

Pengaruh permainan tradisional kopral terhadap konsentrasi siswa sekolah dasar

M. Alfin Huda¹, Benny Widya Priadana², Hasan Saifuddin³

¹Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

²Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

³Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri, Bojonegoro, Indonesia

*Corresponding author: alfinhuda16@gmail.com

Abstrak

Konsentrasi menjadi elemen vital dalam pencapaian prestasi akademik, terutama bagi siswa sekolah dasar yang tengah mengalami perkembangan kognitif. Siswa yang kurang memiliki konsentrasi cenderung menemui kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, sehingga berdampak pada penurunan capaian akademik. Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui apakah permainan tradisional Kopral mendukung siswa sekolah dasar agar lebih mampu meningkatkan konsentrasi. Metodologi penelitian diterapkan dengan pendekatan *quantitative* melalui rancangan *one-group pretest-posttest design*. Sampel penelitian memanfaatkan jumlah keseluruhan siswa kelas VI SD Negeri Gayam 1 sebanyak 20 siswa. Pengujian data dilakukan dengan memakai tes *Concentration Grid Exercise*. Penafsiran data dilakukan dengan memanfaatkan uji normalitas *Shapiro-Wilk* dan *paired sample t-test* menggunakan perangkat lunak SPSS versi 30. Temuan penelitian menunjukkan kenaikan rata-rata skor konsentrasi dari 4,25 menjadi 6,75 setelah 12 kali pertemuan, meningkat sebesar 58,82%. Hasil uji-t menunjukkan perbedaan yang signifikan setelah adanya perlakuan, dengan nilai Sig. (2-tailed) < 0,001. Dengan demikian, permainan tradisional Kopral mempunyai dampak positif dalam membantu siswa lebih konsentrasi. Jumlah sampel yang sedikit menjadi keterbatasan utama dalam penelitian yang dilaksanakan serta perlakuan yang relatif singkat, sehingga kemampuan temuan tersebut untuk diterapkan secara luas masih terbatas. Maka dari itu penelitian selanjutnya diarahkan untuk mengaplikasikan dengan jumlah sampel yang lebih banyak, memperpanjang durasi perlakuan, serta mengombinasikan permainan tradisional dengan metode *active learning* lain agar memperoleh hasil yang lebih menyeluruh.

Kata Kunci: Permainan Tradisional; Kopral; Konsentrasi

Abstract

Concentration is a vital element in achieving academic achievement, especially for elementary school students who are experiencing cognitive development. Concentration problems cause students to struggle to grasp the information, which affects their academic performance overall. This study aims to determine whether traditional corporal games help primary school pupils become more adept at focusing. The research methodology was applied with a *quantitative* approach through a *one-group pretest-posttest design*. The research sample utilizes the total number of grade VI students of SD Negeri Gayam 1 as many as 20 students. Data testing was carried out using the *Concentration Grid Exercise* test. Data interpretation was carried out using the *Shapiro-Wilk* normality test and *paired sample t-test* using SPSS software version 30. The study's findings showed an increase in the average concentration score from 4.25 to 6.75 after 12 meeting sessions, an increase of 58.82%. The results of the t-test showed a significant difference after treatment, with a Sig. (2-tailed) value of < 0.001. Thus, the traditional game of Corporal has a positive impact in helping students concentrate more. The small number of samples is the main limitation in the research carried out and the relatively short treatment, so the ability of these findings to be applied widely is still limited. Therefore, the research after that is directed to apply with a larger number of samples, extend the duration of treatment, and combine traditional games with other *active learning* methods to obtain more comprehensive results.

Keywords: Traditional Games; Kopral; Concentration

Copyright © 2026 Author(s)



Received: 16 11 2025

Revised: 03 12 2025

Accepted: 12 03 2025

Authors' Contribution: A – Conceptualization; B – Methodology; C – Software; D – Validation; E – Formal analysis; F – Investigation; G – Resources; H – Data Curation; I – Writing - Original Draft; J – Writing - Review & Editing; K – Visualization; L – Supervision; M – Project administration; N – Funding acquisition

PENDAHULUAN

Konsentrasi menjadi satu aspek penting dalam proses pembelajaran, utamanya pada siswa sekolah dasar yang berada dalam tahap perkembangan. Pada usia ini, anak seringkali mudah teralihkan perhatiannya, baik dari lingkungan maupun dari aktivitas bermain. Konsentrasi yang rendah menjadikan pemahaman materi akan terhambat, sehingga berdampak pada prestasi siswa. Konsentrasi dianggap sebagai ketrampilan mengarahkan perhatian terhadap suatu masalah untuk dapat diselesaikan (Syaputri & Istiarini, 2019). Konsentrasi yang baik adalah mampu berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar, memahami segala instruksi, serta menyerap informasi secara efisien (Maulidah & Listrianti, 2025). Pratiwi & Nur Asi'ah (2022) mengatakan konsentrasi yang optimal diperlukan dalam proses pembelajaran, karakter daya pikir yang baik mempunyai peran berarti dalam mendukung peningkatan dan perkembangan anak usia dini. Menurut Isnawati (2020) konsentrasi belajar dapat didefinisikan sebagai kemampuan untuk memfokuskan perhatian pada satu topik sambil mengabaikan rangsangan lain yang tidak relevan. Kamila et al., (2022) mengatakan perhatian merupakan komponen penting dalam kegiatan belajar, hasil belajar akan kurang memuaskan dan sempurna jika konsentrasi terganggu. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan konsentrasi adalah aspek esensial pada pelaksanaan pembelajaran, terkhusus siswa pada jenjang sekolah dasar yang masih berada dalam tahap pertumbuhan kognitif.

Dari hasil pengamatan yang dilakukan terhadap siswa kelas VI di SDN Gayam 1. Peneliti menemukan rata-rata siswa belum dapat berkonsentrasi dengan baik. Melihat dari hasil tes konsentrasi siswa yaitu 80% siswa masuk ke dalam kategori sangat kurang dan 20% lainnya kategori kurang. Hasil tersebut dapat dikatakan rata-rata siswa kelas VI tingkat konsentrasi masih sangat jauh di bawah angka rata-rata. Dalam pelaksanaan pembelajaran memusatkan fokus siswa sangatlah penting maka dari itu diperlukan beberapa variasi dalam pembelajaran berlangsung.

Beragam strategi untuk meningkatkan konsentrasi telah diaplikasikan secara meluas, contohnya penelitian Saputra (2020) yang menemukan kegiatan konseling kelompok dengan penerapan *self-management* dan penguatan positif mampu menumbuhkan fokus siswa lebih baik. Hasil penelitiannya menunjukkan strategi penguatan perilaku positif mampu menumbuhkan kesadaran diri siswa untuk lebih fokus dalam belajar. Sementara itu, Rozi & Siti Rahayu (2022) menegaskan media visual yang menarik dan kontekstual dapat merangsang perhatian siswa serta meningkatkan daya konsentrasi secara signifikan. Sucahyo & Ningtyas (2023) menekankan pengintegrasian aktivitas ice breaking di ruang kelas terbukti berhasil

menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan sekaligus mendongkrak konsentrasi siswa dalam proses pembelajaran. Di sisi lain, Hotimah & Noor (2024) juga mengungkapkan penggunaan materi audiovisual untuk belajar bahasa arab menunjukkan media berbasis suara dan gambar mampu menstimulasi lebih banyak indera, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi serta menjaga konsentrasi selama proses belajar berlangsung. Selain pendekatan visual dan audio Aina AB et al., (2024) menghadirkan perspektif baru melalui penggunaan lilin aromaterapi sebagai media nonkonvensional untuk meningkatkan konsentrasi belajar. Studi ini membuktikan rangsangan aroma tertentu mampu memberikan efek relaksasi yang berdampak positif terhadap fokus dan ketenangan siswa saat belajar. Secara keseluruhan dari temuan yang ada menunjukkan peningkatan konsentrasi belajar dapat dicapai melalui pendekatan yang beragam—baik kognitif, visual, audio, maupun sensorik.

Syaputri & Istiarini (2019) mengungkapkan permainan tradisional mampu menstimulasi fokus anak karena aktivitasnya melibatkan gerakan fisik, aturan permainan, dan interaksi sosial yang menuntut perhatian. Aktivitas bermain congklak dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan konsentrasi siswa dikarenakan permainan ini melatih anak menghitung biji congklak, memperkirakan langkah lawan, dan membuat strategi sederhana (Purwanti, 2023). Sejalan dengan itu Iswinarti & Cahyas (2017) mengatakan permainan tradisional englek merupakan permainan aktivitas fisik terstruktur yang melibatkan kegiatan melompat pada kotak yang sudah tersedia untuk dapat membantu mengarahkan energi anak dengan ADHD ke dalam aktivitas yang fokus dan terkontrol. Adipratama, (2019) menemukan melalui permainan tradisional Jamuran dapat mendorong anak untuk bekerja sama, mengikuti instruksi, serta mempertahankan fokus selama aktivitas berlangsung. Sementara itu, Betty et al., (2022) menegaskan melalui permainan gasing menunjukkan permainan tersebut membutuhkan ketelitian dan keseimbangan sehingga dapat meningkatkan fokus dan kesabaran siswa. Dari berbagai temuan tersebut dapat dikatakan permainan tradisional memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan konsentrasi anak.

Permainan tradisional merupakan salah satu bentuk aktivitas fisik yang dapat berkontribusi dalam meningkatkan literasi fisik pada anak. Literasi fisik mencakup beberapa komponen penting, yaitu motivasi, kepercayaan diri, kompetensi fisik, serta pengetahuan dan pemahaman mengenai pentingnya melakukan aktivitas fisik secara aktif. Penelitian yang dilakukan oleh Priadana et al., (2021) menunjukkan bahwa pengukuran aspek pengetahuan dalam literasi fisik pada anak usia 8–12 tahun sangat penting untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap aktivitas fisik. Hasil penelitian tersebut juga menunjukkan bahwa instrumen pengukuran yang digunakan memiliki tingkat validitas dan reliabilitas yang baik

dalam mengukur aspek pengetahuan literasi fisik. Oleh karena itu, penerapan aktivitas fisik melalui permainan tradisional dapat menjadi salah satu alternatif strategi pembelajaran yang efektif dalam meningkatkan literasi fisik anak, karena selain melibatkan aktivitas gerak yang aktif, permainan tradisional juga dapat membantu meningkatkan pemahaman anak mengenai pentingnya aktivitas fisik bagi kesehatan dan perkembangan mereka. Secara umum, permainan tradisional berperan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan, holistik, dan relevan dengan kebutuhan perkembangan anak. Syaputri & Istiarini (2019) menerangkan setiap jenis permainan tradisional memiliki karakteristik unik yang mampu menstimulasi aspek kognitif anak, khususnya dalam hal konsentrasi. Namun belum ada penelitian yang mengkaji permainan tradisional Koprak terbukti efektif dalam meningkatkan konsentrasi, padahal dalam permainan tradisional Koprak diyakini memiliki potensi untuk membantu meningkatkan konsentrasi pada siswa sekolah dasar. Permainan ini menuntut fokus, koordinasi motorik dan pengendalian diri yang tinggi pada setiap tahapnya, utamanya pada tahap 1 ketika pemain melemparkan gaco dengan tepat serta pada tahap 4 harus menjaga keseimbangan saat melangkah dengan satu kaki sambil membawa gaco di punggung kaki (Suyami, 2017)

Berdasarkan temuan di atas koprak merupakan salah satu permainan tradisional yang diduga memiliki potensi dapat meningkatkan Konsentrasi, namun belum ada penelitian yang mengkaji manfaat pada permainan Koprak. Temuan ini menjadi bukti pembelajaran tidak harus dilaksanakan di dalam ruangan melainkan dapat dilakukan melalui kegiatan bermain yang menyenangkan, seperti permainan tradisional yang sekaligus dapat mengembangkan aspek kognitif dan sosial anak. Pentingnya peningkatan konsentrasi yang sudah dijelaskan di atas serta fungsi permainan tradisional dalam kaitannya peneliti ingin melanjutkan penelitian untuk menggali pengaruh permainan tradisional Koprak terhadap konsentrasi siswa SD Negeri Gayam I.

METODE

Studi ini mengadopsi pendekatan kuantitatif dengan rancangan eksperimen. Eksperimen dilakukan dengan tujuan untuk mengevaluasi bagaimana permainan tradisional Koprak dapat memengaruhi kemampuan konsentrasi. Desain penelitian menggunakan *one-group pretest-posttest design* untuk menilai perubahan yang terjadi. Dalam penelitian ini, permainan tradisional Koprak berperan sebagai variabel bebas yang diduga berpengaruh terhadap konsentrasi sebagai variabel terikat. Peneliti menjadikan siswa menjadi satu kelompok untuk melakukan uji coba dan mengukur efek dari perlakuan yang diberikan. Kemudian, nilai-nilai

tersebut akan dibandingkan antara sebelum dan sesudah perlakuan, untuk menunjukkan hasil yang valid dari perlakuan terhadap tindakan, dengan anggapan tidak ada faktor tambahan.

Penilaian *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk menilai perbedaan hasil sebelum dan sesudah perlakuan serta menguji efektivitas perlakuan yang diberikan. Penelitian dilaksanakan sebanyak 12 kali pertemuan, meliputi tahap *pretest* di awal dan *posttest* di akhir kegiatan. Sampel penelitian menggunakan seluruh siswa kelas VI SDN Gayam 1 sejumlah 20 siswa. Pendekatan ini menggunakan teknik total sampling, memungkinkan seluruh populasi terlibat sehingga data yang diperoleh mencerminkan kondisi nyata seluruh siswa. Dengan demikian, penggunaan seluruh populasi sebagai sampel dinilai tepat untuk meningkatkan validitas data dan memperkuat kepercayaan terhadap temuan penelitian (Sukwika, 2023).

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan kuesioner Latihan Konsentrasi Grid yang dikembangkan D.V. Haris dan B.L. Hariss dalam Qodriannisa (2013) yang terdiri dari 10x10 kotak bernomor dari 00 hingga 99, yang ditempatkan secara acak, responden mengurutkan kotak bernomor tersebut secara menaik dalam waktu 60 detik. Pengumpulan data mengenai konsentrasi dilakukan dengan membagikan instrumen Concentration Grid Exercise melalui kuesioner kepada siswa sebelum dan sesudah dilakukan intervensi permainan tradisional Koprak. Kriteria penilaian skor kuesioner Concentration Grid Exercise dijabarkan sebagai berikut: konsentrasi dengan kategori sangat rendah dengan skor <5, kurang skor 6-10, cukup skor 11-15, baik skor 16-20, serta skor kategori sangat baik >21. Tes dijalankan di ruang kelas dengan jarak yang telah ditetapkan untuk pengisian lembar tes konsentrasi. Prosedur pelaksanaan tes yaitu seluruh siswa duduk pada tempat menggunakan jarak yang sudah ditentukan (1,5 m). Penilaian diambil berdasarkan jumlah angka yang berhasil dihubungkan oleh masing-masing siswa selama 1 menit. Semakin banyak angka yang dihubungkan secara tepat dalam batas waktu yang ditentukan, semakin tinggi nilai konsentrasi yang diperoleh. Instrumen dalam penelitian ini tidak diuji validitas dan keandalannya karena telah dinyatakan valid dan dapat diandalkan oleh Qodriannisa (2013) dengan hasil uji-t yang valid sebesar 8,771 dan hitungan r 0,96 (12).

Prosedur penelitian ini terbagi menjadi tiga tahapan. Pertama, *pre-test* untuk mengetahui tingkat konsentrasi awal siswa menggunakan tes yang sudah ditentukan. Kedua, *treatment*, yaitu pemberian perlakuan berupa latihan melalui permainan tradisional Koprak selama 12 kali pertemuan. Dalam pelaksanaannya, permainan tradisional Koprak terbagi menjadi empat tahap, yaitu: tahap pertama, melempar gacuk dari titik III; tahap kedua, melempar gacuk dari titik jatuhnya gacuk yang dilempar pada tahap pertama; tahap ketiga, getak, yaitu menghentakkan gacuk dari titik II ke titik I menggunakan satu kaki dengan cara melangkahkan salah satu kaki

ke depan terlebih dahulu; dan tahap keempat, engklek dari titik III ke titik I. Tahap-tahap ini dilakukan secara berurutan dan berulang untuk melatih koordinasi, keseimbangan, serta ketepatan kaki siswa. Dokumentasi visual mengenai tahapan permainan tradisional Koprak dapat dilihat melalui kanal YouTube berjudul “Permainan Tradisional Koprak” (<https://youtu.be/jVgIdATNrAA?si=2snTwPolLWWIgHQI>). Ketiga, *post-test*, siswa kembali melakukan tes untuk mengetahui Tingkat konsentrasi yang sama seperti pada tahap *pre-test* apakah terdapat perubahan atau peningkatan kemampuan setelah mengikuti tahapan permainan tradisional Koprak.

Analisis data dalam penelitian ini diawali dengan pelaksanaan uji normalitas menggunakan *Shapiro-Wilk*, dengan tujuan untuk mengetahui distribusi data. Hasil uji menunjukkan nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, sehingga data dinyatakan berdistribusi normal. Tahap ini penting karena normalitas merupakan syarat fundamental dalam penerapan uji parametrik, sehingga hasil analisis mencerminkan kondisi nyata tanpa adanya bias distribusi (Usmadi, 2020). Berdasarkan temuan tersebut, maka analisis dilanjutkan menggunakan uji parametrik. Uji parametrik yang diterapkan adalah uji-t (*Paired Sample t-Test*) karena data berasal dari subjek yang sama namun diukur pada dua waktu berbeda. Uji ini digunakan untuk menentukan ada atau tidaknya perbedaan yang signifikan setelah perlakuan diberikan. Putri et al., (2023) menyatakan uji t digunakan untuk mengukur sejauh mana variabel bebas memengaruhi variabel terikat dengan mengamati perubahan variabel terikat antara dua kondisi pengukuran. analisis data dibantu dengan perangkat lunak SPSS. Penggunaan SPSS memberikan keuntungan berupa ketepatan perhitungan, efisiensi waktu, serta peningkatan akurasi dalam interpretasi hasil uji statistik.

HASIL

Hasil analisis statistik deskriptif Tingkat Konsentrasi siswa kelas VI SDN Gayam 1 *pretest* dan *posttest* melalui Permainan Tradisional Koprak berupa:

Tabel 1. Deskriptif Statistik *Pretest* dan *Posttest*
Permainan Tradisional Koprak terhadap Konsentrasi

Statistik	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
<i>N</i>	20	20
<i>Mean</i>	4.25	6.75
<i>Std. Deviation</i>	1.970	2.881
<i>Minimum</i>	1	2
<i>Maximum</i>	8	12

Pada tabel tersebut menunjukkan kemampuan *Shooting* pada hasil *pretest* memiliki *mean* senilai 4.25, mengalami peningkatan pada hasil *posttest* senilai 6.75 Dalam hal ini, setelah 12 pertemuan melakukan *treatment* menggunakan Permainan Tradisional Koprak, nilai *pretest* dan *posttest* meningkat sebesar 58.82%.

Hasil Uji Bersyarat

a. Uji Normalitas Data

Uji Normalitas menilai apakah indikator-indikator penelitian menyebar secara *regular*. *Shapiro-Wilk test* diterapkan dalam perhitungan, sementara SPSS 30 digunakan sebagai perangkat untuk memproses informasi, sehingga diperoleh hasil:

Tabel 2. Uji Normalitas Data

Kelompok	P	Sig.	Keterangan
<i>Pretest</i>	.934	.188	Normal
<i>Posttest</i>	.957	.481	Normal

Tabel memperlihatkan seluruh data penelitian tersebar secara *normal*, ditandai dengan nilai Sig. (*significance*) > 0,05. Oleh karena itu, prosedur statistik parametrik dapat diterapkan untuk melanjutkan analisis karena distribusi seluruh data memenuhi syarat *normality*.

b. Uji Hipotesis

Uji ini dilakukan menggunakan SPSS 30 sebagai alat bantu, hipotesis diuji menggunakan analisis uji-t (*Paired Sample T-Test*), dan hasilnya sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Analisis Uji Hipotesis

Paired Sample T-Test

		<i>Paired Differences</i>			<i>95% Confidence Interval of the Difference</i>		t	Df	Sig. (2-Tailed)
		<i>Mean</i>	<i>Std. Deviation</i>	<i>Std. Error Mean</i>	<i>Lower</i>	<i>Upper</i>			
<i>Pair 1</i>	<i>Pre Test - Post Test</i>	-2.500	1.701	.380	-3.296	-1.704	-6.571	19	<.001 <.001

Hasil perhitungan menunjukkan adanya perbedaan yang mencolok jika nilai Sig. (2-Tailed) < 0,05. Berdasarkan informasi pada tabel, nilai Sig. (2-Tailed) *pretest* < 0,001 dan *posttest* < 0,001. Dari kedua angka tersebut, dapat ditarik kesimpulan perbedaan antara *pretest* dan *posttest* bersifat signifikan, karena seluruh nilai berada di bawah ambang 0,05.

PEMBAHASAN

Hasil analisis data setelah menjalani perlakuan permainan tradisional Koprak, kemampuan fokus siswa meningkat. Peningkatan kemampuan konsentrasi setelah perlakuan ditunjukkan oleh fakta deskriptif nilai rata-rata sesudah perlakuan lebih tinggi dari nilai sebelum adanya perlakuan. Temuan uji menunjukkan perbedaan yang substansial sebelum dan sesudah perlakuan yang hasilnya menunjukkan permainan tradisional Koprak membantu siswa lebih konsentrasi. Temuan ini memantapkan hasil penelitian terdahulu yang dilaksanakan oleh Syaputri & Istiarini (2019) dengan pernyataan permainan tradisional dapat menstimulasi fokus anak melalui aktivitas fisik, aturan permainan, serta interaksi sosial yang menuntut perhatian penuh. Hasil ini juga sejalan dengan Purwanti (2023) yang menjelaskan permainan tradisional mampu meningkatkan konsentrasi karena aktivitasnya menuntut perhitungan, strategi, serta kemampuan memperkirakan langkah lawan. Dengan demikian, permainan tradisional berfungsi sebagai alat pendidikan yang efisien dalam mengembangkan aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa sekolah dasar selain menjadi semacam hiburan.

Aliriad (2023) menegaskan permainan tradisional memiliki kandungan edukatif yang sangat bernilai karena menyertakan elemen koordinasi, kolaborasi, serta kemampuan berpikir strategis yang dapat diintegrasikan dalam konteks pengajaran pendidikan jasmani. Implementasi permainan tradisional di sekolah dapat meningkatkan keterlibatan siswa secara aktif dan menyenangkan, sehingga membantu mengoptimalkan fungsi kognitif seperti konsentrasi dan fokus belajar. Hal ini diperkuat oleh Dai et al., (2021) menerangkan hasil pembelajaran siswa mengalami peningkatan pada saat permainan tradisional digunakan dalam kelas pendidikan jasmani, karena aktivitas fisik yang dilakukan menstimulasi kerja otak dan memacu daya konsentrasi melalui mekanisme gerak terarah dan pengambilan keputusan cepat. Selain itu, Priadana et al., (2025) mengemukakan permainan tradisional juga berperan penting dalam menguatkan nilai sosial di masyarakat, seperti kerjasama, sportivitas, dan kedisiplinan. Nilai-nilai ini berkontribusi terhadap perkembangan karakter siswa dan mendukung terciptanya suasana belajar yang interaktif. Dengan demikian, penerapan permainan tradisional Koprak dalam pembelajaran bukan hanya berdampak pada peningkatan konsentrasi, tetapi juga memperkaya dimensi sosial dan budaya dalam pendidikan olahraga.

Walaupun penelitian ini mengindikasikan adanya dampak yang nyata dari penerapan permainan tradisional koprak terhadap peningkatan konsentrasi siswa, studi ini tetap memiliki sejumlah keterbatasan yang wajib diperhatikan dalam interpretasi hasil. Pertama, penelitian hanya dilaksanakan pada 1 lembaga sekolah dasar yang siswa memiliki jumlah siswa relatif sedikit, sehingga temuan belum dapat diaplikasikan secara luas untuk populasi siswa di sekolah

lain yang memiliki karakteristik berbeda. Kedua, periode perlakuan yang tergolong singkat juga menjadi faktor pembatas dalam menilai kestabilan peningkatan konsentrasi siswa. Kemajuan yang teramati kemungkinan bersifat sementara dan memerlukan waktu lebih panjang untuk memastikan apakah efek positif dari permainan tradisional koprak bisa bertahan dengan durasi yang relatif lebih lama. Selain itu, terdapat kemungkinan keterlibatan faktor-faktor eksternal yang memengaruhi hasil penelitian. Faktor seperti kondisi lingkungan belajar, dukungan guru, suasana kelas, serta motivasi intrinsik siswa dapat berperan dalam menentukan tingkat konsentrasi selama kegiatan berlangsung. Faktor-faktor tersebut sulit dikendalikan sepenuhnya, sehingga dapat menjadi variabel yang memengaruhi efektivitas penerapan permainan tradisional Koprak dalam konteks pembelajaran.

Mempertimbangkan batasan-batasan tersebut, penelitian berikutnya dianjurkan untuk melibatkan jumlah sampel yang lebih besar dan beragam, baik dari sisi lokasi, jenjang pendidikan, maupun latar belakang peserta didik, sehingga temuan dapat memberikan Gambaran serta bisa diterapkan dalam populasi yang lebih besar. Durasi perlakuan juga perlu diperluas agar memungkinkan pengamatan terhadap efek jangka panjang permainan tradisional terhadap peningkatan konsentrasi dan kemampuan belajar siswa. Selain itu, penelitian mendatang dapat mengeksplorasi kombinasi permainan tradisional Koprak dengan metode pembelajaran aktif lainnya, seperti *cooperative learning* atau *game-based learning*, guna menciptakan pendekatan yang lebih komprehensif dan inovatif dalam meningkatkan aspek kognitif, sosial, dan emosional siswa. Dengan demikian, permainan tradisional bukan sekadar cara menghabiskan waktu untuk bermain tetapi bisa dijadikan instrumen pedagogis yang berkontribusi terhadap penguatan nilai-nilai karakter dan budaya dalam proses pendidikan.

KESIMPULAN

Berdasarkan temuan dari studi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan penerapan Permainan Tradisional Koprak memiliki dampak yang signifikan terhadap penguatan kemampuan konsentrasi siswa sekolah dasar. Analisis data statistik memperlihatkan selisih yang berarti sebelum dan sesudah perlakuan yang menunjukkan intervensi melalui permainan tradisional ini efektif dalam meningkatkan konsentrasi siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Perkembangan ini menegaskan aktivitas fisik yang terdapat dalam permainan Koprak bukan hanya menjadi sarana rekreatif, permainan ini memiliki nilai edukatif yang mendukung pertumbuhan kemampuan kognitif, khususnya konsentrasi belajar siswa. Penelitian selanjutnya, disarankan agar dilakukan kajian lebih luas menggunakan sampel dengan jumlah lebih banyak serta jenis permainan yang memiliki keragaman lebih besar guna

menemukan permainan tradisional lain yang memiliki potensi serupa dalam menunjang kemampuan kognitif siswa. Selain itu, penelitian longitudinal juga dapat dilakukan untuk menilai dampak jangka panjang permainan tradisional terhadap perkembangan konsentrasi dan kemampuan belajar peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipratama, N. Y. A. N. dan P. S. (2019). Upaya Memperkuat Konsentrasi Anak Melalui Permainan Tradisional Jamuran Menggunakan Layanan Bimbingan Kelompok. Prosiding Seminar Nasional Strategi Pelayanan Konseling Berbasis Kearifan Lokal Di Era Revolusi Industri 4.0, April, 189.
- Aina AB, D., Jannati Ir, R., Lativa Chairunnisa, K., & Nur Fauziyah, S. (2024). Efektivitas Lilin Aromaterapi Dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar. *Culture Education and Technology Research (Cetera)*, 1(2), 1–16. <https://doi.org/10.31004/ctr.v1i2.22>
- Aliriad, H. (2023). Analisis Konsep Permainan Tradisional dan Implementasinya dalam Pendidikan Olahraga. *Jurnal Menssana*, 8(1), 52–61.
- Benny Widya Priadana, Hilmy Aliriad, Rohmad Apriyanto, Achmad Nurilfaza, & Ahmad Tauchid. (2025). Menghidupkan Kembali Warisan Budaya: Penguatan Nilai Sosial Melalui Permainan Tradisional di Masyarakat Desa. *JurnalSolma*, 14,(1)(1), 1056–1063.
- Betty, J., Jusuf, K., & Mahardhika, N. A. (2022). Sosialisasi Permainan Gasing Untuk Meningkatkan Konsentrasi Pada Siswa SMP Muhammadiyah 6 Samarinda. *Journal of Empowerment and Community Service*, 01(02), 102–106.
- Dai, M., Setia, W., Putri, K., Nahdlatul, U., Sunan, U., & Bojonegoro, G. (2021). Pengaruh Permainan Tradisional Terhadap Hasil Belajar The Effect Of Traditional Games On Learning Outcomes In Physical Education Learning. 1(1), 15–17.
- Hotimah, K., & Noor, F. (2024). Optimization Of Audio Visual Media To Improve Students' Concentration In Arabic Language Learning/ Optimalisasi Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Konsentrasi Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Bahasa Arab*, 1(1), 10–20. <https://doi.org/10.69988/z92yzt76>
- Isnawati. (2020). Cara Kreatif dalam Proses Belajar Konsentrasi Belajar pada Anak Pemusatan Perhatian. In *Jurnal.Fkip.Unila*. books.google.com.
- Iswinarti, & Cahyasari, A. (2017). Prosiding Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia Meningkatkan konsentrasi anak attention deficit hyperactivity disorder melalui permainan tradisional engklek. Hotel Grasia.
- Kamila, A., Harini, R., & Ponirah, P. (2022). Literature Review: Pengaruh Brain Gym Terhadap Tingkat Konsentrasi Belajar Pada Siswa Sekolah Dasar. *Malahayati Nursing Journal*, 4(3), 693–705. <https://doi.org/10.33024/mnj.v4i3.6004>
- Maulidah, H., & Listrianti, F. (2025). Optimalisasi Permainan Ular Tangga Dalam Meningkatkan Konsentrasi Siswa Mi Az Zainiyah Ii Karanganyar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01), 915–927.
- Pratiwi, S., & Nur Asi'ah, Y. (2022). Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia Dini Melalui Kegiatan Menjahit. *Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini (Anaking)*, 1(1), 114–122. <https://doi.org/10.37968/anaking.v1i1.194>

- Priadana, B. W., Saifuddin, H., Prakoso, B. B., Prodi, S., Fkip, P., Giri, U. N. U. S., Bojonegoro, K., & Pjkr, P. S. (2021). *Kelayakan pengukuran aspek pengetahuan pada instrumen physical literacy untuk siswa usia 8-12 tahun*. 20(1), 21–32.
- Purwanti, S. (2023). Efektivitas Permainan Tradisional Congklak Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak Usia 5-6 Tahun Di Ra Al-Khoiriyah Desa Nguruan Kecamatan Soko Kabupaten Tuban. repository.unugiri.ac.id.
- Putri, A. D., Ahman, A., Hilmia, R. S., Almaliyah, S., & Permana, S. (2023). Pengaplikasian Uji T Dalam Penelitian Eksperimen. *Jurnal Lebesgue: Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika, Matematika Dan Statistika*, 4(3), 1978–1987. <https://doi.org/10.46306/lb.v4i3.527>
- Qodriannisa, P. (2013). Pengaruh Latihan Meditasi Otogenik Terhadap Peningkatan Konsentrasi Latihan: Suatu Eksperimen Terhadap Atlet Karate Kata Kei Shin Kan Bandung. 1–61.
- Rozi, F., & Siti Rahayu, S. (2022). Implementasi Media Gambar Ilustrasi Naturalis dalam Meningkatkan Konsentrasi Belajar Anak. *Manazhim*, 4(2), 505–516. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v4i2.1924>
- Saputra, Y. W. A. (2020). Pengaruh Bimbingan Kelompok Dengan Teknik Reinforcement Positif Dan Self Management Untuk Meningkatkan Konsentrasi Belajar. *Edukasi: Jurnal Penelitian Dan Artikel Pendidikan*, 12(1), 11–28. <https://doi.org/10.31603/edukasi.v12i1.3198>
- Sucahyo, E., & Ningtyas, R. K. (2023). Implementasi Ice Breaking Untuk Meningkatkan Konsentrasi Dan Minat Belajar Siswa. *Jurnal ADAM: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 374–379. <https://doi.org/10.37081/adam.v2i2.1607>
- Sukwika, T. (2023). Menentukan Populasi dan Sampling. In *Metode Penelitian “Dasar Praktik dan Penerapan Berbasis ICT”* (Issue August).
- Suyami, S. (2017). *Kopral: Permainan Anak di Kota Surabaya Jawa Timur*.
- Syaputri, I., & Istiarini, R. (2019). Upaya Meningkatkan Konsentrasi Melalui Permainan Tradisional Pada Anak Usia 5-7 Tahun di TK IT Al Jawwad. *Ceria: Jurnal Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 24. <https://doi.org/10.31000/ceria.v10i1.1764>
- Usmadi, U. (2020). Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas). *Inovasi Pendidikan*, 7(1), 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>