

**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta untuk
Memenuhi Sebagian Persyaratanguna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Nanang Budiman
NIM 12604224003

**PROGRAM STUDI PGSD PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAGAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Disusun oleh:

Nanang Budiman
NIM 12604224003

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Mengetahui,
Ketua Progam Studi



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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,



F. Suharjana, M.Pd
NIP.19580708 198403 1 002

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nanang Budiman

NIM : 12604224003

Progam Studi : PGSD Penjaskes

Judul TAS : Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 10 Oktober 2017

Yang menyatakan,



Nanang Budiman
NIM. 12604224003

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL

Disusun oleh:

Nanang Budiman
NIM 12604224003

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi Pendidikan Guru
Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 24 Oktober 2017

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan

F. Suharjana, M.Pd.
Ketua Penguji/Pembimbing

Nur Sita Utami, M.Or.
Sekertaris

Drs. Sudardiyono, M.Pd.
Penguji

Tanda Tangan

Tanggal



5/11/2017



8-11-2017



8.11.2017

Yogyakarta, November 2017

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,

Prof. Dr. Wawan Sundawan Sugengman, M.Ed.
NIP 19640707 198812 10012



MOTTO

Berbuat baiklah kepada orang lain seperti berbuat baik pada diri sendiri

(Nabi Muhammad SAW)

Dan barang siapa yang memberi kemudahan kepada orang lain, maka Allah

akan memberikan kemudahan urusan dunia akhirat untuknya

(H.R.Bukhari).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada kedua orang tua saya Bapak Tumin dan Ibu Siti Imah yang senantiasa membimbing, mencintai, memotivasi, dan mendoakan saya dari kecil sampai seperti saat ini.

**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**

Oleh
Nanang Budiman
12604224003

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh fakta di lapangan bahwa guru penjasorkes di beberapa SD belum membelajarkan permainan tradisional. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Instrumen penelitian digunakan berupa lembar angket. Subjek penelitian ini adalah guru penjasorkes yang berjumlah 20 guru di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif, yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian mengenai survei keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah terlaksana dengan persentase sebesar 57,50%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 42,50% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan persentase sebesar 60,71%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 39,29%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase rata-rata sebesar 59,11% dan tidak terlaksana dengan rata-rata persentase sebesar 40,89%.

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 “Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul 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. Indah Prasetyawati T.P.S, 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. Sudardiyono, M.Pd selaku penguji utama yang telah menguji dan memberikan bimbingan dengan penuh kesabaran, ketelitian dan memberikan motivasi dalam perbaikan penulisan skripsi ini
8. Nur Sita Utami, M.Or, selaku sekretaris penguji yang telah menguji dan 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 Sekolah dan Guru Penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul yang telah memberikan izin dan membantu dalam kelancaran penelitian.
11. Teman-teman PGSD PENJASORKES Kelas B 2012 Kampus Wates yang senantiasa memberikan dukungan dan motivasi.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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

Dengan segala keterbatasan pengetahuan dan pengalaman, 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, September 2017

Penulis

Nanang Budiman

NIM 12604224003

DAFTAR ISI

	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	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 DAN KERANGKA TEORI	
A. Landasan Teori	
1. Pengertian Keterlaksanaan	7
2. Hakikat Pembelajaran	8
3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan jasmani	10
4. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP dan Kurikulum 13 Tentang Permainan Tradisional	11

5. Hakikat Permainan Tradisional	13
6. Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes	68
7. Karakteristik anak Sekolah Dasar di Kecamatan Ngawen	69
B. Penelitian yang Relevan	70
C. Kerangka berfikir	71
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	73
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	73
C. Subjek Penelitian	73
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	75
E. Teknik Analisis Data	78
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	79
1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	79
2. Faktor Permainan Tradisional yang belum dibakukan	81
3. Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan semua faktor	82
B. Pembahasan	84
1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	84
2. Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan	85
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	87
B. Implikasi Hasil Penelitian	87
C. Keterbatasan Penelitian	87
D. Saran	88
DAFTAR PUSTAKA	89
LAMPIRAN	91

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul	74
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian survei keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Ngawen Gunungkidul	76
Tabel 3. Butir-butir pernyataan yang digunakan sebagai instrumen penelitian	77
Tabel 4. Kriteria Nilai Pelaksanaan Jawaban Angket	77
Tabel 5. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	79
Tabel 6. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan	81
Tabel 7. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Faktor	82

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Permainan Egrang	19
Gambar 1.2. Gebug Bantal	21
Gambar 1.3. Terompah Panjang	23
Gambar 1.4. Lari Balok	26
Gambar 1.5. Tarik Tambang	27
Gambar 1.6. Hadang	29
Gambar 1.7. Patok Lele	32
Gambar 1.8. Lapangan Benteng	33
Gambar 1.9. Dagongan	36
Gambar 1.10. Sumpitan	38
Gambar 1.11. Lapangan gasing	40
Gambar 1.12. Permainan congklak	42
Gambar 1.13. Permainan boy boyan	44
Gambar 1.14. Permainan engklek	46
Gambar 1.15. Permainan lompat tali	48

Gambar 1.16. Permainan peta umpet	50
Gambar 1.17. Permainan balap karung	52
Gambar 1.18. Permainan pletokan	53
Gambar 1.19. Permainan Patungan	55
Gambar 1.20. Permainan Egrang Batok	57
Gambar 1.21. Permainan ketapel	57
Gambar 1.22. Permainan Ular Makan Ekornya	59
Gambar 1.23. Permainan Sepur-sepuran	60
Gambar 1.24. Permainan Dingklik Oglak Aglik	61
Gambar 1.25. Permainan Dhul dhulan.....	62
Gambar 1.26. Permainan Jamuran	63
Gambar 1.27. Permainan Nekeran	64
Gambar 1.28. Permainan cublak-cublak suweng.....	65
Gambar 1.29. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negerise-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	80

Gambar 1.30. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan	82
Gambar 1.31. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor	83

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan	92
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian	93
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	94
Lampiran 4. Daftar Sekolah dan Guru Penjasorkes Se-Kecamatan Ngawen	96
Lampiran 5. Data Penelitian	98
Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Penelitian	99
Lampiran 7. Hasil Pengisian Angket Responden	101
Lampiran 8. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	103
Lampiran 9. Dokumentasi	123

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam suku dan budaya, termasuk permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Permainan tradisional merupakan salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat, yang menjadi aset bangsa dan keberadaannya perlu dilestarikan. Salah satu upaya untuk melestarikan permainan tradisional yaitu melalui pendidikan formal, ataupun non formal.

Sekolah merupakan suatu unit pendidikan formal yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan di samping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah dimulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Perguruan Tinggi (Rusli Ibrahim, 2008:87).

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu di sekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar sangat penting keberadaannya karena : (1) 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 (*life skill*). (2) Sekolah dasar

merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harsuki, 2003:97).

Pendidikan merupakan suatu hal sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan negara dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan keterpurukan. Pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan dan juga harus membuat suatu kebijakan yang mengarahkan pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Pendidikan secara keseluruhan tidak akan terlepas dari pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan jasmani 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 (BSNP, 2006:1). Pendidikan dalam pembelajaran penjas tidak lepas dari kurikulum. Kurikulum merupakan pedoman yang digunakan untuk menyusun dan menambah materi atau mata pelajaran yang sesuai dengan keadaan lingkungan sekolah yang bersangkutan.

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 bekerja sama 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 membantu tercapainya tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Dengan adanya permainan tradisional di harapkan aktivitas siswa beraneka ragam sehingga tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. (Soemitro, 1992:171).

Berdasarkan observasi awal yang di lakukan dua kali yaitu pada hari Sabtu 7 Mei dan Selasa 24 Mei 2016, dalam observasi ini dapat diperoleh gambaran sebagai berikut : (1) SD N 1 Ngawen Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam penjasorkes jarang dimainkan karena siswa kurang berminat dalam mengikuti, sehingga guru selalu mengganti dengan permainan lain seperti sepakbola untuk siswa putra dan kasti untuk siswa putri. (2) SD N Purworejo Ngawen guru mengalami kesulitan mengajarkan permainan tradisional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani karena kurang kreatifitas dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih suka bermain selain permainan tradisional. (3) SD N 1 Watusigar Ngawen pembelajaran penjasnya hanya dilakukan seminggu

sekali karena sekolah tersebut belum mempunyai guru olahraga sehingga keterlaksanaan permainan tradisonalnya belum terlaksana. Dalam observasi ini ada sebagian guru penjasorkes yang mengajarkan permainan tradisional. Jenis permainan tradisional dalam kegiatan pembelajaran yang diambil oleh beberapa sekolah dasar se-Kecamatan Ngawen adalah jenis permainan tradisional, betengan dan gobak sodor. 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.

Berdasarkan uraian di atas, maka hal tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul Survei keterlaksanaan Permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut :

1. Permainan tradisional jarang dimainkan dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Ngawen.

2. Permainan tradisonal yang seharusnya tetap diajarkan justru diganti dengan permainan modern yang sebenarnya sudah memiliki jam pembelajaran tersendiri.
3. Belum diketahuinnya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas serta keterbatasan waktu, tenaga, biaya dan kemampuan peneliti maka perlu diberikan batasan-batasan agar ruang lingkup penelitian ini menjadi jelas. Penelitian ini dibatasi pada survei keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun 2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan: “Bagaimana keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun 2017 ?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun 2017.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoriitis
 - a. Diharapkan penelitian ini dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran penjasorkes di SD terhadap permainan tradisional.
2. Secara Praktis
 - a. Bagi guru pendidikan jasmani, Permainan Tradisional ini sangat bermanfaat sekali sebagai bahan ajar sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi ke hal-hal yang baru.
 - b. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional serta memberikan kesegaran jasmani dan rasa senang dengan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.
 - c. Bagi sekolah, Berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Hakikat Keterlaksanaan

Keterlaksanaan berasal dari kata dasar laksana, kata terlaksana sendiri dapat diartikan yang berarti benda yang dipegang dan menjadi tanda khusus suatu area (Depdiknas, 2005: 627). Dapat dikatakan bahwa kata keterlaksanaan lebih mengarah kepada proses, bukan merupakan suatu hasil. Menurut Nasution (2000) yang dikutip Sughihartono (2007: 80) pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik sehingga terjadi proses belajar, lingkungan ini dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan siswa. Pembelajaran yang baik adalah proses dalam waktu yang lama dan dilakukan terus menerus, pembelajaran bertujuan untuk merubah perilaku agar lebih baik dari sebelumnya dan perubahan perilaku tersebut cenderung permanen.

Dari beberapa pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan keterlaksanaan pembelajaran adalah proses yang terjadi atau proses timbal balik antara guru dan siswa untuk mencapai tujuan belajar.

2. Hakikat Pembelajaran

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu proses dimana ada suatu materi ajar yang disampaikan dan harapannya dapat memberikan suatu manfaat dalam pembelajaran tersebut. Menurut Rusman (2010: 134) pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan siswa, baik interaksi secara langsung seperti kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung, yaitu dengan menggunakan berbagai media pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2008:57) pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Menurut Oemar Hamalik (2008: 70-71) berdasarkan teori belajar, ada lima pengertian pengajaran :

- 1) Pengajaran adalah upaya menyampaikan pengetahuan kepada peserta didik atau siswa di sekolah dasar.
- 2) Pengajaran adalah mewarisi kebudayaan kepada generasi muda melalui lembaga pendidikan sekolah.
- 3) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi siswa.
- 4) Pembelajaran adalah upaya mengorganisasikan peserta didik untuk menjadi warga masyarakat yang baik.
- 5) Pembelajaran adalah suatu proses membantu siswa untuk menghadapi kehidupan masyarakat sehari-hari.

b. Tujuan Pembelajaran

Menurut Oemar Hamalik (2008: 75-76) tujuan pembelajaran dapat diterangkan sebagai berikut :

1) Untuk menilai hasil pembelajaran

Pembelajaran dianggap berhasil apabila seluruh siswa telah mencapai tujuan yang telah ditentukan. Ketercapaian tujuan oleh seluruh siswa menjadi factor utama di dalam keberhasilan sistem pembelajaran penjasorkes.

2) Untuk membimbing siswa belajar

Di dalam membimbing siswa belajar ada tujuan-tujuan yang dirumuskan secara tepat berdaya guna sebagai acuan atau pedoman, untuk pengarahan, pedoman bagi siswa dalam melakukan kegiatan belajar, dalam kegiatan belajar seorang guru dapat merancang tindakan-tindakan tertentu untuk mengarahkan kegiatan siswa dalam upaya meningkatkan keberhasilan pembelajaran.

3) Untuk merancang sistem pembelajaran

Agar tujuan pembelajaran menjadi dasar dan kriteria dalam rangka seorang guru dapat memilih materi pembelajaran, agar dapat menentukan kegiatan belajar mengajar, dapat memilih alat dan sumber pembelajaran beserta merancang prosedur penilaiannya.

4) Untuk meningkatkan komunikasi

Dengan seorang guru satu dengan seorang guru lainnya dalam rangka proses pembelajaran. Berdasarkan tujuan yang akan dicapai terjadi komunikasi antara guru-guru, mengenai upaya-upaya yang dilakukan

secara bersama-sama dengan rangka mencapai tujuan pembelajaran di sekolah.

- 5) Untuk melakukan kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran

Dengan tujuan ini guru dapat mengontrol sehingga sampai dimana pembelajaran telah dilaksanakan, sampai dimana siswa telah mencapai tujuan pembelajaran. Berdasarkan hasil kontrol itu dapat dilakukan upaya pemecahan kesulitan dan mengatasi masalah-masalah yang timbul sepanjang proses pembelajaran berlangsung.

3. Hakikat Pembelajaran Pendidikan Jasmani

Menurut Anin Rukmana (2008:2) dalam jurnalnya yang berjudul “Pembelajaran Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar” mengatakan bahwa tugas yang paling utama dalam menyelenggarakan pendidikan jasmani adalah bagaimana membantu para siswa untuk dapat menjalani proses pertumbuhan dan perkembangan secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Belajar penjasorkes, menurut Rusli Lutan (2001:7) dalam Rukman (2008:2) adalah “perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman, bukan karena pengaruh faktor keturunan atau kematangan.”Perubahan perilaku yang diharapkan dari belajar bersifat melekat secara permanen. Menurut Rusli Lutan (1995-1996:7) dalam Rukmana (2008:2) bahwa pendidikan jasmani adalah bagian integral dari pendidikan melalui aktifitas jasmani yang bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual, dan emosional.

Rukmana (2008:2) mengatakan bahwa Pendidikan jasmani adalah sebagai proses pendidikan via gerak insani (*human movement*) yang dapat berupa aktivitas jasmani, permainan atau olahraga untuk mencapai tujuan pendidikan. Selaras dengan upaya untuk mencapai tujuan pendidikan maka dalam pendidikan jasmani bukan saja dikembangkan dan dibangkitkan potensi individu tetapi juga ada unsur pendidikan yang dikembangkan meliputi aspek kemampuan fisik, intelektual, emosional, sosial dan moral spiritual yang berorientasi kepada *life skill*. Pembinaan nalar anak melalui pemecahan masalah menjadi sangat penting untuk meningkatkan pencapaian aspek kognitif dan afektif yang selama ini kurang dominan dalam pendidikan jasmani.

3. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan KTSP dan kurikulum 2013

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, atltik, 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 berperan 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.

4. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

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. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah

afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat “*fair play*” dan “*sport smanship*” atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan mainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya. Soemitro, (1992:171).

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu Permainan yang dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi. Permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Permainan tradisional mengandung nilai pendidikan, dan memiliki unsur-unsur sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok.

b. Nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional

Nilai-nilai yang terkandung dalam olahraga permainan tradisional menurut Soemitro, (1992:4 -7) adalah sebagai berikut:

1) Nilai-nilai Mental

Suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang di pelajari dengan jalan menghayati dan berfikir untuk melaksanakan peraturan itu. Di dalam pergaulan waktu bermain, anak-anak akan mengenal dirinya yang berkaitan dengan ketangkasan, kepandaianya, tanggung jawab sopan santunnya dan lain-lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan meningkatkan rasa percaya diri sendiri dan akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik di dalam permainan maupun dalam pergaulan masyarakat, (Soemitro, 1992:4).

2) Nilai-nilai Fisik

Bahwa manusia mempunyai naluri untuk bergerak. Bermain yang dilakukan di luar atau diruangan yang terbuka akan mempengaruhi terhadap perhatian anak, mereka akan menghirup udara yang bersih, udara yang tidak tercemar oleh hal yang dapat mencemari udara. Mereka akan berpakaian yang longgar sehingga memberikan keleluasaan untuk bergerak dan tidak terjadi geseran udara. Dalam melakukan permainan, anak-anak bergerak lari-lari, lompat dan lari merangkak, mendorong, mengangkat dan lain-lainnya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan, (Soemitro, 1992:6).

3) Nilai-nilai Sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira itu, suasana kejiwaanya juga bebas atau lepas dari segala sesuatu yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu ditutupi selama ini akan muncul ke atas karena kebebasan itu, sehingga pendidik akan mudah mengetahui karakteristik atau sifat anak sewaktu mereka bermain. Di dalam situasi bermain seorang lawan seorang, mereka belajar saling memberi dan saling menerima. Mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan sendiri dengan kemampuan, keuletan orang lain. Mereka mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman bermain. Tanpa ada lawan, tentu saja permainan tidak akan berlangsung, maka lawan harus dianggap kawan untuk bermain (Soemitro, 1992:7).

Selain itu, menurut Nugroho dalam bukunya Novi Mulyani (2016:54-58) banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1) Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditujukan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpa ataupun suit. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya sejak dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2) Nilai Pendidikan

Permainan tradisional baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun kerohanian. misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.

3) Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak, anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Di samping itu juga dapat mengembangkan pribadinya, melalui bermain dapat melatih anak untuk mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.

4) Nilai Keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional menuntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

5) Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam gerak.

6) Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai Moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Berdasarkan uraian tersebut telah disebutkan bahwa sebenarnya permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang sangat berguna.

c. Strategi Pembelajaran Permainan Tradisional

Strategi pembelajaran permainan tradisional harus dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik dapat didekati melalui modifikasi pembelajaran permainan tradisional menurut Pamuji Sukoco (2010 : 8) adalah sebagai berikut:

- 1) Modifikasi Alat: Modifikasi alat dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan memperkecil lapangan permainan tradisional yang disesuaikan dengan jumlah peserta yang memiliki kebutuhan yang sama dalam perkembangan gerakanya, atau dengan ukuran lapangan yang tetap tetapi jumlah pesertanya diperbanyak selama tingkat kebutuhannya sama.
- 2) Modifikasi Peraturan Permainan: Modifikasi peraturan permainan tradisional dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan

tingkat kesulitan yang mungkin dialami oleh peserta pembelajaran permainan tradisional. Peraturan disederhankan agar tingkat keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik mampu mengakomodasi tingkat peraturan sesuai dengan ketrampilannya.

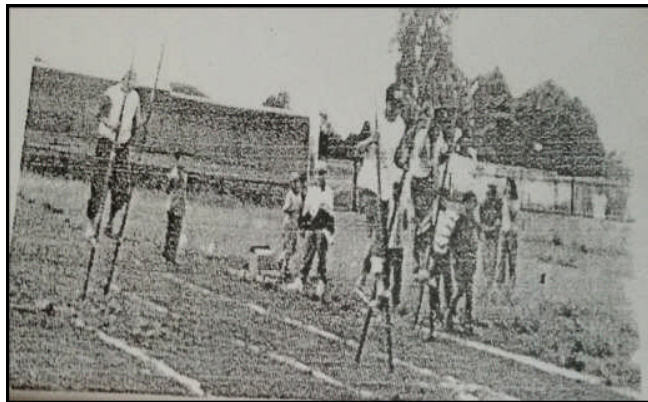
- 3) Modifikasi Pendekatan Pembelajaran: Pendekatan pembelajaran berkaitan dengan gaya mengajar guru dan metode pembelajaran. Tidak ada satu metode pembelajaran yang baik dapat dalam pembelajaran. Penggunaan kombinasi berbagai metode atau gaya mengajar sangat diperlukan. Guru harus dapat menerapkan berbagai metode dan gaya mengajar agar peserta didik dapat belajar dengan optimal.
- 4) Pengembangan variasi Keterampilan: Variasi materi permainan tradisional yang baik adalah bervariasi. Variasi dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai tingkat kesulitan materi atau dengan menggabungkan berbagai tingkat keterampilan dalam permainan tradisional.

5. Macam-macam Permainan Tradisional

Menurut Burhanudin (1997:13) banyak sekali macam-macam permainan tradisional di Indonesia, hampir di seluruh daerah-daerah telah mengenalnya bahkan pernah mengalami masa-masa bermain permainan tradisional ketika kecil. Permainan tradisional perlu dikembangkan lagi karena mengandung banyak unsur manfaat dan persiapan bagi anak dalam menjalani kehidupan bermasyarakat. Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga menetapkan permainan tradisional

yang sudah dibakukan dan dapat diperlombakan. Beberapa permainan tradisional akan dijelaskan secara lebih rinci menurut Herman Subarjah (2008: 3-61) sebagai berikut:

1) Egrang



Gambar 1 Permainan Egrang
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:3)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Lapangan yang dipergunakan disarankan datar dan luas (bisa di stadion, lapangan umum, bahkan jalan raya, bila memungkinkan). Ukuran lapangan adalah panjang minimum 50 m dan lebar $7 \frac{1}{2}$ meter dibagi 5 garis lintasan masing-masing $1 \frac{1}{2}$ meter.

(2) Peralatan

Alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata. Pada ukuran 50 cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dan boleh dilapisi dengan kain atau busa.

Alat egrang dibagi menjadi dua, berdasarkan kelompok umur pemakainya, masing-masing kelompok umur 6-12 tahun dan kelompok umur 13 keatas. Secara spesifik, ukuran egrang tersebut adalah :

- (a) Umur 6-12 tahun: tinggi bambu= 1 ½ m. Ukuran tempat berpijak : tinggi 50 cm, lebar 15-20 cm, dan panjang 7 ½ cm.
- (b) Umur 13 tahun keatas: tinggi bambu= 2 ½ m. Ukuran tempat berpijak : tinggi 50 cm, lebar 20 cm, panjang 10 cm.

b) Jalannya permainan

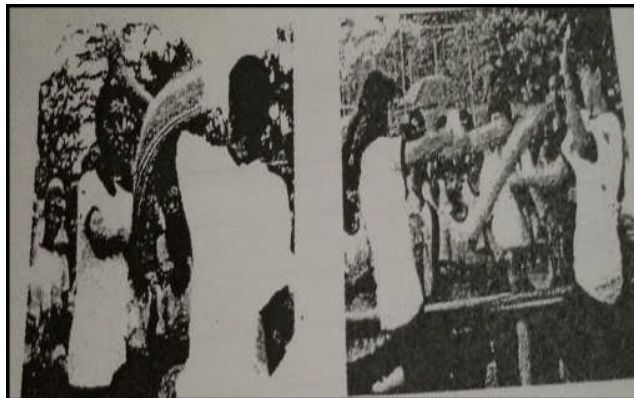
- (1) Sebelum perlombaan dimulai, para peserta diteliti usia untuk menentukan kelompok masing-masing. Hal ini berdasarkan surat keterangan resmi. Kalau dalam perlombaan pembinaan cukup mengira-ngira saja.
- (2) Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam kelas masing-masing 5 orang sesuai dengan jumlah lintasan.
- (3) Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pemberangkatan perlombaan.
- (4) Per kelompok diperlombakan dalam seri, dari garis start sampai finish dipimpin juri start dan waktu dicatat oleh petugas pencatat waktu.
- (5) Sebelum perlombaan dimulai, para atlet berdiri dibelakang garis start dengan memegang egrang.
- (6) Aba-aba perlombaan oleh wasit /juri start adalah: bersedia, siap, “YA”. Pada aba-aba bersedia tangan memegang egrang (kanan dan kiri), Aba-

aba siap satu kaki diatas tempat pijakan dan setelah aba-aba “YA” lari.

Pengganti “YA” dapat dilakukan dengan suara peluit.

- (7) Para atlet dinyatakan gugur apabila: menginjak garis lintasan, kaki jatuh menyentuh lantai/lintasan dan dengan sengaja mengganggu atlet lain.
- (8) Waktu terbaik dalam seri (2 atau 3 orang) berhak mengikuti seri berikutnya. Untuk maju ke seri berikutnya dapat diatur dalam peraturan perlombaan khusus apakah hanya 2 atau 3 orang waktu terbaik dengan memperhatikan jumlah peserta.
- (9) Atlet yang terganggu jalannya oleh atlet lainnya boleh meneruskan larinya atau mengulang.
- (10) Atlet yang mengambil lintasan orang lain dinyatakan gugur.

2) Gebuk bantal



Gambar 2 Permainan Gebuk Bantal
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:7)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Lapangan yang digunakan atau tempat bermain di alam terbuka (lapangan rumput, tanah dan pasir, dan diatas air), tertutup (hall/gedung olahraga), tanah atau lantai yang rata. Pada dasar lapangan (kecuali di atas air) diberi matras, pasir atau jerami. Lapangan (kecuali diatas air) dibatasi dengan tanda berukuran panjang 8 m, lebar 4 m. tanda dibuat dari kapur atau tambang.

(2) Peralatan

Tempat bertanding dibuat dari kayu atau bambu bulat dengan ukuran panjang 4 m, besar d.m. 12 cm. Tinggi dudukan tempat bertanding diukur dari tanah/Permukaan pengaman: putra 1,2 m dan putri 1 m. Bantal dibuat dari kain diisi dengan kapas, busa, sabut kelapa atau jerami dengan panjang 1 m, berat 1 ½ kg untuk putra 1 kg untuk putri, serta bentuk bantal bulat panjang berukuran 7 ½ cm- 15 cm.

b) Jalannya permainan

- (1) Sebelum dimulai diadakan undian untuk menentukan tempat dan siapa lebih dulu memukul
- (2) Pemain naik ke atas dan duduk di atas dudukan tempat bertanding
- (3) Sikap duduk, kaki tergantung satu tangan memegang bantal satu tangan lagi siap menangkis
- (4) Setelah pemain siap, wasit membunyikan pluit tanda pertandingan dimulai.

- (5) Pemain dinyatakan kalah apabila jatuh kebawah atau lebih dulu jatuh, tangan memegang kayu/bambu dudukan, kaki mengepit dudukan
- (6) Setelah selesai bertanding kedua pemain berdiri mengapit wasit dan wasit mengangkat tangan pemenang.

3) Terompah panjang



Gambar 3 Permainan Terompah Panjang
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:11)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Permainan terompah panjang diadakan di lapangan terbuka, rata seperti stadion, lapangan umum, jalan raya (bila memungkinkan). Lapangan dibuat agar dalam pelaksanaannya tidak menghadap matahari. Panjang lintasan 50 m dengan lebar 7,5 m yang dibagi menjadi 5 lintasan (masing-masing lintasan lebar 1,5 m). antarlintasan diberi garis dari kapur 5 cm. ujung lintasan diberi garis start dan garis finish.

(2) Peralatan

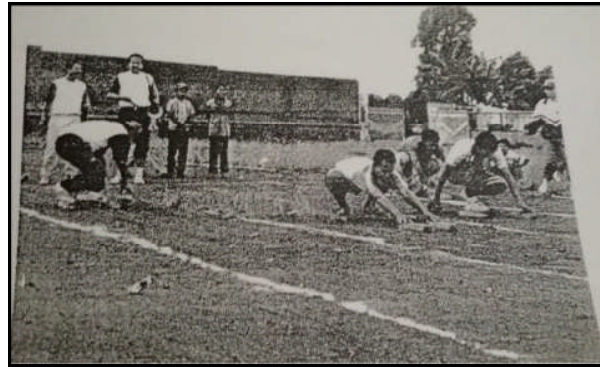
- (a) Bendera start (peluit start)
- (b) Bendera-bendera kecil dari bahan kain atau kertas berwarna merah dan biru berbentuk segitiga dengan ukuran 27 cm. panjang tangkai 40 cm terbuat dari bambu. Jumlah bendera sesuai dengan jumlah lintasan yang dipakai
- (c) Kapur untuk membuat lintasan
- (d) Nomer dada
- (e) *Stopwatch*
- (f) Terompah

b) Jalannya permainan

- (1) Sebelum perlombaan usia peserta diteliti untuk menentukan kelompok usia, kemudian diberi nomer yang dipasang di dada bagi peserta paling depan dan punggung pemain paling belakang.
- (2) Peserta dibagi dalam regu yang terdiri dari 5 orang atau 3 orang sesuai dengan jenis yang diperlombakan
- (3) Seluruh peserta dibagi dalam seri setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan.
- (4) Diadakan undian untuk menentukan lintasan masing-masing regu, dan untuk menentukan urutan pemberangkatan dalam perlombaan.
- (5) Sebelum perlombaan dimulai, peserta berdiri dibelakang garis start disamping terompahnya.

- (6) Aba-aba dalam perlombaan diberikan juri yaitu bersedia, siap, ya (peluit dibunyikan atau bendera start dikibarkan).
- (7) Pada aba-aba bersedia peserta berdiri diatas terompah dengan jari-jari kaki masih masuk dalam setengah lingkaran karet dan saling berpegangan dibahu atau pinggang.
- (8) Aba-aba siap peserta siap untuk jalan.
- (9) Aba –aba YA (bunyi peluit atau kibaran bendera start) peserta berjalan secepat-cepatnya menempuh jarak 50 meter. Bila ada *stopwatch* pada aba-aba YA *stopwatch* dihidupkan dan saat ujung terompah paling belakang melewati garis finish *stopwatch* dimatikan.
- (10) Regu dianggap sah, apabila peserta terakhir dan ujung terompah bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama perjalanan. Regu juga dianggap sah walau regu jatuh kedepan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
- (11) Peserta dianggap gugur apabila tidak berhasil mencapai garis finish, menginjak lintasan peserta lainnya, dengan sengaja mengganggu peserta lain, salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah atau tidak ada kontak dengan terompah dan terompah rusak ditengah jalan.

4) Lari balok



Gambar 4 Permainan Lari Balok
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:19)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Lapangan terbuka, rata (rumput, tanah, semen maupun aspal). Jalan raya apabila memungkinkan. Panjang minimum 15 m, lebar $7 \frac{1}{2}$ m dibagi 5 garis lintasan masing-masing $1 \frac{1}{2}$ m, dan tebal garis 4 cm

(2) Peralatan

Bahan dari kayu balok dimana permukaan tempat berpijak dibuat rata. Dengan spesifikasi ukuran: panjang 25cm, lebar 9cm, tinggi 4 cm. berat balok 50gr-100gr. Bendera start 60 x 90 cm (tidak mutlak) dan bendera kecil segitiga merah dan biru 27x37 cm.

b) Jalannya permainan

- (1) Peserta/atlet diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur masing-masing
- (2) Peserta diberikan 4 potong balok

- (3) Peserta diundi untuk menentukan kelompok seri/urutan perlombaan
- (4) Sebelum perlombaan dimulai para peserta duduk jongkok diatas 2 balok dibelakang garis start dan kedua lainnya terletak di belakang kedua balok yang diinjak
- (5) Aba-aba perlombaan oleh wasit adalah bersedia, siap, YA. Pada aba-aba bersedia peserta duduk jongkok diatas kedua balok, aba-aba siap kedua tangan siap memindahkan kedua balok lainnya dan setelah aba-aba ya peserta saling berlomba.
- (6) Peserta gugur apabila: salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah atau sama sekali tidak ada kontak dengan balok, salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan sama sekali tidak ada kontak dengan balok, peserta dengan sengaja mengganggu peserta lain dan keluar dari lintasannya.

5) Tarik tambang



Gambar 5 Permainan Tarik Tambang
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:23)

a) Peraturan permainan.

(1) Lapangan

Lapangan bisa terbuka atau tertutup. Diantaranya stadion, lapangan, tepi pantai yang datar/ rata permukaannya. Dengan ukuran panjang 40 – 60 meter, dan lebar 8 meter. Pada pertengahan lapangan diberi garis, juga luar garis batas tarikan. Pinggir lapangan sebaiknya diberi tanda dengan kapur agar penonton tidak masuk.

(2) Peralatan

Alat yang digunakan sebuah tali tambang serat panjang 30-50 meter, pada pertengahan tali diberi tanda (cat merah/kain merah) dari pertengahan tali diberi 2 macam tanda yang masing-masing jarak 2,5 meter dari pertengahan tali. Diameter tali 5-10 cm (d disesuaikan dengan regu)

b) Jalannya permainan

- (1) Wasit pertandingan memanggil pimpinan regu masing-masing untuk menentukan tempat
- (2) Sebelum aba-aba peserta /regu telah mengambil tempat masing-masing dan pembantu wasit menghitung jumlah anggota regu.
- (3) Wasit memberikan aba-aba siap peserta sudah memegang tali, jika aba-aba ya kedua regu siap melakukan tarikan. Kedua regu saling menarik tambang dan saling berusaha membuat tanda merah dari pertengahan tali dapat ditarik melalui garis batas. Jika salah satu regu dapat menarik melewati garis batas, maka diadakan pemindahan tempat. Kemudian

diadakan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi undian untuk memilih tempat setelah istirahat dahulu.

6) Hadang



Gambar 6 Permainan Hadang
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:27)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Lapangan dapat dibuat di ruangan tertutup (stadion tertutup, gedung olahraga, gedung pertemuan) atau ruangan terbuka (stadion terbuka, halaman rumah, lapangan terbuka, jalan raya, apabila memungkinkan). Bentuk lapangan persegi empat panjang berpetak-petak panjang 15 m lebar 9 m dibagi 6 petak masing-masing 4,5 m x 5 m. Garis pembagi lapangan menjadi 2 bagian memanjang disebut garis tengah. Lapangan permainan ditandai dengan garis selebar 5 cm.

(2) Peralatan

- (a) Bendera untuk hakim garis berukuran 30 x 30 cm tangkai 40 cm warna kuning dan merah berbentuk segi empat.

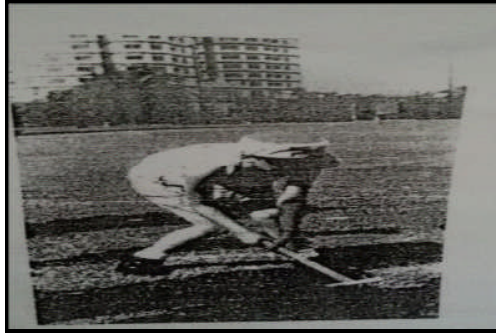
- (b) Papan nilai untuk mencatat nilai
- (c) Kapur/cat/line peper. Kapur digunakan apabila lapangan dirumput atau tanah. Cat dan line peper digunakan apabila di atas lantai
- (d) Peluit untuk wasit
- (e) Jam/ *stopwatch*
- (f) Meja, kursi
- (g) Alat tulis
- (h) Formulir pertandingan

b) Jalannya permainan

- (1) Diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- (2) Regu penjaga menempati garis jaga masing-masing dengan kedua kaki berada diatas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- (3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit
- (4) Penyerang berusaha melewati garis didepannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari pihak penjaga
- (5) Penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau salah satu kaki berpijak diatas garis sedangkan satu kaki lainnya dalam keadaan melayang

- (6) Pemain dikatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis samping kiri dan kanan lapangan, berbalik masuk petak yang telah dilalui dan mengganggu jalannya permainan.
- (7) Pergantian regu penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penjaga menangkap/menyentuh penyerang, terjadi butir ke 6 (f) diatas, apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit, apabila penyerang menginjak garis dan petak belakangnya yang telah dilalui.
- (8) Pergantian pemain dilakukan pada saat permainan sedang berhenti (istirahat, *time out*). Tiap regu diberikan paling banyak 3 kali pergantian pemain selama pertandingan.
- (9) Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari depan sampai belakang dan lanjut dari garis belakang sampai depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Demikian seterusnya sampai dihentikan oleh wasit karena tertangkap/tersentuh, istirahat, pemain berbuat salah dan waktu *time out*.
- (10) Setelah berjalan 15 menit wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat. Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti posisi permainan dihentikan.

7) Patok lele



Gambar 7 Permainan Patok Lele
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:33)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

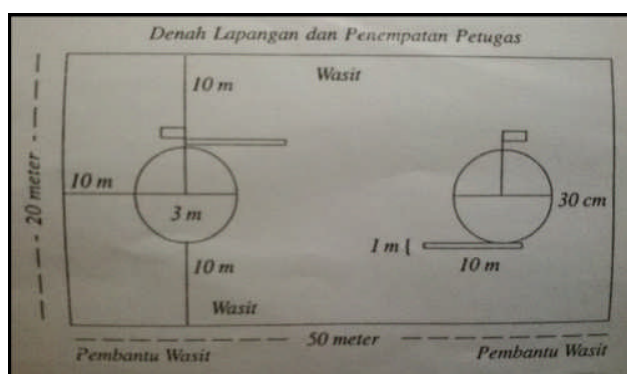
Patok lele dimainkan di lapangan terbuka, bentuk mempunyai sektor 90° , ukuran menarik garis lurus dari ujung lubang tempat mencut (garis batas). Garis dibuat dengan menarik garis mulai dari lubang tempat mencut membentuk sektor 90° jarak 3 m dari lubang dan diberi tanda garis tinting.

(2) Peralatan

Dalam pertandingan resmi, peralatan yang diperlukan yaitu:

- (a) Kayu berbentuk bulat (silinder) dengan ukuran panjang 45 cm, garis tengah 2 cm. alat ini untuk mencut, meninting, memukul, dan mematok.
- (b) Kayu berbentuk bulat (silinder) dengan ukuran panjang 15cm, garis tengah 2 cm, alat ini yang dicut, ditinting, dipukul dan dipatok.
- (c) Bendera hakim garis

- (d) Kapur/cat/line paper
 - (e) Peluit
 - (f) Jam/*stopwatch*
 - (g) Alat tulis
 - (h) Formulir pertandingan
 - (i) Meja/kursi
 - (j) Meteran
- b) Jalannya permainan
- (1) Diadakan undian regu yang menang menjadi penyerang dan yang kalah bertahan/mejaga.
- (2) Permainan diadakan dengan 3 tahap yaitu
- (a) Mencutat
 - (b) Meninting
 - (c) Mematok
- 8) Benteng**



Gambar 8 Lapangan Benteng
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:43)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Lapangan terbuka antara lain: halaman rumah , lapangan rumput/sepak bola, sawah sehabis panen, jalan raya bila memungkinkan. Bentuk persegi panjang, ukuran panjang 50 m, lebar 20 m. Daerah benteng berbentuk lingkaran yang bergaris tengah 3 m dengan jarak 10 m dari garis belakang dan garis samping. Lapangan ditandai dengan garis selebar 5cm. Daerah tawanan berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 m dan lebar 1 m.

(2) Peralatan

- (a) Bendera. Ada dua bendera benteng dengan ukuran 40 cm x 30 cm dengan warna berbeda
 - (b) Tiang bendera tingginya 2 m dari permukaan tanah/lantai dengan garis tengah 5 cm
 - (c) Kapur/cat untuk membuat garis lapangan permainan
 - (d) Peluit
 - (e) Bendera hakim garis 4 buah dengan ukuran 30 cm x 30 cm dan tangkai 40 cm.
 - (f) Jam/*stopwatch*
 - (g) Alat tulis
 - (h) Meja/kursi
 - (i) Formulir pendaftaran
- b) Jalannya permainan

- (1) Diadakan undian yang menang dapat memilih tempat atau lebih dulu memancing.
- (2) Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar. Seseorang pemain mengejar pemain lawan, apabila pemain lawan lebih dulu meninggalkan bentengnya dan ia menjadi orang yang dikejar oleh pemain lawan.
- (3) Anggota regu yang tertangkap atau yang keluar dari lapangan permainan akan menjadi tawanan lawan. Cara menangkap lawan cukup dengan menyentuh bagian tubuh lawan dengan tangan terbuka. Bagian tubuh termasuk kostum.
- (4) Tawanan yang terkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian tubuh temannya. Tawanan yang lebih dari 1 orang semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah seorang dari tawanan itu dengan cara bergendengan atau berpegangan.
- (5) Kapten regu ditandai dengan ban/pita dan bertugas mengatur setiap anggota regu. Bila kapten tertangkap anggota yang belum tertangkap menggantikan.
- (6) Benteng regu dinyatakan terbakar apabila salah satu atau lebih regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menginjakkan salah satu kakinya dibenteng lawannya.

- (7) Setelah salah satu regu bentengnya terbakar, permainan dilanjutkan dengan ketentuan regu yang berhasil membakar benteng lawannya berfungsi lebih dulu sebagai pemancing.

9) Dagongan



Gambar 9 Permainn Dagongan
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:49)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Lapangan harus rata dan datar diutamakan yang berumput. Garis tengah adalah garis yang membagi dua lapangan sama panjang sebagai batas akhir penyerangan dari masing-masing regu yang mendorong. Garis serang adalah garis batas kaki pemain paling depan berjarak 2,5 meter dari garis tengah. Bentuk lapangan persegi panjang dengan ukuran 2 m x 18 m, garis-garis batas 2 buah garis samping, 1 buah garis tengah, 2 buah garis serang.

(2) Peralatan

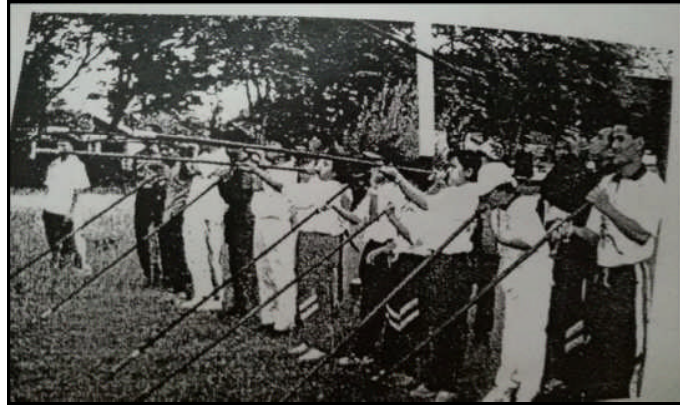
- (a) Bambu, harus lurus dan kuat panjang 10 meter dengan garis tengah 6 cm

- (b) Bendera 2 buah, ukuran 30 x 30 cm berwarna merah kuning berbentuk diagonal, digunakan oleh hakim garis
- (c) Kapur/lakban. Kapur digunakan untuk garis batas lapangan permainan. Lakban yang digunakan 2 macam warna: biru/hijau untuk batas pegangan pemain terdepan, merah untuk batas tengah-tengah bambu
- (d) Formulir pertandingan
- (e) Meja/kursi, satu pasang untuk mencatat nilai dan pelaporan pergantian pemain
- (f) Peluit.

b) Jalannya permainan

- (1) Wasit memanggil kedua kapten untuk melakukan undian
- (2) Kedua hakim garis menghitung jumlah pemain, dan memeriksa posisi silang dari kedua regu selanjutnya dilaporkan.
- (3) Wasit memberikan aba-aba siap, seluruh pemain memegang bambu untuk siap dalam posisi melakukan dorongan. Aba-aba ya kedua regu saling mendorong bambu lurus kedepan lawan. Pluit dibunyikan apabila salah satu regu dinyatakan kalah.
- (4) Dalam melakukan dorongan bambu berada dan sejajar di dada, salah satu tangan mengapit bambu pandangan lurus kedepan lawan. Pertandingan dinyatakan selesai apabila salah satu regu telah memenangkan dua kali dorongan . apabila *score* 1-1, wasit melakukan undian kembali untuk menentukan siapa yang memilih tempat.

10) Sumpitan



Gambar 10 Permainan Sumpitan
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:55)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan.

Lapangan tempat bermain bisa dilakukan di tempat terbuka atau tertutup, sepanjang memiliki panjang yang cukup sesuai ketentuan jarak menyumpit. Jarak menyumpit putra 15 m, 25 m dan terjauh 35 m. sedangkan untuk putrid 10 m, 15 m dan 25 m.

(2) Peralatan

- (a) Sumpitan terbuat dari kayu atau bambu dan panjang 150-175 cm
- (b) kaliber. kaliber sumpit tidak ada standarnya tergantung besar kecilnya besi untuk boor/ besar kecilnya lubang bambu, biasanya sebesar pensil.
- (c) Pisir. Untuk meluruskan pembidik, di sisi atas dari ujung batang sumpit dipasang sepotong kawat sejajar dengan batang sumpit. Kawat berfungsi sebagai pisir pada senjata api. Pisir diikat menggunakan rotan.

- (d) Anak sumpitan panjang 25 cm terbuat dari bambu atau kalam.
- (e) Gabus. Pada pangkal anak sumpit dipasang gabus yang dibuat berbentuk kerucut. Besarnya gabus harus dapat menusuk pada kaliber sumpit.

b) Jalannya permainan

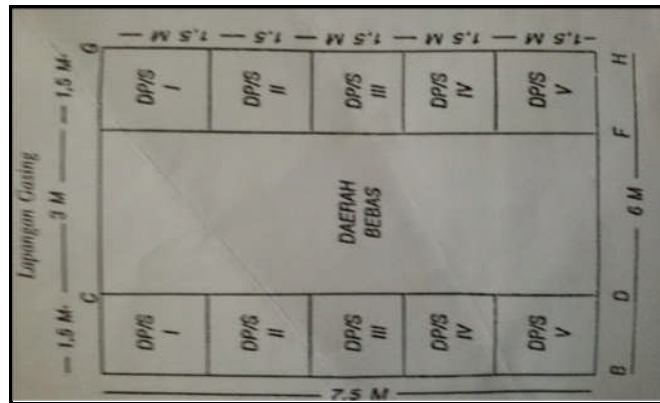
(1) Cara menyumpit

- (a) Batang supit dipegang dengan kedua tangan pada pangkal sumpitan, kedua tangan menghadap ke atas. Hal ini untuk menjaga agar sumpitan tidak goyang.
- (b) Memegang sumpitan tidak boleh menggunakan alat bantu
- (c) Memasukkan anak sumpit ke dalam kaliber sumpit satu persatu. Sebelum dimasukkan ke dalam kaliber, anak sumpit diperhatikan dulu lurus tidaknya.

(2) Cara meniup

Setelah anak sumpit dimasukkan ke dalam kaliber, kemudian sumpit diangkat diarahkan ke sasaran dengan pertolongan pisir. Mulut ditempelkan ke kaliber sumpit dengan menyiapkan udara sebanyak-banyaknya di rongga dalam mulut dan dada dengan meniupkan kaliber sehingga memungkinkan anak sumpit terlepas dengan kencang menuju sasaran.

11) Gasing



Gambar 11 Lapangan Gasing
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:61)

a) Peraturan permainan

(1) Lapangan

Area hendaknya yang rata dan tidak berumput. Bentuk persegi panjang dengan ukuran panjang 7,5 m dan lebar 6 m.

(2) Peralatan

- (a) Gasing. Gasing terbuat dari kayu yang keras. Kayu dibentuk menjadi gasing dengan ukuran tinggi 11 cm, tinggi kepala 2 cm, garis menengah 7 cm, badan keliling 11 cm.
- (b) Tali. Tali terbuat dari daun pandan atau rami, kemudian dipintal menjadi tali. Panjang tali sesuai dengan kebutuhan gasing. Pangkal tali agak besar dan berangsur-angsur menjadi kecil sampai ujung tali. Pangkal tali dibuat cincin sehingga dapat memasukkan jari tengah.

b) Jalannya permainan

- (1) Undian untuk menentukan siapa penyerang dan bertahan. Cara undian ialah dengan memutar gasing oleh kedua belah pihak, gasing yang lebih lama berputar dialah sebagai penyerang lebih dahulu.
- (2) Regu penyerang berada di petak serang dalam keadaan siap untuk melempar dan regu bertahan berada di luar petak bertahan untuk melakukan pemasangan gasing.
- (3) Setelah aba-aba dari wasit dengan peluit maka regu bertahan secara serempak memasang gasing masing-masing pada petak yang ditentukan.
- (4) Setelah peluit berbunyi lagi maka regu penyerang menyerang gasing-gasing yang dipasang di petak pasang.
- (5) Regu penyerang menjadi regu bertahan dan regu bertahan menjadi regu penyerang. Lapangan tetap ditempat masing-masing.
- (6) Pada inning kedua diadakan rotasi yaitu penyerang dan yang bertahan menjadi regu penyerang dan yang bertahan dari petak 1 ke 2, 2 ke 3, 3 ke 4 dan 4 ke 5 dan 5 ke 1
- (7) Pada inning ke 5 diadakan pergantian lapangan/tempat
- (8) Pada inning ke 3 dan seterusnya diadakan rotasi terus sesuai dengan urutan semula.
- (9) Setelah inning ke 5 diadakan pergantian lapangan /tempat
- (10) Pergantian pemain dapat dilakukan dilakukan apabila pergantian inning, banyak pergantian pemain hanya 2 kali.

Sebelas permainan di atas merupakan permainan tradisional yang sudah dibakukan diseluruh Indonesia. Permainan ini mempunyai aturan dan penskoran yang sudah dibakukan, serta ada wasit, sehingga permainan di atas bisa diperlombakan karena sudah dibakukan.

Selain itu ada permainan tradisional yang belum dibakukan Menurut Novi Mulyani (2016: 59-174) dan Sri Mulyani (2013: 35-41) permainan tradisional yang belum di bakukan yaitu sebagai berikut :

1) Congklak/Dakon



Gambar 12 Permainan Congklak
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 69)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan adalah papan congklak dan biji congklak seperti kerang-kerangan, batu, kelereng, dan sebagainya.

b) Tempat bermain

Permainan ini tidak membutuhkan tempat yang luas, karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Permainan ini biasanya dilakukan anak-anak di dalam rumah atau teras.

c) Jumlah pemain

Jumlah pemain 2 orang

d) Cara bermain

- (1) Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau batu kecil, tetapi lubang induk tetap dikosongkan.
- (2) Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang memulai terlebih dahulu, maka pemain dimulai dengan memilih satu lubang.
- (3) Sebarkan biji yang ada di lubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisi biji ke lubang induk kita setiap melewatinya, lubang induk tidak perlu diisi.
- (4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran lawan untuk sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- (5) Lubang tempat biji terakhir itu ada di salah satu dari 7 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 semua baris kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing – masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi maka lubang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa cepat biji tersebut menjadi miliknya otomatis.

2) Boy-boyan



Gambar 13 Permainan Boy-Boyan
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 99)

a) Alat yang digunakan

- (1) Pecahan genting atau gerabah, potongan kayu dan sebagainya
- (2) Bola plastik atau bola tenis, jika tidak ada bola dari gulungan kertas lalu diikat dengan karet.

b) Tempat bermain

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

c) Pemain

Tidak ada aturan khusus dalam jumlah pemain. Namun biasanya permainan ini dibagi ke dalam dua kelompok berjumlah 5-10 orang atau sesuai kesepakatan.

d) Cara bermain

- (1) Permainan dimulai dengan hompimpah, yang kalah akan menyusun pecahan genting yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 m atau sesuai kesepakatan.
- (2) Satu per satu anggota dari tim pelempar harus melempar pecahan genting hingga rubuh
- (3) Jika sudah rubuh pihak penjaga harus mengejar pihak yang pelempar, kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, jika mereka (tim menang) menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan.
- (4) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga.

3) Engklek



Gambar 14 Permainan Engklek
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 115)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar, dan sebagainya.

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimainkan di halaman rumah.

c) Pemain

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

d) Cara bermain

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

- (3) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/petak-petak bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- (4) Gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi satu petak-petak yang ada.
- (5) Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- (6) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil gacukna maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- (7) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk di gunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain tersebut engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang dilemparkan tadi.
- (8) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara 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 dilempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan 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 memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

4) Lompat tali



Gambar 15 Permainan Lompat Tali
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 75)

a) Alat yang digunakan

Tali yang dibuat dari karet gelang

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya di halaman rumah.

c) Jumlah pemain

Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, biasanya dibagi ke dalam dua kelompok. Permainan tali ini juga bisa dimainkan sendiri maupun secara bergantian

d) Cara bermain seorang diri

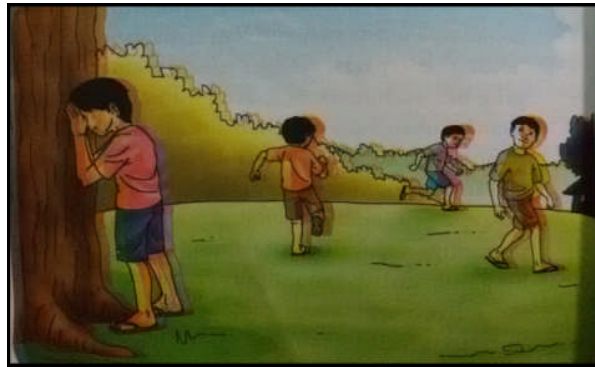
- (1) Sesuaikan karet tali dengan tinggi badan anak. Panjang tali sudah pas jika ujung tali yang dipegang sampai di ketiak.
- (2) Karet tali dipegang erat dengan posisi lengan atas rapat dengan tubuh dan siku sejajar pinggang, kemudian berdiri jinjit lutut sedikit diteuk
- (3) Pergelangan tangan digerakkan untuk memutar tali
- (4) Lompatan tidak terlalu tinggi saat tali menyentuh lantai, tinggi lompatan maksimal 2, 5 cm dari lantai. Pertahankan posisi agak jinjit saat mendarat dan tumit jangan menyentuh lantai.

e) Cara bermain berkelompok

- (1) Permainan lompat tali sederhana karena hanya melompati anyaman karet dengan ketinggian tertentu. Peraturannya sederhana jika anak dapat melompati tali karet maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai, namun jika gagal sewaktu melompat, anak tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga pemain lain gagal dan menggantikan posisinya.
- (2) Ada beberapa ukuran ketinggian tali karet, yaitu tali berada pada batas lutut pemegang tali, sebatas pinggang, posisi di dada pemegang tali, sebatas telinga, kepala, satu jengkal dari kepala, dua jengkal dari kepala,

dan seacungan atau hasta pemegang tali, sewaktu melompat anak tidak boleh mengenai tali, jika mengenai tali maka anak tersebut didiskualifikasi. Pada posisi tali di dada pemegang tali atau di posisi yang cukup tinggi, anak boleh mengenai tali sewaktu melompat asalkan lompatannya berada diatas tali dan tidak terjat.

5) Petak umpet



Gambar 16 Permainan Peta Umpet
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 62)

a) Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus dalam permainan ini. Alat untuk menjadi markas dan benteng biasanya berupa pohon, tembok dan lainnya.

b) Tempat bermain

Permainan peta umpet sangat cocok dimainkan anak –anak di lapangan atau halaman rumah. Akan lebih menarik jika permainan ini dilakukan di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi

c) Pemain

Tidak ada aturan batas pemain dalam permainan ini. Namun biasanya berjumlah tidak lebih dari 10, minimal permainan dilakukan 2 atau 3 orang.

d) Cara bermain

- (1) Anak-anak terlebih dahulu memulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi kucing. Kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung 10, 20 atau sesuai kesepakatan. Setelah teman-temannya bersembunyi kucing beraksi mencari teman-temannya.
- (2) Dalam permainan tersebut, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua. Disatu sisi ia harus mencari dan menemukan temannya yang bersembunyi di sisi lain ia pun harus menjaga benteng supaya tidak diambil alih oleh teman yang bersembunyi.
- (3) Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju benteng markas. Begitu juga dengan anak yang ketahuan. Bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga.
- (4) Hal yang seru adalah, pada saat si kucing bergerilnya menemukan teman teman yang bersembunyi, salah satu anak yang belum ditemukan dapat mengendap-endap menuju markas atau benteng jika berhasil menyentuhnya semua teman-teman yang sebelumnya telah ditemukan

oleh si kucing dibebaskan, sehingga kucing harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal.

- (5) Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Orang pertama yang ditemukan yang menjadi kucing berikutnya.

6) Balap karung



Gambar 17 Permainan Balap Karung
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 145)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan adalah karung atau kandi

b) Tempat bermain

Permainan ini dilakukan di alam terbuka seperti halaman rumah atau lapangan

c) Pemain

Permainan ini dilakukan secara individu ataupun kelompok

d) Cara bermain

- (1) Permainan balap karung dbisa dilakukan secara individu ataupun kelompok. Permainan dilakukan estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok
- (2) Jika dilakukan secara individu, maka setiap peserta akan berlomba berlari atau melompat kedalam karung mulai dari start hingga finish. Peserta yang mencapai garis finish paling cepat ialah pemenangnya.
- (3) Apabila dilakukan oleh tim atau kelompok, maka permainan balap karung dilakukan secara estafet. Artinya ketika satu pemain telah mencapai garis finish ia harus berbalik kembali ke garis start dan setelah mencapai garis start akan dilanjutkan pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terakhir sukses mencapai start.

7) Plethokan (senapan bambu)



Gambar 18 Permainan Pletokan
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 119)

a) Alat yang digunakan

- (1) Bamboo tua dan kuat , panjang 30-40 cm dengan diameter 1-1.5 cm
- (2) Kertas yang dibasahi lalu dibentuk bulat atau biji-bijian kecil

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang luas dan lebih menarik jika terdapat pepohonan atau bangunan untuk bersembunyi.

c) Pemain

Tidak ada aturan baku dalam permainan ini. Namun biasanya terbagi dalam dua kelompok yang saling berperang. Jumlah kelompok berkisar 2-5 orang atau sesuai kesepakatan.

d) cara bermain

jika alat bermain sudah berhasil dibuat, maka saatnya bermain. Senapan bambu biasanya dimainkan oleh beberapa orang, bisa beregu ataupun sendiri-sendiri seolah-olah terjadi peperangan. Jarak tembak harus dijaga agar tidak terlalu dekat. Untuk keamanan dalam permainan ini dianjurkan peluru terbuat dari kertas yang dibasahi, ini untuk mengurangi rasa sakit ketika kena peluru.

e) Cara membuat

- (1) Siapkan bambu yang kuat dan tua supaya tidak pecah. Bambu dibagi menjadi dua, yakni penyodok dan laras. Dalam pembuatan penyodok bamboo dibelah sehingga membentuk lidi panjang.
- (2) Bamboo diraut hingga bundar sesuai dengan lingkaran laras dan pangkal dibuat pegangan sekitar 10 cm, pastikan penyodok bisa masuk dalam laras. Untuk bagian atas penyodok dibuat lear untuk menekan atau memukul

amunisi/ pelor agar bisa masuk dengan sempurna. Hal ini agar pletokan lebih mudah dimainkan

- (3) Siapkan kertas yang telah dibasahi dan dibentuk bulat atau biji-bijian berukuran kecil sebagai peluru.

8) Patung-patungan



Gambar 19 Permainan Patungan
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 112)

Cara bermain :

Permainan dimulai dengan melakukan “hompimpa” dan “suit” lebih dulu sehingga didapatlah seorang anak yang kalah. Anak yang kalah ini dinyatakan “jadi” atau “dadi”. Anak yang dadi.

Ini akan memimpin jalannya permainan. Ia berdiri ditengah permainan lain yang membentuk lingkaran. Lalu bersama-sama semua pemain menyanyikan lagu wajib dari permainan ini.

“putih melati alibaba... merah-merah delima, pinokio....

siapa yang baik hati, cinderela... tentu disayang mama.

Burung iri, burung irian... putri salju berubah menjadi patung”.

Begitu lagu selesai dinyanyikan, selain yang dadi semua pemain berhenti bergerak seperti patung. Si dadi kemudian berlarian menghitung satu persatu bilangan 1 hingga 10 pada setiap bilangannya yang diucapkan. Misalnya 'satu' maka semua pemain harus berganti gaya mematung (adanya berdiri, duduk, jongkok, tiduran dsbnya). Jika pada hitungan ke 10 ada pemain yang tertawa hingga terlihat giginya, maka ia dinyatakan "dadi" menggantikan tugas yang "dadi" pertama tadi semua pemain segera berhamburan lari dan dikejar oleh anak yang "dadi" tadi. Pemain yang lari tiba-tiba berhenti mematung, maka ia aman karena tidak boleh disentuh oleh yang "dadi". Yang "dadi" harus mengejar pemain lain yang masih lari. Pemain yang berhenti menjadi patung tidak boleh semua kembali hidup dan bergerak. Ia baru boleh bergerak apabila ada pemain yang lain berlari datang menepuknya sambil berkata "BANGUN!"

Kalau ada seorang pemain yang bila ditangkap sebelumnya sempat menjadi patung, maka ia harus menggantikan tugas si "dadi"... akan tetapi yang terjadi semua pemain menjadi patung, maka permainan akan diulang dari awal dengan cara "hompimpa" dan "sut" seperti diatas.

9) Engrang batok



Gambar 20 Permainan Egrang Batok
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 44)

Cara bermain :

Egrang tempurung menggunakan batok kelapa yang dibagi menjadi dua dipakai dengan cara menjepit tali, kedua tangan memegang tali agar dapat bergerak selama mungkin tanpa terjatuh. Pemain berupaya berjalan dari satu tempat lainnya. Anak yang paling cepat berjalan, tanpa terjatuh dianggap sebagai pemenang. Untuk yang sudah mahir dapat dilakukan lomba jalan cepat atau lari cepat. (Wawan S Suherman, dkk 2015:169).

10) Ketapel



Gambar 21 Permainan Ketapel
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 148)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan yaitu ketapel dan peluru dari batu-batu kecil atau biji-bijian kecil.

b) Tempat bermain

Karena permainan ini cukup berbahaya, ketapel tidak cocok dimainkan ditempat yang banyak orang. Ketapel biasa digunakan untuk menembak buah- buahan.

c) Pemain

Permainan ketapel dimainkan oleh seorang anak untuk menembak sesuatu

d) Cara bermain

- (1) Mainan ini digunakan untuk menembak sesuatu seperti buah-buahan, dan sebagainya.
- (2) Sebagai peluru digunakan batu kecil yang dipasang pada kulit
- (3) Ketapel dibidikkan dengan membentangkan karet kolor dan kulit yang telah berisi kerikil dipegang dengan tangan kiri.
- (4) Selanjutnya kulit lepas, bila pemain tangkas dalam membidik maka batu akan dapat mengenai sasaran.
- (5) Untuk keamanan sebaiknya gunakan peluru yang tak berbahaya seperti gumpalan tanah kecil atau kertas, walaupun dari batu permainan di lapangan yang tak berpotensi mengenai orang lain.

11) Ular makan Ekornya



Gambar 22 Permainan Ular Makan Ekornya

Sumber: <http://kipsaint.com/isi/mengenang-permainan-anak-tempo-doeloe.html> (diunduh 04/15/2017)

Jumlah pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : Tanpa alat

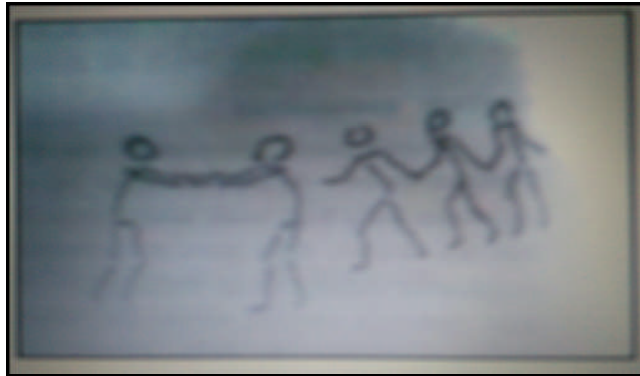
Tempat : di halaman sekolah atau di lapangan

Aturan permainan :

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. 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. Bila ada anggota yang lepas pegangannya maka ia akan bertugas menggantikan tugas si ekor. Bila si ekor dapat tertangkap, maka diadakan pergantian, yaitu

sikepala menjadi ekor dan si orang yang paling dekat dengan kepala menggantikan menjadi kepala. (Soemitro, 1992:37).

12) Sepur-sepuran / Kereta api masuk terowongan



Gambar 23 Permainan Sepur-sepuran
Sumber:(Soemitro, 1992:34)

Jumlah Pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : Tanpa alat

Tempat : di halaman atau di lapangan

Aturan permainan :

Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama dan kedua berdiri di tengah memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta api. Caranya ialah saling berpegangan lengan dalam keadaan lurus dan mendatar. Sedangkan anak-anak pada syaf ketigaberpegangan satu dengan yang lain sehingga membentuk rangkaian kereta api. 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)

13) Dingklik oglak-aglik



Gambar 24 Permainan Dingklik Oglak Aglik
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 35)

Cara bermain :

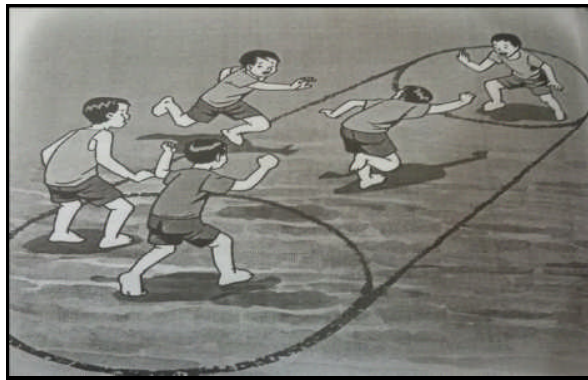
Tahap pertama, berdiri berhadap-hadapan dengan tangan saling bergandengan contohnya pemain A, B, C, dan D.

Tahap kedua, B dan C menerobos di bawah tangan A dan B sehingga para pemain berdiri dengan saling bertolak belakang dan tangan tetap bergandengan.

Tahap ketiga, setiap peserta mengangkat salah satu kakinya ke arah dalam lingkaran, kemudian masing-masing kaki saling dikaitkan untuk membentuk suatu posisi yang kokoh sehingga tidak akan mudah jatuh.

Tahap terakhir, tangan yang bergandengan dilepaskan lalu kedua tangan bertepuk tangan. Para pemain berlonjak-lonjak sambil bertepuk menyanyikan lagu dingklik oglak aglik.

14) Dhul-dhulan



Gambar 25 Permainan Dhul-dhulan
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 37)

Cara bermain :

Anak-anak berkumpul di halaman yang akan digunakan untuk bermain. Misalkan jumlahnya ada 6 anak, sebut saja pemain A, B, C, D, E, dan F. lalu mereka mulai menggambar dua lingkaran yang dihubungkan. Setiap lingkaran berdiameter kurang lebih 2,5 meter. Jarak antara satu lingkaran dengan lingkaran satunya sekitar 4-6 meter. Kedua lingkaran itu dihubungkan dengan dua garis sejajar.

Anak-anak segera memulai permainan dengan ‘hompimpa’ dan ‘sut’ anak yang terakhir kalah menjadi pemain “dadi” misalkan pemain D dadi maka A, B, C, E, dan F sebagai pemain “mentas segera masuk ke dalam salah

satu lingkaran, dan D berdiri berjaga di luar garis lingkaran. Sementara pemain D berusaha meraih tangan, badan, baju, atau kaki pemain mentas, sambil menahan agar pemain mentas tidak bisa lingkaran satunya.

Setelah di dalam lingkaran tinggal satu pemain, misalkan pemain F, maka pemain dadi bisa mematikan pemain F dengan cara mengelilingi lingkaran sebanyak tiga kali. Jika tidak juga berpindah, otomatis pemain F berubah menjadi pemain dadi. Tetapi apabila pemain F kemudian bisa berlari dan lolos hingga ke lingkaran satunya dan mengatakan “dhul” maka terpaksa pemain D menjadi pemain dadi lagi atau istilahnya “dikungkung”. Begitulah seterusnya, permainan dapat dilakukan berulang-ulang hingga semua pemain lelah.

15) Jamuran



Gambar 26 Permainan Jamuran
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 63)

Cara bermain:

Diawali dengan “hompimpah” dan “sut” hingga diperoleh satu anak yang kalah. Anak yang menang lalu bergandengan tangan

membentuk lingkaran, sementara satu anak yang kalah berdiri di tengah lingkaran. Anak – anak yang membentuk lingkaran kemudian melantunkan lagu jamuran sebagai berikut: “Jamuran..jamuran..ya age age thok jamur apa ya age age thok.. jamur payung. Ngrembuyung kaya lembayung.. sira badhe jamur apa?” . Tiba pada kalimat “sira badhe jamur apa?” si anak yang berada di tengah lingkaran lantas berteriak menyebut sebuah benda. Misalnya “ jamur patung!” spontan anak-anak bergegas menjadi patung, diam , tak boleh bergerak, tak boleh senyum atau ketawa meskipun digoda dan diajak bicara. Bagi yang bergerak dan senyum terkena hukuman menjadi anak yang kalah seperti tadi. Begitu seterusnya.

16) Nekeran/kelereng



Gambar 27 Permainan Nekeran
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 96)

Cara bermain :

Permainan ini biasanya dilakukan ditanah. Dalam permainan ini sejumlah kelereng akan diletakkan didalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tiap pemain akan berusaha mengeluarkan kelereng itu

dari dalam lingkaran tersebut. siapa yang berhasil mengeluarkan kelereng dari lingkaran, maka dia akan berhak untuk memilihnya. Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan adu sut jari tangan melempar gaco dilakukan dengan membidik dan melemparkan keras dengan maksud mengenai buah pasangan atau agar hasil lemparan mendarat dilapangan permainan terjauh. Selanjutnya yang mengawali permainan adalah siapa yang berhasil mengenai buah pasangan, dialah mendapat giliran pertama. Kalau tidak ada yang mengenai buah pasangan maka yang mulai bermain adalah gaconya yang terjauh. Pemain harus berusaha menghabiskan buah pasangan diporces pada saat giliran bermain. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gaco lawan. Pemain yang gaconya kena tembok maka gacoannya mati, selesailah permainannya pada game tersebut.

17) Cublak-cublak suweng



Gambar 28 Permainan Cublak-Cublak Suweng
Sumber: Novi Mulyani, 2016: 16)

a) Alat yang digunakan

Kerikil/batu kecil

b) Tempat bermain

Bisa dilakukan di teras, di dalam rumah, atau di halaman (bila malam bulan purnma) dengan beralaskan tikar.

c) Jumlah pemain

Minimal jumlah pemainnya tiga orang. Namun, bila lebih dari tiga orang, misalnya 5-7 orang, permainan akan semakin seru.

d) Irian

Lagu “cublak-cublak suweng”.

e) Cara bermain

Pemain yang kalah dalam *hom pim pah* menjadi penembak pertama. Salah seorang pemain memegang krikil dan bertugas mengitarkan krikil tersebut ke telapak tangan pemain lainnya juga ketelapak tangan kirinya sendiri sambil menyanyikan lagu “cublak-cublak suweng”. Ketika syair lagu sampai pada kalimat “*sopo ngguyu ndheleake*”, pemain segera meletakkan krikil tersebut pada salah satu telapak tangan pemain, diketahui pemain penembak.

Selanjutnya, semua pemain mengepalkan kedua telapak tangannya, tetapi kedua ibu jari tidak ikut dikepalkan. Seakan-akan mereka semua sedang memegang krikil. Kemudian, para pemain menggesek-gesek kedua ibu jari mereka masing-masing sambil menyanyikan “*sir-sir pong dhele*

gosong, sir-sir pong dhele gosong”. Pada saat itu juga pemain penebak harus menebak siapa yang menggenggam kerikil dengan menunjuk pemain yang dia duga menggenggam kerikil. Bila tebakannya benar, pemain yangt memegang kerikil membuka telapak tangannya dan berganti menjadi pemain penebak. Pemain penebak berikutnya, melakukan hal sebagai mana yang dilakukan pemain penebak sebelumnya. Jika ternyata tebakannya salah pemain penebak menjadi penebak lagi. Bila tiga kali berturut-turut gagal menebak siapa pemain yang menggenggam kerikil, maka mendapatkan hukuman sesuai jenis hukuman yang telah disepakati bersama sebelum permainan dimulai. Demikian seterusnya permainan berlangsung, sampai mereka merasa bosan dan ingin berhenti bermain.

Berdasarkan uraian di atas ada 11 permainan tradisional yang sudah dibakukan namun 6 diantaranya untuk penelitian yaitu: egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele dan bentengan. Selain itu 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 digunakan, peraturan permainan, dan cara mainannya dari permainan yang sudah dibakukan dan belum dibakukan.

6. Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes

Melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan permainan, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk membantu tercapainya tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Dengan adanya permainan tradisional diharapkan aktivitas siswa beraneka ragam sehingga tidak merasa cepat bosan dalam mengikuti aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani (Soemitro, 1992:171).

Memang dalam pelaksanaan tidak semua permainan tradisional dapat dimasukkan dalam materi penjasorkes. Permainan tradisional yang dapat dijadikan materi dalam pembelajaran penjasorkes yaitu permainan yang melibatkan banyak anak dan mengharuskan siswa untuk banyak gerak dalam pelaksanaannya. Artinya setiap siswa dituntut untuk aktif dalam permainan. Contoh permainan tradisional yang tidak bisa dimasukkan dalam materi pembelajaran penjasorkes yaitu *bekelan* dan *dakon*. Contoh permainan tersebut tidak banyak melibatkan banyak anak dan tidak mengharuskan siswa untuk banyak gerak. *Dakon* dan *belean* merupakan

salah satu contoh permainan tradisional yang menonjolkan unsur budaya di dalamnya namun tidak mengharuskan anak untuk banyak gerak karena dalam permainannya siswa hanya duduk. Permainan tradisional yang melibatkan banyak anak dan banyak gerak akan meningkatkan kemampuan motorik dan kemampuan sosial. Peluang berkembangnya kemampuan sosial akibat karena anak-anak belajar untuk memiliki keterikatan yang kuat kepada kelompok sehingga mereka harus mampu bekerja sama *corporative play elaborate* (Yardstick, 2002) dalam (Kurniati, 2016:19). Aktivitas permainan tradisional dapat membantu mengatasi permasalahan dalam menyesuaikan diri terutama bagi anak kelas 1 SD yang umumnya masih memiliki ketergantungan kepada orang tua atau memiliki permasalahan sosial (Kurniati, 2016:19). Permainan tradisional yang dapat dijadikan materi pembelajaran penjasorkes merupakan permainan yang banyak mengembangkan aspek fisik terutama motorik kasar seperti berlari, melompat, berjalan dan *engklek*.

7. Karakteristik anak Sekolah Dasar di Kecamatan Ngawen

Kecamatan Ngawen merupakan salah satu kecamatan yang ada di Kabupaten Gunungkidul yang letak geografisnya berada di dataran rendah dan tinggi. Kecamatan ini berada di sebelah utara Kabupaten Gunungkidul. Letak Sekolah dasar di kecamatan ngawen berada di sekitaran pedesaan dan sebagian ada di daerah pegunungan.

Kebiasaan anak sekolah dasar yaitu senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, serta senang merasakan atau melakukan sesuatu

secara langsung. Aktifitas fisik yang dilakukan yaitu berlari kesana kemari, bermain sepakbola, kasti dan permainan lainnya selain itu permainan tradisional yang dilakukan anak sekolah dasar di kecamatan ngawen adalah permainan jetulan, petak umpet dan suda manda. Masing-masing sekolah memiliki sarana dan prasarana yang berbeda-beda antara satu dengan yang lainnya. Sekolah dasar yang berada di kecamatan Ngawen hampir semua mempunyai lapangan/halaman sekolah sebagai pembelajaran penjas untuk peralatannya kurang memadai.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk melengkapi dan membantu dalam mempersiapkan penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diperlukan guna mendukung kajian teoritik yang dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka berpikir. Adapun penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Waryin (2014) yang berjudul “Keterlaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Dalam Kurikulum Penjas di SD Se-Kecamatan Mlati Sleman DIY”.

Hasil penelitiannya menunjukkan bahwa keterlaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam kurikulum penjas SD se-Kecamatan Mlati, Sleman, DIY, faktor perencanaan terlaksana sebesar 65,28%, faktor pelaksanaan terlaksana sebesar 73,96%, faktor penilaian terlaksana sebesar 69,43%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ade Ayu Laksmitaningrum (2017) tentang “Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017”

Hasil penelitian menunjukkan 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%.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Rini Pujiaryanti (2010) yang berjudul “Keterlaksanaan Pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul”

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%.

C. Kerangka Berpikir

Keterlaksanaan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat keterlaksanaan permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan

kesehatan di SD Negeri se- Kecamatan Ngawen. Keterlaksanaan permainan tradisional dilakukan melalui pengamatan observer dengan menggunakan lembar angket. Lembar angket yang diisi oleh observer menunjukkan sejauh mana keterlaksanaan dari penerapan permainan tradisional dilakukan. Hasil observasi keterlaksanaan permainan tradisional dapat dilihat melalui lembar angket persentase keterlaksanaan permainan tradisional.

Permainan tradisional merupakan salah satu materi pendidikan jasmani yaitu segala perbuatan baik mempergunakan alat atau tidak, yang diwariskan secara turun temurun dari nenek moyang, sebagai sarana hiburan atau untuk menyenangkan hati.

Permainan tradisional ada yang sudah dibakukan dan banyak yg belum dibakukan :

- a. Permainan tradisional yang sudah dibakukan ada 11 namun dalam penelitian ini yang dilakukan untuk penelitian ada 6 yaitu: engrang, terompa panjang, lari balok, hadang, pathok lele, dan bentengan.
- b. Permainan tradisional yang belum dibakukan ada banyak namun yang dilakukan untuk penelitian ada 14 permainan tradisional yaitu : Congklak/dakon, boy-boyan, engklek, Lompat tali, Petak umpet, Balap karung, Letokan, Patung-patungan, Engrang batok, Ketapel, Ular makan ekornya, Sepur-sepuran, Dingklik, Dhul-dhulan, Jamuran, Nekeran dan Cublak-cublak Suweng.

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 Ngawen Kabupaten Gunungkidul. 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

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang berada pada suatu wilayah dan memenuhi syarat-syarat tertentu berkaitan dengan masalah penelitian,

atau keseluruhan unit atau individu dalam ruang lingkup yang diteliti (Nanang Martono, 2012: 74). Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul Tahun 2017 sebanyak 20 responden, namun dalam kenyataannya terdapat 3 responden diganti guru kelas namun guru kelas tersebut juga mengajar penjasorkes. Sehingga hanya terdapat 17 responden guru penjasorkes dan 3 responden guru kelas dari 20 responden yang di rencanakan dalam penelitian ini.

Tabel 1 Daftar Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul

No	Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Jumlah guru penjasorkes
1	SD Negeri Sambeng II Ngawen	Sambeng II, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
2	SD Negeri watusigar II Ngawen	Randusari, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul	1
3	SD Negeri Tancep II Ngawen	Sendangrejo, Tancep, Ngawen, Gunungkidul	—
4	SD Negeri Sambeng I Ngawen	Sambeng I, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
5	SD Negeri watusigar I Ngawen	Watusigar, Ngawen, Gunungkidul	—
6	SD Negeri Beji Ngawen	Ngelo lor, Beji, Ngawen, Gunungkidul	1
7	SD Negeri Tobong Ngawen	Sambeng V, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
8	SD Negeri Ngawen I	Gantiwarno, Kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
9	SD Negeri Tancep I Ngawen	Sumberan, Tancep, Ngawen, Gunungkidul	1
10	SD Negeri Sambirejo Ngawen	Tobong, sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
11	SD Negeri Gununggambar Ngawen	Gununggambar, Ngawen, Ngawen, Gunungkidul	1

12	SD Negeri Ngawen III Ngawen	Temuran wetan, kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
13	SD Negeri Ngawen II Ngawen	Kampung Lor, Kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
14	SD Negeri Pagerjurang Ngawen	Pagerjurang, Ngawen, Ngawen, Gunungkidul	1
15	SD Negeri Ngampon Ngawen	Ngampon, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul	1
16	SD Negeri Bendo Ngawen	Tegal Rejo, Beji, Ngawen, Gunungkidul	1
17	SD Negeri Ngawen IV Ngawen	Candi, kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
18	SD Negeri Daguran Ngawen	Daguran, Beji, Ngawen, Gunungkidul	1
19	SD Negeri Purwareja Ngawen	Purwarja, Ngawen, Gunungkidul	1
20	SD Negeri Jurangjero Ngawen	Kranggan, Jurangjero Ngawen, Gunungkidul	—

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi Arikunto 2010: 101). Instrumen dalam penelitian ini menggunakan lembar observasi. Kisi-kisi lembar observasi berdasarkan Ade Ayu Laksmiyaningrum (2017) yang telah di *expert judgement* oleh ahli yaitu Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd dan Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian survei keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Ngawen Gunungkidul.

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir soal	Jumlah
Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul	Permainan tradisional yang sudah di bakukan	1) Engrang 2) Terompa panjang 3) Lari balok 4) Hadang 5) Patok lele 6) Benteng	1 2 3 4 5 6	1 1 1 1 1 1
	Permainan tradisional yang belum di bakukan	1) Congklak/ dakon 2) Boy-boyan 3) engklek 4) Lompat tali 5) Petak umpet 6) Balap karung 7) Patung- patungan 8) Engrang batok 9) Ketapel 10) Ular makan ekornya 11) Dingklik 12) Dhul- dhulan 13) Jamuran 14) Cublak- cublak Suweng	7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20	1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
Jumlah				20

Tabel 3 Butir-butir pernyataan yang digunakan sebagai instrumen penelitian

NO	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Permainan Tradisional Egrang		
2	Permainan Tradisional Terompa Panjang		
3	Permainan Tradisional Lari Balok		
4	Permainan Tradisional Hadang		
5	Permainan Tradisional Patok Lele		
6	Permainan Tradisional Bentengan		
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 Patung-patungan		
14	Permainan Tradisional Egrang Batok		
15	Permainan Tradisional Ketapel		
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		

Tabel 4 Kriteria Nilai Pelaksanaan Jawaban Angket

Ya (1)	Tidak (0)
(Melaksanakan)	(Tidak Melaksanakan)

2. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar negeri se-kecamatan ngawen kabupaten gunungkidul dilakukan dengan teknik survei menggunakan angket. Data diperoleh melalui proses peneliti yang datang langsung ke sekolah dengan memberikan surat perijinan kepada pihak sekolah. Peneliti datang langsung ke sekolah dan

memberikan angket kepada guru-guru penjasorkes dan memberikan pengarahannya atau cara mengisi angket dan kemudian angket tersebut di tinggal untuk kemudian hari di cek dan diambil kembali angket-angket yang disebar di SD Negeri se-Kecamatan Ngawen tersebut.

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah suatu cara yang dipakai untuk mengolah data yang telah dikumpulkan untuk mendapatkan suatu kesimpulan. Analisis data yang digunakan dalam penelitian strata survei keterlaksanaan permainan tradisional berdasarkan strata adalah teknik analisis deskriptif kuantitatif. Cara menghitung presentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu menurut Anas Sudjiono(2012:43)digunakanrumus:

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

Keterangan :

f = frekuensi yang sedang dicari persentasenya.

N= *Number of Cases* (jumlah frekuensi).

p = angka persentase

(Sumber: Anas Sudjiono, 2012: 43)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data yang diperoleh dalam penelitian ini disajikan dalam berbentuk persentase yang dibagi menjadi beberapa faktor, yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukan dan permainan tradisional yang belum dibakukan. Pertanyaan yang diajukan sebanyak 20 butir pernyataan yang menggunakan 2 jawaban alternative “Ya” atau “Tidak” dengan skor “Ya=1” dan “Tidak=0”.

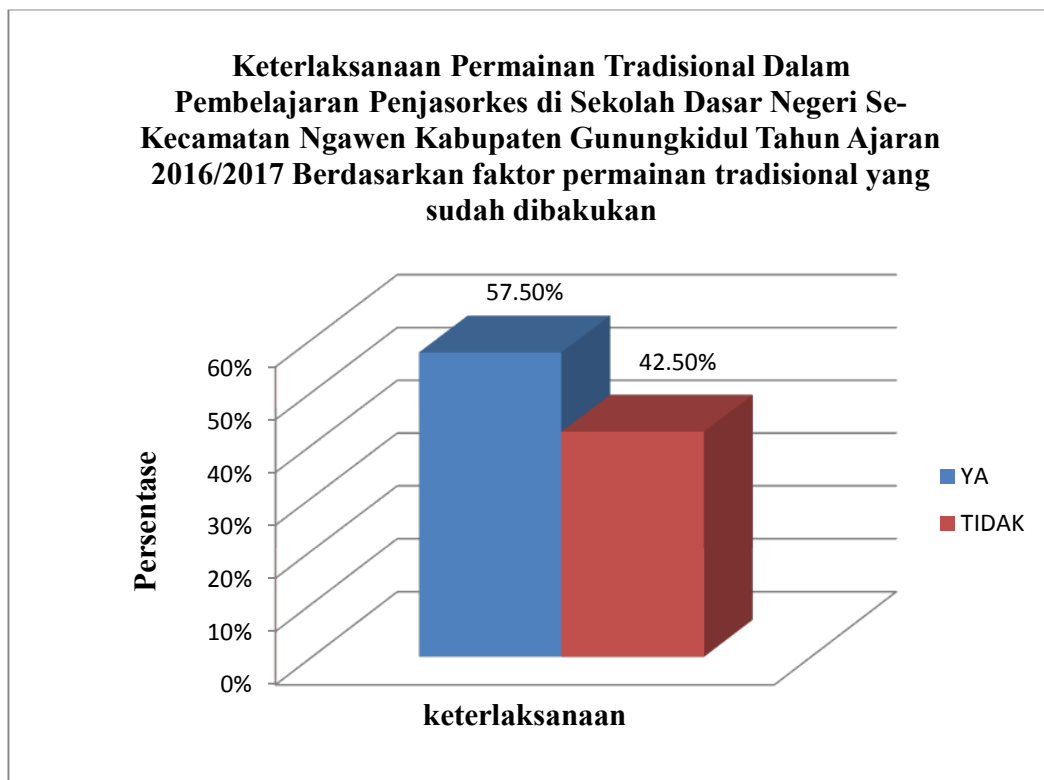
Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif survey keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri 20 SD Negeri dengan 20 responden berdasarkan masing-masing faktor.

1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan

Tabel 5 Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan.

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	16	80	4	20
2	8	40	12	60
3	8	40	12	60
4	15	75	5	25
5	5	15	15	75
6	17	85	3	15
Rata-rata	57,5%		42,5 %	

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan permainan tradisional yang sudah dibakukan rata-rata jawaban “Ya” dengan persentase sebesar 57,50 % dan “Tidak” dengan persentase sebesar 42,50%. Dalam bentuk diagram batang data tersebut digambarkan sebagai berikut :



Gambar 29 Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.

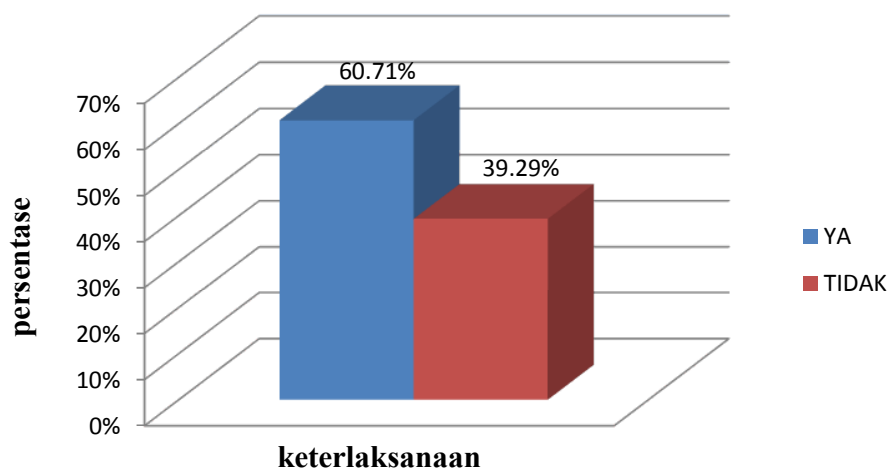
2. Faktor Permainan Tradisional yang belum dibakukan.

Tabel 6 Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	jumlah	%	Jumlah	%
7	18	90	2	10
8	10	50	10	50
9	16	80	4	20
10	19	95	1	5
11	16	80	4	20
12	9	45	11	55
13	6	30	14	70
14	14	70	6	30
15	7	35	13	65
16	15	75	5	25
17	8	40	12	60
18	4	20	16	80
19	15	75	5	25
20	13	65	7	35
Rata-rata	60.71 %		39,29%	

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan rata-rata jawaban “YA” dengan persentase sebesar 60,71% dan “TIDAK” dengan persentase sebesar 39,29%. Dalam bentuk diagram batang data tersebut digambarkan sebagai berikut:

Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul Tahun Ajaran 2016/2017 Berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan



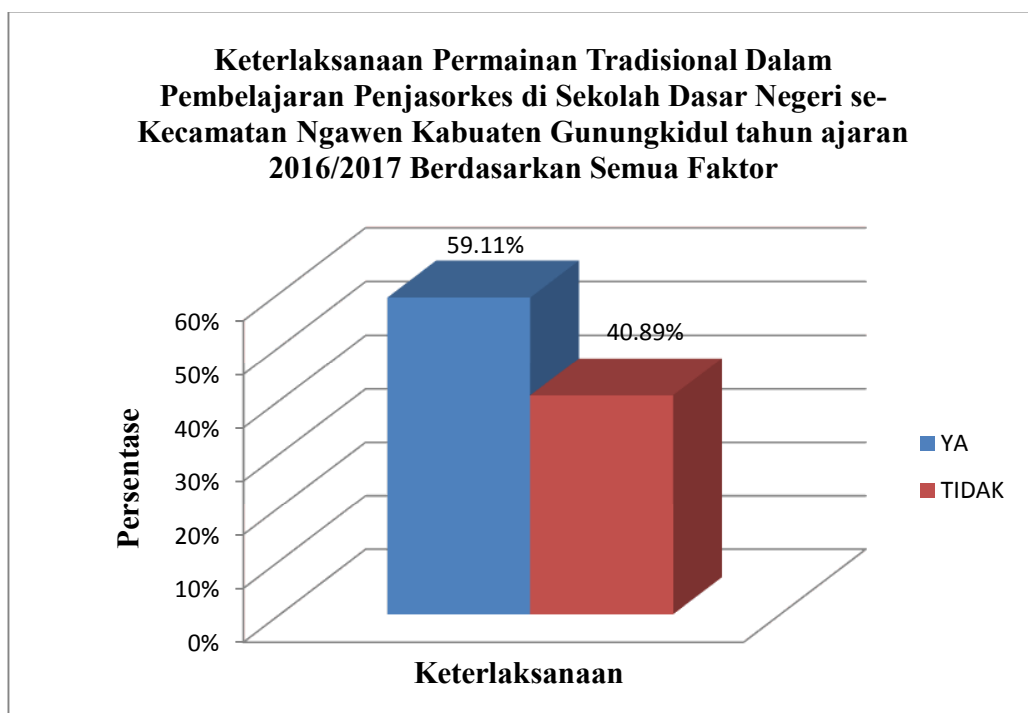
Gambar 30. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan.

- Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 berdasarkan semua faktor.

Tabel 7. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Faktor

No.	Faktor	Ya	Tidak
1	Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan	57,5%	42,5%
2	Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan	60,71%	39,29%
	Rata-rata	59.11%	40.89%

Berdasarkan tabel diatas di peroleh hasil faktor tertinggi dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 adalah keterlaksanaan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan dengan persentase sebesar 60,71% sedangkan faktor terendah permainan tradisional yang sudah dibakukan dengan persentase sebesar 57,5%. Rata-rata dari hasil dua faktor di dapatkan bahwa permainan tradisional terlaksana dengan persentase sebesar 59.11% Sehingga rata – rata permainan tradisional yang tidak dilaksanakan sebesar 40,89%. Dalam bentuk diagram batang data tersebut menjadi digambarkan sebagai berikut :



Gambar 31. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 Berdasarkan Semua Fakto

B. Pembahasan

Berdasarkan penghitungan data hasil penelitian menunjukkan bahwa secara keseluruhan tanpa melihat indikator yang mendasarinya, Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul terdapat dua faktor yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukan dan permainan yang belum dibakukan berikut Pembahasan dari setiap kategori dapat dilihat pada penjelasan di bawah ini:

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 Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu permainan bentengan (85%) hal ini dikarenakan dalam permainan bentengan merupakan permainan tim yang membutuhkan fisik dan kerja sama antar individu. Dan permainan ini menyenangkan bagi banyak siswa karena dilakukannya secara tim. Permainan bentengan mengandung nilai kekompakan, sportivitas dan kreativitas sehingga sangat perlu diajarkan kepada siswa Permainan tradisional yang tidak terlaksana yaitu pathok lele. Hal ini dikarenakan sekolah memiliki halaman yang tidak terlalu luas dan kontur yang tidak landai sehingga membahayakan siswa untuk bermain.

Walaupun keterlaksanaan permainan tradisional yang dibakukan masih lebih tinggi (57,5%) dibandingkan dengan angka ketidakterlaksanaannya (42,5 %), namun angka tersebut masih jauh dari angka yang diharapkan. Sehingga perlu adanya usaha dari pihak sekolah untuk memberikan kesadaran akan pentingnya melestarikan permainan tradisional. Karena pada dasarnya permainan tradisional memiliki manfaat yang besar dan sebagai bentuk pelestaria budaya bangsa. Namun usaha sekolah dalam melestarikan permainan tradisional melalui pembelajaran penjasorkes sebagian 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 Ngawen Kabupaten Gunung kidul tahun ajaran 2016/2017 bahwa persentase tertinggi dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu lompat tali (95%). sedangkan presentase terkecil dalam keterlaksanaan permainan tradisional yang belum dibakukan yaitu *dhul-dhulan* (20%). Lompat tali menduduki presentasi tertinggi sebagai permainan tradisional yang sering dilaksanakan karena permainan ini sudah banyak dikenal siswa maupun guru dalam pembelajaran di sekolah maupun saat bermain dirumah. Tali yang digunakan merupakan tali karet yang mudah didapat dan mudah dirangkai. Permainan *dhul – dhulan* menduduki presentasi terendah sebagai permainan tradisional yang sering dilaksanakan karena guru kurang mengenal permainan tersebut dan permainan ini agak rumit, sehingga siswa kesulitan untuk memainkannya.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan bahwa guru penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan terlaksananya pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru penjasorkes tidak melaksanakan beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes diantaranya karena guru tidak mengetahui permainan, peraturan dan cara memainkannya. Sedangkan untuk sarana dan prasarana tidak semua sekolah memiliki secara lengkap. Pihak sekolah juga tidak mengupayakan keterlaksanaan permainan tradisional beserta sarana dan prasarana yang dibutuhkan. Selain itu kurang kreativitas guru untuk menumbuhkan minat siswa untuk bermain permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

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 Ngawen Kabupaten Gunungkidul tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 59,11 % dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 40,89 %.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan, maka implikasi dari penelitian tersebut adalah guru penjasorkes harus mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajarannya karena permainan tradisional memiliki banyak manfaat seperti meningkatkan kerja sama, kreativitas, disiplin, mengandung unsur fisik yang sesuai dengan kebutuhan anak sekolah dasar. Selain itu permainan tradisional diperlukan sebagai upaya untuk melestarikan budaya bangsa indonesia.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini telah dilakukan dengan sebaik-baiknya, namun masih dirasakan adanya keterbatasan dan kelemahan yang tidak dapat dihindari antara lain:

1. Peneliti tidak mampu mengontrol kesungguhan guru dalam memberikan jawaban, sehingga peneliti tidak mengetahui kejujuran guru dalam menjawab pertanyaan dalam angket.
2. Penelitian ini hanya membahas tentang keterlaksanaan permainan tradisional, tanpa melihat langsung proses mengajarnya.
3. Instrumen yang ada kurang spesifik karena hanya membahas apakah dilaksanakan atau tidak dilaksanakan permainan tradisional tersebut tanpa mengetahui proses pembelajarannya.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan, implikasi, dan keterbatasan maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi guru yang sudah mengajarkan permainan tradisional, diharapkan mampu mengajarkannya secara konsisten. Sedangkan bagi guru yang belum mengajarkan permainan tradisional diharapkan segera mungkin mengajarkannya.
2. Bagi sekolah, Sekolah diharapkan menyediakan sarana dan prasarana yang memadai agar guru dan siswa mampu melaksanakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kaidahnya.
3. Bagi perguruan tinggi yang menghasilkan guru penjasorkes, diharapkan membekali para calon guru untuk mempelajari permainan tradisional sejak awal agar para calon guru tersebut mampu menerapkannya saat terjun disekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto,Suharsimi. (2002). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. (2006). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar sekolah dasar dan madrasah ibtdaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP*_____._____.
- Depdiknas. (2013). *Kurikulum 2013*_____._____.
- Hamalik,Oemar. (2008). *Kurikulum dan pembelajaran*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Husain, F.A. (2013). “*Survei pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-kecamatan brangsong kabupaten kendal*”. Skripsi S1. Laporan Penelitian. FIK UNES: Semarang.
- Ibrahim, Rusli,dkk. (2008). *Psikologi olahraga*, Bandung : FPOK UPI.
- Kurniati,Euis. (2016). *Permainan tradisional dan perannya dalam mengembangkan ketrampilan sosial anak*. Jakarta :Prenadamedia Group
- Laksmitaningrum, A.A. (2017). “*Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar negeri se-kecamatan ngaglik sleman*”. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Olahraga, FIK UNY.
- Lutan,Rusli, (2001), *Mengajar pendidikan jasmani, pendekatan pendidikan gerak sekolah dasar*, Depdiknas
- Martono,Nanang. (2012). *Metode penelitian kuantitatif analisis isi dan analisis data sekunder*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani,Novi. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.


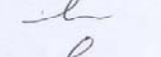
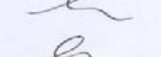
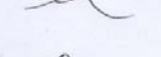








- Poerwadarminto. (2005). *Kamus umum bahasa indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Pujiaryanti, R. (2010). “*Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 sd negeri se-kecamatan karangmojo, gunungkidul*”. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Olahraga, FIK UNY
- Rukmana, Anin. (2008). Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar (Jurnal) Sumedang: UPI Kampus Sumedang
- Rusman. (2010). *Model-model pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soemitro. (1992). *Permainan kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Subarjah,Herman. (2008). *Permainan kecil di sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sudijono,Anas. (2012). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sugihartono dkk. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sukintaka. (1992). *Teori bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukoco,Pamuji. (2010). *Pengembangan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani untuk anak berkebutuhan khusus*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/> pada tanggal 13 Oktober 2016.
- Wayrin. (2014). “*Keterlaksanaan pembelajaran permainan tradisional dalam kurikulum penjas di sd se-kecamatan mlati sleman DIY*”. Skripsi S1. Jurusan Pendidikan Olahraga, FIK UNY

LAMPIRAN

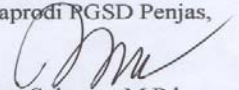
Lampiran 1. kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : Norany Budiman
NIM : 12602224003
Program Studi : PGSD Penjasi
Jurusan : POR
Pembimbing : F. Suharyana, M. Pd.

No	Tanggal	Pembahasan	Tanda Tangan Dosen Pembimbing
1.	3-5-2016	Bab I. Latar Belakang Masalah	
2.	14-6-2016	Bab I. Singkapan Masalah	
3.	11-8-2016	Bab II. Teori Teori yang Berdasar	
4.	10-9-2016	Bab II. Teori. Summa Tradisional	
5.	11-10-2016	Bab II. Summa Tradisional dan reformasi budaya	
6.	1-12-2016	Bab II. Definisi keolahragaan	
7.	7-2-2017	Bab III. Deskripsi Penelitian	
8.	15-5-2017	Bab III. Populasi & Sampel	
9.	13-6-2017	Bab III. Instrumen	
10.	27-7-2017	Bab III. Analisis Data	
11.	4-9-2017	Bab IV. Hasil Penelitian dan Pembahasan	
12.	21-9-2017	Bab IV. Kesimpulan	

Mengetahui
Kaprodi PGSD Penjasi,


Drs. Subagyo, M. Pd
NIP.19561107 198203 1 002

Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541
Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id

Nomor : 354/UN.34.16/PP/2017.

18 Agustus 2017.

Lamp. : 1Eks

Hal : Permohonan Izin Penelitian.

Kepada Yth.

Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik

Daerah Istimewa Yogyakarta.

Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.

Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:

Nama : Nanang Budiman.
NIM : 12604224003.
Program Studi : PGSD Penjas.
Dosen Pembimbing : Drs. F. Suharjana M.Pd.
NIP : 195807061984031002.

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : 21 Agustus s.d 1 September 2017.
Tempat/Objek : SD Negeri Se-Kecamatan Ngawen, Gunungkidul.
Judul Skripsi : Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

Dekan,



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

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SDN.....
2. Kaprodi PGSD Penjas.
3. Pembimbing TAS.
4. Mahasiswa ybs.

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

LEMBAR PENELITIAN
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN GUNUNGKIDUL”

Nama Sekolah :

Petunjuk pengisian angket :

1. Isi identitas secara lengkap
2. Bacalah dengan seksama pernyataan pada lembar angket
3. Berikanlah tanda centang (V) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan

Dengan Hormat,

Dalam angket ini terdapat 20 pertanyaan untuk mengetahui apakah permainan tradisional dilaksanakan atau tidak dilaksanakan.

Bacalah pertanyaan ini dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan yang telah disediakan menurut kenyataan bapak/ibu guru laksanakan. Pilih salah satu jawaban yang tersedia dan sesuai. Penelitian ini menjamin kerahasiaan jawaban tersebut.

Kriteria Pengisian Angket :

Jika jawaban **Ya**, Permainan tradisinal pernah dilakukan

Jika jawaban **Tidak**, permainan tradisional tidak dilakukan

Atas kesediaan bapak/ibu guru dalam mengisi angket penelitian ini saya ucapkan terimakasih.

NO	Keterangan	Ya	Tidak
1.	Permainan Tradisional Egrang		
2	Permainan Tradisional Terompa Panjang		
3	Permainan Tradisional Lari Balok		
4	Permainan Tradisional Hadang		
5	Permainan Tradisional Patok Lele		
6	Permainan Tradisional Bentengan		
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 Patung-patungan		
14	Permainan Tradisional Egrang Batok		
15	Permainan Tradisional Ketapel		
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 4. Daftar Sekolah Dasar Negeri di Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul

No	Nama Sekolah	Alamat Sekolah	Jumlah guru penjasorkes
1	SD Negeri Sambeng II Ngawen	Sambeng II, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
2	SD Negeri watusigar II Ngawen	Randusari, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul	1
3	SD Negeri Tancep II Ngawen	Sendangrejo, Tancep, Ngawen, Gunungkidul	–
4	SD Negeri Sambeng I Ngawen	Sambeng I, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
5	SD Negeri watusigar I Ngawen	Watusigar, Ngawen, Gunungkidul	–
6	SD Negeri Beji Ngawen	Ngelo lor, Beji, Ngawen, Gunungkidul	1
7	SD Negeri Tobong Ngawen	Sambeng V, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
8	SD Negeri Ngawen I	Gantiwarno, Kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
9	SD Negeri Tancep I Ngawen	Sumberan, Tancep, Ngawen, Gunungkidul	1
10	SD Negeri Sambirejo Ngawen	Tobong, sambirejo, Ngawen, Gunungkidul	1
11	SD Negeri Gununggambar Ngawen	Gununggambar, Ngawen, Ngawen, Gunungkidul	1
12	SD Negeri Ngawen III Ngawen	Temuran wetan, kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
13	SD Negeri Ngawen II Ngawen	Kampung Lor, Kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
14	SD Negeri Pagerjurang Ngawen	Pagerjurang, Ngawen, Ngawen, Gunungkidul	1
15	SD Negeri Ngampon Ngawen	Ngampon, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul	1
16	SD Negeri Bendo Ngawen	Tegal Rejo, Beji, Ngawen, Gunungkidul	1
17	SD Negeri Ngawen IV Ngawen	Candi, kampung, Ngawen, Gunungkidul	1
18	SD Negeri Daguran Ngawen	Daguran, Beji, Ngawen, Gunungkidul	1

19	SD Negeri Purwareja Ngawen	Purwarja, Ngawen, Gunungkidul	1
20	SD Negeri Jurangjero Ngawen	Kranggan, Jurangjero Ngawen, Gunungkidul	–

DATA PENELITIAN
SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SD NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN
KABUPATEN GUNUNGKIDUL

NO	NAMA SEKOLAH	SKOR FAKTOR 1 UNTUK BUTIR NO :						JML1 (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 Sambeng II	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	11	16
2	SD Negeri watusigar II	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	11	17
3	SD Negeri Tancep II	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	14
4	SD Negeri Sambeng I	1	0	1	1	0	1	4	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	6	10
5	SD Negeri watusigar I	0	0	0	1	0	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	11	13
6	SD Negeri Beji	0	0	0	1	0	1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	0	7	9
7	SD Negeri Tobong	1	0	1	1	0	1	4	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	3	7
8	SD Negeri Ngawen I	1	1	0	1	1	1	5	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	5	10
9	SD Negeri Tancep I	1	1	0	1	0	1	4	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	7	11
10	SD Negeri Sambirejo	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	12	14
11	SD N Gununggambar	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	8	9
12	SD Negeri Ngawen III	1	1	1	0	0	0	3	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	15
13	SD Negeri Ngawen II	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	10	11
14	SD Negeri Pagerjuran	1	0	0	1	0	0	2	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	8	10
15	SD Negeri Ngampon	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	10	15
16	SD Negeri Bendo	1	1	1	1	1	1	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
17	SD Negeri Ngawen IV	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	8	14
18	SD Negeri Daguran	1	1	0	1	0	1	4	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	11	15
19	SD Negeri Purwareja	1	0	0	1	0	1	3	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	7	10
20	SD Negeri Jurangjero	1	0	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	10	13

Lampiran 6. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hasil penelitian

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	jumlah	%	Jumlah	%
1	16	80	4	20
2	8	40	12	60
3	8	40	12	60
4	15	75	5	25
5	5	15	15	75
6	17	85	3	15
7	18	90	2	10
8	10	50	10	50
9	16	80	4	20
10	19	95	1	5
11	16	80	4	20
12	9	45	11	55
13	6	30	14	70
14	14	70	6	30
15	7	35	13	65
16	15	75	5	25
17	8	40	12	60
18	4	20	16	80
19	15	75	5	25
20	13	65	7	35
Rata-rata	59.11%		40.89%	

Permainan Tradisional yang sudah dibakukan

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	16	80	4	20
2	8	40	12	60
3	8	40	12	60
4	15	75	5	25
5	5	15	15	75
6	17	85	3	15
Rata-rata	57,5%		42,5 %	

Permainan Tradisional yang belum dibakukan

No Pernyataan	Ya		Tidak	
	jumlah	%	Jumlah	%
7	18	90	2	10
8	10	50	10	50
9	16	80	4	20
10	19	95	1	5
11	16	80	4	20
12	9	45	11	55
13	6	30	14	70
14	14	70	6	30
15	7	35	13	65
16	15	75	5	25
17	8	40	12	60
18	4	20	16	80
19	15	75	5	25
20	13	65	7	35
Rata-rata	60.71 %		39,29%	

Lampiran 7. Hasil Pengisian Angket Penelitian

LEMBAR PENELITIAN
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN GUNUNGKIDUL”

Nama Sekolah : SD Bendo

Petunjuk pengisian anangket :

1. Isi identitas secara lengkap
2. Bacalah dengan seksama pernyataan pada lembar angket
3. Berikanlah tanda centang (V) pada jawaban yang sesuai dengan keadaan

Dengan Hormat,

Dalam angket ini terdapat 20 pertanyaan untuk mengetahui apakah permainan tradisional dilaksanakan atau tidak dilaksanakan.

Bacalah pertanyaan ini dengan seksama, kemudian jawablah pertanyaan yang telah disediakan menurut kenyataan bapak/ibu guru laksanakan. Pilih salah satu jawaban yang tersedia dan sesuai. Penelitian ini menjamin kerahasiaan jawaban tersebut.

Kriteria Pengisian Angket :

Jika jawaban **Ya**, Permainan tradisinal pernah dilakukan

Jika jawaban **Tidak**, permainan tradisional tidak dilakukan

Atas kesediaan bapak/ibu guru dalam mengisi angket penelitian ini saya ucapkan terimakasih.

No	Keterangan	Ya (dilakukan)	Tidak (tidak dilakukan)
1.	Permainan Tradisional Egrang	✓	
2	Permainan Tradisional Terompa Panjang	✓	
3	Permainan Tradisional Lari Balok	✓	
4	Permainan Tradisional Hadang	✓	
5	Permainan Tradisional Patok Lele	✓	
6	Permainan Tradisional Bentengan	✓	
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 Patung-patungan	✓	
14	Permainan Tradisional Egrang Batok	✓	
15	Permainan Tradisional Ketapel	✓	
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 8. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI PURWAREJA**

*Alamat : Purwareja, Jurangjero, Ngawen, Gunungkidul, ☎ 55853,
email : sdn.purwareja@gmail.com, blog : sdnpurwarejagk.blogspot.co.id*

SURAT KETERANGAN MELAKUKAN PENELITIAN

No. 150/SD Pwrj/VIII/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Sukarni, M.Pd.
NIP : 19690503 199103 2 006
Pangkat, gol : Pembina, IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SDN Purwareja
Alamat Sekolah : Purwarejo, Jurangjero, Ngawen, Gunungkidul, DIY, 55853

Menerangkan dengan sebenarnya, bahwa :

Nama : Nanang Budiman
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan Survey Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Purwareja Ngawen.

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

Ngawen, 25 Agustus 2017

Kepala SDN Purwareja

Sukarni, M.Pd.
NIP. 19690503 199103 2 006



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN

SD N TANCEP II

Alamat : Sendangrejo, Tancep, Ngawen, Gunungkidul, DIY ✉ 55853

SURAT KETERANGAN

No.: 47/S.Ket/SDTcpiI/VIII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Drs. H. Waluyo Muharjito
NIP : 19610701 198403 1 004
Jabatan : Kepala Sekolah
Sekolah : SD N Tancep II, Ngawen, Gunungkidul

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Nanang Budiman
NIM : 12604224003
Program Studi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan penelitian di SD N Tancep II, Ngawen, Gunungkidul pada tanggal 24 Agustus 2017 guna penyusunan skripsi dengan judul **“Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul”**.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya



Tancep, 24 Agustus 2017
Kepala Sekolah

Drs. H. Waluyo Muharjito
NIP. 19610701 198403 1 004



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SDN WATUSIGAR II**

Alamat: Randusari, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul, 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 10/S.Ket/SD.WT II/VIII/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :


Nama : SUDARDWIANTA, S.Pd.SD
NIP : 19651017 198703 1 006
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Watusigar II

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD PENJAS
Fakultas : Ilmu Keolahragaan / UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan Skripsi dengan Judul “SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 29 Agustus 2017
Kepala Sekolah

SUDARDWIANTA, S.Pd.SD
NIP. 19651017 198703 1 006



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN**

SDN JURANGJERO

Alamat : Kranggan, Jurangjero, Ngawen, Gunungkidul, Kode Pos 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 13 / SD Jrj / VIII/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **NGADIONO, S.Pd.I**
NIP : 195904091984031003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SDN Jurangjero

dengan ini menerangkan bahwa

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD PENJAS
Fakultas : Ilmu Keolahragaan / UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul “ SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana semestinya.



Ngawen, 25 Agustus 2017

Kepala Sekolah

NGADIONO, S.Pd.I

NIP, 195904091984031003



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI BENDO**

Alamat : Tegalrejo, Beji, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 232/SDBD/IX/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MARGANA. S.Pd.
NIP : 19670212 199401 1001
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk 1/IV b
Unit Kerja : SD Bendo

Menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana
mestinya.

Ngawen, 30 Agustus 2017

Kepala Sekolah


MARGANA. S.Pd.
NIP. 19670212 199401 1001



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI BEJI**

Alamat : Ngelo lor, Beji, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SRI SAMKUSNATI, S.Pd.SD**
NIP : 19600903 197912 2 004
Jabatan : kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Beji

Menerangkan bahwa :

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana
mestinya.



Ngawen, 30 Agustus 2017
Kepala Sekolah

SRI SAMKUSMATI, S.Pd.SD
NIP.19600903 197912 2 004



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI NGAWEN IV
Alamat : Candi, Kampung, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MULYADI
NIP : 19711221 199103 1002
Jabatan : KEPALA SEKOLAH
Unit Kerja : SDN NGAWEN IV

Menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana
mestinya.

Ngawen, 30 Agustus 2017
Kepala Sekolah



Mulyadi, S-Pd.Sd
NIP. 19711221 199103 1002



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI NGAWEN I**

Alamat: Gantiwarno, Kampung, Ngawen, Gunungkidul

SURAT KETERANGAN

NO : 31 / SDN.NG.I / VIII/ 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : PAIRIN, S.Pd.SD.
NIP : 196005171980121003
Pangkat/Golongan Ruang : Pembina/IVA
Jabatan : Kepala SD Negeri Ngawen I UPT PAUD dan SD
Kecamatan Ngawen, Kabupaten Gunungkidul

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Program Studi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu Keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian di SD N Ngawen I dengan judul “ SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL.” Demikian surat keterangan kami buat agar dapat di pergunakan sebagaimana mestinya

Ngawen, 28 Agustus 2017

Kepala Sekolah



PAIRIN, S.Pd.SD.

NIP 196005171980121003



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT TK – SD KECAMATAN NGAWEN

SD NEGERI TANCEP 1

Alamat : Sumberan, Tancep, Ngawen, Gunungkidul, 55853
Email : sdntancep 1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TRI HARTONO, S.Pd.SD
NIP : 19631209 198604 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Tancep I

Menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Program Studi : PGSD Penjas
Dosen Pembimbing : Drs. F. Suharjana M.Pd
NIP : 195807061984031002

Yang bersangkutan telah melaksanakan penelitian dalam rangka Tugas Akhir Skripsi di Sekolah SD Negeri Tancep I UPT PAUD dan SD Kecamatan Ngawen pada hari Kamis, 24 Agustus 2017.
Demikian Surat Keterangan ini saya buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ngawen, 24 Agustus 2017
Kepala Sekolah

TRI HARTONO, S.Pd.SD
NIP 19631209 198604 1 001



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN

SD NEGERI PAGERJURANG

Alamat : Pagerjurang, Kampung, Ngawen, Gunungkidul, 55853
Email : sdnegeripagerjurang@ymail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 112/PGJ/VIII/2017

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : TB. Sutarja, S.Pd.SD
NIP : 19670701 199401 1 002
Pangkat/Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Jenis Kelamin : Laki-laki
Program Studi : PGSD Penjas

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Pagerjurang, dari tanggal 21 s.d 1 September 2017. untuk penulisan tugas akhir dengan judul Skripsi Survei Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se- Kecamatan Ngawen Kabupaten Gunungkidul.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana semestinya.

Ngawen, 28 Agustus 2017

Kepala Sekolah

TB. SUTARJA, S.Pd.SD

NIP 19670701 199401 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI SAMBENG I
Alamat : Sambeng 1, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul 55853**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 124/SDN/VIII/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : *PARMIN SPO*
NIP : *195906111979121003*
Pangkat/Gol.Ruang : *IVA*
Unit Kerja : *SD Sambeng 1*

Menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 25 Agustus 2017
Kepala Sekolah

PARMIN SPO
NIP. *195906111979121003*



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI SAMBENG II**

Alamat : Sambeng II, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul, DIY 55853

**SURAT KETERANGAN
NOMOR : 43/SD.SBII/VIII/2017**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **KARDI, S.Pd.SD**
NIP : 19640820 198509 1 002
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Sambeng II UPT PAUD dan SD
Kec.Ngawen

Menerangkan bahwa :

Nama : **NANANG BUDIMAN**
N I M : 12604224003
Program Study : PGSD Penjas
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Benar - benar siswa **Telah Menyelesaikan Penelitian (wawancara dan mencari data) di SDN Sambeng II**, dalam rangka penyelesaian Tugas Akhir Skripsi pada hari Jum'at, tanggal 25 Agustus 2017.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Ngawen, 25 Agustus 2017
Kepala Sekolah

KARDI, S.Pd.SD
NIP.19640820 198509 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI NGAWEN III**

Alamat : Tempuran Wetan, Kampung, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 90/SD.Ngaw.3/III/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **Drs. ALEXANDER MURYADI, M.Pd.**
NIP : 19580810 197802 1 010
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Ngawen III

Menerangkanbahwa :

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana
mestinya.



Ngawen, 30 Agustus 2017

Kepala Sekolah

Drs. ALEXANDER MURYADI, M.Pd.

NIP : 19580810 197802 1 010



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI WATUSIGAR I
Alamat : Watusigar, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul 55853**

SURAT KETERANGAN

Nomor : 021 / SD. WT I / VIII / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **RAPIYONO, S.Pd.SD**
NIP : 19740121 199703 1 007
Jabatan : kepala sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Watusigar I

Menerangkan bahwa :

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 30 Agustus 2017

Kepala Sekolah


RAPIYONO, S.Pd.SD
NIP. 19740121 199703 1 007



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI DAGURAN**

Alamat : Daguran, Beji, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **SUPRIYADI, S.Pd.**
NIP : 19680110 199312 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Daguran

Menerangkanbahwa :

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-
KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 30 Agustus 2017

Kepala Sekolah



SUPRIYADI, S.Pd.

NIP : 19680110 199312 1 001



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI NGAMPON**
Alamat : Ngampon, Watusigar, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 11/SDNGP/VIII/17

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **MUHTADI, SPd.SD**
NIP : 196201301982021001
Jabatan : kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Ngampon

Menerangkan bahwa :

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Prodi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu keolahragaan/UNY

Telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul
“**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL**”.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 30 Agustus 2017
Kepala Sekolah

MUHTADI, SPd.SD
NIP.196201301982021001



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI TOBONG**

Alamat: Sambeng V, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul, DI Y 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor. 092/SD.TB/VIII/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini;

Nama : **TENTREM RAHAYU, M.Pd.**
NIP : 19640815 199401 2 001
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina Tk I, IV/b
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Tobong
UPT PAUD dan SD Kecamatan Ngawen, Kabupaten Gunungkidul

Dengan ini menerangkan bahwa ;

Nama : **NANANG BUDIMAN**
NIM : 12604224003
Program Studi : PGSD Penjas

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Tobong dengan judul “ SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL”

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Sambeng V, 28 Agustus 2017
Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI SAMBIREJO

Alamat : Tobong, Sambirejo, Ngawen, Gunungkidul, DIY 55853

SURAT KETERANGAN

No : 015/SD.SBR/VIII/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: KARDI, S.Pd.SD
NIP	: 19640820 198509 1 002
Pangkat/Golongan	: Pembina / IVa
Jabatan	: Kepala Sekolah
Unit Kerja	: SD Negeri Sambirejo UPT PAUD dan SD Kecamatan Ngawen

Menerangkan bahwa,

Nama	: NANANG BUDIMAN
Tempat, Tanggal Lahir	: Gunungkidul, 13 Agustus 1995
Jenis Kelamin	: Pria
Jabatan/Status	: Mahasiswa
NIM	: 12604224003
Prodi	: PGSD Penjas
Fakultas	: Ilmu Keolahragaan UNY

Tersebut di atas telah melakukan penelitian untuk melengkapi penulisan skripsi dengan judul “ SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL “.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 25 Agustus 2017

Kepala Sekolah



KARDI, S.Pd.SD
NIP. 19640820 198509 1 002



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA, DAN OLAH RAGA
UPT TK DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI NGAWEN II**

Alamat : Kampung Lor, Kampung, Ngawen, Gunungkidul, DIY 55853

Surat Keterangan

Nomor: 134 / Ngw.II / VIII / 2017

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : SRI BASUKI, S.Pd.SD
NIP : 19630217 198303 2 005
Pangkat / Gol. Ruang : Pembina Tk. I / IVb
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD NEGERI NGAWEN II

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Fakultas / Instansi : Ilmu Keolahragaaan / UNY

Telah melakukan penelitian di SD N NGAWEN II dengan judul ; “SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL” Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Ditetapkan : Ngawen
Pada Tanggal : 24 Agustus 2017

Kepala Sekolah

Sri Basuki, S.Pd.SD
NIP. 19630217 198303 2 005



**PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA
UPT PAUD DAN SD KECAMATAN NGAWEN
SD NEGERI GUNUNGGAMBAR**

Alamat : Gununggambar, Kampung, Ngawen, Gunungkidul 55853

SURAT KETERANGAN

Nomor : 249/KS/SDGG/VIII/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : PURNO JAYUSMAN, S.Pd.
NIP. : 19710115 199803 1 012
Jabatan : Kepala SDN Gununggambar
Instansi : SDN Gununggambar, UPT PAUD dan SD Kec. Ngawen
Alamat Instansi : Gununggambar, Kampung, Ngawen, Gunungkidul.

Menerangkan bahwa :

Nama : NANANG BUDIMAN
NIM : 12604224003
Program Studi : PGSD Penjas
Fakultas : Ilmu Keolahragaaan/UNY

Telah melakukan penelitian di SD Negeri Gununggambar dengan judul " SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN NGAWEN KABUPATEN GUNUNGKIDUL".

Demikian surat keterangan ini kami buat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ngawen, 28 Agustus 2017
Kepala Sekolah

Purno Jayusman, S.Pd.
NIP. 19710115 199803 1 012

Lampiran 9. Dokumentasi



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitian



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitian



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitian



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitian



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitian



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitia



Guru Penjasorkes sedang mengisi angket penelitian



Guru sedang mengisi angket penelitian