

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN
SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk memenuhi sebagian persyaratan
guna memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



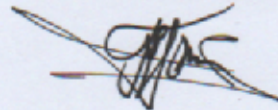
Oleh :
Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM 13604221063

**PRODI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017” yang disusun oleh Ade Ayu Laksmitaningrum, NIM 13604221063 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, April 2017
Dosen Pembimbing,



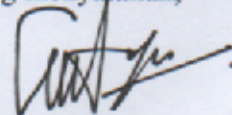
F. Suharjana, M.Pd
NIP. 19580706 198403 1 002

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”, benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Apabila ternyata terbukti pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya dan saya bersedia menerima sanksi ditundanya yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 6 April 2017
Yang menyatakan,



Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM 13604221063

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN
SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017

Disusun oleh :

Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM 13604221063

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Universitas Negeri
Yogyakarta
Pada tanggal 28 April 2017

TIM PENGUJI

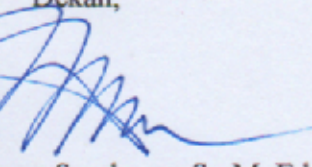
Nama/ Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
F. Suharjana, M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		24/5 2017
Indah Prasetyawati TPS, M.Or Sekretaris		22/05 2017
Drs. Sudardiyono, M.Pd Penguji		19/2017 /05

Yogyakarta, Mei 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta,

Dekan,




Dr. Wawan Sundawan S., M. Ed.
NIP. 19640707 198812 1 001

MOTTO

1. Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. (QS. Alam Nasyroh:5- 6).
2. Hidup adalah perjuangan. (Mujilah, S.E)
3. Sebuah proses ketika manusia ingin berusaha, telaten, bersabar, ikhlas dan bersungguh-sungguh akan mencapai hasil yang terbaik. (Ade Ayu Laksmitaningrum)

PERSEMBAHAN

Karya ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Susanta dan Ibu Mujilah yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan spritual.
2. Adik, Ade Bagus Santa Dwi Nugraha yang selalu memberi dukungan.

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN
SLEMAN TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh
Ade Ayu Laksmitaningrum
13604221063

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi adanya guru penjasorkes di beberapa SD belum menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dalam kurikulum guru penjasorkes harus melaksanakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei dengan teknik pengambilan data menggunakan angket. Subjek penelitian ini adalah guru penjasorkes yang berjumlah 28 guru di Sekolah Dasar Negeri. Uji Validitas instrumen menggunakan rumus *Pearson Product Moment* dengan hasil butir soal yang valid berjumlah 20 butir dari 23 pernyataan. Uji reliabilitas sebesar 0,760 sehingga instrumen tersebut reliabel. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah terlaksana dengan persentase sebesar 84,52%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 15,48% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan persentase sebesar 83,95%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 16,07%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase rata-rata sebesar 84,22% dan tidak terlaksana dengan rata-rata persentase sebesar 15,78%.

Kata kunci : *Keterlaksanaan, Permainan Tradisional, Pembelajaran Penjasorkes*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”. Skripsi ini dapat selesai berkat bantuan, bimbingan, dorongan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dr. Guntur, M.Pd, selaku ketua Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini.
4. Dr. Subagyo, M.Pd, selaku ketua Prodi PGSD Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin penyusunan skripsi ini.
5. Hedi Ardiyanto Hermawan, S.Pd, M.Or, selaku penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.

6. F. Suharjana, M.Pd, selaku pembimbing skripsi yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran dan ketelitian, serta memberikan dorongan dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
7. Drs. Sudardiyono, M.Pd dan Dra. Sri Mawarti, M.Pd selaku *Expert Judgement* instrumen angket dalam penelitian ini.
8. Indah Prasetyawati T.P.S, M.Or, selaku sekretaris penguji yang telah memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, ketelitian dan memberikan motivasi dalam perbaikan penulisan skripsi ini.
9. Bapak dan Ibu dosen Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ilmunya sebagai bekal saya untuk menghadapi tantangan selanjutnya.
10. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Sleman yang telah memberikan izin dan membantu dalam kelancaran penelitian.
11. Kepala Sekolah Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman yang telah memberikan izin dan membantu dalam kelancaran penelitian.
12. Keluargaku yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan spiritual dalam proses perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir.
13. Teman-teman PGSD PENJAS A 13 yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
14. Adnan Riyanto yang telah memberikan motivasi dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
15. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

Semoga bantuan baik bersifat moral maupun material selama penelitian sehingga selesainya skripsi ini, dapat menjadi amal baik dan ibadah, serta mendapatkan imbalan yang layak dari Allah SWT.

Dengan segala keterbatasan pengetahuan, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang sifatnya membangun sangat diharapkan. Akhir kata semoga skripsi ini bermanfaat bagi penulis dan pembaca.

Yogyakarta,.....April 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Hakikat Keterlaksanaan.....	8
2. Hakikat Permainan Tradisional.....	8
3. Macam-macam Permainan Tradisional.....	12
4. Hakikat Pembelajaran Penjasorkes	62
5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP dan Kurikulum 13 Tentang Permainan Tradisional	69
B. Penelitian Yang Relevan	71
C. Kerangka Berpikir	72
BAB III METODE PENELITIAN.....	75
A. Desain Penelitian.....	75
B. Definisi Operasional Variabel	75
C. Subjek Penelitian.....	75

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	77
E. Teknik Analisis Data.....	86
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	88
A. Hasil Penelitian	88
1. Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.....	88
2. Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan	90
3. Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan semua faktor	92
B. Pembahasan.....	93
1. Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.....	94
2. Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan	94
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	97
A. Kesimpulan	97
B. Implikasi	97
C. Keterbatasan Penelitian	98
D. Saran	99
DAFTAR PUSTAKA..	101
LAMPIRAN.....	104

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Guru Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman	76
Tabel 2. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017	79
Tabel 3. Butir-Butir Pernyataan yang Digunakan Sebagai Instrumen Ujicoba Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017	81
Tabel 4. Hasil Validitas Instrumen Ujicoba Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.....	84
Tabel 5. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	89
Tabel 6. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan.....	90
Tabel 7. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Faktor	92

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Ukuran Egrang	14
Gambar 2. Lapangan Egrang.....	14
Gambar 3. Anak-anak Sedang Bermain Egrang	16
Gambar 4. Terompah Panjang.....	17
Gambar 5. Lapangan Terompah Panjang.....	17
Gambar 6. Bermain Terompah Panjang.....	19
Gambar 7. Lapangan Lari Balok.....	19
Gambar 8. Lomba Lari Balok	21
Gambar 9. Lapangan Permainan Hadang.....	21
Gambar 10. Lomba Hadang	24
Gambar 11. Lapangan Permainan Patok Lele.....	25
Gambar 12. Cara Mencutat	27
Gambar 13. Cara Meninting.....	28
Gambar 14. Cara Mematok	28
Gambar 15. Anak-anak Sedang Bermain Patok Lele.....	29
Gambar 16. Lapangan Bentengan	30
Gambar 17. Anak-anak Bermain Bentengan	32
Gambar 18. Anak-anak Bermain Congklak/Dakon	34
Gambar 19. Anak-anak Sedang Bermain Boy-Boyan	35
Gambar 20. Alat Bermain Engklek	36
Gambar 21. Lapangan Engklek.....	36
Gambar 22. Anak-anak Sedang Bermain Engklek.....	38
Gambar 23. Anak-anak Sedang Bermain Lompat Tali	39
Gambar 24. Anak-anak Sedang Bermain Petak Umpet	41
Gambar 25. Anak-anak Sedang Bermain Balap Karung.....	42
Gambar 26. Anak-anak Sedang Bermain Pletokan	44
Gambar 27. Anak-anak Sedang Bermain Kejar-kejaran	45
Gambar 28. Anak-anak Sedang Bermain Egrang Batok.....	47

Gambar 29. Anak-anak Sedang Bermain Ketapel	48
Gambar 30. Anak-anak Sedang Bermain Ular Makan Ekornya	49
Gambar 31. Permainan Sepur-Sepuran	50
Gambar 32. Anak-anak Sedang Bermain Dingklik Oglak-aglik.....	52
Gambar 33. Anak-anak Sedang Bermain Dhul-Dhulan.....	54
Gambar 34. Anak-anak Sedang Bermain Jamuran	58
Gambar 35. Anak-anak Sedang Bermain Kelereng	60
Gambar 36. Anak-anak Sedang Bermain Cublak-Cublak Suweng.....	62
Gambar 37. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 206/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan.....	90
Gambar 38. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan..	91
Gambar 39. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Faktor.....	93

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	105
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	106
Lampiran 3. Surat Persetujuan <i>Expert Judgement</i>	107
Lampiran 4. Instrumen Uji Coba Penelitian.....	109
Lampiran 5. Daftar 10 Sekolah Uji Coba.....	111
Lampiran 6. Instrumen Penelitian	112
Lampiran 7. Daftar Sekolah dan Guru Penjasorkes Se-Kecamatan Ngaglik	114
Lampiran 8. Data Penelitian	116
Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Penelitian.. ..	118
Lampiran 10. Data Statistik.....	120
Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket Responden.....	122
Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian.....	124
Lampiran 13. Dokumentasi.....	154

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan Negara yang mempunyai banyak ragam suku dan budaya salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang berada di Indonesia banyak ragam dan jenisnya sehingga perlu dilestarikan sebagai warisan nenek moyang dan sebagai jati diri bangsa Indonesia. Sekolah merupakan tempat untuk belajar dan mengajar serta tempat untuk memberi dan menerima pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh suatu pendidikan selain dilingkup keluarga dan masyarakat. Salah satu upaya dalam melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia ini yaitu dengan melewati sekolah-sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, SMA dan Perguruan tinggi Harsuki (2003: 97) dalam Laporan Penelitian Fitri Aprilyani Husain (2013: 1).

Sekolah Dasar (SD) merupakan suatu jenjang pendidikan yang sangat penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar penting keberadaannya karena: (1) Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SLTP, (2) Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya, (3) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya

Mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan ditaraf Sekolah Dasar bertujuan untuk membugarkan peserta didik sehingga tercapailah tujuan pendidikan. (BSNP, 2006: 1) dalam Laporan Penelitian Fitri Aprilyani Husain (2013: 1)

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional.

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan melalui permainan tradisional yang banyak gerak dapat dijadikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok dan permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti melempar, berlari, melompat, meloncat, memukul, menangkap dan masih banyak unsur gerak di dalam permainan tradisional. sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

Permainan tradisional sekarang ini sudah jarang dimainkan di sekolah. Peneliti melakukan Observasi di Kecamatan Ngaglik karena terdapat permasalahan tersebut. Keberadaan permainan tradisional dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini mengalami penurunan. Hal itu di samping karena banyak peserta didik jarang memainkan permainan tradisional. Ada sebagian guru pendidikan Jasmani yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Guru cenderung memilih olahraga lain seperti: bola

voli, sepak bola, yang lebih disukai oleh peserta didik sehingga peserta didik akan berpartisipasi aktif saat pembelajaran penjasorkes.

Melestarikan budaya bangsa Indonesia melalui permainan tradisional harus dilakukan sesuai dengan anjuran dari Depdikbud (Departemen Pendidikan dan kebudayaan) bahwa permainan tradisional harus dilestarikan. Salah satu yang paling memungkinkan yaitu melalui sekolah-sekolah, sehingga Depdikbud mengeluarkan buku kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002 dengan tujuan untuk melestarikan budaya bangsa melalui sekolah. Namun kenyataannya sampai saat ini permainan tradisional masih jarang dimainkan.

Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah permainan tradisional yaitu dengan memasukkan permainan tradisional kedalam salah satu program pilihan kurikulum pendidikan jasmani dalam lingkup permainan. Tujuan pendidikan nasional dalam pembelajaran penjasorkes tidak lepas dari kurikulum. Saat ini pendidikan nasional menggunakan 2 kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan KTSP. Kurikulum 2013 peserta didik harus mendapatkan pelayanan pendidikan yang bermutu, sehingga pembelajaran permainan tradisional yang ada dikurikulum 2013 yaitu pada kompetensi dasar mulai dari kelas 1 sampai kelas 6 harus dilaksanakan melalui pembelajaran penjasorkes. Sedangkan pada kurikulum KTSP di dalam ruang lingkup permainan terdapat Olahraga tradisional yang harus dilaksanakan melalui pembelajaran penjasorkes.

Berdasarkan kenyataan di beberapa Sekolah Dasar Negeri Kecamatan Ngaglik pelaksanaan penyampaian pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan permainan tradisional oleh guru penjasorkes kepada

peserta didik belum berjalan secara maksimal, terlihat bahwa di dalam kurikulum 2013 maupun KTSP tertera permainan tradisional atau olahraga tradisional yang perlu dilaksanakan, namun guru sering memilih permainan seperti permainan voli sepak bola. Anjuran dari Depdikbud untuk melestarikan permainan tradisional harus dilakukan salah satunya melalui sekolah-sekolah dengan mengeluarkan buku tentang kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002, harapannya sekolah-sekolah dapat turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional, namun kenyataannya sampai saat ini permainan tradisional masih jarang bahkan tidak pernah dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes. Apabila guru penjasorkes tidak turut serta mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik, maka permainan tradisional yang berada di sekolah apabila tidak dilestarikan akan punah dan hilang.

Dengan demikian perlu adanya penelitian untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman.

B. Identifikasi Masalah

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Terdapat beberapa guru pendidikan jasmani di Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngaglik yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dan gurupun cenderung memilih olahraga lain seperti bola voli, sepak bola, yang lebih disukai oleh peserta didik.

2. Sesuai anjuran Depdikbud dengan di keluarkannya buku tentang kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002, sekolah-sekolah harus turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional.
3. Kurikulum 13 dan KTSP pada mata pelajaran penjasorkes terdapat permainan tradisional atau olahraga tradisional yang harus dilaksanakan.
4. Ketika Guru penjasorkes tidak turut serta mengenalkan dan mengajarkan Permainan tradisional maka permainan tradisional akan punah dan hilang karena tidak di lestarikan.
5. Belum diketahuinya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

C. Batasan Masalah

Melihat banyaknya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah tersebut di atas dan didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan membahas atau mengkaji pada satu permasalahan yaitu tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 dalam 1 semester.

D. Rumusan Masalah

“Bagaimana keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017?”

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik,

Kabupaten Sleman Tahun ajaran 2016/2017 dimasing-masing sekolah dan apabila telah diketahui tingkat pelaksanaan maka guru juga murid diharapkan terus mempertahankan dan meningkatkan dalam melestarikan permainan tradisional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau proses pemberian penjelasan informasi tentang keterlaksanaan dan melestarikan budaya melalui pendidikan jasmani.

2. Manfaat Praktis :

a. Untuk Sekolah

Memberikan informasi kepada kepala sekolah dan guru penjasorkes dimasing-masing Sekolah Dasar Negeri tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes tahun ajaran 2016/2017

b. Untuk Guru Penjasorkes

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru setelah mengetahui hasil dari penelitian keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes guna melestarikan permainan tradisional, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai kurikulum sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional sebagai budaya Bangsa Indonesia.

c. Untuk Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan informasi dari guru penjasorkes tentang hasil penelitian keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sehingga harapannya peserta didik lebih berperan aktif dalam memainkan permainan tradisional sehingga turut melestarikan budaya Bangsa Indonesia.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Keterlaksanaan

Menurut Dendy Sugono, Sugiyono, Meity Taqdir Qodratillah, dkk (2008: 796), keterlaksanaan berasal dari kata laksana yang berarti laku, tanda baik, seperti sebagai melaksanakan berarti melakukan, menjalankan, mengerjakan, dan terlaksana yang artinya selesai, terlampaui, terselesaikan, misal suatu pekerjaan telah terselesaikan. Menurut pendapat Poerwadarminta (2005: 650) kata laksana berarti sifat: tanda, laku, perbuatan. Melaksanakan berarti memperbandingkan, menyamakan, melakukan, menjalankan, (rancangan dsb), mempraktekkan (teori dsb), menyampaikan.

Kesimpulan dari uraian tersebut ialah keterlaksanaan merupakan hasil sebuah pekerjaan atau tugas bahwa semuanya telah dikerjakan dan dilakukan sehingga terselesaikan dengan baik untuk mencapai tujuan tertentu.

2. Hakikat Permainan Tradisional

a. Permainan Tradisional

Menurut Direktorat Permuseuman (2001: 7), cara mengundi yang sangat populer, umum dan sifatnya universal dalam memainkan permainan tradisional adalah yang disebut sut atau suten dan ada yang menyebut hom-pim-pah. Cara itu dikenal diseluruh Indonesia. Sut atau suten atau hom-pim-pah pada prinsipnya dengan menggunakan tangan atau jari-jari tangan. Daerah Jawa, ibu jari melambangkan gajah menang dari manusia pada suten : jari

telunjuk melambangkan manusia menang dari semut dan kelingking melambangkan semut menang dari gajah.

Menurut Fitri Aprilyani Husain (2013: 22) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Novi Mulyani (2016: 49) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional sangat bagus untuk membentuk kepribadian anak karena permainan tradisional terdapat unsur-unsur positif, memiliki struktur yang sangat membantu agar anak menjadi mandiri. Ketika menentukan tempat, menentukan peraturan mereka sendiri pula yang menentukan hukumannya.

Pendapat dari beberapa ahli di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa permainan tradisional adalah permainan peninggalan nenek moyang secara tradisi yang harus dilestarikan agar tidak punah guna memperkokoh jati diri Bangsa Indonesia.

b. Manfaat yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki manfaat keterampilan untuk anak, yang diwujudkan dalam proses menentukan jenis permainan. Manfaat sosial, yaitu bergaul dengan banyak orang tanpa membeda-bedakan latar belakang, manfaat disiplin, yakni selalu mentaati aturan yang telah disepakati dan manfaat budi pekerti yaitu saling menghormati yang memiliki kedudukan

lebih tinggi, misalnya pemimpin permainan. Permainan tradisional dapat membawa perubahan dalam ranah fisik, psikomotor, afektif maupun kognitif. Sehingga dapat berfungsi optimal sebagai pembentukan fisik, mental, sosial, dan pribadi.

Menurut Irvan Haris (2015: 17) mengemukakan bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan sejak anak usia dini, seperti :

- 1) Aspek motorik: Melatih, kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: Mengembangkan *imajinasi*, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 4) Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- 5) Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- 6) Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

Permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, salig berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak.

Menurut Subagiyo dalam Novi Mulyani (2016: 51) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut :

- 1) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional di lakukan secara kelompok. Dengan kelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan ain-lain.
- 2) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatinya. Misalnya permainan engklek,congklak, lompat tali dan ain-lain.
- 3) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar. Misalnya tikus dan kucing, egrang, lompat tali, gobak sodor dan lain-lain.
- 4) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting,batu dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa di buat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.

- 5) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublak-cublak suweng, jamuran, pur-pur sedapur dan lain sebagainya.

Kesimpulan dari beberapa uraian di atas adalah terdapat banyak manfaat setelah bermain permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, kognitif dan bahasa sehingga melalui permainan tradisional sangat memberikan dampak yang baik terhadap tumbuh kembang anak.

3. Macam-Macam Permainan Tradisional

Banyak macam dan jenis permainan tradisional dari sekian banyak permainan tradisional ada yang peraturannya sudah dibakukan dan ada yang belum dibakukan, dalam buku Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional yang diterbitkan Depdikbud (2002: i) terdapat pernyataan bahwa, buku kumpulan permainan olahraga tradisional tersebut adalah buku yang dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan dan perlombaan atau pertandingan dan buku kumpulan permainan olahraga tradisional tersebut penyempurnaan dari dua buku terdahulu. Dapat diartikan bahwa buku yang terdahulu adalah buku tentang permainan tradisional yang peraturannya belum dibakukan lalu buku kumpulan permainan olahraga tradisional yang diterbitkan Depdikbud (2002) ini peraturannya telah dibakukan. Buku-buku yang peraturannya belum dibakukan seperti buku Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (2016), 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia

(2013) dan Permainan Tradisional Indonesia yang diterbitkan oleh Direktorat Permusiuman (2001). Menurut Depdikbud (2002) ada 11 olahraga tradisional yang dibakukan, 6 diantaranya seperti egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele, dan benteng. Menurut Novi Mulyani (2016: 59-174) dan Sri Mulyani (2013: 35-41) permainan tradisional yang belum dibakukan yaitu congklak, boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, pletokan, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepur-sepuran, dingklik oglak-aglik, dhul-dhulan, jamuran, nekeran dan cublak-cublak suweng.

Berikut ini macam-macam Olahraga tradisional menurut Depdikbud (2002: 1-42) yang peraturannya sudah dibakukan dan Menurut Novi Mulyani (2016: 59-174) dan Sri Mulyani (2013: 35-41) yang peraturannya belum dibakukan terdapat permainan tradisional yang populer di kalangan masyarakat.

a. Olahraga Tradisional yang sudah dibakukan:

1) Egrang

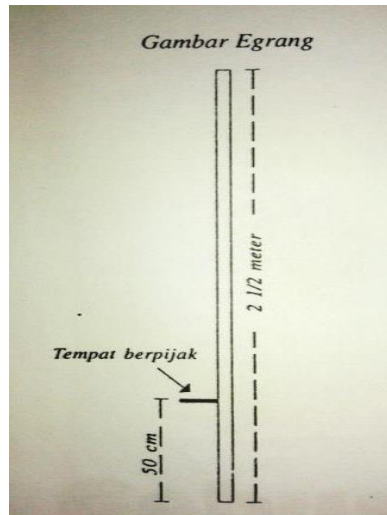
a) Jumlah pemain :

Dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, dengan kelompok umur Anak-anak yaitu 6-12 tahun, taruna/remaja/dewasa

b) Alat yang digunakan :

Bambu ukuran 50 cm dari bawah. Alat egrang dibagi menjadi 2 berdasarkan kelompok umur. Umur 6-12 tahun :

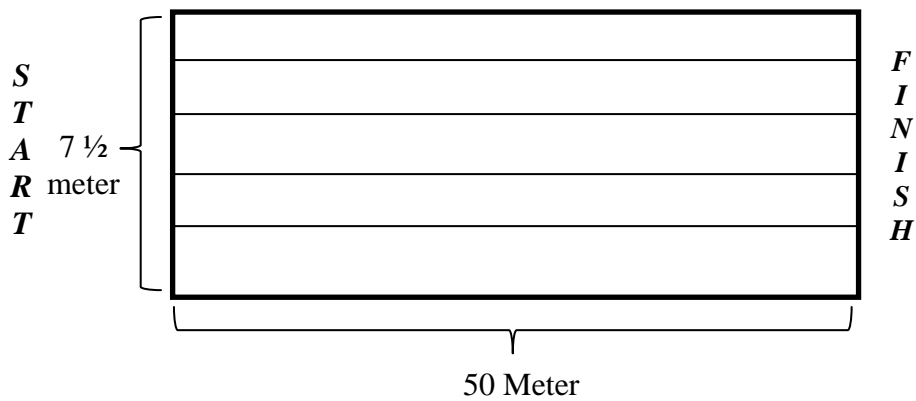
- Tinggi bamboo = 1 ½ m
 Ukuran tempat berpijak :
- (1) tinggi = 50 cm
 - (2) lebar = 15 - 20 cm
 - (3) panjang = 7 ½ cm



Gambar 1. Ukuran Egran
 Sumber : Depdikbud (2002: 4)

c) Tempat :

Lapangan luas dan datar.



Gambar 2. Lapangan Egrang
 Sumber : Depdikbud (2002: 4)

d) Waktu :

Waktu di tentukan berdasarkan kecepatan waktu pemain saat dari batas start ke finish.

e) Aturan bermain :

Para pemain dinyatakan gugur apabila :

- (1) Tidak boleh menginjak garis lintasan, kaki jatuh menyentuh lantai/lintasan, tidak boleh dengan sengaja mengganggu atlet lain, apabila atlet terganggu boleh meneruskan larinya atau mengulang.
- (2) Atlet yang mengambil lintasan orang lain dinyatakan gugur.
- (3) Pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan waktu. Waktu yang diambil adalah kaki terakhir menyentuh garis finish.
- (4) Tercepat dalam seri (2/3 orang) berhak mengikuti seri berikutnya, atau dengan memperhatikan jumlah peserta. Setiap kelompok dengan waktu terbaik berhak melanjutkan kebabak selanjutnya.

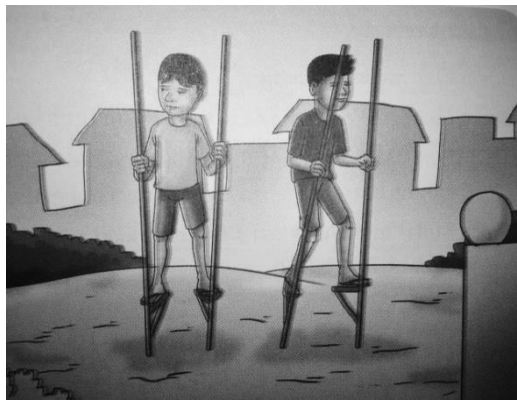
f) Jalannya permainan:

- (1) Sebelum dimulai, peserta diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur.
- (2) Dibagi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai jumlah lintasan.
- (3) Diadakan undian untuk urutan pemberangkatan perlombaan.
- (4) Kelompok di perlombakan dalam seri, dari garis *start* sampai *finish* dipimpin juri start dan waktu di catat oleh petugas.
- (5) Sebelum dimulai, atlet berdiri di belakang garis start dengan memegang egrag.

(6) Aba-aba perlombaan : bersedia, siap, “YA”. Pada bersedia, tangan kanan kiri memegang egrang. Aba-aba siap, salah satu kaki berada di tempat berpijak dan setelah aba-aba “YA” lari.

g) Manfaat permainan:

Gembira, menjaga kebugaran, kemampuan motorik meningkat, bersosialisasi, meningkatkan koordinasi antara tangan, kaki dan mata, belajar berperilaku sportif.



Gambar 3. Anak-anak Sedang Bermain Egrang
Sumber : Novi Mulyani (2016: 96)

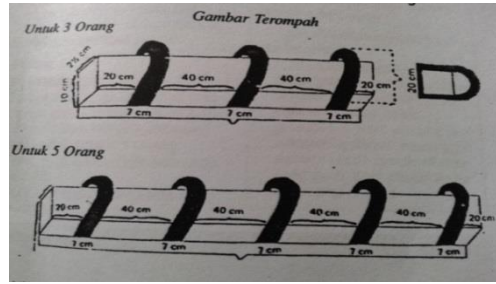
2) Terompah Panjang

a) Jumlah pemain :

Beregu 3 orang, beregu 5 orang, regu putra dan putri. Kelompok umur anak-anak 9-12 tahun, teruna/remaja :13-16 tahun dan dewasa umur 17 tahun keatas.

b) Alat yang digunakan :

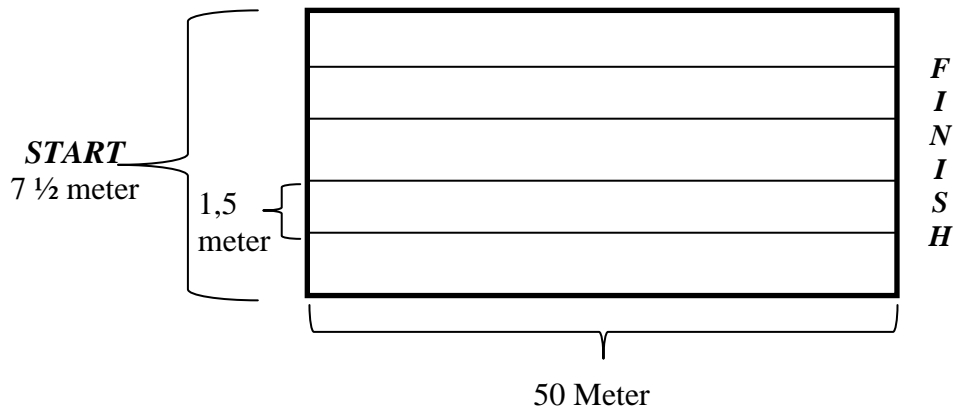
Panjang terompah untuk 3 orang 141 cm dan untuk 5 orang 235 cm, lebar terompah 10 cm, tebal terompah 2,5 cm, berat terompah seluruhnya untuk terompah 3 orang 4 kg sepasang, terompah 5 orang 8 kg sepasang.



Gambar 4. Terompah Panjang
Sumber : Depdikbud (2002: 12)

c) Tempat :

Lapangan luas dan datar.



Gambar 5. Lapangan Terompah Panjang
Sumber : Depdikbud (2002: 11)

d) Aturan bermain :

- (1) Apabila tidak mencapai garis finish maka peserta di anggap gugur.
- (2) Regu dianggap sah apabila peserta terakhir dan ujung terompah bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan dan dianggap sah walaupun regu tersebut jatuh ke depan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
- (3) Peserta tidak boleh menginjak lintasan peserta lainnya dan dengan sengaja mengganggu peserta lainnya.

- (4) Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah maka di anggap gugur.
- (5) Terompah rusak di tengah jalan maka di anggap gugur.
- (6) Regu yang dinyatakan sebagai pemenang apabila regu tersebut paling cepat memasuki garis *finish*.

e) Jalannya permainan :

- (1) Masing-masing kelompok usia diberi nomor (dua) untuk di pasang di dada bagian peserta paling beelakang dan depan.
- (2) Setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan.
- (3) Diadakan undian untuk menentukan lintasan. Sebelum mulai peserta di samping terompah di belakang garis start.
- (4) Aba-aba diberikan juri bersedia, siap, ya (peluit di bunyikan atau bendera di kibarkan).
- (5) Aba-aba bersedia, berdiri di atas terompah dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran karet dan berpegangan satu sama lain. Aba-aba siap, peserta siap untuk jalan, aba-aba ya (peserta secepat-cepatnya jarak 50 meter,sampai pada garis finish dengan terompah paling belakang melewati garis finish.

f) Manfaat Permainan :

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan tim, meningkatkan kekuatan otot kaki, meningkatkan koordinasi mata tangan. Meningkatkan kekompakan, belajar berperilaku *sportif*.



Gambar 6. Bermain Terompah Panjang
Sumber : Depdikbud (2002: 17)

3) Lari Balok

a) Jumlah pemain :

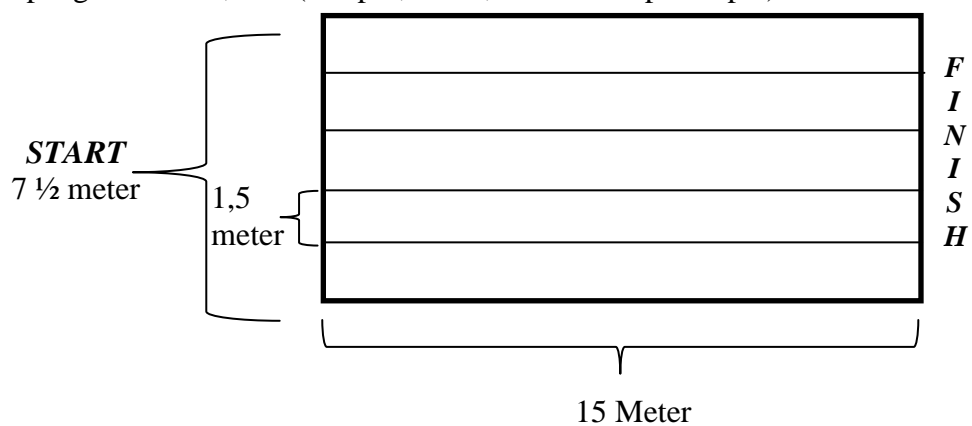
Pemain laki-laki maupun wanita dengan klasifikasi kelompok 1: 6-10 th, kelompok II : 11-14 th, kelompok III : 15-18 th, kelompok umum : 19 keata.

b) Alat yang digunakan :

Kayu balok dengan panjang 25 cm, lebar : 9 cm, tinggi/lebar : 4 cm, berat balok : 50 gr – 100 gr.

c) Tempat :

Lapangan terbuka, rata (rumput, tanah, semen maupun aspal) luas dan datar.



Gambar 7. Lapangan Lari Balok
Sumber : Depdikbud (2002: 19)

d) Aturan bermain :

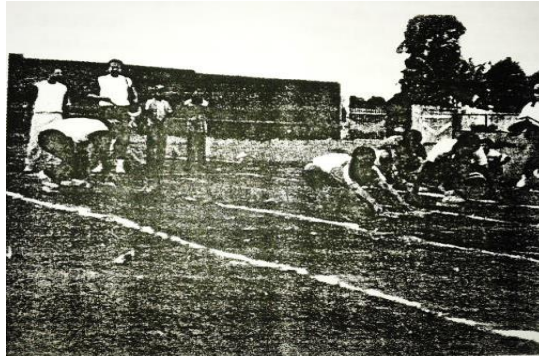
- (1) Peserta diteliti kelompok umurya. Diundi untuk menentukan kelompok seri.
- (2) Peserta/atlet dinyatakan gugur apabila : salah satu kaki menginjak tanah dan tidak ada kontak hubungan dengan balok, salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan tidak ada kontak hubungan dengan balok, dengan sengaja mengganggu peserta lain dan keluar lintasan.
- (3) Pemenang ditentukan berdasarkan peserta yang paling dahulu mencapai garis finish dengan ketentuan ke 4 balok melewati garis finish.

e) Jalannya permainan :

- (1) Setiap peserta di beri 4 balok.
- (2) Peserta duduk jongkok diatas 2 balok di belakang garis start dan kedua tangan menyentuh balok dua lainnya yang terletak di belakang kedua balok yang diinjak.
- (3) Aba-aba perlombaan bersedia, siap ya. Pada aba-aba bersedia duduk jongkok di atas balok, siap memindahkan kedua balok lainnya, aba-aba ya atlet saling berlomba.

f) Manfaat permainan

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan ketangkasan, meningkatkan kekuatan otot ekstremitas atas dan bawah terutama otot lengan dan tungkai, meningkatkan power otot kaki, belajar berperilaku *sportif*.



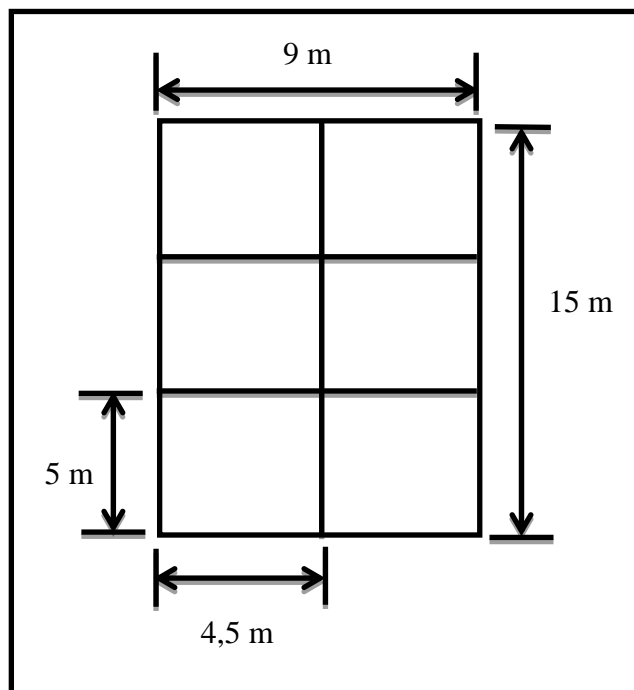
Gambar 8. Lomba Lari Balok
Sumber : Depdikbud (2002: 21)

4) Hadang

a) Jumlah Pemain :

2 regu masing-masing 5 orang dan 3 orang pemain cadangan. Permainan terdiri dari regu putra dan regu putri.

b) Tempat :



Gambar 9. Lapangan Permainan Hadang
Sumber : Depdikbud (2002: 27)

c) Waktu :

2 x 15 menit bersih. Waktu Time Out 10 menit, jam atau stop watch dimatikan. Time out 1 kali untuk satu regu. Apabila terjadi nilai sama diadakan perpanjangan waktu selama 10 menit (2 X 5menit) tanpa istirahat/*time out*.

d) Aturan bermain :

- (1) Penjaga tidak boleh keluar dari garis. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati
- (2) Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan (mentas) dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal.
- (3) Kaki penyerang yang menginjak garis depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjak dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati. Pemain jika akan masuk garis melewati garis jaga.
- (4) Bila dalam satu kotak berisi 3 pemain, maka berganti pemain. Pemain yang ingin berganti petak (*alih lintag*) di perbolehkan. Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati.
- (5) Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis..

- (6) Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang.
- (7) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ke tempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin Satu
- (8) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompok dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.
- (9) Pemenang ditentukan dari besarnya nilai setelah pertandingan berakhir, 2 X 15 menit.

e) Jalannya permainan :

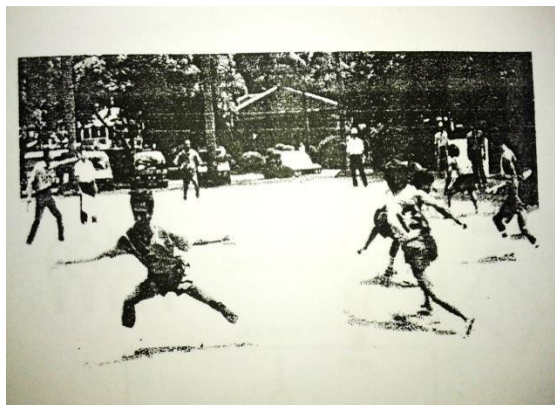
- (1) Melakukan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk. Permainan dimulai setelah terdengar pluit.
- (2) Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari pihak penjaga.
- (3) Penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang.
- (4) Pemain penyerang dinyatakan salah apabila :
Kedua kaki keluar dari garis samping kiri dan kanan lapangan. Berbalik masuk petak yang telah dilalui.
- (5) Pergantian untuk regu :
Penjaga menangkap atau menyentuh penyerang. Apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 (dua) menit. Apabila penyerang menginjak garis

dan petak di belakangnya yang telah dilalui. Penggantian pemain diadakan pada saat *time out*.

(6) Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dapat melanjutkan permainan seperti semula. Demikian seterusnya.

f) Manfaat Permainan

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan kerjasama antar tim, meningkatkan kelincahan, meningkatkan kemampuan fleksibilitas, meningkatkan kemampuan berlari, belajar berperilaku sportif.



Gambar 10. Lomba Hadang
Sumber : Depdikbud (2002: 29)

5) Patok Lele

a) Jumlah Pemain :

Satu regu 5 orang dan cadangan 2 orang, baik putra dan putri.

b) Alat yang digunakan :

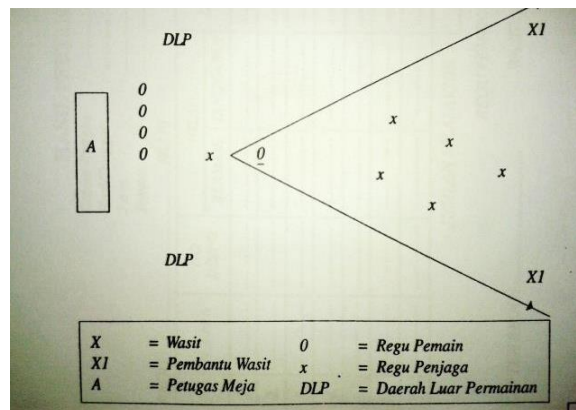
(1) Kayu berbentuk bulat (silinder) panjang 45 cm garis tengah 2 cm. untuk mencutat, meninting, memukul dan mematok.

(2) Kayu berbentuk bulat (silinder) dengan ukuran panjang 15 cm, garis tengah 2 cm, alat yang dicutat, ditinting, dipukul, dan dipatok.

- (3) Lubang tempat mencuat/mematok, bisa dengan membuat lobang diameter 20 cm elips atau segitiga atau dengan dua bata/balok berjejer.

c) Tempat :

Patok lele dimainkan di lapangan terbuka. Bentuk : 90° .



Gambar 11. Lapangan Permainan Patok Lele
Sumber : Depdikbud (2002: 39)

d) Waktu :

2 X 20 menit istirahat 5 menit.

e) Aturan bermain :

- (1) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang terbanyak diperoleh setelah pertandingan 2 x 20 menit.
- (2) Dilarang menghalangi janak yang sedang dimainkan baik menggunakan badan atau kaki. Jika terjadi maka berhak mengulangi permainan dengan bebas tidak boleh ditangkap. Pada waktu pengembalian tinging, penjaga dilarang melemparkan janak ke tubuh penyerang, jika terjadi nilai dikurangi 5.
- (3) Pada melakukan tinging penyerang tidak boleh melewati garis batas.

- (4) Sewaktu melakukan cutatan, tintingan, maupun cutatan, tintingan, maupun patokan, penjaga tidak boleh menghalang-halangi penyerang dengan jarak 2 meter.
- (5) Penilaian untuk regu penyerang : pada pengambilan titing, jarak antara janak jatuh dengan lubang/tempat mencutat diukur dengan meteran, setiap meter nilai 1. Hasil/ nilai dikalikan banyaknya berapa kali mengenai janak.
- (6) Penilaian regu penjaga : jika berhasil menangkap cutat, tintingan dengan 2 tangan nilai 10, jika satu tangan nilai 15.
- (7) Penyerang di nyatakan mati apabila : cutatan, tintingan, pukulan hasil pengembalian berhasil ditangkap oleh penjaga, jatuh di luar lapangan permainan.
- (8) Ketika melakukan tintingan maupun patokan tidak boleh melewati garis batas.
- (9) Saat melakkan cutatan jarak kurang dari satu meter dari lubang.
- (10) Pengambilan tintingan regu penjaga kurang dari 1 meter diukur dari lubang.

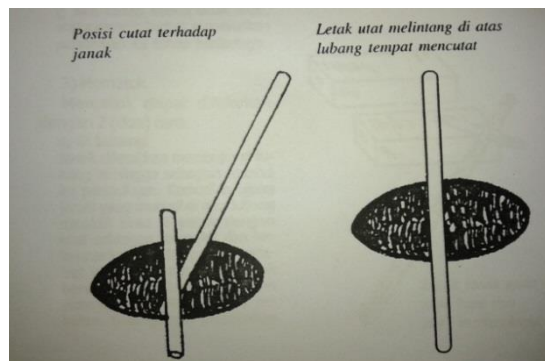
f) Jalannya permainan :

- (1) Undian regu menang penyerang, kalah bertahan.
- (2) Tahapan permainan :

(a) Mencutat :

Janak diletakkan melintang di lubang, dilakukan cutatan ke lapangan. Kemudian utat diletakkan melintang di atas lubang, kemudian di cutat. Jika cutatan tertangkap, maka regu penjaga dapat cutatan mati. Dilanjutkan pemain berikutnya, apabila tidak ada maka pergantian pemain. Jika tidak tertangkap,

janak harus dilemparkan penjaga dan diusahakan mengenai utat yang dipasang melintang dan jika janak yang dilempar mengenai utat, maka pemain yang bersangkutan mati. Jika tidak kena dilanjutkan tahap berikutnya. Apabila kena di lakukan pergantian pemain.

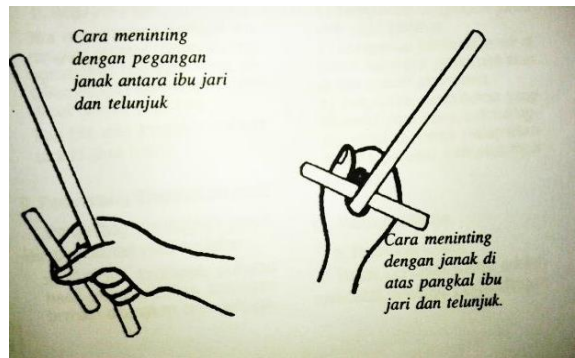


Gambar 12. Cara Mencutat
Sumber : Depdikbud (2002: 35)

(b) Meniting :

Janak dipegang bersama utat dengan satu tangan. Selanjutnya janak dilemparkan sedikit ke atas kemudian di pukul. Jika tidak kena dinyatakan mati.

Jika janak tidak ditangkap, maka penjaga harus melemparkan dan regu penjaga mendapat nilai. Lalu apabila tidak ditangkap, maka penjaga melemparkan kembali janak tersebut dari tempat janak jatuh ke arah lubang atau tempat mencutat. Apabila kurang dari 1 meter jarak jatuhnya janak ke lubang di katakana mati. Melakukan tintingan harus dibatas tintingan apabila di luar mati. Jika tahap kedua mati, maka tidak berhak meneruskan permainan dan sebaliknya.



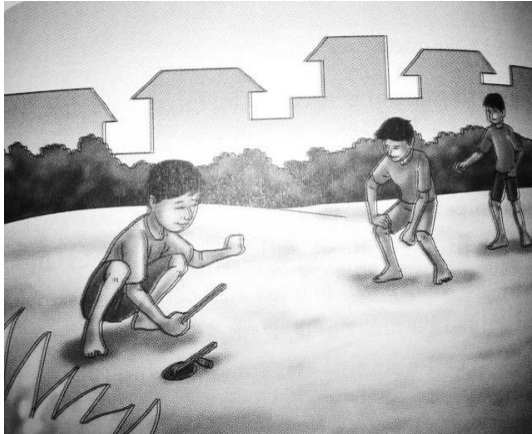
Gambar 13. Cara Meninting
Sumber : Depdikbud (2002: 36)

(a) **Mematok :**

Mematok ada 2 cara yaitu di lubang dan di atas batu bata caranya sama yaitu : janak diletakkan membujur di lubang sehingga sebagian muncul ke permukaan. Kemudian janak yang muncul di pukul, dan pemain berusaha meninting janak berulang kali, jumlah tintingan akan dikalikan dengan jarak pukulan. Diusahakan dalam pukulan terakhir sejauh mungkin. Apabila tidak bisa memukul dinyatakan mati. Bila berhasil memukul janak, maka nilai dihitung dari jatuhnya janak sampai ke lubang dan seterusnya diulangi lagi dari mencutat, meninting, dan mematok.



Gambar 14. Cara Mematok
Sumber : Depdikbud (2002: 37)



Gambar 15. Anak-anak Sedang Bermain Patok Lele
Sumber : Novi Mulyani (2016: 104)

g) Manfaat Permainan

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan ketangkasan, meningkatkan kelincahan, meningkatkan koordinasi mata tangan, meningkatkan kekuatan otot tangan dan kaki, meningkatkan kemampuan menangkap. Meningkatkan kemampuan kerjasama antar tim, dapat bersosialisasi, belajar berperilaku *sportif*.

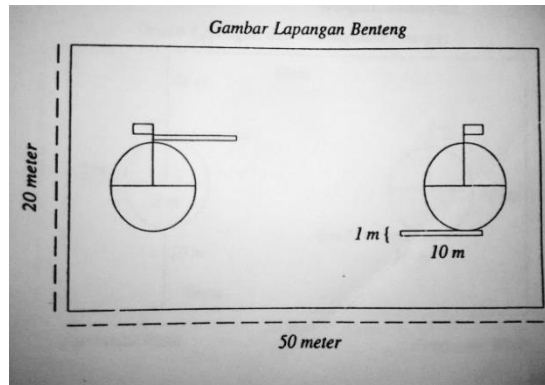
6) Betengan

a) Jumlah Pemain :

Setiap regu terdiri dari 10 orang, cadangan 4 orang. Usia pemain : antara 7-12 tahun

b) Tempat :

Lapangan terbuka, halaman atau lapangan sekolah atau pekarangan berbentuk persegi panjang. Ukuran panjang 50 m, lebar 20 m. Daerah benteng bentuk lingkaran bergaris tengah 3m jarak 10 m dari garis belakang dan garis samping. Daerah tawanan berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 m dan lebar 1 m. Lapangan ditandai dengan garis 5 cm.



Gambar 16. Lapangan Bentengan
Sumber : Depdikbud (2002: 43)

c) Waktu :

Lamanya permainan 2 X 20 menit, istirahat 5 menit.

d) Aturan bermain :

- (1) Tiap-tiap kelompok berusaha memegang benteng kelompok lawan dan diberikan sanksi apabila mendorong lawan dengan sengaja dan menggaet kaki lawan. Setiap pembakar dihitung 1 nilai. Pemenang regu yang paling banyak membakar benteng lawan.
- (2) Nilai sama pemenang di tentukan berdasarkan banayaknya tawanan.

e) Pelaksanaan permainan :

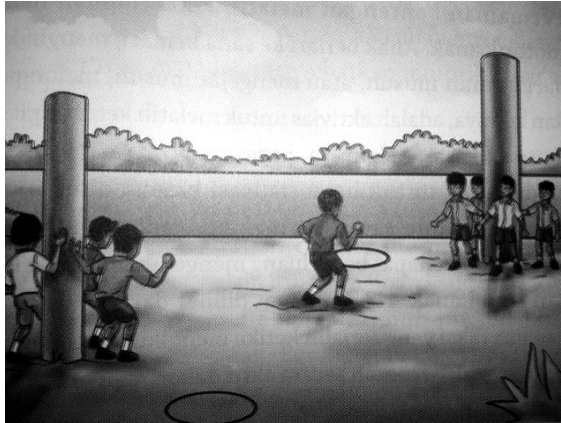
- (1) Diadakan undian untuk memilih empat atau lebih dulu memancing. Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar.
- (2) Seorang pemain mengejar pemain lawan, apabila pemain lawan lebih dulu meninggalkan bentengnya dan ia menjadi orang yang di kejar oleh pemain lawan.
- (3) Anggota regu yang tertangkap atau yang keluar dari lapangan permainan akan menjadi tawanan dari pihak lawan. Cara menangkap lawan cukup dengan

menyentuh bagian tubuh lawan dengan tangan terbuka. Bagian tubuh termasuk kostum/kelengkapan.

- (4) Tawanan yang berkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian tubuh temannya. Tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah seorang dari tawanan itu dengan ketentuan satu sama lain dalam keadaan berpegangan/bergandengan.
- (5) Benteng suatu regu dinyatakan terbakar, apabila salah seorang atau lebih regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menginjakkan salah satu kakinya di benteng lawannya.
- (6) Setelah salah satu regu bentengnya terbakar, permainan dilanjutkan dengan ketentuan regu yang berhasil membakar benteng lawannya berfungsi lebih dulu sebagai pemancing.

f) Manfaat Permainan :

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan ketangkasan dan kemampuan bekerjasama, meningkatkan kemampuan menyusun strategi, bersosialisasi, meningkatkan kejujuran, belajar berperilaku *sportif*.



Gambar 17. Anak-anak Bermain Bentengan
Sumber : Novi Mulyani (2016: 89)

b. Permainan Tradisional yang belum dibakukan:

1) Congklak/Dakon

a) Jumlah pemain :

Jumlah pemain 2 orang

b) Alat yang di gunakan :

Papan congklak/dakon dan biji congklak/dakon seperti kerang-kerangan, batu, kelereng dan sebagainya.

c) Tempat permainan :

Tidak membutuhkan tempat yang luas karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Biasanya di dalam rumah atau teras rumah.

d) Jalannya permainan :

- (1) Isi setiap lubang dengan 7 biji tetapi “lubang induk” tetap dikosongkan.
- (2) Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu, setelah itu memilih salah satu lubang.
- (3) Sebarkan biji yang ada di lubang, kesetiap lubang lainnya searah jarum jam dengan satu lubang 1 biji. Jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada

bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tiak perlu diisi.

- (4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk lawan kita sementara kita usai dan menunggu giliran selanjutnya
- (5) Lubang tempat biji terakhir itu ada lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan ke dalam lubang induk kita.
- (6) Setelah lubang kosong, permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi, maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan apabila ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa cepat dia mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

e) Manfaat Permainan

Melatih motorik halus anak, melatih emosional, belajar berperilaku *sportif*, meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam menganalisa saat bermain, meningkatkan dalam menyusun strategi, bersosialisasi.



Gambar 18. Anak-anak Bermain Congklak/Dakon
Sumber : Novi Mulyani (2016: 69)

2) Boy-boyan

a) Jumlah pemain :

Permainan dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok berjumlah 5-10 orang.

b) Alat yang di gunakan :

- (1) Pecahan genting atau gerabah, potongan kayu dan sebagainya. Namun, biasanya menggunakan pecahan genting.
- (2) Bola plastik atau bola tenis atau biasanya membuat ola endiri dengan gulungan kerta kemudian di ikat dengan karet.

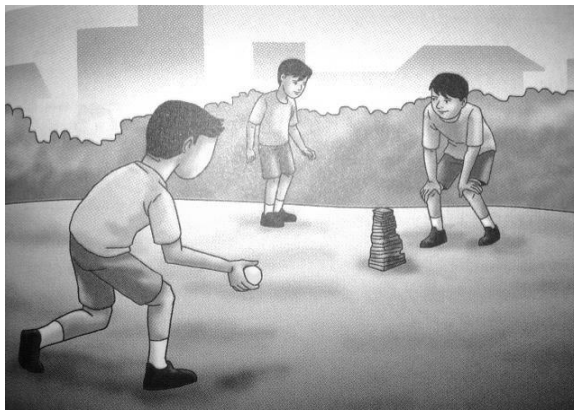
c) Tempat permainan :

Permainan membutuhkan tempat yang luas, karena anak akan berlari, melompat, dan aktivitas fisik lainnya di halaman rumah atau lapangan.

d) Jalannya permainan :

- (1) Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa, yang kalah menyusun pecahan genting yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 m atau disesuaikan dengan kesepakatan bersama.

- (2) Satu persatu tim pelempar harus melempar pecahan genting itu hingga rubuh.
- (3) Jika sudah rubuh, pihak penjaga (kalah) harus mengejar pihak pelempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga mereka (pemenang) harus menata kembali pecahan gentingnya yang telah mereka robohkan.
- (4) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut utuh kembali, dan berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga.



Gambar 19. Anak-anak Sedang Bermain Boy-boyan
Sumber : Novi Mulyani (2016: 99)

e) Manfaat permainan:

Melatih dalam menyusun strategi, meningkatkan kerjasama tim, meningkatkan kelincahan, fleksibilitas, melatih emosi anak, gembira, belajar berperilaku *sportif*.

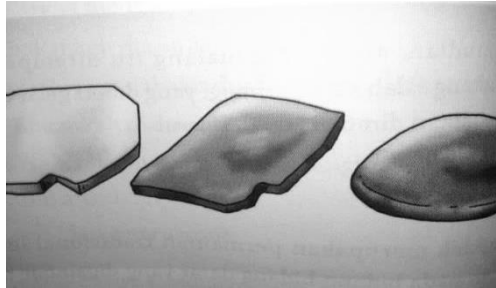
3) Engklek

a) Jumlah pemain :

Permainan biasanya berjumlah 2-5 Orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung kesepakatan anak.

b) Alat yang di gunakan :

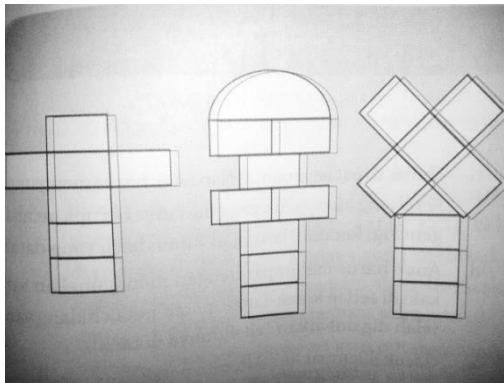
Pecahan genting , pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar dan sbagainya



Gambar 20. Alat Bermain Engklek
Sumber : Novi Mulyani (2016: 12)

c) Tempat permainan :

Tempat yang lumayan luas. Lapangan berbentuk bidang-bidang yang terdapat 3 bentuk.



Gambar 21. Lapangan Engklek
Sumber : Novi Mulyani (2016: 113)

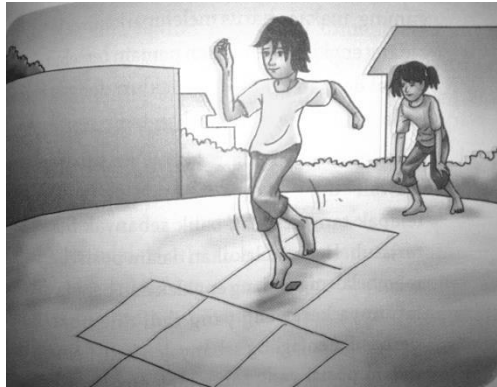
d) Aturan permainan :

- (1) Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
- (2) Setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar.

- (3) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak yang telah di gambar sebelumnya di tanah.
- (4) Gacuk di lempar ke satu petak yang tergambar di tanah, petak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petak-petak yang ada.
- (5) Pemain tidak boleh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan ketika melempar gacuk. Jika ada, pemain dinyatakan gugur diganti pemain selanjutnya.
- (6) Pemain yang menyelesaikan satu putaran di puncak gunung, mengambil jacak membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila menyentuh garis saat mengambil gacuk maka ia harus digantikan pemain selanjutnya
- (7) Apabila berhasil mengambil gacuk di gunung, maka harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang di lemparkan tadi.
- (8) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada di tempat jatuhnya kereweng yang tadi di lempar. Setelah berhasil menjagling 5 kali, permainan masih dalam posisi yang sama melemparan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut

menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulangi kembali dari gunung.

(9) Pemain yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenangnya.



Gambar 22. Anak-anak Sedang Bermain Engklek
Sumber : Novi Mulyani (2016: 115)

e) Manfaat permainan :

Melatih dalam menyusun strategi, meningkatkan kelincahan, ketangkasan, meningkatkan kekuatan otot tungkai, fleksibilitas, melatih emosi anak, gembira, belajar berperilaku sportif, meningkatkan kreativitas.

4) Lompat Tali

a) Jumlah pemain :

Dua kelompok, dapat dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.

b) Alat yang di gunakan :

Tali yang terbuat dari karet gelang.

c) Tempat permainan :

Tempat yang luas dan datar, halaman rumah/sekolah

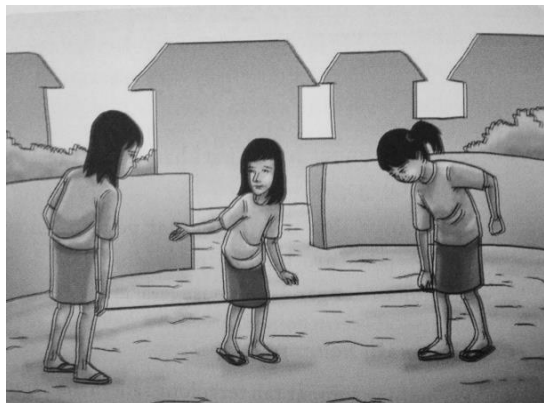
d) Jalannya permainan :

- (1) Pemain harus melompati karet dengan ketinggian tertentu. Apabila dapat melompati tali-karet tersebut maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai dan apabila gagal harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.
- (2) Beberapa ukuran karet yang harus dilompati, yaitu :

Tali berada di batas lutut pemegang tali, tali berada sebatas pinggang, tali berada di dada pemegang tali (boleh mengenai tali saat melompat asalkan tidak terjatuh), posisi tali sebatas telinga, sebatas kepala, posisi tali satu jengkal dari kepala, posisi tali dua jengkal dari kepala, posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali.

e) Manfaat permainan :

Melatih motorik kasar, gembira, melatih kekuatan otot tungkai, melatih keberanian anak, belajar ketepatan dan ketelitian, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, berempati, belajar bersifat *sportif*.



Gambar 23. Anak-anak Sedang Bermain Lompat Tali
Sumber : Novi Mulyani (2016: 76)

5) Petak Umpet :

a) Jumlah pemain :

10 pemain, minimal di mainkan 2 atau 3 orang.

b) Alat yang di gunakan :

Pohon atau tembok untuk menjadi markas atau beteng.

c) Tempat permainan :

Di halaman atau di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi.

d) Jalannya Permainan :

- (1) Hompimpa untuk menentukan menjadi “kucing” (berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi. Kucing akan memejamkan mata sambil berhitung sampai 10,20 atau sesuai kesepakatan sambil menghadap tembok.
- (2) Setelah yang lain bersembunyi, kucing beraksi mencari teman-temannya. Si kucing harus mencari pemain dan juga menjaga “beteng” agar tidak diambil alih oleh temannya yang bersembunyi.
- (3) Apabila menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju “beteng”. Bila pemain berhasil menyentuh beteng sebelum “kucing”, maka tahap selanjutnya ia tidak akan jaga.
- (4) Apabila pemain tinggal satu yang bersembunyi dan ia lolos dari pencarian kucing lalu bisa menyentuh beteng, maka pemain yang lainnya yang telah di temukan kucing dibebaskan. Sehingga kucing kembali menghitung dan mengulangi dari awal.

(5) Permainan selesai setelah semua di temukan. Orang pertama yang di temukan maka ia yang menjadi kucingnya.

e) Manfaat permainan :

Melatih kemampuan lari cepat atau *sprin*, membuat gembira atau senang, melatih kecermatan, melatih kekuatan danketangkasan secara fisik, melatih untuk menentukan strategi, memberikan pendidikan untuk bermain *sportif* dan jujur.



Gambar 24. Anak-anak Sedang Bermain Petak Umpet
Sumber : Novi Mulyani (2016: 62)

6) Balap Karung

a) Jumlah pemain :

Individu atau kelompok, tidak ada aturan yang baku dalam penentuan jumlah pemain.

b) Alat yang di gunakan :

Karung atau kandi

c) Tempat permainan :

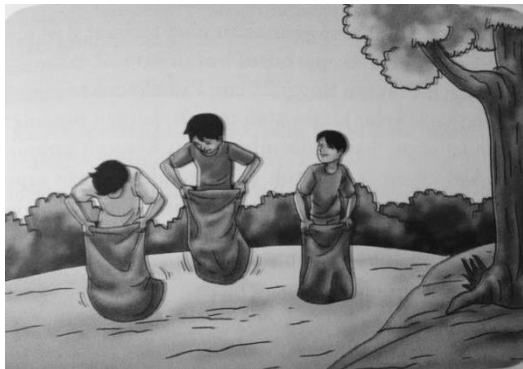
Di halaman yang mempunyai tekstur tanah rata, halaman rumah atau lapangan.

d) Jalannya permainan :

- (1) Dapat dimainkan secara *estafet* atau individu. Permainan dilakukan secara estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok. Artinya, ketika satu pemain telah mencapai garis finish, ia harus berbalik kembali ke garis start, dan setelah ia mencapai garis start, akan di lanjutkan oleh pemain kedua menuju garis finish berbalik lagi ke garis start, dan di lanjutkan pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terakhir sukses mencapai garis start.
- (2) Apabila di lakukan secara individu, maka setiap peserta lomba meloncat di dalam karung mulai garis *start* hingga *finis*.

e) Manfaat Permainan :

Menumbuhkan nilai juang pada diri pemain, melatih bersifat sportif, kerjasama anatar pemain, belajar berkomunikasi, melatih kekuatan otot tungkai.



Gambar 25. Anak-anak Sedang Bermain Balap Karung
Sumber : Novi Mulyani (2016: 145)

7) Pletokan

a) Jumlah pemain :

2 kelompok diantaranya 2-5 orang atau sesuai kesepakatan. Permainan identik dengan anak laki-laki.

b) Alat yang di gunakan :

- (1) Bamboo tua dan kuat, panjang 30-40 cm diameter 1-1,5 cm.
- (2) Kertas dibasahi dan di bentuk bulat.

c) Tempat permainan :

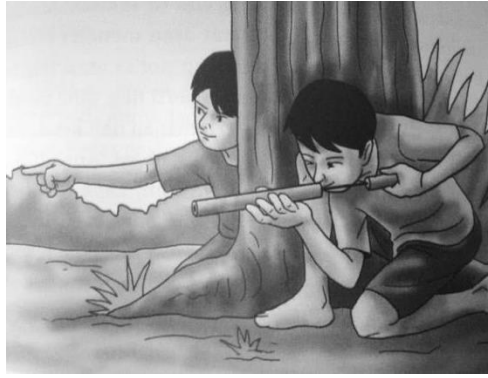
Tempat yang luas yang terdapat banyak pohon atau bangunan untu bersembunyi.

d) Jalannya permainan :

- (1) Jarak tembak harus dijaga agar tidak terlalu dekat.
- (2) Masing- masing kelompok harus menembakkan peluru ke kelompok lawan seperti halnya sedang berperang.
- (3) Diusahakan mengenai badan kecuali kepala.
- (4) Menghindar boleh dengan bersembunyi di balik pohon.

e) Manfaat Permainan :

Membuat gembira atau senang, melatih anak bersifat *sportif*, melatih keterampilan fisik yaitu melompat, menghindar, berlari, melatih bekerjasama, melatih mengambil keputusan, rasa empati sesama teman.



Gambar 26. Anak-anak Sedang Bermain Pletokan
Sumber : Novi Mulyani (2016: 119)

8) Kejar-Kejaran

a) Jumlah pemain :

Tidak ditentukan dengan baku jumlah pemain dalam permainan kejar-kejaran.

b) Alat yang di gunakan :

Tidak menggunakan alat.

c) Tempat permainan :

Di halaman luas atau lapangan yang luas.

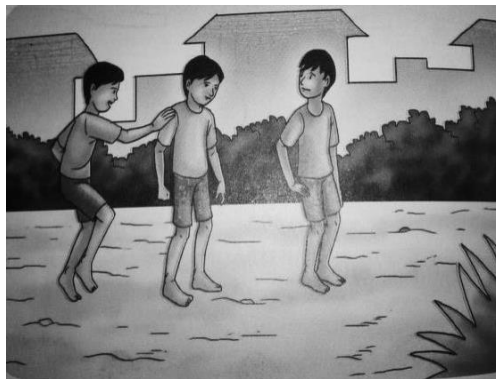
d) Jalannya permainan :

- (1) Setelah hompimpa maka didapatkan seorang anak yang bertugas sebagai pengejar sedangkan anak lainnya segera berlari.
- (2) Dalam permainan ini orang yang di kejar berhak untuk menjadi patung. Ia tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga pengejar tidak dapat menangkapnya.
- (3) Permainan yang sudah menjadi patung dapat segera terbebas setelah ada temanya yang melepaskannya dengan cara menyentuh badannya. Ia dapat kembali bergabung dengan para pemain lain.

(4) Apabila pengejar dapat menangkap pemain sebelum ia menjadi patung maka giliran pemain itu yang menjadi pengejar dan begitu seterusnya sehingga permainan berakhir karena kesepakatan.

e) Manfaat Permainan :

Gembira, melatih untuk berani mengambil keputusan, belajar bersifat *sportif* dan jujur, mengajarkan anak untuk selalu lari dan bergerak sehingga kebugaran anak terjaga.



Gambar 27. Anak-anak Sedang Bermain Kejar-kejaran
Sumber : Novi Mulyani (2016: 152)

9) Egrang Batok

a) Jumlah pemain :

Jumlah pemain egrang bathok tidak terbatas, dapat dimainkan oleh anak laki-laki juga anak perempuan antara usia 6-12 tahun, ataupun oleh orang dewasa.

b) Alat yang di gunakan :

Batok yang berasal dari buah kelapa tua yang telah dibersihkan dari sabutnya, kemudian tempurung dibelah menjadi dua bagian. Tempurung yang terbelah menjadi dua bagian ini kemudian dihaluskan dan di bersihkan bagian luarnya dan dalamnya, kemudian diberi lubang di bagian tengah. Masing-masing

lubang tempurung dimasuki tali sepanjang sekitar 1,5 - 2 meter dan diberi pengait. Tali yang digunakan biasanya tali lembut dan kuat, bisa berupa tali plastik atau dadung yang terbuat dari untaian serat.

c) Tempat permainan :

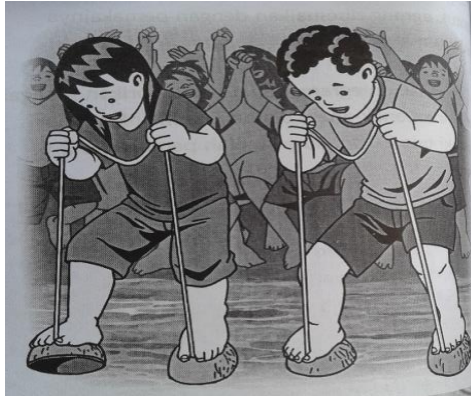
Lapangan luas, beralaskan tanah.

d) Jalannya permainan :

- (1) Alat peraga dikaitkan pada jempol kaki layaknya ketika memakai sandal jepit.
- (2) Kemudian kedua tangan memegang tali seiring menariknya ketika kaki melangkah.
- (3) Dalam memainkan bakiak batok diperlukan keseimbangan tubuh, selain itu dibutuhkan kekompakan gerak tangan dan kaki untuk bisa berjalan menggunakan bakiak batok.
- (4) Permainan tradisional bakiak batok biasanya dimainkan dengan menggunakan rintangan.
- (5) Setiap peserta diadu laju dengan melewati jalan yang sudah diberi rintangan, yaitu tali yang melintang, peserta yang menyentuh tali rintangan saat berjalan akan dianggap gagal, peserta yang paling cepat sampai di garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

e) Manfaat Permainan :

Gembira, belajar berperilaku *sportif*, melatih meningkatkan daya juang, melatih ketangkasan anak, lebih kreatif, melatih berfikir cepat, dan bersosialisasi.



Gambar 28. Anak Sedang Bermain Egrang Batok
Sumber : Sri Mulyani (2013: 35)

10) Ketapel

a) Jumlah pemain :

Permainan ketapel dimainkan oleh seorang anak untuk menembak sesuatu

b) Alat yang di gunakan :

Peluru dari batu-batu atau biji-bijian dan ketapel. Ketapel terbuat dari kayu yang bercabang yang menyerupai huruf Y dengan tinggi 25 cm, diujung kayu dipasang karet pentil dengan panjang 55 cm, ujung-ujung karet disambungkan dengan potongan kulit.

c) Tempat permainan :

Ketapel biasanya digunakan untuk menembak buah-buahan seperti manga, rambutan, jambu dan sebagainya.

d) Jalannya permainan :

- (1) Ketapel dibidikkan dengan membentangkan karet kolor, dan kulit yang telah berisi kerikil dipegang dengan tangan kiri.
- (2) Selanjutnya kulit di lepas, bila pemain tangkas dalam membidiknya maka batu akan dapat mengenai sasaran.

e) Manfaat Permainan :

Gembira, melatih fokus, melatih kreatifitas anak, melatih kekuatan otot lengan anak, dan melatih dalam mengendalikan emosi saat bidikan tidak mengenai sasaran.



Gambar 29. Anak-anak Sedang Bermain Ketapel
Sumber : Novi Mulyani (2016: 148)

11) Ular makan Ekornya

a) Jumlah pemain :

Tidak di tentukan untuk jumlah pemainnya.

b) Tempat permainan :

Halaman sekolah atau di lapangan.

c) Jalannya Permainan :

- (1) Anak-anak dibariskan menjadi empat syaf. Setiap syaf terdiri dari dua barisan putri dan dua barisan putra dan barisan yang berdiri paling belakang memegang perut orang yang ada didepannya.
- (2) Lalu yang berdiri paling depan berlaku sebagai kepala ular, sedangkan yang berdiri paling belakang sebagai ekor ular. Tugas kepala ular adalah berusaha secepat mungkin menangkap ekornya. Sedangkan si ekor berusaha menghindari tangkapan si kepala ular tanpa melepaskan pegangan.

(3) Bila ada anggota yang lepas pegangannya maka ia akan bertugas menggantikan tugas si ekor. Bila si ekor dapat tertangkap, maka diadakan pergantian, yaitu si kepala menjadi ekor dan si orang yang paling dekat dengan kepala menggantikan menjadi kepala. (Soemitro, 1992:37).

d) Manfaat Permainan :

Membuat gembira, melatih kerjasama dan strategi dalam 1 tim, belajar untuk bersifat *sportif*, menjaga kebugaran, meningkatkan kedisiplinan dalam menaat peraturan, meningkatkan kelincahan dan kekuatan otot kaki.



Gambar 30. Anak-anak Sedang Bermain Ular Makan Ekornya
Sumber : Abdulloh (2015)

12) Sepur-sepuran

a) Jumlah pemain :

Tidak di tentukan untuk jumlah pemainnya.

b) Tempat permainan :

Di halaman atau di lapangan.

c) Jalannya Permainan :

- (1) Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama dan kedua berdiri di tengah memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta api.
- (2) Caranya ialah saling berpegangan lengan dalam keadaan lurus dan mendatar. Sedangkan anak-anak pada syaf ketiga berpegangan satu dengan yang lain sehingga membentuk rangkaian kereta api.
- (3) Tugas rangkaian kereta api adalah lari kecil-kecil sambil berbelok-belok dan akhirnya memasuki terowongan. Bila mana rangkaian kereta api telah dianggap cukup gerakannya maka diadakan pergantian, yang menjadi rangkaian kereta api mengganti salah satu yang semula menjadi syaf terowongan. Demikian terus dilanjutkan sampai semua syaf pernah menjadi kereta api. (Soemitro, 1992: 34)

d) Manfaat Permainan :

Membuat gembira, melatih kerjasama dan strategi dalam 1 tim, belajar untuk bersifat *sportif*, menjaga kebugaran, meningkatkan kedisiplinan dalam menaati peraturan, belajar bersifat jujur, saling menghargai antar teman.



Gambar 31. Permainan Sepur-sepuran.
Sumber : Alfa Hidayat (2014)

13) Dingklik Oglak-aglik

a) Jumlah pemain :

3 atau 5 anak dalam 1 kelompok dengan usia yang sama, sama besarnya dan sama tingginya.

b) Tempat permainan :

Halaman rumah atau lapangan yang datar dan luas.

c) Jalannya Permainan :

(1) Saling bergandengan dan berhadapan punggung membentuk lingkaran dan salah satu kaki dikaitkan untuk membentuk salah satu kaki yang kokoh

(2) Tangan yang bergandengan di lepas kemudian bertepuk tangan. Para pemain berlonjak-lonjak sambil bertepuk tangan dan menyanyikan lagu:

“Pasang dingklik oglak-aglik
Yen kecelik andang gogik
Yuyu mbak yu manga datang pasar blanja
Leh oleh e napa
Jenang jagung enthok-enthok jenang jagung
Enthok-enthok jenang jagung 2x”

Larik lagu dinyanyikan sepanjang pemain. Terkadang kaitan kaki sudah terlepas ketika lagu belum selesai dinyanyikan, maka selesai sudah permainan.

d) Manfaat Permainan :

Membuat gembira, meningkatkan ketangkasan anak, bersosialisasi, meningkatkan kerjasama antar teman dalam 1 kelompok dan menghargai antar teman.



Gambar 32. Anak-anak Sedang Bermain Dhingklik Oglak- aglik
Sumber : Novi Mulyani (2016: 50)

14) Dhul-dhulan

a) Jumlah pemain :

6-10 anak, bisa juga lebih atau kurang. Bisa dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan.

b) Tempat permainan :

Halaman atau lapangan yang luas dan datar.

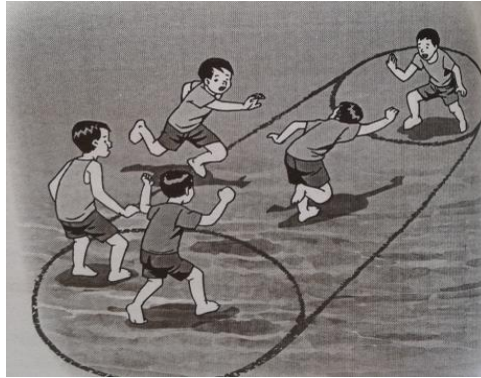
c) Jalannya Permainan :

- (1) Setelah membuat lapangan dan menentukan peraturan pemain siap di tempatnya masing-masing.
- (2) Kaki pemain yang “dadi” tidak boleh masuk ke dalam lingkaran.
- (3) Pemain yang “mentas” akan mati jika sat berada di luar lingkaran tersentuh oleh pemain “dadi”.
- (4) Pemain mentas akan mati atau “dadi: jika pada saat berpindah ke lingkaran satunya berada di luar garis penghubung.
- (5) Jika pemain mentas akan beristirahat harus mengucapkan “nas”.

- (6) Pemain yang akan berpindah ke lingkaran satunya, sebelum masuk harus mengucapkan “dhul”, jika tidak pemain “dadi” berhak “nge-dhul” duluan. Apabila terjadi maka ganti menjadi pemain “dadi”
- (7) Ketika pemain mentas masih di dalam lingkaran setelah di kelilingi 3 kali oleh yang “dadi” maka ia ganti menjadi pemain “dadi”. Pemain “dadi” menjaga diluar garis lingkaran dan tidak boleh masuk kedalam garis lingkaran.
- (8) Pemain “dadi” menahan agar pemain mentas tidak bisa pindah ke lingkaran satunya dan berusaha meraih tangan, badan atau baju pemain “mentas”
- (9) Pemain “mentas berusaha menuju ke lingkaran 2 dari lingkaran 1.
- (10) Saat berlari menuju ke lingkaran 2 harus di dalam kedua garis penghubung, apabila keluar maka pemain “dadi”.
- (11) Apabila tinggal 1 pemain “mentas” yang berada di dalam lingkaran, pemain “dadi berhak mengelilingi pemain “mentas” apabila pemain mentas tidak bisa keluar menuju lingkaran 2 maka menjadi pemain “dadi” dan sebaliknya apabila berhasil ke lingkaran 1 dan mengucapkan “dhul”, pemain yang “dadi” pada permainan selanjutnya menjadi pemain penjaga lagi atau pemain “dadi”.

d) Manfaat permainan :

Bergembira, bersosialisasi, mengajarkan anak bersifat *sportif* dan kejujuran, meningkatkan kemampuan berfikir cepat, meningkatkan kelincahan anak, meningkatkan ketangkasan anak.



Gambar 33. Anak-Anak Sedang Bermain Dhul-Dhulan
Sumber : Sri Mulyani (2013: 37)

15) Jamuran

a) Jumlah pemain :

Jumlah pemain jamuran 10 orang atau lebih.

b) Alat yang digunakan :

Tidak ada alat yang di gunakan dalam permainan ini.

c) Tempat permainan :

Halaman atau lapangan yang luas.

d) Jalannya Permainan

- (1) Anak-anak berdiri membentuk lingkaran dan berpegangan tangan. Besar kecil lingkaran tergantung kepada banyak sedikitnya anak-anak yang bermain. Jika jumlah anak yang bermain banyak, lingkaran itu besar, sebaliknya kalau anak-anak yang bermain sedikit, lingkaran kecil. Seorang anak berdiri di tengah-tengah lingkaran itu. Permainan 'jamuran' dimulai dengan anak-anak berdiri membentuk lingkaran bernyanyi:

“Jamuran, yo ge gethok,
Jamur opo, yo ge gethok,
Jamur payung, ngrembuyung koyo lembayung
Siro badhe jamur opo?”

(2) Tiba pada kalimat ‘siro badhe jamur opo?’, si anak yang berada di tengah lingkaran lalu berteriak menyebut sebuah gerakan. Anak-anak lain yang semula bergandengan tangan membentuk lingkaran, lalu berhamburan. Untuk menirukan seperti apa yang di ucapkan si anak yang kalah tadi. Menurut GPS Wisata Indonesia (2014) beberapa pilihan untuk menyebut dan untuk menirukan gerakan saat bermain jamuran ialah :

(a) Jamur motor

Ketika di ucapkan ‘jamur motor!’, anak-anak yang berhamburan untuk berubah menjadi berbagai kendaraan beroda. Ada yang menjadi mobil polisi. Ada yang menjadi dokar. Ada yang menjadi sepeda motor. Ada yang menjadi kereta. Masing-masing kami bergumam menirukan suara tiap-tiapnya sembari berjalan mondar-mandir.

(b) Jamur patung

Anak-anak bergegas menjadi patung dan diam tak bergerak. Tidak boleh tersenyum. Tidak boleh tertawa. Meski digoda. Meski diajak berbicara. Bagi anak yang tertawa, tersenyum, atau yang bergerak akan terkena hukuman yaitu ia harus menggantikan posisi anak yang kalah tadi. Bila sudah ada yang terkena, lalu bermain lagi dari mula. Bila sudah ada terhukum, yang terkena hukuman, masuk ke dalam lingkaran dan yang lainnya, bergandengan tangan melingkar dan mulai menembang. Jamuran... jamuran... yo ge ge thok...

Tiba pada kalimat ‘siro badhe jamur opo?’ (intinya permainan dimulai seperti awal tadi)

(c) Jamur monyet

Anak-anak segera melepas gandengan tangan. Semua berhamburan dengan bermacam-macam gerakan. Ada yang dengan segera memanjat pohon, ada yang hanya menggaruk-garuk kepala, ada yang sesekali meloncat-loncat, dan ada yang seketika duduk dan berpura-pura seperti sedang mencari kutu pada kepala temannya sehingga anak-anak pun banyak yang tertawa.

(d) Jamur let uwong

Anak yang membentuk lingkaran menyebar lalu mencari pasangan untuk bergandengan, apabila tidak mendapat pasangan, harus 'jadi' atau mendapat hukuman berdiri di tengah lingkaran.

(e) Jamur gagak

Anak-anak berlari sambil merentangkan tangan, menirukan kepakan sayap burung gagak sambil menirukan bunyinya gaok gaok. Tugas anak yang 'jadi' adalah menangkap 'burung gagak' dan kawanannya. Burung gagak harus menghindar. Cara menghindar dengan berjongkok sebagai pengibaratan burung yang sedang hinggap. Jika mendapati anak jongkok, maka pengejaran dihentikan, atau jika mau, menunggu agar anak yang berjongkok itu lari lagi lalu dikejar. Jika ada anak yang tertangkap ketika masih berlari, maka diberi hukuman.

(f) Jamur parut

Anak-anak yang membentuk lingkaran menyebar menjauhi anak yang berada di tengah. Mereka mencari tempat untuk berdiri dengan berpegangan tangan

pada sebatang pohon tiang, atau bersandar pada tembok lalu menggantung sebelah kakinya. Telapak kaki harus nampak agar mudah digelitik.

Anak yang tadi berdiri di tengah lalu menghampiri salah seorang anak yang menggantungkan kakinya sebelah, lalu menggelitik telapak kakinya yang digantung. Anak yang digaruk harus menahan diri agar jangan sampai tertawa, agar tidak mendapat hukuman.

Untuk memancing agar anak yang digaruk tertawa, anak yang menggaruk boleh menggodanya dengan memperlihatkan gerak-gerik yang lucu atau menggodanya dengan kata-kata yang jenaka. Jika cara-cara demikian tidak dapat membuat anak itu tertawa, maka ia menghampiri anak-anak yang lain dan diperlakukan demikian pula. Jika anak lain tetap tidak tertawa maka hukuman tetap pada dirinya, mengulangi berdiri di tengah-tengah lingkaran.

Demikian permainan itu dilangsungkan dan diulang-ulang berkali-kali dari permulaan, dan setiap kali disebutkan nama jamur yang berlainan oleh anak yang 'jadi'.

e) Manfaat permainan :

Sederhana, riang, murah, dan mendidik, mendorong anak untuk bisa mengembangkan kecerdasan majemuk, yakni ketrampilan gerak, kepekaan, dan kemampuan berekspresi dengan irama, kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri serta kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan.



Gambar 34. Anak-Anak Sedang Bermain Jamuran
Sumber : GPS Wisata Indonesia (2014)

16) Nekeran

a) Jumlah pemain :

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan pemain dalam permainan nekeran.

b) Alat yang digunakan :

Kelereng (*neker*), tidak ditentukan untuk jumlah yang digunakan untuk bermain.

c) Tempat permainan :

Di halaman yang mempunyai tekstur tanah rata.

d) Jalannya permainan :

(1) Jenis Pertama

Cara bermain dengan menggambar sebuah bangun di tanah kemudian masing-masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambaran lingkaran tersebut, untuk dipertaruhkan dengan anak yang lain. Jumlah kelereng yang dipertaruhkan disesuaikan dengan kesepakatan. Permainan tergantung jumlah pemain, paling sedikit 3 dan paling banyak 6 atau bisa lebih. Dengan melempar dari jarak 2 atau 3 meter permainan di mulai. Pemain melempar sesuai hasil

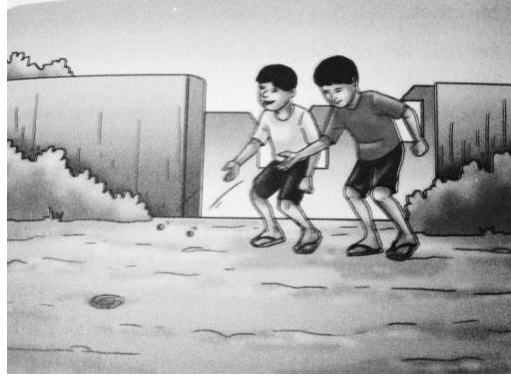
undian. Pelempar gaco dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng yang ditaruhkan. Permainan diawali ketika ada pemain yang berhasil mengenai kelereng yang ditaruhkan dalam lingkaran. Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng yang di pertaruhkan pada saat giliran bermain. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gaco lawan. Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati, selesailah permainannya.

(2) **Jenis Kedua**

Dalam permainan jenis yang kedua ini, tidak ada kelereng/neker yang dipertaruhkan. Namun, yang menang dalam permainan ini adalah anak yang mengumpulkan koin terbanyak. Poin pertama didapat, ketika anak berhasil memasukkan kelereng ke dalam lubang, lalu poin-poin selanjutnya didapat dalam proses permainan ketika mengenai kelereng lawan dan masuk lubang. Anak membuat lubang sebagai pusat permainan. Satu persatu anak melempar kelerengnya ke dalam lubang. Kelereng/neker yang terjauh dari lubang memulai permainan. Anak harus memasukkan kelereng ke lubang, selanjutnya poin akan di hitung mulai dari 1,2,3 dan seterusnya. Permainan selesai ketika ada pemain yang mencapai batas poin yang ditentukan.

e) **Manfaat permainan :**

Gembira, belajar bersifat *sportif*, melatih kemampuan motorik halus anak, belajar konsentrasi (fokus), belajar berkomunikasi antar pemain, bersosialisasi, belajar bersifat jujur.



Gambar 35. Anak-anak Sedang Bermain Kelereng
Sumber : Novi Mulyani (2016: 185)

17) Cublak-Cublak Suweng

a) Jumlah pemain :

Permainan dilakukan oleh 3-5 anak, bisa dimainkan laki-laki atau perempuan.

b) Alat yang digunakan :

Satu buah biji-bijian/ kerikil yang bisa digenggam.

c) Tempat permainan :

Tidak membutuhkan tempat yang luas karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Biasanya di dalam rumah atau teras rumah.

d) Jalannya permainan :

- (1) Melakukan hompimpa atau gam-breng dan yang kalah menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.
- (2) Semua pemain membuka telapak ta-ngan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.
- (3) Salah satu anak memegang biji/ kerikil dan dipindah dari telapak tang-an satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu cublak-cublek suweng.

“Cublak cublek suweng, suwen-ge ting gelenter, mambu ketundung gudel. Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekake. Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong”.

- (4) Pada kalimat ”Sapa mau sing delekke” serahkan biji/ kerikil ke tangan seorang anak untuk disembu-nyikan dalam genggam.
- (5) Akhir lagu, semua anak meng-genggam kedua tangan masing-masing, pura-pura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.
- (6) Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji/ kerikil disembu-nyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/ kerikil gantian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

e) Manfaat permainan :

Membangun *sportvitas* anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya, melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan sehingga dapat menebak dengan benar, mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian, sebagai media untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya, dan anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.



Gambar 36. Anak-Anak Sedang Bermain Cublak-Cublak Suweng
Sumber : Askalin (2013)

Kesimpulan dari uraian di atas adalah beberapa permainan tradisional yang sudah dibakukan adalah egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele dan bentengan dan yang belum dibakukan adalah permainan tradisional congklak, boy,boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, pletokan, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepur-sepuran, dingklik oglak aglik, dhul-dhulan, jamuran dan cublak-cublak suweng. Terlihat berbeda dari sarana dan prasarana yang di gunakan, peraturan permainan, dan cara permainannya dari permainan yang sudah dibakukan dan belum dibakukan

4. Hakikat Pembelajaran Penjasorkes

a. Pengertian Penjasorkes

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes) merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara

sistematis dalam rangka mencapai tujuan Pendidikan Nasional (BSNP, 2006:1). Menurut Agus S Suryobroto (2004: 63), Pendidikan jasmani adalah suatu proses pembelajaran yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, dan sikap *sportif* melalui kegiatan jasmani, sedangkan menurut Yudanto (2008: 1) Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Cholik dan Lutan (1996:16) memaparkan bahwa pendidikan jasmani sebagai mata pelajaran di sekolah dengan kegiatan pendidikannya mempunyai tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual.

Kesimpulan dari beberapa pendapat di atas bahwa Penjasorkes adalah pendidikan yang dilakukan melalui aktifitas jasmani yang memanfaatkan aktivitas fisik dengan tujuan untuk mengembangkan aspek kognitif, afektif dan psikomotor guna meningkatkan kebugaran jasmani menuju manusia seutuhnya.

b. Tujuan Penjasorkes adalah :

- 1) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
- 2) Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan fisik yang lebih baik.
- 3) Meningkatkan kemampuan dan ketrampilan gerak dasar.
- 4) Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan.

- 5) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
- 6) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
- 7) Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil dan memiliki sikap yang positif. (BSNP, 2006: 2, dalam Fitria Aprilyani Husain, 2013 : 13)

Kesimpulan dari uraian di atas adalah tujuan dari penjasorkes yaitu mengembangkan keterampilan, meletakkan karakter moral, mengembangkan sikap *sportif*, dan memahami konsep aktivitas jasmani untuk pertumbuhan fisik yang sehat dan bugar.

c. Pelaksanaan Penjasorkes

Pelaksanaan pendidikan jasmani olahraga kesehatan (Penjasorkes) tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan kepada anak didik dan bagaimana anak didik mempelajarinya (Sukintaka,1992:70). Suatu pembelajaran terjadi proses edukatif yaitu terdapat pihak yang memberi dan pihak yang menerima selama proses pembelajaran berlangsung. Winarno Surahmad yang dikutip oleh Sukintaka (1992: 71) mengatakan bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan, artinya mengajar merupakan suatu yang terikat oleh tujuan, terarah pada tujuan, dan dilaksanakan semata-mata untuk mencapai tujuan tersebut.

Kesimpulan dari beberapa ahli bahwa pelaksanaan penjasorkes ialah suatu proses pembelajaran kepada anak didik dari guru yang berkaitan dengan tujuan yang akan dicapai pada proses pembelajaran tersebut

1) Guru

Agus S Suryobroto (2004: 74) menyatakan bahwa agar proses pembelajaran pendidikan jasmani dapat berjalan secara efektif dan efisien, yaitu aman, lancar, tertib, dan bermanfaat, maka faktor yang menentukan sebagai berikut:

1. Pengelolaan sarana dan prasarana yang bagus
2. Pembuatan formasi siswa yang tepat
3. Pengawasan aktivitas siswa yang menyeluruh

Ketiga faktor tersebut muncul dari kemampuan diri seorang guru saat proses pembelajaran pendidikan jasmani.

Menurut Undang – Undang No 14 Tahun 2005 Tentang Guru dan Dosen Bab IV Pasal 10 (2005: 6), pasal 8 kompetensi guru meliputi kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional yang diperoleh melalui pendidikan profesi.

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa selain memberikan kemampuan gerak dan penguasaan teknik dasar olahraga, pendidikan jasmani juga dapat mengembangkan aspek-aspek diantaranya aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor, dan aspek fisik. Tugas dan tanggung jawab bagi seorang guru pendidikan jasmani ialah ikut menentukan keberhasilan dalam pembelajaran terutama di sekolah. Hal tersebut dipengaruhi oleh sikap guru, tingkat pendidikan guru, hubungan antar guru dan peserta didik serta kreativitas guru dalam memodifikasi dan penggunaan media dalam pembelajaran, sehingga minat dan motivasi peserta didik dapat bertambah saat mengikuti pembelajaran.

2) Peserta Didik

Sukintaka (2000: 15) dan Mudhoffir (1999: 73) dalam jurnal Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani oleh Agus S. Suryobroto (2004), menyimpulkan bahwa manajemen dalam pendidikan jasmani pada intinya ada dua yaitu yang pertama mengorganisasi sarana dan prasarana pendidikan jasmani dan yang kedua mengorganisasi manusia yaitu peserta didik. Kedua unsur yang diorganisasi tersebut selalu terkait, sehingga tidak dapat ditinggalkan satu sama yang lain, agar proses pembelajaran dapat berjalan secara efektif dan efisien. Sehingga tujuan pendidikan jasmani dapat tercapai secara optimal. Peserta didik sekolah dasar perlu diajarkan sikap sportivitas yang tinggi melalui permainan-permainan sederhana sesuai dengan usia pertumbuhannya dan kemampuannya, sehingga peserta didik menjadi bugar dan sehat jasmani maupun rohani. Menurut Soetoto Pontjopoetro (2002: 3) yang utama adalah meletakkan dasar pada anak-anak tanpa melepas atau mengesampingkan unsur yang paling utama adalah gembira, sehingga membuat pembelajaran berjalan menyenangkan.

Kesimpulan dari uraian diatas bahwa kemampuan manajemen guru dalam pembelajaran penjasorkes tidak lain ialah dapat mengorganisasikan sarana, prasarana dan juga peserta didik sesuai dengan usia perkembangannya dan kemampuannya dan membuat pembelajaran menyenangkan bagi peserta didik.

3) Bahan

Sukintaka (1992: 71) dalam Fitri Aprilyani Husain (2013) menyatakan bahwa pada terjadinya interaksi edukatif pasti ada bahan yang disampaikan oleh guru, dan diterima oleh peserta didik. Guru dituntut pula agar lebih kreatif dan inovatif dalam membuat permainan sebagai bahan ajar. Termasuk didalamnya teknik apa dan unsur jasmani apa yang mendukung. Di samping itu guru pendidikan jasmani harus mengetahui kemampuan gerak anak dan dalam membuat bahan ajar harus mempertimbangkan tahap perkembangan anak.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah selain mengorganisasi sarpras, dan peserta didik, guru harus dapat meningkatkan manajemennya untuk bahan ajar pembelajaran. Guru dituntut lebih kreatif dan inovatif agar pembelajaran dapat berjalan dengan menyenangkan dan peserta didik tidak cepat bosan.

d. Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)

Pembelajaran penjasorkes menurut Sukintaka (2004: 55) mengandung pengertian tentang bagaimana para guru mengajarkan sesuatu baik yang bersifat teori maupun praktek kepada peserta didik (siswa), tetapi di samping itu terjadi pula peristiwa bagaimana siswa mempelajari tentang apa yang diajarkan guru itu sendiri. Intinya bahwa dalam suatu peristiwa pembelajaran terjadi dua kejadian secara bersama, yaitu: ada satu pihak yang memberi dan pihak lain yang menerima.

Menurut Fitri Aprilyani Husain (2013: 33) proses pembelajaran pendidikan jasmani (penjas) ialah sebagai berikut :

1) Warming Up (Pemanasan)

Setiap melakukan penjas dimulai dengan pemanasan gunanya untuk melemaskan otot-otot dan persendian agar dia siap memulai kerja yang lebih berat dalam pelajaran berikutnya dan suhu tubuh meningkat. Menaikkan denyut nadi dengan perlahan-lahan dan dengan mudah sampai ke *training zone*. Ini dapat dimulai dengan berlari sekeliling lapangan, dan melakukan peregangan statis dan dinamis lebih kurang tiga menit sampai 10 menit yang menyebabkan nafas lebih berat kerjanya menarik pernafasan.

Latihan ini berguna untuk mempercepat peredaran darah agar lebih cepat membawa oksigen yang segar keseluruh tubuh ke jaringan otot agar siap melakukan pekerjaan yang lebih berat berikutnya. (Harsuki, 2003: 68).

2) Latihan Inti

Jenis permainan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran penjas yang menyebabkan denyut nadi berada dalam *training zone*, sampai tercapai waktu latihan. Denyut nadi selalu diukur dan disesuaikan dengan intensitas latihan. Semua latihan inti penjas berada dalam latihan, yang mungkin menyebabkan denyut nadi tambah tinggi atau bertambah pelan, kalau nadi pelan maka diberikan latihan yang meningkatkan denyut nadi dan ini diatur oleh guru penjasnya dalam membuat persiapannya.

3) Cooling Down (Penenangan)

Setelah anak melakukan pekerjaan berat dalam latihan inti, maka kondisi anak-anak pelan-pelan dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan. Mereka diberikan gerakan yang dapat menenangkan kegiatan pisik sehingga peredaran darah dikembalikan seperti biasa. Gerakan pernafasan diperlahan dan menarik nafas diperdalam dan mengeluarkan nafas perlahan-lahan melalui mulut. Setelah dilakukan berulang-ulang maka frekuensi nafas akan kembali seperti biasa. Kemudian anak-anak disuruh mengganti pakaian dan kembali belajar di kelas. (Harsuki, 2003: 69).

Kesimpulan yang dapat diambil bahwa proses pembelajaran penjasorkes adalah proses pengajaran dari guru ke peserta didik sehingga peserta didik mempelajari baik dalam teori atau praktek seperti halnya dalam praktek terdapat pemanasan, inti dan penenangan dimana pemanasan yaitu mempersiapkan tubuh untung melakukan pekerjaan yang lebih berat, inti yaitu tercapainya pekerjaan dan penenangan yaitu kondisi dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan.

5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP dan Kurikulum 13 Tentang Permainan Tradisional

a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP

Ruang Lingkup mata pelajaran Pejasorkes dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP (2010: 12) meliputi aspek-aspek sebagai berikut :

1. Permainan dan olahraga meliputi : olahraga tradisional, permainan. Eksplorasi gerak, keterampilan lokomotor non-lokomotor, dan manipulative, atlrtik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
2. Aktivitas pengembangan meliputi : mekanikan sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya
3. Aktivitas senam meliputi : ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
4. Aktivitas ritmik meliputi : gerak bebas senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
5. Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
6. Pendidikan luar kelas, meliputi : piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
7. Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat.yang tepat dan berperaan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar sebagaimana yang termuat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP (2010: 12) secara umum terdiri dari permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas senam, aktivitas ritmik, aktivitas air, pendidikan luar kelas dan kesehatan yang bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan :

1. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga yang terpilih.
2. Meningkatkan pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik.
3. Meningkatkan kemampuan dan keterampilan gerak
4. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai yang terkandung di dalam pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan
5. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri dan demokratis.
6. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan.
7. Memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga di lingkungan yang bersih sebagai informasi untuk mencapai pertumbuhan fisik yang sempurna, pola hidup sehat dan kebugaran, terampil, serta memiliki sikap yang positif

b. Kurikulum 2013

Menurut Depdiknas (2013: 4-5) Kurikulum 2013 dikembangkan menggunakan filosofi diantaranya sebagai berikut :

1. Pendidikan berakar pada budaya bangsa untuk membangun kehidupan bangsa masa kini dan masa mendatang.
 2. Peserta didik adalah pewaris budaya bangsa yang kreatif.
- Kurikulum 2013 memposisikan keunggulan budaya tersebut dipelajari untuk menimbulkan rasa bangga, diaplikasikan dan dimanifestasikan dalam kehidupan pribadi, dalam interaksi sosial di masyarakat sekitarnya, dan dalam kehidupan berbangsa masa kini.

Kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD). Melalui permainan tradisional Kompetensi Dasar (KD) diajarkan

kepada peserta didik seperti tertera di Kompetensi Inti (KI) 3 untuk kompetensi inti pengetahuan dan Kompetensi Inti (KI) 4 untuk kompetensi inti keterampilan dilihat dalam KI 3 dan 4 dan tiap-tiap KD yaitu 3.1, 3.2, 3.3, 3.4 dan 4.1, 4.2, 4.3, 4.4 disetiap materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas 1-3. KI 3 dan 4 dan KD 3.1, 3.2, 3.3 dan 4.1, 4.2, 4.3 disetiap materi pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di kelas 4-6.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian oleh Rini Pujiaryanti (2014) yang berjudul “Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Ritmik Pada Siswa Kelas 5 Sd Negeri Se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul” Tujuan penelitian ini adalah mengetahui seberapa besar keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se- Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan Persentase dengan instrument berupa angket. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se- Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Pada faktor perencanaan pembelajaran telah terlaksana sebesar 73,57%, faktor proses pembelajaran telah terlaksana sebesar 73,62%, faktor penilaian/evaluasi telah terlaksana sebesar 73,47%, dan faktor materi pembelajaran telah dilaksanakan sebesar 72,86%. Secara keseluruhan terlaksana sebesar 73,38% dan tidak terlaksana sebesar 26,62%.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Wiwik Winarni (2007) yang berjudul “Keterlaksanaan kurikulum penjasorkes kelas 5 di SDN se- Gugus Ismoya Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas”. Metode yang digunakan dalam

penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan Persentase dengan instrument berupa angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 17 orang masuk kategori baik dan 3 orang masuk kategori baik sekali dari 20 sekolah dasar negeri se- Gugus Ismoya Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas.

C. Kerangka Berfikir

Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik terdapat beberapa guru penjasorkes yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran mereka memilih permainan sepak bola dan bola voli. Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013 tercantum permainan tradisional atau olahraga tradisional yang perlu dilaksanakan sebagai bagian dari materi pembelajaran penjasorkes sehingga pembelajaran penjasorkes sapat terlaksana sesuai dengan kurikulum yang berlaku.

Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah sebagai mata pelajaran di sekolah dengan kegiatan pendidikannya mempunyai tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual sehingga menghasilkan perubahan manusia secara jasmani dan rohani. Guru disini berperan penting dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya sehingga menghasilkan peserta didik yang bugar, sehat jasmani dan rohani. Guru juga berperan penting dalam memilih materi dan memberikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada sehingga tujuan pendidikan tercapai. Materi pembelajaran penjasorkes disini ialah permainan tradisional yang peraturannya sudah

dibakukan dan belum dibakukan dapat dijadikan sebagai bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani dalam pemanasan, inti maupun pendinginan.

Ruang lingkup pelajaran penjasorkes terdapat aktivitas permainan yaitu permainan tradisional atau olahraga tradisional, sehingga menjadi kewajiban bagi seorang guru penjasorkes untuk menyampaikan atau mengajarkan aktivitas permainan yaitu permainan tradisional atau olahraga tradisional didalam pembelajaran penjasorkes. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi. Upaya Pemerintah untuk melestarikan kebudayaan bangsa salah satunya pemerintah memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran khususnya pembelajaran penjasorkes.

Menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan adalah tugas guru penjasorkes dalam kewajibannya sebagai seorang pengajar, pembimbing dan pendidik. Banyak ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia ini diantaranya permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan. Sehingga apabila guru memasukkan beberapa pembelajaran permainan tradisional ke dalam bagian dari pembelajaran penjas kepada peserta didik, maka guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada dan peran guru dalam keterlaksanaan pembelajaran penjasorkes disini dapat menjaga kelestarian permainan tradisional melalui pembelajaran penjasorkes. Peserta didikpun berperan dalam melestarikan budaya bangsa sehingga permainan tradisional tidak punah seiring berjalannya waktu. Keterlaksanaan permainan tradisional

dalam pembelajaran penjasorkes ini akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seorang guru dalam perannya menjadi seorang pendidik, pengajar dan pembimbing.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, artinya suatu penelitian yang digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil instrument angket yang valid dan reliable dan dengan metode survei. (Suharsimi Arikunto, 2010: 278). Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah menggunakan angket.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Variabel dalam penelitian ini yang digunakan adalah variabel tunggal yaitu mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman. Keterlaksanaan yang dimaksud adalah jenis permainan tradisional yang sudah dilaksanakan dalam pembelajaran penjasorkes baik dalam pemanasan, latihan inti, maupun pendinginan. Penelitian ini telah ditetapkan berdasarkan faktor permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum di bakukan dalam keterlaksanaan permainan tradision di Sekolah Dasar Negeri menggunakan instrumen angket.

C. Subjek Penelitian

Menurut Suharsimi Arikunto (2010: 173) menyatakan bahwa populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik

Kabupaten Sleman Tahun 2017 sebanyak 30 responden, namun dalam kenyataannya terdapat 2 responden yang mengajar di 4 sekolahan lain sehingga hanya terdapat 28 responden dari 30 responden yang di rencanakan dalam penelitian ini.

Tabel 1. Data Guru Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Se- Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

NO	NAMA SEKOLAH	GURU PENJAS
1	SD NEGERI KARANGMLOKO 1	1
2	SD NEGERI KARANGMLOKO 2	1
3	SD NEGERI SELOMULYO	1
4	SD NEGERI CANDIREJO	1
5	SD NEGERI SARDONOHARJO 1	1
6	SD NEGERI SARDONOHARJO 2	1
7	SD NEGERI DONOHARJO	1
8	SD NEGERI SUKOSARI	1
9	SD NEGERI DAYUHARJO	1
10	SD NEGERI NGAGLIK	1
11	SD NEGERI NGBELGEDE 1	1
12	SD NEGERI NGBELGEDE 2	1
13	SD NEGERI REJODANI	1
14	SD NEGERI WONOSALAM	1
15	SD NEGERI SUKOMULYO	1
16	SD NEGERI SELOHARJO	1
17	SD NEGERI JONGKANG	1
18	SD NEGERI GENTAN	1
19	SD NEGERI TARAMAN	1
20	SD NEGERI NGLEMPONG	1
21	SD NEGERI BANTERAN 1	1
22	SD NEGERI MINOMARTANI 1	1
23	SD NEGERI MINOMARTANI 2	1
24	SD NEGERI MINOMARTANI 6	1
25	SD NEGERI KARANGJATI	1
26	SD NEGERI SARIHARJO	1
27	SD NEGERI CLUMPRIT	1
28	SD NEGERI REJOSARI	1
29	SD NEGERI BRENGOSAN 1	1
30	SD NEGERI BRENGOSAN 2	1
JUMLAH		30

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen dalam penelitian ini adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan dalam kegiatan mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto 2010: 101). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan alat yang berupa angket. Angket adalah sejumlah pernyataan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya atau hal-hal yang diketahui dan tidak memerlukan hadirnya peneliti Suharsimi Arikunto (2010: 128).

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-9), tiga langkah dalam menyusun instrument apabila disusun sendiri, yaitu :

1. Mendefinisikan konstrak (*Construct Definition*)

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Konstrak dalam penelitian ini adalah Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

2. Menyidik Faktor (*identification of factor*)

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstrak yang diteliti

adalah suatu tahapan dalam menyidik faktor. Suatu tahapan tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang akan di capai dalam penelitian apabila suatu tahapan bertujuan untuk membatasi arti dari konstruk yang diteliti.

Pada penelitian ini faktor-faktor yang merupakan komponen dari keterlaksanaan permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes adalah :

- a. Permainan tradisional yang sudah dibakukan.
- b. Permainan tradisional yang belum dibakukan.

3. Menyusun butir-butir pernyataan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Tiap butir pernyataan spesifik membahas faktornya saja.

Mengambil data keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017, disusun butir-butir pernyataan yang memberi gambaran tentang faktor tersebut dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”. Berikut adalah tabel kisi-kisi untuk instrument penelitian ini :

Tabel 2. Kisi-Kisi Uji Coba Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

Variable	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jml
Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.	1. Permainan Tradisional yang sudah dibakukan	1) Egrang	1	1
		2) Terompah panjang	2	1
		3) Lari balok		
		4) Hadang	3	1
		5) Patok lele	4	1
		6) Bentengan	5	1
	2. Permainan Tradisional yang belum dibakukan	1) Congklak/ Dakon	7	1
		2) Boy-boyan		
		3) Engklek	8	1
		4) Lompat tali	9	1
		5) Petak umpet	10	1
		6) Balap karung	11	1
		7) Pletokan	12	1
		8) Patung-Patungan	13	1
		9) Egrang batok	14	1
		10) Ketapel		
		11) Ular makan ekornya	15	1
		12) Sepur-sepuran	16	1
		13) Dingklik oglak-aglik	17	1
		14) Dhul-dhulan	18	1
		15) Jamura	19	1
		16) Nekera	20	1
		17) Cublak-cublak Suweng	21	1
Jumlah				23

Kisi-kisi Instrumen uji coba penelitian terdapat satu variabel yaitu keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017, terdapat dua faktor dalam instrument uji coba penelitian ini yaitu faktor permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan permainan tradisional yang peraturannya belum di bakukan diantaranya terdapat enam indikator untuk faktor permainan tradisional yang sudah di bakukan yaitu Egrang, terompah panjang, lari balok,, hadang, patok lele, dan bentengan. Permainan tradisional untuk faktor permainan tradisional yang belum dibakukan ialah congklak/Dakon, boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, pletokan, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepur-sepuran, dingklik oglak-aglik, dhul-dhula, jamuran, nekeran, cublak-cublak suweng. Beberapa kisi-kisi angket terdapat satu butir soal sehingga tidak ada butir yang terwakilkan dengan jumlah perbutir satu pernyataan.

Tabel 3. Butir-Butir Pernyataan yang Digunakan Sebagai Instrumen Uji Coba Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017

NO.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Permainan Tradisional Egrang		
2.	Permainan Tradisional terompah panjang		
3.	Permainan Tradisional lari balok		
4.	Permainan Tradisional hadang		
5.	Permainan Tradisional patok lele		
6.	Permainan Tradisional benteng		
7.	Permainan Tradisional congklak/Dakon		
8.	Permainan Tradisional boy-boyan		
9.	Permainan Tradisional engklek		
10.	Permainan Tradisional lompat tali		
11.	Permainan Tradisional petak umpet		
12.	Permainan Tradisional balap karung		
13.	Permainan Tradisional Pletokan		
14.	Permainan Tradisional Patung-Patungan		
15.	Permainan Tradisional egrang batok		
16.	Permainan Tradisional ketapel		
17.	Permainan Tradisional ular makan ekornya		
18.	Permainan Tradisional sepur-sepuran		
19.	Permainan Tradisional dingklik oglak-aglik		
20.	Permainan Tradisional dhul-dhulan		
21.	Permainan Tradisional jamuran		
22.	Permainan Tradisional nekeran		
23.	Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng		

a. Validitas instrument

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidtan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid

apabila mampu mengukur apa yang di inginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010: 211). Teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik korelasi pearson product moment. Suatu butir pernyataan dikatakan valid jika r hitung $>$ r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dinyatakan valid, tetapi jika r hitung $<$ r tabel dengan taraf signifikansi 5% maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Hasil uji validitas instrumen adalah sebagai berikut:

Rumus yang digunakan adalah :

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan :

- r_{xy} : Koefisien antara X dan Y
- N : Banyaknya subjek/siswa yang diteliti
- $\sum X$: Jumlah skor tiap butir soal
- $\sum Y$: Jumlah skor total
- $\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor butir soal
- $\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

(Suharsimi Arikunto, 2010: 213)

Validitas tes ini bertujuan untuk mengetahui tingkat kesahihan suatu instrumen sehingga instrumen itu mampu mengukur apa yang hendak diukur. Pengujian akan menggunakan pendapat para ahli (*experts judgement*) yaitu dengan Bapak Sudardiyono, M.Pd dan Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd artinya instrumen yang dibuat berdasarkan atas teori dan faktor-faktornya, selanjutnya

dikonsultasikan pada ahlinya (lampiran 3). Setelah pengujian dari ahli tersebut selesai, instrumen yang disetujui tersebut dilanjutkan dengan uji coba instrument yaitu dilakukan di 10 SD N yaitu terdapat 10 guru penjasorkes yang berada di wilayah UPT Kecamatan Mlati. Setelah data ditabulasikan maka pengujian validitas konstruksi dilakukan dengan analisis faktor, yaitu dengan mengkorelasikan antara skor item instrumen. Secara teknis proses diolah dan dianalisis menggunakan bantuan program computer yaitu *Microsoft Office Excel 2013* dan *SPSS 23*. “Proses uji kesahihan butir dalam suatu faktor hanya dilakukan satu putaran dengan hasil butir-butir yang tidak memenuhi kaidah digugurkan, dan yang memenuhi kaidah dipertahankan” (Sutrisno Hadi, 1991).

Untuk lebih jelasnya berikut tabel hasil validitas uji coba instrument.

Tabel 4. Hasil Validitas Instrumen Uji Coba Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

No.	Butir Instrumen	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	BUTIR 1	0,632	0,645	VALID
2.	BUTIR 2	0,632	0,944	VALID
3.	BUTIR 3	0,632	0,762	VALID
4.	BUTIR 4	0,632	0,776	VALID
5.	BUTIR 5	0,632	0,645	VALID
6.	BUTIR 6	0,632	0,878	VALID
7.	BUTIR 7	0,632	0,809	VALID
8.	BUTIR 8	0,632	0,743	VALID
9.	BUTIR 9	0,632	0,762	VALID
10.	BUTIR 10	0,632	0,721	VALID
11.	BUTIR 11	0,632	0,776	VALID
12.	BUTIR 12	0,632	0,721	VALID
13.	BUTIR 13	0,632	0,276	TIDAK VALID
14.	BUTIR 14	0,632	0,878	VALID
15.	BUTIR 15	0,632	0,765	VALID
16.	BUTIR 16	0,632	0,656	VALID
17.	BUTIR 17	0,632	0,776	VALID
18.	BUTIR 18	0,632	0,367	TIDAK VALID
19.	BUTIR 19	0,632	0,792	VALID
20.	BUTIR 20	0,632	0,774	VALID
21.	BUTIR 21	0,632	0,820	VALID
22.	BUTIR 22	0,632	0,569	TIDAK VALID
23.	BUTIR 23	0,632	0,774	VALID

Berdasarkan hasil pengujian validitas dapat diketahui bahwa terdapat 3 butir instrument yang tidak valid yaitu nomor 13, 18 dan 22. Pengujian validitas tersebut menghasilkan kisi-kisi yang akan digunakan untuk penelitian ini.

b. Reliabilitas instrument

Suatu alat ukur dikatakan reliabilitas jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya. Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk tingkat keterandalan sesuatu. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Suharsimi Arikunto, 2010: 221). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk penghitungan keterandalan instrument menggunakan program *SPSS 23*.

Hasil pengujian reliabilitas instrumen dengan program *SPSS 23* didapatkan angka reliabilitas selanjutnya membandingkan harga reliabilitas dengan r tabel, bila r hitung $>$ r tabel pada derajat kemaknaan dengan taraf 5% maka alat tersebut dinyatakan reliable. Perhitungan dengan bantuan SPSS menghasilkan nilai *Alpha Cronbach* sebesar 0,760 sedangkan r tabel sebesar 0,632. Maka dapat dinyatakan bahwa instrument tersebut reliabel.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data diperoleh dari angket dengan respondennya adalah guru penjasorkes sejumlah 28. Dengan jawaban pemberian bobot skor jika “Ya = 1”, jika “Tidak=0”. Langkah-langkah dalam pengumpulan data sebagai berikut:

- a) Peneliti mencari surat izin penelitian dari Dekan di FIK UNY, kemudian peneliti mencari surat izin penelitian.
- b) Peneliti datang ke Kantor Gubernur Yogyakarta untuk meminta surat izin penelitian. Peneliti datang ke kantor BAPEDA Kabupaten Sleman untuk mengurus surat izin penelitian.
- c) Peneliti mendapat izin penelitian dari kantor BAPEDA Kabupaten Sleman
- d) Peneliti datang ke sekolah-sekolah untuk menyampaikan surat tembusan izin penelitian sekaligus meminta izin kepada kepala sekolah dan membuat janji dengan guru Pendidikan Jasmani.
- e) Peneliti datang langsung ke sekolah yang diteliti dengan memberikan surat perijinan kepada pihak sekolah, kemudian peneliti menemui guru penjasorkes sebagai responden untuk diminta mengisi angket.
- f) Responden diminta mengisi angket dengan tanda cek (V) pada salah satu jawaban yang tersedia, peneliti mengambil angket yang telah diisi oleh guru penjasorkes dan meminta surat keterangan penelitian dari sekolah.
- g) Setelah datanya terkumpul dan didapatkan dari semua sekolah dan dilanjutkan untuk dihitung dan didapatkan hasil penelitiannya.

E. Teknik Analisis Data

Teknik atau metode analisis data harus melalui alat pengambilan data yang dihasilkan. Data dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan teknik analisis yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah teknik analisis deskriptif. Pada perhitungan ini juga menggunakan bantuan program komputer *SPSS 23* dan *Microsoft Excel 2010*. Peneliti dalam penelitian ini

ingin mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar yang berjumlah 30 sekolah dasar dengan 28 responden. Data yang dihasilkan nanti bersifat kualitatif, yaitu yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik deskriptif kualitatif dengan persentase adalah data kualitatif yang ada akan dikuantitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau lebih data variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2010:282). Data yang sudah didapatkan maka akan dianalisis dengan analisis diskriptif kuantitatif dengan presentase untuk hasil akhir penelitian. Anas Sudijono (2006: 43) menjelaskan rumus perhitungan untuk masing-masing butir dalam angket untuk menggunakan persentase yang di dapat, diperoleh dengan rumus sebagai berikut :

$$p = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan :

p = persentase

f = frekuensi yang sedang dicari

n = jumlah total frekuensi

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh di dalam penelitian ini berbentuk persentase yang berasal dari beberapa faktor, yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukandan dan permainan tradisional yang belum dibakukan. Pengisian angket untuk responden atau subjek penelitian yang ditujukan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 dengan 20 pernyataan menggunakan 2 jawaban alternative “Ya” atau “Tidak” dengan skor “Ya=1” dan “Tidak=0”.

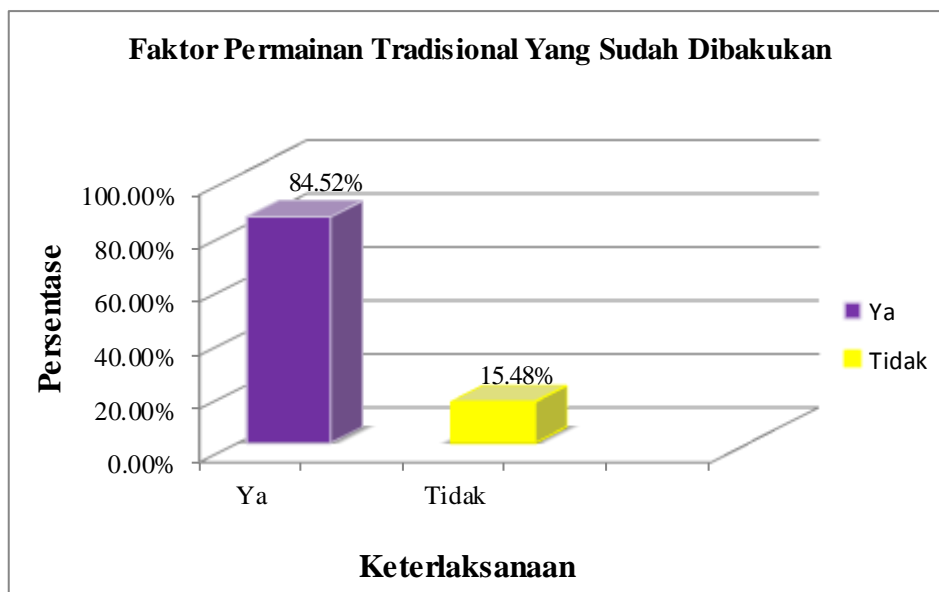
Setelah semua angket terisi dan terkumpul, kemudian dilakukan perhitungan skor dimasing-masing angket untuk mempermudah dalam pengolahan data dan untuk meminimalisasi kesalahan, peneliti menggunakan bantuan komputer *SPSS 23* dan *Microsoft Excel 2010*. Data penelitian akan dideskripsikan dengan tujuan untuk mempermudah dalam penyajian data dan pembaca dapat dengan mudah memahami penelitian ini. Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri 30 SD Negeri dengan 28 responden berdasarkan masing-masing faktor.

1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan.

Tabel 5. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan.

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	27	96,42	1	3,57
2	19	67,85	9	32,14
3	20	71,42	8	28,57
4	27	96,42	1	3,57
5	22	78,57	6	21,42
6	27	96,42	1	3,57
Rata-rata	84,52 %		15,48 %	

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan rata-rata jawaban Ya dengan persentase sebesar 84,52 % dan tidak dengan persentase sebesar 15,48%. Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram batang berikut ini.



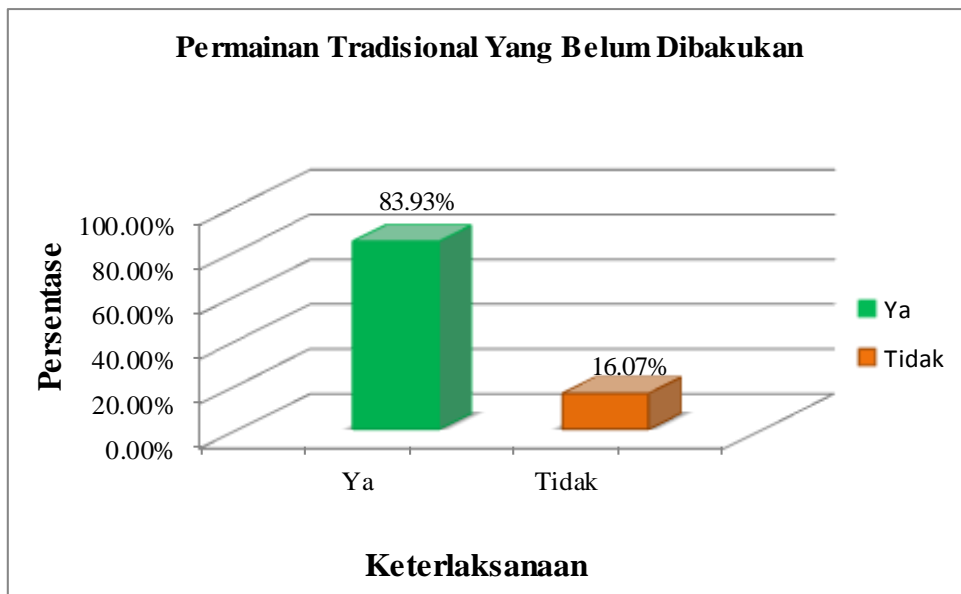
Gambar 37. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 206/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan.

2. Faktor Permainan Tradisional yang belum dibakukan..

Tabel 6. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
7	24	85,71	4	14,28
8	26	92,85	2	7,14
9	28	100	-	-
10	26	92,85	2	7,14
11	28	100	-	-
12	22	78,57	6	21,42
13	5	17,85	23	82,14
14	25	89,28	3	10,71
15	22	78,57	6	21,42
16	26	92,85	2	7,14
17	25	89,28	3	10,71
18	22	78,57	6	21,42
19	27	96,42	1	3,57
20	23	82,13	5	17,85
Rata-rata	83.93 %		16.07 %	

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan rata-rata jawaban ya dengan persentase sebesar 83,93 % dan tidak dengan persentase sebesar 16,07 %. Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram batang berikut ini.



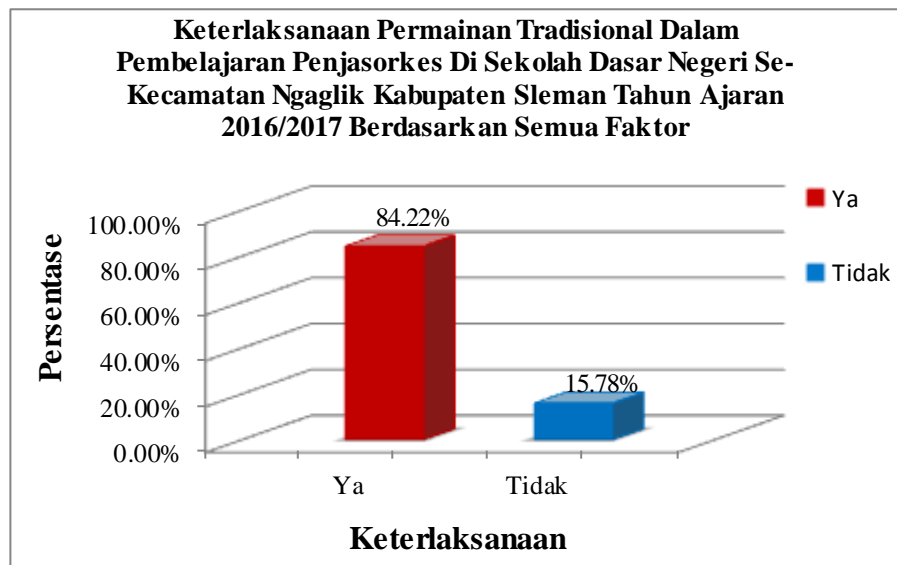
Gambar 38. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se Di Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan.

3. Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 berdasarkan semua faktor.

Tabel 7. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Faktor

No.	Faktor	Ya	Tidak
1.	Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	84,52 %	15,48 %
2.	Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan	83,93 %	16,07 %
Rata-rata		84,22 %	15,78 %

Berdasarkan tabel diatas di peroleh hasil faktor yang tertinggi dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 adalah keterlaksanaan faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dengan persentase sebesar 84,52 % sedangkan faktor terendah permainan tradisional yang belum dibakukan dengan persentase sebesar 83,93 %. Rata-rata dari hasil dua faktor di dapatkan bahwa permainan tradisional terlaksana dengan persentase sebesar 84,22 % dan tidak di laksanakan dengan persentase sebesar 15,78 %. Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 39. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Faktor

B. Pembahasan

Kurikulum merupakan pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai pendidikan tertentu. SD Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dalam menyelenggarakan kegiatan pembelajaran khususnya pembelajaran penjasorkes menggunakan kurikulum 2013 dan KTSP. Peran guru penjasorkes sangat besar dalam keberhasilan penyelenggaraan pembelajaran, sehingga guru harus profesional terhadap tanggung jawabnya sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar.

Ruang lingkup kurikulum KTSP terdiri dari beberapa aspek pembelajaran diantaranya permainan yang meliputi olahraga tradisional dan permainan sederhana dan di dalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD) yang menganjurkan guru untuk menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran, sehingga guru harus

menyampaikan atau mengajarkan permainan tradisional. Berikut ini pembahasan berdasarkan setiap faktor.

1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan

Faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu permainan Egrang, hadang dan bentengan karena dari beberapa informasi responden permainan tersebut sering dilaksanakan karena banyak gerak, peserta didik ketika melakukan permainan mereka dapat bekerjasama dan permainan ini adalah permainan yang bisa dilakukan banyak anak sehingga dapat sebagai materi atau dijadikan beberapa materi pembelajaran. Permainan tradisional yang tidak terlaksana yaitu terompah panjang. Menurut beberapa responden, responden tidak melaksanakan permainan tradisional terompah panjang karena tidak memiliki alat dan keterbatasan halaman sekolah yang berlubang dan berpasir sehingga banyak resiko yang akan terjadi sehingga guru memilih olahraga lain. Usaha pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional melalui sekolah-sekolah yaitu pembelajaran penjasorkes sebagian besar sudah terlaksana namun belum berjalan secara maksimal.

2. Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan

Faktor permainan tradisional yang belum dibakukan dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik

Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu engklek dan petak umpet dengan, presentase terkecil dalam permainan tradisional yang belum dibakukan yaitu ketapel untuk keterlaksana dalam lingkup Sekolah dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Menurut beberapa responden, responden sering melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional engklek dan petak umpet karena anak menyukainya sehingga dapat terlaksana dengan gembira dan pembelajaran terlaksana dengan tertib. selain pendapat tersebut responden menyatakan bahwa permainan tradisional ini tidak membutuhkan banyak sarana dan prasarana untuk memainkannya. Responden menyatakan tidak melaksanakan permainan tradisional ketapel karena tidak memiliki alat dan berbahaya ketika dimainkan sehingga banyak resiko yang akan terjadi.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan bahwa guru penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan terlaksananya kurikulum dengan melaksanakan pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru penjasorkes tidak melaksanakan beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes diantaranya karena karena faktor pengaruh dari dalam diri misalnya guru tidak mengetahui peraturan dan cara memainkannya, dan faktor dari luar seperti sarana dan prasarana yaitu tidak

memiliki alat untuk memainkannya dan kondisi halaman yang tidak memungkinkan seperti berlubang, berpasir dapat menimbulkan resiko keselamatan bagi peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 84,22 % dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 15,78 %.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini mempunyai implikasi sebagai berikut:

1. Bagi Pemerintah

Menjadi referensi dan masukan yang bermanfaat tentang seberapa besar keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017, sehingga kedepannya dapat dirancang program untuk meningkatkan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri .

2. Bagi Perguruan Tinggi

Menjadi rujukan untuk membenahi keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes bagi para calon guru dalam memberikan materi kepada peserta didik dengan permainan tradisional yang

kedepannya akan menjadi pendidik, supaya di tingkatkan lagi dan dapat menjadi teladan bagi generasi penerus.

3. Bagi Guru Penjasorkes

Memberikan kesadaran kepada guru penjasorkes Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes dapat berpengaruh dalam melestarikan kebudayaan Indonesia dan berpengaruh dengan sikap guru sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing bahwa perannya dalam bertanggung jawab saat pemberian materi pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian, seperti adanya saling berunding antar guru yang lain. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab.
3. Butir pernyataan yang gugur saat uji coba dihilangkan tanpa diperbaiki dan diuji cobakan lagi serta butir pernyataan disetiap kisi-kisi hanya satu pernyataan sehingga butir pernyataan tidak ada yang terwakilkan.

4. Pengambilan data ini menggunakan angket tertutup, akan lebih baik lagi jika seandainya disertai dengan pengambilan data menggunakan angket terbuka atau wawancara.
5. Penelitian ini hanya membahas keterlaksanaan permainan tradisional saja yang harus diketahui seorang guru, yaitu dalam keterlaksanaan permainan tradisional yang sudah dibakukan dan yang belum dibakukan.

D. Saran

1. Bagi Sekolah Dasar Negeri yang belum melaksanakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

Saran bagi sekolah agar permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes segera di laksanakan dengan memberikan sarana dan prasarana yang mendukung.

2. Bagi guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman

Secara keseluruhan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes yang di lakukan guru penjasorkes sudah diimplementasikan dengan baik akan tetapi perlu di tingkatkan lagi dalam prakteknya seperti mempunyai ketrampilan, kreatif dan inovatif dalam menciptakan modifikasi permainan tradisional agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Perguruan Tinggi

Berdasarkan hasil penelitian bahwa keterlaksanaan permainan tradisional sudah banyak di laksanakan namun dalam prakteknya kurang

maksimal, sehingga bagi perguruan tinggi yang mencetak generasi baru haruslah diingat bahwa pada hakikatnya generasi yang mampu melakukan perubahan ialah generasi yang memiliki kepribadian baik, juga memiliki pengetahuan yang luas dan rasa akan melestarikan kebudayaan daerah tinggi dengan lebih sering mengimplemenasikan permainan tradisional dalam praktek di lapangan agar generasi baru menjadi lebih kreatif dan inovatif dalam perannya melestarikan budaya bangsa.

4. Bagi Pemerintah

Pemerintah harus berperan dalam memberikan wadah untuk keterlaksanaan permainan tradisional dalam lingkup penjasorkes dengan mengadakan suatu perlombaan atau pertandingan dengan menggunakan permainan tradisional seperti lomba dalam tingkat OOSN atau perlombaan yang lain tingkat kecamatan, kabupaten atau bahkan ditingkat nasional sehingga guru penjasorkes akan berusaha menjadikan permainan tradisional sebagai olahraga yang wajib sehingga akan selalu melaksanakan permainan tradisional setelah diketahuinya keterlaksanaan dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh. (2015). Pengembangan Olahraga Rekreasi Dan Olahraga Tradisional. Diakses dari <http://abdulloh26.blogspot.co.id/2015/03/pengembangan-olahraga-rekreasi-dan.html> pada tanggal 17 Februari 2017, jam 08.01 WIB.
- Achroni keen. (2012). *Mengoptimalkan Tumbuh Kembang Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta : javalitera. Hlm. 55-58, Hlm. 83-85.
- Anas Sudijono. (2006). *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anik Ghufron,dkk. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta: UNY
- Agus S Suryobroto. (2004). *Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Nomor 1 Tahun 2004). Hlm. 63-67.
- Alfa Hidayat. (2014). *Memudarnya Permainan Tradisional Di Era Globalisasi*. Diakses dari <http://afdengra.blogspot.co.id/2014/03/contoh-perubahan-di-era-globalisasi.html> pada tanggal 17 Februari 2017, jam 09.06 WIB.
- Askalin. (2013). *100 Permainan dan Perlombaan Rakyat Hanya Ada di Indonesia*. Diakses dari <https://cantingbening.wordpress.com/cublak-cublak-suweng/>. Pada tanggal 17 Februari 2017, jam 08.45 WIB.
- BSNP. (2006). *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madras Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Cholik dan Lutan (1996), *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*, Jakarta: Depdikbud. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Dendy Sugono, Sugiyono, Meity Taqdir Qodratillah, dkk. (2008). *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa. Hlm. 798.
- Depdikbud. (2002). *Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP_____.*

- Depdiknas. (2013). *Kurikulum 2013*.....
- Fitri Aprilyani Husain. (2013). *Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*.Laporan Penelitian. FIK UNES: Semarang.
- GPS Wisata Indonesia. (2014). *Sejarah Permainan Tradisional Jamuran*. Diakses dari <https://gpswisataindonesia.wordpress.com/2014/02/17/sejarah-permainan-tradisional-jamuran/>. Pada tanggal 17 Februari 2017, jam 08.32 WIB.
- Haris Irfan. (___). *Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini* (Nomor 1 Tahun 2015). Hlm. 17-18
- Harsuki. (2003). *Pekembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Indra Safari. (2010). *Analisis Unsur Fisik Dominan Pada Olahraga*. Jurnal Tradisional Kependidikan. (Nomor 2 Tahun 2010). Hlm. 160.
- Mudhoffir. (1999). *Teknologi Instruksional*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. (Dalam Jurnal Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani.).
- Novi Mulyani. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Pamuji Sukoco Hasbi. (2014). *Pengembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas*. Jurnal Keolahragaan (Nomor 1 tahun 2014). Hlm. 47.
- Poerwadarminto. (2005).*Kamus Umum Bahasa Indonesia*.Jakarta: Balai Pustaka.
- Rini Pujiaryanti. (2014). *Keterlaksanaan Pembelajaran Aktivitas Ritmik Pada Siswa Kelas 5 SD Negeri Se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul*.Laporan Penelitian. Yogyakarta : UNY
- Rusli Lutan . (2001). *Asas-asas Pendidikan Jasmani. Pendekatan Pendidikan Gerak di Sekolah Dasar*. Bandung: FPOK UPI.











- Sri Mulyani. (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta. Langensaripublishing. Hlm. 35-41.
- Soetoto Pontjopoetro. (2002). *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto. (2009). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Pustaka.
- Sujarno, dkk. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional Dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB) Yogyakarta, Hlm. 127-133, Hlm. 26-30.
- Sukintaka. (2004). *Teori Pendidikan Jasmani (Filosofi Pembelajaran dan Masa Depan)*. Bandung: Nuansa.
- Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Susanto, Ahmad. (2012). *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta : Kencana Prenada Media Grup. Hlm. 47.
- Sutrisno Hadi. (1991). *Analisis Data Untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Yudanto. (2008). *Implementasi Pendidikan Taktik Dalam Pembelajaran Invasion Games Di Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia (Nomor 2 Tahun 2008). Hlm. 17.
- Wiwik Winarni. (2007). *Keterlaksanaan Kurikulum Penjasorkes kelas 5 di SDN se- Gugus Ismoya Kecamatan Somagede Kabupaten Banyumas*. (Laporan Penelitian). Yogyakarta: UNY.
- . _____. (2001). *Permainan Tradisional Indonesia*. _____.:Direktorat Permuseuman P. 1. Hlm 7.
- . _____. (2012). *Undang-Undang RI Nomor 14 tahun 2005 dan Peraturan Menteri Pendidika Nasional RI Nomor 11 tahun 2011 tentang Guru dan Dosen*. Citra Umbara: Bandung.

LAMPIRAN

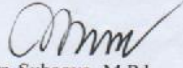
Lampiran 1. Kartu Bimbingan

**KARTU BIMBINGAN
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**



Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
 NIM : 13604221063
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : POR
 Pembimbing : F. Suharjana, M.Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	25-11-2016	Bimbingan bab 1. latar belakang masalah	
2.	29-11-2016	Bimbingan bab 1. revisi latar belakang masalah dan bimbingan bagian bab 2.	
3.	6-12-2016	Bimbingan bab 2. revisi landasan teori dan bimbingan bagian bab 3.	
4.	21-12-2016	Bimbingan bab 2 dan 3	
5.	12-1-2017	Bimbingan bab 3 dan 4	
6.	15-1-2017	Bimbingan bab 3 tentang subjek penelitian	
7.	14-2-2017	Bimbingan bab 3 dan 4,	
8.	8-3-2017	Bimbingan bab 4 dan 5 tentang pengolahan data	
9.	31-3-2017	Bimbingan bab 1-5. keseluruhan dan revisi tanggal 8-3-2017 pada bagian awal sampai akhir	
10.	6-4-2017	Bimbingan bab 1-5 dan revisi tanggal 31-3-2017 pada bagian awal sampai akhir.	

Mengetahui
Kaprosdi PGSD Penjas.


Dr. Subagyo, M.Pd
NIP. 19561107 198203 1 003

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian

	PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH Jalan Parasamya Nomor 1 Beran, Tridadi, Sleman, Yogyakarta 55511 Telepon (0274) 868800, Faksimile (0274) 868800 Website: www.bappeda.slemankab.go.id, E-mail : bappeda@slemankab.go.id
SURAT IZIN Nomor : 070 / Bappeda / 735 / 2017	
TENTANG PENELITIAN KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH	
Dasar	: Peraturan Bupati Sleman Nomor : 45 Tahun 2013 Tentang Izin Penelitian, Izin Kuliah Kerja Nyata, Dan Izin Praktik Kerja Lapangan.
Menunjuk	: Surat dari Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kab. Sleman Nomor : 070/Kesbangpol/704/2017 Hal : Rekomendasi Penelitian
	Tanggal : 21 Februari 2017
MENGIZINKAN :	
Kepada	:
Nama	: ADE AYU LAKSMITANINGRUM
No.Mhs/NIM/NIP/NIK	: 13604221063
Program/Tingkat	: S1
Instansi/Perguruan Tinggi	: Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat instansi/Perguruan Tinggi	: Jl. Colombo No. 1 Sleman Yogyakarta
Alamat Rumah	: Pati Genjahan Ponjong Gunungkidul
No. Telp / HP	: 085743324308
Untuk	: Mengadakan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas / Uji dengan judul KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE- KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN
Lokasi	: SDN Se-Kec. Ngaglik
Waktu	: Selama 3 Bulan mulai tanggal 21 Februari 2017 s/d 23 Mei 2017
Dengan ketentuan sebagai berikut :	
<ol style="list-style-type: none">1. Wajib melaporkan diri kepada Pejabat Pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau Kepala Instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.2. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.3. Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.4. Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah.5. Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.	
Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/non pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.	
Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.	
Dikeluarkan di Sleman Pada Tanggal : 21 Februari 2017 a.n. Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah	
Sekretaris u.b. Kepala Bidang Penelitian, Pengembangan dan Kebudayaan	
 Ir. RATNAN HIDAYATI, MT Pembina, T. 1 0828 199303 2 012	
Tembusan :	
<ol style="list-style-type: none">1. Bupati Sleman (sebagai laporan)2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Sleman3. Kabid. Kesejahteraan Rakyat & Pemerintahan Bappeda4. Camat Ngaglik5. Kepala UPT Pelayanan Pendidikan Kec. Ngaglik6. Kepala SDN Se-Kec. Ngaglik7. Dekan FIK UNY8. Yang Bersangkutan	

Lampiran 3. Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP : 19590607 198703 2 001

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi dari :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum

NIM : 13604221063

Judul Skripsi : "KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN"

Telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada saat penelitian tugas akhir skripsi.

Yogyakarta, 17 Februari 2017

Yang Menyatakan,



Dra. Sri Mawarti, M.Pd

NIP. 19590607 198703 2 001

Surat Persetujuan *Expert Judgement*

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. Sudardiyono, M.Pd

NIP : 19560815 198703 1 001

Menerangkan bahwa instrumen penelitian tugas akhir skripsi dari :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum

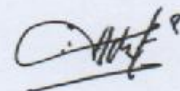
NIM : 13604221063

Judul Skripsi : "KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN"

Telah disetujui dan dinyatakan layak digunakan sebagai alat pengumpulan data pada saat penelitian tugas akhir skripsi.

Yogyakarta, 16 - 2 - 2017

Yang Menyatakan,



Drs. Sudardiyono, M.Pd

NIP. 19560815 198703 1 001

Lampiran 4. Instrumen Uji Coba Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Asal Sekolah :

Dengan Hormat,

Dalam angket ini terdapat pernyataan yang menyatakan salah satu cara untuk mengetahui apakah permainan tradisional itu masih dilakukan di sekolah.

Bacalah pernyataan ini dengan seksama, kemudian jawablah pernyataan yang telah disediakan menurut kenyataan yang sebenarnya Bapak/Ibu laksanakan dan menjawab sejujur-jujurnya dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia. Pilih salah satu skala penilaian yang tersedia dan paling sesuai. Peneliti menjamin kerahasiaan jawaban tersebut.

Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu dalam mengisi angket peneliti mengucapkan terimakasih.

Kriteria Pengisian Angket :

Jika jawaban Ya, permainan tradisional pernah dilakukan

Jika Jawaban Tidak, permainan tradisional tidak pernah dilakukan

NO.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Permainan Tradisional egrang		
2.	Permainan Tradisional terompah panjang		
3.	Permainan Tradisional lari balok		
4.	Permainan Tradisional hadang		
5.	Permainan Tradisional patok lele		
6.	Permainan Tradisional benteng		
7.	Permainan Tradisional congklak/Dakon		
8.	Permainan Tradisional boy-boyan		
9.	Permainan Tradisional engklek		
10.	Permainan Tradisional lompat tali		
11.	Permainan Tradisional petak umpet		
12.	Permainan Tradisional balap karung		
13.	Permainan Tradisional Pletokan		
14.	Permainan Tradisional patung-patungan		
15.	Permainan Tradisional egrang batok		
16.	Permainan Tradisional ketapel		
17.	Permainan Tradisional ular makan ekornya		
18.	Permainan Tradisional sepur-sepuran		
19.	Permainan Tradisional dingklik oglak-aglik		
20.	Permainan Tradisional dhul-dhulan		
21.	Permainan Tradisional jamuran		
22.	Permainan Tradisional nekeran		
23.	Permainan Tradisional cublak-cublak suweng		

Lampiran 5. Daftar 10 Sekolah Uji Coba

**DAFTAR 10 SEKOLAH DASAR NEGERI DI WILAYAH UPT
PELAYANAN PENDIDIKAN KECAMATAN MLATI KABUPATEN
SLEMA**

NO	NAMA SEKOLAH	ALAMAT	JUMLAH GURU
1.	SD N SENDANGADI 1	SENDANGADI, MLATI, SLEMAN	1
2.	SD N SENDANGADI 2	SENDANGADI, MLATI, SLEMAN	1
3.	SD N MLATI 1	SENDANGADI, MLATI, SLEMAN	1
4.	SD N MLATI 2	SENDANGADI, MLATI, SLEMAN	1
5.	SD N NGEMPLAK NGANTI	SENDANGADI, MLATI, SLEMAN	1
6.	SD N JATISARI	SENDANGADI, MLATI, SLEMAN	1
7.	SD N CEBONGAN	CEBONGAN, MLATI, SLEMAN	1
8.	SD N BEDELAN	BEDELAN, MLATI, SLEMAN	1
9.	SD N GABAHAN	GABAHAN, MLATI, SLEMAN	1
10.	SD N TLOGOADI	TLOGOADI, MLATI, SLEMAN	1

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Asal Sekolah :

Dengan Hormat,

Dalam angket ini terdapat pernyataan yang menyatakan salah satu cara untuk mengetahui apakah permainan tradisional itu masih dilakukan di sekolah.

Bacalah pernyataan ini dengan seksama, kemudian jawablah pernyataan yang telah disediakan menurut kenyataan yang sebenarnya Bapak/Ibu laksanakan dan menjawab sejujur-jujurnya dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia. Pilih salah satu skala penilaian yang tersedia dan paling sesuai. Peneliti menjamin kerahasiaan jawaban tersebut.

Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu dalam mengisi angket peneliti mengucapkan terimakasih.

Kriteria Pengisian Angket :

Jika jawaban Ya, permainan tradisional pernah dilakukan

Jika Jawaban Tidak, permainan tradisional tidak pernah dilakukan

NO.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Permainan Tradisional Egrang		
2.	Permainan Tradisional terompah panjang		
3.	Permainan Tradisional lari balok		
4.	Permainan Tradisional hadang		
5.	Permainan Tradisional patok lele		
6.	Permainan Tradisional benteng		
7.	Permainan Tradisional congklak/Dakon		
8.	Permainan Tradisional boy-boyan		
9.	Permainan Tradisional engklek		
10.	Permainan Tradisional lompat tali		
11.	Permainan Tradisional petak umpet		
12.	Permainan Tradisional balap karung		
13.	Permainan Tradisional ketapel		
14.	Permainan Tradisional patung-patungan		
15.	Permainan Tradisional egrang batok		
16.	Permainan Tradisional ular makan ekornya		
17.	Permainan Tradisional dingklik oglak-aglik		
18.	Permainan Tradisional dhul-dhulan		
19.	Permainan Tradisional jamuran		
20.	Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng		

Lampiran 7. Daftar Sekolah dan Guru Penjasorkes Se-Kecamatan Ngaglik



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
UPT PELAYANAN PENDIDIKAN KECAMATAN NGAGLIK

Jalan Kaliurang Km 9,8 Gondangan, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman,
Yogyakarta 55581

Telepon (0274) 882737 email: uptngaglik2014@gmail.com

DAFTAR SEKOLAH DASAR NEGERI SE KECAMATAN NGAGLIK

NO	NAMA SEKOLAH	ALAMAT	GURU PENJAS
1	SD NEGERI KARANGMLOKO 1	JL. PALAGAN TENTARA KM 8,5, SARIHARJO, NGAGLIK	1
2	SD SARDONOHARJO 1	CANDI DUKUH ,SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
3	SD NEGERI SELOMULYO	SEMBUNG, SUKOHARJO, NGAGLIK	1
4	SD NEGERI CANDIREJO	JL.KALIURANG KM.13, CANDIREJO ,SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
5	SD NEGERI KARANGMLOKO 2	TEGALREJO, SARIHARJO, NGAGLIK	1
6	SD NEGERI NGLEMPONG	PALAGAN TENTARA PELAJAR KM.7, SARIHARJO, NGAGLIK	1
7	SD NEGERI DONOHARJO	JETIS SURUH, DONOHARJO, NGAGLIK	1
8	SD NEGERI SUKOSARI	LOSARI ,SUKOHARJO, NGAGLIK	1
9	SD NEGERI DAYUHARJO	DAMAI, SINDUHARJO, NGAGLIK	1
10	SD NEGERI NGBELGEDE 2	BENDOLOLE, SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
11	SD NEGERI MINOMARTANI 6	PERUMNAS MINOMARTANI JL KAKAP XI, MINOMARTANI, NGAGLIK	1
12	SD NEGERI NGAGLIK	PENCARSARI, SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
13	SD NEGERI REJONDANI	PALAGAN TENTARA PELAJAR KM. 11 REJODANI ,SARIHARJO, NGAGLIK	1
14	SD NEGERI WONOSALAM	WONOSALAM ,SUKOHARJO, NGAGLIK	1
15	SD NEGERI SUKOMULYO	SURIREJO, SUKOHARJO, NGAGLIK	1
16	SD NEGERI SELOHARJO	BESI-JANGKANG, SUKOHARJO, NGAGLIK	1
17	SD NEGERI JONGKANG	DUSUN SEDAN, SARIHARJO, NGAGLIK	1
18	SD NEGERI GENTAN	KALIURANG KM 10, SINDUHARJO, NGAGLIK	1
19	SD NEGERI MINOMARTANI 1	MLANDANGAN ,MINOMARTANI, NGAGLIK	

NO	NAMA SEKOLAH	ALAMAT	GURU PENJAS
20	SD NEGERI SARDONOHARJO 2	JLN. KALIURANG KM.12,5 CANDIWINANGUN, SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
21	SD NEGERI NGBELGEDE 1	NGALANGAN, SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
22	SD NEGERI TARAMAN	TARAMAN, SINDUHARJO, NGAGLIK	1
23	SD NEGERI MINOMARTANI 2	TENGIRI RAYA, MINOMARTANI, NGAGLIK	1
24	SD NEGERI BANTERAN 1	BAKALAN, DONOHARJO, NGAGLIK	1
25	SD NEGERI KARANGJATI	PLOSOKUNING RAYA NOMOR 631, MINOMARTANI, NGAGLIK	1
26	SD NEGERI SARIHARJO	JALAN JONGKANG BARU,SARIHARJO, NGAGLIK	1
27	SD NEGERI CLUMPRIT	CLUMPRIT ,SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
28	SD NEGERI REJOSARI	REJOSARI RT 2 RW 20 ,SARDONOHARJO, NGAGLIK	1
29	SD NEGERI BRENGOSAN 1	KAYUNAN ,DONOHARJO, NGAGLIK	1
30	SD NEGERI BRENGOSAN 2	KAYUNAN ,DONOHARJO, NGAGLIK	1

Lampiran 8. Data Penelitian

DATA PENELITIAN
KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SD SE-KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN

NO.	NAMA SEKOLAH	SKOR FAKTOR 1 UNTUK BUTIR NO :						JML 1 (X1)	SKOR FAKTOR 2 UNTUK BUTIR NO :												JML TOTAL (X2)	JML TOTAL (Y)				
		1	2	3	4	5	6		7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18			19	20		
1	SD Negeri Karangmloko 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	18
2	SD Negeri Karangmloko 2	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	17
3	SD Negeri Selomulyo	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	17
4	SD Negeri Candirejo	1	0	1	1	0	1	4	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	6	10
5	SD Negeri Sardonoarjo 1	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	15
6	SD Negeri Sardonoarjo 2	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	11	16
7	SD Negeri Donoarjo	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	17
8	SD Negeri Sukosari	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13	19
9	SD Negeri Dayuharjo	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	11	16
10	SD Negeri Ngebelgede 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	20
11	SD Negeri Ngebelgede 2	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	19
12	SD Negeri Rejodani	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	18
13	SD Negeri Wonosalam	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	19
14	SD Negeri Sukomulyo	1	1	0	1	1	1	5	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10	15
15	SD Negeri Seloharjo	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	18
16	SD Negeri Jongkang	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	19
17	SD Negeri Gentan	1	1	0	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	18
18	SD Negeri Taraman	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	20
19	SD Negeri Nglempong	0	0	0	1	0	1	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	11	13
20	SD Negeri Banteran 1	1	1	0	1	1	1	5	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	11	16
21	SD Negeri Minomartani 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	19
22	SD Negeri Minomartani 2	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	17
23	SD Negeri Minomartani 6	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	12	17
24	SD Negeri Karangjati	1	1	1	1	1	1	6	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	18
25	SD Negeri Sariharjo	1	0	0	1	1	1	4	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	10	14

26	SD Negeri Clumprit	1	1	0	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11	15
27	SD Negeri Brengosan 1	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	13	18
28	SD Negeri Brengosan 2	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	9	15

Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hasil Penelitian

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	27	96,42	1	3,57
2	19	67,85	9	32,14
3	20	71,42	8	28,57
4	27	96,42	1	3,57
5	22	78,57	6	21,42
6	27	96,42	1	3,57
7	24	85,71	4	14,28
8	26	92,85	2	7,14
9	28	100	-	-
10	26	92,85	2	7,14
11	28	100	-	-
12	22	78,57	6	21,42
13	5	17,85	23	82,14
14	25	89,28	3	10,71
15	22	78,57	6	21,42
16	26	92,85	2	7,14
17	25	89,28	3	10,71
18	22	78,57	6	21,42
19	27	96,42	1	3,57
20	23	82,13	5	17,85
Rata-rata	84,22 %		15,78 %	

Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	27	96,42	1	3,57
2	19	67,85	9	32,14
3	20	71,42	8	28,57
4	27	96,42	1	3,57
5	22	78,57	6	21,42
6	27	96,42	1	3,57
Rata-rata	84,52 %		15,48 %	

Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
7	24	85,71	4	14,28
8	26	92,85	2	7,14
9	28	100	-	-
10	26	92,85	2	7,14
11	28	100	-	-
12	22	78,57	6	21,42
13	5	17,85	23	82,14
14	25	89,28	3	10,71
15	22	78,57	6	21,42
16	26	92,85	2	7,14
17	25	89,28	3	10,71
18	22	78,57	6	21,42
19	27	96,42	1	3,57
20	23	82,13	5	17,85
Rata-rata	83.93 %		16.07 %	

Lampiran 10. Data Statistik

		Statistics		
		Permainan_ Tradisional_ Yang_Sudah_ Dibakukan	Permainan_ Tradisional_ Yang_Belum_ Dibakukan	Skor_Total
N	Valid	28	28	28
	Missing	0	0	0
Mean		5.1071	11.8571	16.9643
Std. Error of Mean		.17320	.29865	.39334
Median		5.0000	12.0000	17.0000
Mode		5.00	11.00 ^a	18.00
Std. Deviation		.91649	1.58030	2.08135
Variance		.840	2.497	4.332
Range		4.00	7.00	9.00
Minimum		2.00	7.00	11.00
Maximum		6.00	14.00	20.00
Sum		143.00	332.00	475.00
Percentiles	10	4.0000	9.9000	14.8000
	20	4.8000	11.0000	15.0000
	30	5.0000	11.0000	16.0000
	40	5.0000	11.0000	16.6000
	50	5.0000	12.0000	17.0000
	60	5.0000	13.0000	18.0000
	70	6.0000	13.0000	18.0000
	80	6.0000	13.0000	19.0000
	90	6.0000	14.0000	19.1000

Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	2.00	1	3.6	3.6	3.6
	4.00	4	14.3	14.3	17.9
	5.00	13	46.4	46.4	64.3
	6.00	10	35.7	35.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7.00	1	3.6	3.6	3.6
	9.00	1	3.6	3.6	7.1
	10.00	1	3.6	3.6	10.7
	11.00	9	32.1	32.1	42.9
	12.00	4	14.3	14.3	57.1
	13.00	9	32.1	32.1	89.3
	14.00	3	10.7	10.7	100.0
	Total	28	100.0	100.0	

Skor_Total

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	11.00	1	3.6	3.6	3.6
	13.00	1	3.6	3.6	7.1
	15.00	4	14.3	14.3	21.4
	16.00	5	17.9	17.9	39.3
	17.00	4	14.3	14.3	53.6
	18.00	6	21.4	21.4	75.0
	19.00	5	17.9	17.9	92.9
	20.00	2	7.1	7.1	100.0
Total		28	100.0	100.0	

Lampiran 11. Hasil Pengisian Angket Responden

INSTRUMEN PENELITIAN

Asal Sekolah : **SD N Sariharjo**

Dengan Hormat,

Dalam angket ini terdapat pernyataan yang menyatakan salah satu cara untuk mengetahui apakah permainan tradisional itu masih dilakukan di sekolah.

Bacalah pernyataan ini dengan seksama, kemudian jawablah pernyataan yang telah disediakan menurut kenyataan yang sebenarnya Bapak/Ibu laksanakan dan menjawab sejujur-jujurnya dengan memberi tanda (✓) pada kolom yang tersedia. Pilih salah satu skala penilaian yang tersedia dan paling sesuai. Peneliti menjamin kerahasiaan jawaban tersebut.

Atas kesediaan dan partisipasi Bapak/Ibu dalam mengisi angket peneliti mengucapkan terimakasih.

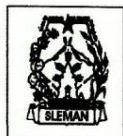
Kriteria Pengisian Angket :

Jika jawaban Ya, permainan tradisional pernah di lakukan

Jika Jawaban Tidak, permainan tradisional tidak pernah di lakukan

NO.	Pernyataan	YA	TIDAK
1.	Permainan Tradisional Egrang	✓	
2.	Permainan Tradisional terompah panjang		✓
3.	Permainan Tradisional lari balok		✓
4.	Permainan Tradisional hadang	✓	
5.	Permainan Tradisional patok lele	✓	
6.	Permainan Tradisional benteng	✓	
7.	Permainan Tradisional congklak/Dakon	✓	
8.	Permainan Tradisional boy-boyan	✓	
9.	Permainan Tradisional engklek	✓	
10.	Permainan Tradisional lompat tali	✓	
11.	Permainan Tradisional petak umpet	✓	
12.	Permainan Tradisional balap karung		✓
13.	Permainan Tradisional ketapel		✓
14.	Permainan Tradisional patung-patungan	✓	
15.	Permainan Tradisional egrang batok		✓
16.	Permainan Tradisional ular makan ekornya	✓	
17.	Permainan Tradisional dingklik oglak-aglik	✓	
18.	Permainan Tradisional dhul-dhulan	✓	
19.	Permainan Tradisional jamuran	✓	
20.	Permainan Tradisional Cublak-cublak Suweng		✓

Lampiran 12. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGMLOKO 1

Alamat Jln. Palagan Tentara Pelajar Km 8,5 Karangmloko, Sariharjo, Ngaglik, Sleman
Kode pos : 55581 Telp (0274) 439717

SURAT KETERANGAN

No : 72/Kml1/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUMARNO,S.Pd
NIP : 19630729 198610 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Karangmloko 1

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : **ADE AYU LAKSMITANINGRUM**
NIM : 13604221063
PRODI/ Jurusan : PGSD Penjas
Fakultas : FIK (Fakultas Ilmu Keolahragaan)

benar-benar telah melakukan penelitian pada hari Kamis tanggal 9 Maret 2017 di SD Negeri Karangmloko 1 dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjas di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 10 Maret 2017
Kepala Sekolah

SUMARNO,S.Pd
NIP 19630729 198610 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGMLOKO 2

Alamat : Tegalrejo Sariharjo Ngaglik Sleman Yogyakarta
email: karangmloko2@yahoo.co.id telp 0274 865060

SURAT KETERANGAN

No: 54/KS/Kr2/III/2017

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Karangmloko 2, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa :

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum

NIM : 13604221063

Jurusan/PRODI : POR/PGSD Penjas

Fakultas : FIK

Jenjang : S1

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melakukan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul "Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorker Di Sekolah Dasar Negeri Se- Kecamatan NGAGLIK Kabupaten Sleman" di SD Negeri Karangmloko 2, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 16 Maret 2017

Kepala Sekolah



Hati Andani, S.Pd.SD.

Pembina/IVa

NIP. 19670103 198604 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
SD NEGERI SELOMULYO

Alamat : Sembung, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman 55581

SURAT KETERANGAN

No : 31/S.Ket/Slmy/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Supriyati Basuki Rahayu S.Pd
NIP : 19690612 199102 2 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit kerja : SDN Selomulyo

Dengan ini menerangkan bahwa mahasiswa di bawah ini :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Program/Tingkat : S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan Penelitian di SDN Selomulyo dalam rangka menyelesaikan tugas akhir, pada tanggal 21 Februari 2017 sampai dengan 23 Mei 2017 dengan judul *Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman.*

Demikian surat keterangan ini dibuat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Selomulyo, 15 Maret 2017

Kepala Sekolah

Supriyati Basuki Rahayu S.Pd

NIP. 19690612 199102 2001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SLEMAN
SD NEGERI CANDIREJO

Alamat : Candirejo, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Kode Pos 55581

SURAT KETERANGAN

No. 013/CD/S.Ket/ III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Candirejo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul ***"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"*** di SD Negeri Candirejo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Candirejo, 14 Maret 2017

Kepala Sekolah



Murniyati, S.Pd.I

NIP. 19630716 198603 2 008



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SARDONOHARJO 1

Alamat : Candi Dukuh, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta
Telepon (0274) 886904

SURAT KETERANGAN

No. 09/SD.SDR1/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Sardonoarjo 1, Desa Sardonoarjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul *“Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman”* di SD Negeri Sardonoarjo 1, Desa Sardonoarjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk di penggunaan sebagaimana mestinya.



Sardonoarjo, 14 Maret 2017

Kepala Sekolah

Erna Sutarni, S.Pd

NIP. 19660805 198604 2 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN KABUPATEN SLEMAN
SD NEGERI SARDONOHARJO 2
Alamat : Candiwinangun, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. Kode Pos 55581

SURAT KETERANGAN

No32/Ket/Sard 2/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Sardonoarjo 2, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul ***"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"*** di SD Negeri Sardonoarjo 2, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Sardonoarjo, 14 Maret 2017
Kepala Sekolah

Sriyanti, S.Pd
NEM 9610415 198207 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR DONOHARJO

Alamat: Jetis Suruh, Donoharjo, Ngaglik, Sleman 55581 Kode Pos : 55581 Tlp : 085100545285

SURAT KETERANGAN

NO : 41 /Dnh/ III / 2017

Dengan ini saya Kepala Sekolah SD Donoharjo Ngaglik Sleman :

Nama : Sri Harini,S.Pd
NIP : 19621020 198201 2 010
Pangkat/Gol : Pembina / IV a

Menerangkan :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 1360422063
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta.

telah benar-benar melaksanakan penelitian dengan judul “ Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman .

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana perlunya.

Ngaglik, 17 Maret 2017

Kepala Sekolah



Sri Harini,S.Pd

NIP: 19621020 198201 2 010



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI SUKOSARI

Losari, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta Kode 55581
Telepon(0274) 4464901
e-mail : sdsukosari@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 016/SD.Skr.Ngl/ S.Ket/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Sukosari, Desa Sukoharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Sukosari, Desa Sukoharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Sukosari, 14 Maret 2017

Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI DAYUHARJO
Alamat : Jalan Damai, Prujakan, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581

SURAT KETERANGAN

No. : 236./ SD-Dh/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Dayuharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum

NIM : 13604221063

Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas

Fakultas : FIK

Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Dayuharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 20 Maret 2017
Kepala Sekolah

Drs. ABU YAMIN
NIP. 19590818 198403 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NGAGLIK**

Alamat : Pencarsari, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta, 55581.

Telepon : 08282741550

Email : sd.ngaglik@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No : 13/SD.NGK/S.Ket/III/2017

Kepala Sekolah Dasar Negeri Ngaglik :

Nama : TATIK BARDIYATUN, S.Pd.SD

NIP : 19650916 198604 2 003

Jabatan : Kepala Sekolah

Unit Kerja : SD Negeri Ngaglik

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ADE AYU LAKSMITANINGRUM

NIM : 13604221063

Prog./ Jurusan : S1/ PGSD

Pekerjaan : Mahasiswa UNY Yogyakarta

Alamat : Pati, Genjahan, Ponjong, Gunungkidul

Telah melaksanakan Penelitian pada :

Subyek : Guru Penjaskesor SD N Ngaglik

Hari/ Tanggal : Sabtu, 11 Maret 2017

Waktu : 09.35 – 10.10 WIB

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan keadaan yang sebenarnya, dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 13 Maret 2017

Kepala SD Ngaglik



TATIK BARDIYATUN, S.Pd.SD.

Pembina, IV/a

NIP 19650916 198604 2 003.



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NGBELGEDE 1

Alamat : Ngalangan, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman, 55581

Telepon. 0274-885463

E-mail: sdngbelgede1@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 0483/NGB.I/NGK/III/2017

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. MOH. FAIZIN
NIP : 19610817 198202 1 001
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk. I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Ngebelgede 1
Instansi : Dinas, Pendidikan, Pemuda dan Olahraga Kabupaten Sleman
Dengan ini menerangkan bahwa Saudari :

Nama : ADE AYU LAKSMITANINGRUM
NIM : 13604221063
Program Studi : S1
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar melaksanakan penelitian pada hari **Selasa** tanggal **14 Maret 2017** untuk penelitian skripsi yang berjudul **"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 28 Maret 2017

Kepala SD Negeri Ngebelgede 1



Drs. MOH. FAIZIN

Pembina Tingkat I, IV/b

NIP. 19610817 198202 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NGEBELGEDE 2**

Alamat : Bendolole, Sardonoharjo Ngaglik ☎ 0274 4538168 ✉ 55581

SURAT KETERANGAN

Nomor : 040/S.Ket/NGB2/III/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala SD Negeri Ngebelgede 2 :

Nama : Tuginem, S.Pd.M.Pd.
NIP. : 19670723 199401 2 001
Pangkat/ Golongan : Pembina, IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Ngebelgede 2 Ngaglik Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum
Nomor Mahasiswa : 13604221063
Program : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Pati, Genjahan Ponjong, Gunung Kidul

Telah melakukan penelitian tentang "Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman", Propinsi Daerah Istimewa Yogyakarta di SD Negeri Ngebelgede 2, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini di buat untuk dapat digunakan sebagaimana perlunya.

Ngebelgede 2, 14 Maret 2017
Kepala Sekolah

Tuginem, S.Pd.M.Pd.
NIP. 19670723 199401 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI REJODANI**

Alamat : Jl. Palagan Tentara Pelajar Km. 11 Rejodani, Sariharjo, Ngaglik, Sleman
YOGYAKARTA ☎0274-4360255 email : sdnrejudani@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 087 / KET / SD.Rj / III / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PONIMIN, S.Ag
NIP : 19670106 198509 1 001
Pangkat/Golongan : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Rejodani, Kecamatan Ngaglik

Menerangkan bahwa :

Nama : ADE AYU LAKSMITANINGRUM
No. Mhs : 13604221063
Program / Tingkat : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat rumah : Pati, Genjahan, Ponjong, Gunung Kidul

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian / pra survey / uji validitas dengan judul
***"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar
Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"*** di SD Negeri Rejodani selama 3 bulan
mulai tanggal 21 Februari 2017 s/d 23 Mei 2017.

Demikian surat keterangan ini untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 11 Maret 2017

Kepala Sekolah



PONIMIN, S.Ag

19670106 198509 1.001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI WONOSALAM

Alamat: Wonosalam, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yk.55581.Tlp.08112636465

SURAT KETERANGAN

Nomor: 03/S.Ket/SD-WNS/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Wonosalam, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman, menerangkan dengan sesungguhnya:

Nama : ADE AYU LAKSMITANINGRUM
Nomor Mahasiswa : 13604221063
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Wonosalam
Alamat Rumah : Pati Genjahan Pojong Gunungkidul

Bahwa mahasiswa tersebut diatas benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Wonosalam dengan judul: "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PENJASORKES di Sekolah Dasar Negeri se- Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Sleman, 14 Maret 2017
Kepala Sekolah

SUNARYATI ASIH MINARNI, S.Pd.
NIP.19700802 199103 2 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SUKOMULYO

Alamat : Surirejo, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon 085729331122, Email : sdn.sukomulyo@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

No. 022/S.Ket/SDM/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Sukomulyo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Sukomulyo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 15 Maret 2017

Kepala Sekolah



Muh. Darva, S.Pd

NIP. 1961014 198201 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN

SD NEGERI SELOHARJO

Karanglo, Sukoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon (0274) 4464750, Email:sdseloharjo@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. 421.2/070/21025/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Seloharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul *"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"* di SD Negeri Seloharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di penggunaan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 15 Maret 2017

Kepala Sekolah

DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SELOHARJO
Drs. Japar
NIP. 196208041984031005



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI JONGKANG

Alamat: Sedan, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon: 0274-865546

SURAT KETERANGAN

Nomor: 15/SD.Jk/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

N a m a : SUYITNO, S.Pd.
N I P : 19650527 198610 1 002
Jabatan : Kepala SD Negeri Jongkang Kec. Ngaglik, Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa:

N a m a : ADE AYU LAKSMITANINGRUM
N I M : 13604221063
Jurusan/ Prodi : POR/ PGSD Penjaskes
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan Penelitian / Pra Survey / Uji Validitas dengan judul
"KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK
KABUPATEN SLEMAN", yang dilaksanakan pada:

Tanggal : 21 Februari s/d 23 Mei 2017
Lokasi : SD Negeri Jongkang

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya agar dapat dipergunakan
sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 10 Maret 2017
Kepala SD Negeri Jongkang

SUYITNO, S.Pd.
NIP. 19650527 198610 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI GENTAN
Alamat : Gentan, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon (0274) 4532240

SURAT KETERANGAN
No. 022./S.Ke+/G./III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Gentan, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Gentan, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 16 Maret 2017
Kepala Sekolah

Saryanto, A. Ma
NIP. 19580214 197803 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI TARAMAN

Alamat : Taraman, Sinduharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta. KodePos 55581

SURAT KETERANGAN
No. 138/Trm/S.Ket/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Taraman,UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

Mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul **"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"** di SD Negeri Taraman,UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Taraman, 15 Maret 2017
Kepala Sekolah

Mulyanta, S.Pd
NIP. 19621121 198303 1 014



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI NGLEMPONG
Jl. Palagan Tentara Pelajar KM 8, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta Kode 55581
Telepon (0274) 4463740
Website: www.sdn-nglempong.sch.id, e-mail : sdnglempong@ymail.com

SURAT KETERANGAN

No. 097/Skt...SD./III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Nglempong, Desa Sariharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
JURUSAN : PGSD Penjas
FAKULTAS : FIK
JENJANG : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "**Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman**" di SD Negeri Nglempong, Desa Sariharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.



Nglempong, 11 Maret 2017
Kepala Sekolah

Drs. Lanjar Riyanto
NIP 19580109 197912 1 003



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BANTERAN 1
Alamat : Bakalan, Donoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581

SURAT KETERANGAN

No. : 53/S.Ket./SD.12/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Banteran 1, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Banteran 1, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 17 Maret 2017
Kepala Sekolah

SR. NURBAINI, S.Pd
NIP. 19631022 198604 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 1**

Alamat : Jalan Mlandangan, Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581

SURAT KETERANGAN

Nomor : 117/ Mn.1/Ket/III/2017

Yang bertandatangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Minomartani 1

Nama : Nugroho N Atmodjo, S.Pd
NIP : 19590123 197803 1 002
Pangkat / Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Minomartani 1
Alamat Kantor : Jl.Mlandangan, Minomartani, Ngaglik, Sleman

menerangkan bahwa :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan : POR
Prodi : PGSD Penjas
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar-benar melaksanakan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul “
KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAGLIK
KABUPATEN SLEMAN” pada bulan MARET 2017.

Demikian surat keterangan ini kami berikan kepada yang bersangkutan untuk
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sleman, 16 Maret 2017

Kepala Sekolah

Nugroho N Atmodjo, S.Pd
NIP. 19590123 197803 1 002



Nomor Statistik Sekolah

1 0 1 0 4 0 2 1 3 0 3 4

Sekolah Dasar : Negeri Minomartani 2
Alamat : Jln. Tengiri Raya Minomartani Ngaglik
Sleman, Yogyakarta
NPSN : 20201628

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 28/ Mn / SK / III / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : RUMINAH, S. Pd. SD
NIP : 19610319 197912 2 001
Jabatan : Kepala SD Negeri Minomartani 2
Instansi : Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

menerangkan bahwa :

Nama : ADE AYU LAKSMITANINGRUM
NIM : 13604221063
Jenis Kelamin : Perempuan
Mahasiswa : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian tentang : KETERLAKSANAAN PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI
MINOMARTANI 2 , KECAMATAN NGAGLIK KABUPATEN SLEMAN. Pada tanggal
18 Maret 2017

Demikian surat keterangan dibuat supaya dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Sleman, 18 Maret 2017

Kepala SD Negeri Minomartani 2

RUMINAH/ S. Pd. SD
Pembina P/a
NIP: 19610319 197912 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MINOMARTANI 6
Alamat : Jl. Kakap XI Minomartani Ngaglik Sleman 55581 Telp. 02748353303

SURAT KETERANGAN
Nomor : 015 /S. Ket/SDMN6/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah SD Negeri Minomartani 6,
menerangkan bahwa:

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIP : 13604221063
Prodi/ Jurusan : PGSD Penjas/ POR
Fakultas/Univ. : FIK/UNY

telah melaksanakan penelitian di sekolah kami dengan sungguh-sungguh.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya dan untuk dapat
dipergunakan sebagaimana mestinya.

Minomartani, 15 Maret 2017

Kepala Sekolah

Muryani, S.Pd.SD

NIP. 19651216 198610 2 004





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGJATI

Jalan Plosokuning Raya No. 63 Minomartani, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon (0274) 4531365, Email : karangjati.sdn@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

No. 17/SD.Karjati/S.Kab/S/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Karangjati, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul *"Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman"* di SD Negeri Karangjati, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 15 Maret 2017
Kepala Sekolah
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI KARANGJATI
Drs. Moli Faizin
136108171982021001
SLEMAN



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI SARIHARJO
Jalan Jongkang Baru, Sariharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon 085100535652, Email: sdn.sariharjo@yahoo.co.id, sdn.sariharjo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. 21/SK/SD Shj/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Sariharjo, Desa Sariharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
JURUSAN : PGSD Penjas
FAKULTAS : FIK
JENJANG : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir sekripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Sariharjo, Desa Sariharjo, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.





PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI CLUMPRIT
Clumprit, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon: (0274) 4361943
Email: sdnclumprit_ngaglik@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 9/SDC/III/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Clumprit, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : ADE AYU LAKSMITANINGRUM
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 13604221063
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian / Pra Survey / Uji Validis dengan judul Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Clumprit, Kecamatan Ngaglik, Kabupaten Sleman pada hari Rabu tanggal 15 Maret 2017.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 15 Maret 2017

Kepala Sekolah

PARTINI, S.Pd.SD
NIP 19580801 197906 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI REJOSARI**

Alamat: Rejosari, Sardonoarjo, Ngaglik, Sleman. Telepon 085101662543 Kode POS 55581

SURAT KETERANGAN

No : 56/KS/SD.Rj/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD Negeri Rejosari,:

Nama : Yakien Wahrumi, S.Pd.SD.
NIP : 19671116 199606 2 001
Gol/ Ruang : Pembina/ IVa
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Rejosari , Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Ade Ayu Laksmitaningrum
Nomor Mahasiswa : 13604221063
Program : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Rumah : Pati Genjahan Ponjong, Gunungkidul

Telah Melaksanakan penelitian dengan judul "**Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman**" di SD Negeri Rejosari, Kecamatan Ngaglik Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan keadaan sebenarnya, dan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Rejosari, 13 Maret 2017



Kepala Sekolah

Yakien Wahrumi, S.Pd.

NIP. 19671116 199606 2 001



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BRENGOSAN 1

Alamat : Kayunan, Donoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon (0274) 4360369, Email : sd.brengosansatu@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No. *21/SU.BRSN.1/2017*

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Brengosan 1, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Brengosan 1, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.

Ngaglik, 15 Maret 2017
Kepala Sekolah

A. SARIYO, S.Pd
NIP. 19580811 197803 1 009



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SD NEGERI BRENGOSAN 2
Alamat : Kayunan, Donoharjo, Ngaglik, Sleman, Yogyakarta 55581
Telepon (0274) 4363211

SURAT KETERANGAN

No. 58/Pr.2.II.12017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Brengosan 2, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman, menerangkan bahwa:

Nama Mahasiswa : Ade Ayu Laksmitaningrum
NIM : 13604221063
Jurusan/ PRODI : POR/PGSD Penjas
Fakultas : FIK
Jenjang : S1

mahasiswa tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan penelitian tugas akhir skripsi yang berjudul "*Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman*" di SD Negeri Brengosan 2, UPT Pelayanan Pendidikan Kecamatan Ngaglik, Dinas Pendidikan Kabupaten Sleman.

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk di pergunakan sebagaimana mestinya.



Ngaglik, 17 Maret 2017

Kepala Sekolah

ZENAIDAH, S.Pd. SD

NIP 19620829 198201 2 003

Lampiran 13. Dokumentasi



Guru Penjasorkes Sedang Mengisi Angket



Guru Penjasorkes Sedang Mengisi Angket



Guru Penjasorkes Sedang Mengisi Angket



Guru Penjasorkes didampingi Ibu Kepalasekolah Sedang Mengisi Angket



Guru Penjasorkes Sedang Mengisi Angket



Guru Penjasorkes Sedang Mengisi Angket



**Peneliti Memberikan Pengarahan Kepada Guru Penjasorkes Tentang
Tatacara Pengisian Angket**