai keberagaman kemampuan dan pendapat teman. Melalui aktivitas yang menyenangkan dan berbasis budaya lokal, siswa merasa lebih nyaman mengekspresikan diri dan lebih terbuka terhadap perbedaan. Nilai-nilai budaya dalam *Tapa Gala* seperti gotong royong dan solidaritas turut memperkuat pembentukan sikap toleran. Dengan demikian, peningkatan aspek sosial siswa tidak hanya terjadi karena aktivitas fisik semata, tetapi juga karena muatan nilai kultural dan pengalaman emosional yang dialami selama permainan.



Gambar 1. Perbandingan Skor *Pretest* dan *Posttest*

Grafik pada Gambar 1 menyajikan tren peningkatan skor yang konsisten pada kedua aspek, menunjukkan respons positif siswa terhadap perlakuan yang diberikan. Skor pretest yang lebih rendah mencerminkan kondisi awal siswa sebelum terlibat dalam aktivitas Tapa Gala, sedangkan lonjakan skor pada posttest merefleksikan dampak pembelajaran berbasis permainan tradisional tersebut. Jarak antar batang dalam grafik juga menunjukkan besarnya selisih skor yang dicapai, menandakan adanya perubahan perilaku sosial yang cukup signifikan. Pola peningkatan ini terlihat seragam di kedua variabel, mengindikasikan bahwa Tapa Gala tidak hanya berdampak pada satu aspek sosial, tetapi mampu mengembangkan kerjasama dan toleransi secara seimbang. Gambar ini juga memperlihatkan bahwa intervensi pembelajaran berjalan efektif, ditandai dengan grafik yang cenderung menanjak. Dengan demikian, visualisasi ini memberikan pemahaman yang lebih konkret tentang hasil penelitian secara menyeluruh.

Pembahasan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional *Tapa Gala* memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kerjasama siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Permainan ini mendorong siswa untuk saling membantu, berkoordinasi, dan menyusun strategi bersama untuk mencapai kemenangan. Pengaruh positif tersebut terlihat dari meningkatnya keterlibatan aktif siswa dalam diskusi kelompok dan pengambilan keputusan bersama selama permainan. Selain itu, siswa menjadi lebih terbuka dalam menerima pendapat teman dan mampu menyelesaikan konflik secara damai. Interaksi yang intensif dalam permainan juga memperkuat rasa empati dan kepedulian antarsesama anggota tim. Secara keseluruhan, *Tapa Gala* menciptakan lingkungan belajar yang kolaboratif, menyenangkan, dan memupuk rasa kebersamaan antar siswa. Menurut Giyartini et al., (2025), permainan tradisional memiliki kekuatan untuk mempererat interaksi sosial dan meningkatkan rasa kebersamaan. Selain itu, permainan *Tapa Gala* juga terbukti meningkatkan sikap toleransi siswa yang tampak dari hasil *posttest* yang meningkat signifikan. Permainan ini mengajarkan siswa untuk menerima perbedaan kemampuan antara anggota tim dan menghargai peran masing-masing individu. Rohmah et al., (2023) menegaskan bahwa pembelajaran melalui permainan tradisional dapat memperkuat sikap inklusif dan menghormati perbedaan dalam kelompok. Selama permainan berlangsung, siswa belajar untuk tidak menyalahkan teman ketika terjadi kekalahan, tetapi justru saling memotivasi. Kondisi ini memberikan ruang pembelajaran yang konstruktif dalam

membangun toleransi di lingkungan pendidikan jasmani. Interaksi dalam permainan menciptakan suasana yang kondusif untuk membangun nilai sosial yang kuat.

Kerjasama yang terbentuk selama permainan *Tapa Gala* menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif yang berbasis budaya lokal mampu meningkatkan solidaritas siswa. Afrianti (2018) menyebutkan bahwa permainan kelompok tradisional dapat menjadi media efektif untuk membentuk kerjasama yang solid dalam pembelajaran. Dalam permainan ini, strategi bertahan dan menyerang memerlukan komunikasi yang baik dan kesepakatan tim yang terencana. Tanpa kerjasama yang baik, sebuah tim tidak dapat memenangkan permainan, sehingga siswa terdorong untuk meningkatkan kemampuan kolaborasi. Hal ini membuktikan bahwa pembelajaran tidak harus selalu formal dan terstruktur, melainkan dapat disampaikan melalui permainan yang menyenangkan dan bermakna.

Toleransi yang muncul selama proses pembelajaran menunjukkan adanya perkembangan empati dan penghargaan terhadap orang lain. Hazhari et al., (2019) menjelaskan bahwa permainan tradisional Tapa Gala mengajarkan nilai saling menghargai dan membangun rasa persatuan di tengah keberagaman. Selama kegiatan berlangsung, siswa menghadapi berbagai situasi yang memerlukan pengambilan keputusan bersama dan saling memahami. Toleransi yang terbangun selama permainan mendorong siswa untuk menekan ego pribadi demi kepentingan tim. Proses ini memberikan pembelajaran berharga bagi siswa dalam kehidupan sosial sehari-hari, khususnya dalam menghadapi perbedaan pendapat dan karakter.

Hasil penelitian ini memperkuat temuan sebelumnya yang menyatakan bahwa permainan tradisional efektif dalam membentuk soft skills siswa. Menurut Kamadi et al., (2024), pembelajaran berbasis permainan tradisional memberikan pengalaman yang signifikan dalam membentuk nilai karakter seperti kerjasama dan toleransi. Penerapan Tapa Gala dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan ruang praktik langsung bagi siswa untuk melatih keterampilan sosial mereka. Permainan ini menuntut partisipasi aktif semua anggota tim sehingga setiap siswa merasa terlibat dalam proses pencapaian tujuan bersama. Hal ini sangat penting dalam membentuk lingkungan belajar yang positif dan saling mendukung.

Lebih jauh, integrasi permainan tradisional dalam pendidikan jasmani juga berdampak pada peningkatan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran. Azizatunnisa et al., (2022) menemukan bahwa siswa lebih antusias dan aktif ketika pembelajaran dikemas dalam bentuk permainan yang menarik. Hal ini juga terlihat pada penelitian ini, di mana siswa menunjukkan semangat dan antusiasme tinggi selama mengikuti permainan Tapa Gala. Pembelajaran yang menyenangkan mampu meningkatkan keterlibatan siswa sehingga tercipta suasana belajar yang kondusif. Peningkatan motivasi ini berkontribusi pada peningkatan kerjasama dan toleransi karena siswa menjadi lebih terbuka dalam berinteraksi. Kondisi ini mendukung pencapaian tujuan pendidikan jasmani yang holistik.

Konteks pelestarian budaya lokal, penerapan permainan *Tapa Gala* memberikan kontribusi penting dalam mempertahankan warisan budaya daerah. Menurut Anam et al., (2024), pengenalan permainan tradisional di sekolah menjadi strategi efektif dalam melestarikan budaya lokal yang mulai terlupakan. Melalui penelitian ini, terbukti bahwa permainan Tapa Gala tidak hanya relevan secara kultural, tetapi juga efektif dalam meningkatkan aspek sosial siswa. Integrasi budaya lokal dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan nilai tambah dalam membentuk karakter siswa yang berbasis pada kearifan lokal. Hal ini penting untuk mendorong pendidikan yang tidak terlepas dari akar budaya masyarakatnya. Pendidikan berbasis budaya lokal dapat menjadi alternatif pembelajaran yang kontekstual dan bermakna bagi siswa.

Permainan *Tapa Gala* dalam pembelajaran pendidikan jasmani memberikan pendekatan holistik yang menggabungkan penguatan fisik, sosial, dan budaya. Menurut Yasin (2023), strategi pembelajaran yang melibatkan aktivitas kelompok dan budaya lokal dapat meningkatkan keterampilan sosial secara signifikan. Dalam penelitian ini, siswa tidak hanya melatih kemampuan fisik tetapi juga terlibat dalam pengambilan keputusan, penyusunan strategi, dan penyelesaian konflik secara kelompok. Hal ini memperkuat teori bahwa permainan tradisional mampu membentuk lingkungan belajar yang kolaboratif dan multikultural. Dengan demikian, permainan Tapa Gala dapat diadopsi sebagai model pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani di Indonesia.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional *Tapa Gala* memiliki pengaruh signifikan dalam meningkatkan kerjasama dan toleransi siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Peningkatan rata-rata skor pada kedua aspek tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran berbasis permainan lokal mampu membentuk karakter sosial siswa secara efektif. Permainan Tapa Gala memberikan ruang interaksi yang intensif di antara siswa, sehingga mendorong terciptanya kerjasama yang solid dan sikap saling menghargai perbedaan. Selain itu, penerapan permainan tradisional ini terbukti mampu meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini merekomendasikan bahwa permainan Tapa Gala dapat diintegrasikan sebagai salah satu metode pembelajaran yang efektif dalam pendidikan jasmani untuk membentuk karakter sosial siswa berbasis budaya lokal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala Sekolah, guru pendidikan jasmani, dan seluruh siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Lambu yang telah memberikan dukungan dan berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian ini. Penulis juga menyampaikan apresiasi kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan, baik secara langsung maupun tidak langsung, selama proses penelitian berlangsung. Penelitian ini tidak didanai oleh hibah eksternal, melainkan dilaksanakan secara mandiri oleh penulis. Dukungan dari lingkungan sekolah serta keterlibatan aktif peserta didik menjadi faktor penting dalam keberhasilan penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dan pelestarian budaya lokal.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti, N. (2018). Permainan tradisional, alternatif media pengembangan kompetensi sosial-emosi anak usia dini. *Cakrawala Dini: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 5(1). <https://doi.org/10.17509/cd.v5i1.10405>
- Anam, K., Salamuddin, M. A., Sari, P. W. P., Wafi, M. C., & Amelia, E. R. (2024). Pengenalan Permainan Tradisional Kepada Generasi Muda Sebagai Upaya Pelestarian Budaya Di Era Digital. *Jurnal Pemberdayaan Masyarakat Mandiri Indonesia (Indonesian Journal of Independent Community Empowerment)*, 7(2), 69-74. <https://doi.org/10.35473/jpmmi.v7i2.486>
- Arifin, N. (2025). Pendidikan Karakter di Era Digital. *Penerbit Tahta Media*.
- Ariyanti, W. (2025). Meningkatkan Aspek Perkembangan Motorik dan Sosial Emosional Anak Usia 5-6 Tahun melalui Permainan Tradisional Bakiak. *Early Childhood Journal*, 4(1), 43-52. <https://doi.org/10.30872/ecj.v4i1.4829>
- Asmi, A., Neldi, H., & FIK-UNP, K. (2018). Meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan melalui metode bermain pada kelas VIII-4 Sekolah Menengah Pertama Negeri 2 Batusangkar. *JM*, 3(1), 33-44.
- Azizatunnisa, F., Sekaringtyas, T., & Hasanah, U. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Game Edukatif Pada Pembelajaran IPA Kelas IV Sekolah Dasar. *OPTIKA: Jurnal Pendidikan Fisika*, 6(1), 14-23. <https://doi.org/10.37478/optika.v6i1.1071>
- Azzahra, L. (2024). Pengaruh Pembelajaran IPS Berbasis Budaya Terhadap Sikap Toleransi Antarbudaya Siswa Sekolah Menengah Pertama. *SOSIAL: Jurnal Ilmiah Pendidikan IPS*, 2(3), 16-25. <https://doi.org/10.62383/sosial.v2i3.255>
- Creswell, J. W., & Creswell, J. D. (2017). *Research design: Qualitative, quantitative, and mixed methods approaches*. Sage publications.
- Etikan, I., & Bala, K. (2017). Sampling and sampling methods. *Biometrics & Biostatistics International Journal*, 5(6), 215-217. <https://doi.org/10.15406/bbij.2017.05.00149>
- Faradila, E. Z., Ihsani, H., Sopiah, R. N., Syahidah, S. M., Dealova, Z. K., & Mulyana, A. (2024). Efektivitas Penerapan Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Motivasi Siswa pada Pembelajaran PJOK. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 5(3), 3119-3128. <https://doi.org/10.54373/imeij.v5i3.1242>

- Field, A. (2024). *Discovering statistics using IBM SPSS statistics*. Sage publications limited.
- Fraenkel, J., Wallen, N., & Hyun, H. (1993). *How to Design and Evaluate Research in Education 10th ed.* McGraw-Hill Education.
- Giyartini, R., Rizqi, A. M., Aulia, D., Merliana, A., Irawan, M. I. A., Insan, S. M., & Ayuningtias, A. (2025). *Exploring Symbolic Meanings And Cultural Values In Traditional Sasalimpetan Games*. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 112-123.
- Hariyadi, A., Rasyid, A., Rondli, W. S., Ismaya, E. A., Santoso, D. A., Najikhah, F., & Syaffuddin, M. (2024). Permainan Tradisional Ular Tangga dalam Meningkatkan Kemampuan Berhitung di SD Kudus. *Scientia*, 3(2).
- Hazhari, A., Handayani, S. S. D., & Sunarto, S. (2019). The Effect of Playing Mpaâ€™™ a Tapa Gala Game Toward Gross Motor Development on Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 8(2), 117-126.
- Hazhari, A., Handayani, S. S. D., & Sunarto, S. (2019). The Effect of Playing Mpaâ€™™ a Tapa Gala Game Toward Gross Motor Development on Early Childhood. *Journal of Primary Education*, 8(2), 117-126.
- Kamadi, L., Bachtiar, I., Hanafi, S., Azis, I., & Sadzali, M. (2024). Pembelajaran penjas dalam bentuk permainan tradisional pada murid SD Negeri Mattoanging II Makassar. *Jurnal Bina Pengabdian Kepada Masyarakat*, 5(1), 69–80. <https://doi.org/10.55081/jbpbkm.v5i1.3404>
- Kamaruddin, I., Eskawida, E., Hamdiana, H., Rifai, M., Septiyani, R. D., & Ismawan, H. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran PJKR berbasis Permainan Tradisional untuk meningkatkan Kebugaran Jasmani. *Indonesian Research Journal on Education*, 4(2), 899-
<https://doi.org/10.31004/irje.v4i2.749>
- Kirana, K. D. A., & Nugrahanta, G. A. (2021). Pengembangan buku pedoman permainan tradisional untuk menumbuhkan karakter toleransi anak usia 6-8 tahun. *Journal of Elementary School (JOES)*, 4(2), 136-151.
- Lasatama, H.L.H., Aningtyas, Y.R. (2025). Pengaruh permainan gobak sodor sebagai penguatan karakter peserta didik melalui layanan bimbingan konseling di sekolah. *Prosiding Konseling Kearifan Nusantara (KKN)*, 4, 258–265. <https://doi.org/10.29407/5jm71j85>
- Latif, M., Faozi, F., Bakhri, R. S., Harja, F., & Listiandi, A. D. (2019). Pengaruh permainan tradisional terhadap minat siswa dalam kegiatan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di SMAN 1 Cikembar. *Physical Activity Journal (PAJU)*, 1(1), 82-90.
- Lestari, I., Fahrizal, F., Amirzan, A., Hidayat, R., & Syatiri, M. (2025). Revitalisasi permainan tradisional sebagai warisan sejarah dalam meningkatkan aktivitas fisik anak sekolah dasar. *Pedamas (Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 3(03), 955–965. <https://pekatpkm.my.id/index.php/JP/article/view/678>
- Ngindana, R., Novita, A. A., Sentanu, I. G. E. P. S., Putra, E., Hidayat, M. A., & Salsabila, A. F. (2024). Peningkatan pengembangan kognitif dan pembentukan karakter anak melalui permainan dan kegiatan berbasis local genius. *Jurnal Inovasi Hasil Pengabdian Masyarakat (JIPEMAS)*, 8(1), 110–122. <https://doi.org/10.33474/jipemas.v8i1.22576>
- Nugraheni, O., Pertiwi, A. D., Sjamsir, H., & Anjarwati, F. (2025). Implementasi Sikap Toleransi Beragama melalui Metode Pembiasaan Pada Anak Usia 5-6 Tahun. *Aulad: Journal on Early Childhood*, 8(2), 800–810. <https://doi.org/10.31004/aulad.v8i2.1107>
- Nur, M. (2025). Efektifitas Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sekolah Dasar: Literature Review. *Jurnal Ilmiah Matematika (JIMAT)*, 6(1), 165-182. <https://doi.org/10.63976/jimat.v6i1.808>
- Nuriya, H., Hidayah, Z., & Nugraha, W. A. (2010). Pengukuran konsentrasi klorofil-a dengan pengolahan citra landsat ETM-7 dan uji laboratorium di perairan Selat Madura Bagian Barat. *Jurnal Kelautan: Indonesian Journal of Marine Science and Technology*, 3(1), 60-65.
- Rachman, A., Yochanan, E., Samanlangi, A.I., & Purnomo, H. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Rohmah, S.N. N., Markhamah, Sabar Narimo, & Choiriyah Widyasari. (2023). Strategi Penguatan Profil Pelajar Pancasila Dimensi Berkebhinekaan Global Di Sekolah Dasar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 6(3), 1254–1269. <https://doi.org/10.31949/jee.v6i3.6124>

- Satriawan, R., Amar, K., & Fitriani, A. (2023). Tapa Gala Traditional Sports Games Based on Local Wisdom as Strengthening the Character of Mutual Cooperation. *Indonesian Journal of Physical Education and Sport Science*, 3(2), 236-242. <https://doi.org/10.52188/ijpess.v3i2.464>
- Sholehatun, S., Zain, M. I., & Angga, P. D. (2023). Nilai pendidikan karakter pada permainan tradisional bentengan dan gobak sodor. *Journal Of Classroom Action Research*, 5(3), 180-186.
- Suhartyaningsih, Tunnisa, F., Adiansha, A.A., & Nurgufriani, A. (2025). Pengaruh Model Game Based Learning Berbasis Mpa Tapa Gala Terhadap Kemampuan Penguatan Karakter Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal DIDIKA: Wahana Ilmiah Pendidikan Dasar*, 11(1), 106-118. <https://doi.org/10.29408/didika.v11i1.30285>
- Sulikasmi, S., Noviani, D., & Arjaya, R. (2024). Model Pembelajaran Berbasis Permainan pada Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini. *Jurnal Ilmu Pendidikan Islam*, 22(4), 314- 329. <https://doi.org/10.36835/jipi.v22i4.4376>
- Wirlyanti, F., Robiansyah, F., & Suprianto, O. (2024). Penguatan Karakter Kebhinekaan Global melalui Permainan Tradisional Berbasis Kearifan Lokal di Sekolah Dasar. *PROSIDING SENADIKA : Seminar Nasional Akademik*, 1(1), 490-497.
- Yamin, M., Ardiansyah, R., Ikra, I., & Rafiun, A. (2022). Olahraga Tradisional Tapa Gala Dalam Menyatukan Nilai Multikultural Masyarakat. *PIOR: Jurnal Pendidikan Olahraga*, 1(1), 18-23.
- Yasin, F. N. (2023). Model pembelajaran kontekstual berbasis budaya lokal terhadap keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Modeling: Jurnal Program Studi PGMI*, 10(1), 366-380. <https://doi.org/10.69896/modeling.v10i1.1721>