

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh :
Yanuar Rahman Husain
NIM 13604224018

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
SE-KOTAYOGYAKARTA SELATAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

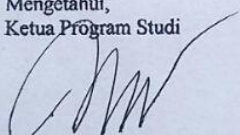
Disusun oleh:

**Yanuar Rahman Husain
NIM 13604224018**

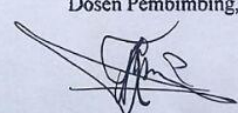
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakan Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang
bersangkutan.

Yogyakarta, Desember 2017

Mengetahui,
Ketua Program Studi


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

Disetujui,
Dosen Pembimbing,


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

SURAT PERNYATAAN

SURAT PERNYATAAN

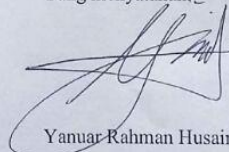
Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani
Judul TAS : Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017

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 atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Desember 2017

Yang menyatakan,



Yanuar Rahman Husain

NIM 13604224018

HALAMAN PENGESAHAN

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi



KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR SE-KOTAYOGYAKARTA SELATAN TAHUN AJARAN 2016/2017

Disusun oleh:

Yanuar Rahman Husain
NIM 13604224018

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 17 Januari 2018

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
F. Suharjana, M. Pd Ketua Penguji/Pembimbing		23 / 1 / 2018
Riky Dwihandaka, M.Or Sekretaris		23 / 1 / 2018
Fathan Nurcahyo, M.Or Penguji		23 / 1 / 2018

Yogyakarta, Januari 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


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

MOTTO

1. Tuntutlah ilmu sampai lanjut usiamu, dan janganlah malu akan usiamu, karena menuntut ilmu tidak dibatasi waktu dan usiamu (Yanuar Rahman Husain)
2. Jangan takut untuk terus mencoba meskipun mengalami kegagalan, karena mencoba itu lebih baik daripada tidak mencoba sama sekali (Yanuar Rahman Husain)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini saya persembahkan kepada orang-orang yang sangat berarti dalam hidupku di antaranya kepada:

1. Bapak Sumarsono dan Ibu Siti Nuraini, ini aku persembahkan sebagai tanda bakti dan rasa terima kasihku yang senantiasa selalu mendoakan, menyayangi dan mendukungku dengan tulus.
2. Almarhum adik, Nova Nur Huda yang selalu mendukung dan memberi semangat saya selama beliau belum di panggil ke Rahmatullah. Harapan beliau sebelum meninggal ingin foto bersama saya ketika wisuda nanti. Aku persembahkan ini untuk beliau dan semoga beliau tenang di sana.

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR
SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN
TAHUN AJARAN 2016/2017**

Oleh:

Yanuar Rahman Husain
13604224018

ABSTRAK

Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya guru penjasorkes di beberapa SD belum menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja permainan tradisional yang masih digunakan oleh para guru Penjasorkes terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017.

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel penelitian yaitu keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Subjek penelitian adalah guru Penjasorkes berjumlah 37 guru di Sekolah Dasar di Yogyakarta Selatan. Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang sudah valid milik Ade Ayu dengan jumlah 20 butir pernyataan. Uji reliabilitas sebesar 0,760 sehingga instrumen tersebut reliabel. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dengan persentase.

Hasil penelitian mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah terlaksana dengan presentase sebesar 73,42%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 26,58% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan persentase sebesar 78,57%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 21,43%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase rata-rata sebesar 77,03% dan tidak terlaksana dengan rata-rata persentase sebesar 22,97%.

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

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. F. Suharjana M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan, arahan, dukungan dan motivasi selama penulisan skripsi ini.
2. Dr. Guntur, M. Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
3. Dr. Subagyo, M. Pd, selaku Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan hingga selesainya tugas akhir skripsi ini.
4. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed, selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam penyusunan skripsi ini.
5. Sujarwo, M.Or selaku penasihat akademik yang telah memberikan bimbingan selama masa perkuliahan.
6. Bapak dan Ibu Kepala Sekolah serta Guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan yang telah memberikan ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian tugas akhir skripsi ini.

7. Bapak dan Ibu Dosen yang telah memberikan bekal ilmu yang bermanfaat, serta seluruh Staff Karyawan FIK UNY yang telah memberikan pelayanan untuk kelancaran penulisan tugas akhir skripsi ini.
8. KESBANGPOL dan Dinas Pendidikan yang telah memberikan izin dan membantu dalam kelancaran penelitian.
9. Keluargaku yang selalu memberikan dukungan moral, material, dan spiritual dalam proses perkuliahan sampai penyusunan tugas akhir
10. Keluarga besar PGSD Penjas Kelas B Angkatan 2013.
11. Tia yang telah memberikan motivasi dan membantu dalam proses penyusunan skripsi ini.
12. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini.

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

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

Yogyakarta, Desember 2017

Penulis

Yanuar Rahman Husain

NIM 13604224018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN Sampul	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN MOTTO	v
HALAMAN PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	8
F. Manfaat Penelitian.....	8
 BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Keterlaksanaan	10
2. Hakikat Permainan Tradisional	10
3. Macam-macam Permainan Tradisional	15
4. Hakikat Pembelajaran Penjasorkes	70
5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 Tentang Permainan Tradisional	78
6. Karakter Anak Sekolah Dasar Kelas Atas	81
B. Penelitian Yang Relevan	84
C. Kerangka Berfikir	86
 BAB III METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian.....	90
B. Definisi Opreasional Variabel	90

C. Subjek Penelitian.....	91
D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	92
1. Instrumen Penelitian.....	92
2. Teknik Pengumpulan Data	96
3. Teknik Analisis Data.....	96
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	98
B. Pembahasan.....	100
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	103
B. Implikasi	103
C. Keterbatasan	104
D. Saran	105
DAFTAR PUSTAKA	107
LAMPIRAN.....	109

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Nama-nama Guru Olahraga UPT Selatan	91
Tabel 2. Butir-Butir Pernyataan yang Digunakan Sebagai Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017	95
Tabel 3. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar se-Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017	99

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Permainan Tradisional Egrang	18
Gambar 2. Permainan Tradisional Gebuk Bantal	19
Gambar 3. Permainan Tradisional Terompah Panjang	20
Gambar 4. Permainan Tradisional Lari Balok	22
Gambar 5. Permainan Tradisional Tarik Tambang.....	23
Gambar 6. Permainan Tradisional Hadang	25
Gambar 7. Permainan Tradisional Patok Lele/Benthik/Gatrik	26
Gambar 8. Permainan Tradisional Benteng	27
Gambar 9. Permainan Tradisional Dagongan	28
Gambar 10. Permainan Tradisional Sumpitan	30
Gambar 11. Permainan Tradisional Gasing	31
Gambar 12. Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng	34
Gambar 13. Permainan Tradisional Bola Bekel.....	36
Gambar 14. Permainan Tradisional Dakon.....	38
Gambar 15. Permainan Tradisional Boy-Boyan	39
Gambar 16. Permainan Tradisional Engklek/Sunda Manda/Sondah.....	41
Gambar 17. Permainan Tradisional Dhelikan/Petak Umpet	42
Gambar 18. Permainan Tradisional Lompat Tali.....	44

Gambar 19. Permainan Tradisional Balap Karung	45
Gambar 20. Permainan Tradisional Pletokan.....	46
Gambar 21. Permainan Tradisional Patung-Patungan	47
Gambar 22. Permainan Tradisional Egrang Batok	49
Gambar 23. Permainan Tradisional Ketapel	50
Gambar 24. Permainan Tradisional Ular Makan Ekornya.....	51
Gambar 25. Permainan Tradisional Sepur-Sepuran.....	53
Gambar 26. Permainan Tradisional Dhingklik Oglak-Aglik/Perepet Jengkol....	54
Gambar 27. Permainan Tradisional Dhul-Dhulan	55
Gambar 28. Permainan Tradisional Nekeran	56
Gambar 29. Permainan Tradisional Jamuran	57
Gambar 30. Permainan Tradisional Jumpet Utang-Ating.....	59
Gambar 31. Permainan Tradisional Koderan.....	60
Gambar 32. Permainan Tradisional Kotak Pos	61
Gambar 33. Permainan Tradisional Polisi vs Maling	63
Gambar 34. Permainan Tradisional Kucing dan Tikus.....	64
Gambar 35. Permainan Tradisional Do Mi Ka Do	66
Gambar 36. Permainan Tradisional Bethek Thing-Thong.....	67
Gambar 37. Bagan Kerangka Berfikir	87
Gambar 38. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017	100

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	112
Lampiran 2. Silabus dan RPP.	114
Lampiran 3. Surat Rekomendasi Penelitian.....	120
Lampiran 4. Surat Ijin Penelitian	121
Lampiran 5. Surat Keterangan Melakukan Penelitian	123
Lampiran 6. Daftar Sekolah dan Guru Penjasorkes Se-Kota Yogyakarta Selatan.....	146
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	147
Lampiran 8. Hasil Pengisian Angket Responden.....	149
Lampiran 9. Data Penelitian.....	151
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Penelitian	153
Lampiran 11. Dokumentasi.....	155

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan jasmani menurut Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Menurut Aip Syarifudin, dkk (dalam Nurhadi Santoso, 2009: 3) Pendidikan Jasmani adalah suatu proses melalui aktivitas jasmani, yang dirancang dan disusun secara sistematis untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan, meningkatkan kemampuan dan keterampilan jasmani, kecerdasan dan pembentukan watak, serta nilai dan positif bagi setiap warga negara dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Sedangkan menurut Arma Aboellah (dalam Guntur, 2009: 15) menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, neuromuscular, intelektual dan emosional. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan kerjasama dalam kelompok dan permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti melempar, berlari, melompat,

meloncat, memukul, menangkap dan masih banyak unsur gerak di dalam permainan tradisional.

Permainan tradisional sekarang ini sudah jarang dimainkan di sekolah. Peneliti melakukan observasi di Yogyakarta Selatan karena terdapat permasalahan. Keberadaan permainan tradisional dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini mengalami penurunan. Hal itu di samping karena banyak peserta didik jarang memainkan permainan tradisional. Ada sebagian guru pendidikan jasmani yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Guru cenderung olahraga lain seperti: bola voli, sepak bola, yang lebih disukai oleh peserta didik sehingga peserta didik akan berpartisipasi aktif saat pembelajaran penjasorkes.

Dalam pembelajaran penjasorkes, anak-anak tidak hanya mendapatkan kegembiraan saja, tetapi juga mampu mengembangkan kemampuan tubuh, otot, dan juga dapat berkreasi. Di dalam pembelajaran penjasorkes juga memiliki nilai lainnya yang sangat penting bagi anak-anak yaitu mampu berkomunikasi baik dengan teman lainnya.

Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Dapat dikatakan hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan. Oleh karena itu, dunia anak-anak adalah kehidupan yang penuh dengan bermain (Ariani, dkk, 1997/1998) dalam Sujarno,

dkk. Betapa pentingnya fungsi permainan bagi anak-anak dan masyarakat. Oleh karena itu pastinya sudah mengenal permainan-permainan tradisional yang mungkin sudah dilakukan atau diperkenalkan di lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah melalui pembelajaran Penjasorkes sejak sekolah dasar.

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi berikutnya. Akan tetapi, permainan tradisional saat ini sudah banyak yang hanya tinggal nama atau mungkin ditinggalkan anak-anak. Dengan berkembangnya teknologi saat ini, banyak permainan-permainan modern yang sangat canggih, sehingga anak-anak sudah tidak tertarik dengan permainan warisan nenek moyang.

Dalam dunia pendidikan, seharusnya guru Penjasorkes bergerak cepat untuk merubah sistem pembelajaran Penjasorkes dengan berbagai cara. Harapannya agar permainan tradisional tetap selalu dilestarikan melalui sekolah dasar dan tidak hilang atau kalah dengan permainan modern saat ini. Tetapi kenyataannya berbanding terbalik dengan apa yang ada di lapangan. Walaupun dalam Kurikulum 2013 terdapat materi permainan tradisional, tetapi guru Penjasorkes jarang sekali memilih materi permainan tradisional.

Menurut Moh Arif, M.Pd, Tujuan pembelajaran permainan tradisional adalah menggali, melestarikan, mengembangkan budaya melalui permainan tradisional tersebut. Selain sebagai pelestarian dan pengembangan permainan tradisional, juga merupakan ciri suatu bangsa dan hasil suatu peradaban yang

merupakan pengembangan anak di usia dini. Karena dimasa anak usia dini adalah suatu bentuk upaya untuk menentukan arah perkembangan sesuai dengan apa yang di milikinya.

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. 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.

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

Berdasarkan hasil observasi dan temuan dilokasi di beberapa Sekolah Dasar khususnya kota Yogyakarta Selatan pelaksanaan penyampaian pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan permainan tradisional oleh guru penjasorkes kepada peserta didik belum berjalan secara maksimal, terlihat bahwa di dalam kurikulum 2013 tertera permainan tradisional atau olahraga tradisional yang perlu dilaksanakan, namun guru sering memilih permainan seperti voli dan sepak bola. Anjuran dari Depdikbud untuk melestarikan permainan tradisional untuk melestarikan permainan tradisional harus dilakukan salah satunya melalui sekolah-sekolah dengan mengeluarkan buku tentang kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002. Harapannya sekolah-sekolah dapat turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional, namun kenyataannya sampai saat ini permainan tradisional masih jarang bahkan tidak pernah dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes. Apabila guru penjasorkes tidak turut serta mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik, maka permainan tradisional yang berada di sekolah apabila tidak dilestarikan akan punah dan hilang.

Selain itu, menurut hasil observasi di SD N Keputran 1 dan SD N Kraton bahwa jarang sekali guru Penjasorkes mengajarkan atau mengenalkan permainan tradisional kepada siswa-siswinya saat pembelajaran Penjasorkes. Guru Penjasorkes hanya melakukan pemanasan secara statis dinamis dilanjut materi pelajaran dan pendinginan tanpa ada permainan. Padahal permainan tradisional

bisa diterapkan saat pemanasan atau pendinginan saat pembelajaran Penjasorkes. Untuk alat-alat permainan tradisional sudah tersedia di setiap sekolah, tetapi alat itu hanya rusak di gudang tanpa dipergunakan saat pelajaran Penjasorkes. Berdasarkan hasil observasi, untuk SD N Kraton terkendala tempat untuk melakukan pembelajaran Penjasorkes, namun masih ada permainan yang dapat dilakukan seperti hadang, lompat tali, dan engklek meskipun dengan tempat yang begitu sempit.

Adapun alasan mengapa anak sering melakukan permainan hadang, engklek dan lompat tali, karena siswa di SD N Keputran 1 dan SD N Kraton aktif bergerak saat pembelajaran Penjasorkes. Siswa yang selalu aktif dalam pembelajaran Penjasorkes dapat mengembangkan kreativitas, kognitif, motorik, maupun afektifnya. Contohnya dalam permainan tradisional hadang siswa mampu menonjolkan kerja sama dan kompetisi (keterampilan sosial). Sedangkan untuk permainan tradisional yang tidak menggunakan gerak seperti dakon hanya mampu mengembangkan keterampilan kognitif. Berbeda lagi dengan permainan engklek yang dapat mengembangkan keterampilan motorik dan keseimbangan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan di atas, maka permasalahan yang muncul dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Terdapat beberapa guru penjasorkes yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.
2. Guru Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan kurang mengenalkan permainan tradisional dan memilih permainan modern lainnya.
3. Kurangnya kepedulian guru Penjasorkes dalam merawat atau menggunakan alat-alat tradisional sebagaimana fungsinya.
4. Belum diketahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah, perlu diberikan batasan masalah serta keterbatasan peneliti agar permasalahan dalam penelitian ini lebih fokus. Oleh karena itu, penelitian ini hanya akan membahas tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang berkaitan dengan keterlaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar, maka dapat dirumuskan permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:
“Seberapa banyak permainan tradisional yang telah dilaksanakan dalam

pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017 ?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui apa saja permainan tradisional yang masih digunakan oleh para guru Penjasorkes terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Dapat dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi para guru Penjasorkes dalam proses pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar.
- b. Dapat menambah wawasan dan pengetahuan bagi peneliti untuk dikembangkan lebih lanjut.
- c. Dapat memberikan bukti secara ilmiah tentang seberapa banyak permainan tradisional yang digunakan oleh para guru Penjasorkes dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Permainan tradisional ini sangat bermanfaat sebagai variasi bahan ajar untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi ke hal-hal yang baru dan ikut berpartisipasi dalam memelihara peninggalan kebudayaan yang merupakan aset bangsa.

b. Bagi Siswa

Siswa dapat mengetahui macam-macam permainan tradisional dan ikut serta melestarikan permainan yang hampir punah.

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.

d. Bagi Peneliti Selanjutnya

Hasil penelitian dapat digunakan sebagai acuan atau referensi untuk melakukan penelitian tentang permainan tradisional selanjutnya.

e. Bagi Masyarakat

Memberikan gambaran dan wawasan tambahan bagi masyarakat khususnya tentang permainan tradisional di Indonesia.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Keterlaksanaan

Menurut Poerwadarminta (2005: 650), kata laksana berarti sifat: tanda, laku, perbuatan. Melaksanakan berarti memperbandingkan, menyamakan, melakukan, menjalankan, rancangan, mempraktekan (praktek dari teori yang dipelajari), menyampaikan. Sedangkan menurut Nanang Agus Isnantoro (2009: 9) dalam skripsi Rini Pujiaryanti 2014 bahwa, keterlaksanaan diartikan sebagai sebuah pekerjaan yang harus diselesaikan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, baik itu diperintahkan oleh orang lain atau kemauannya sendiri.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan tradisional masih dilaksanakan dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar atau sudah tidak lagi dimainkan dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar negeri se-kota Yogyakarta Selatan.

2. Hakikat Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang mudah dilakukan dan disenangi oleh anak-anak di suatu daerahnya sendiri. Menurut Sukintaka (1991: 129) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Maksud dari secara tradisi disini ialah

permainan itu diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke zaman berikutnya.

Bermain mempunyai pengertian suatu kegiatan yang dilakukan dengan rasa senang, sukarela, bersungguh-sungguh, tetapi bukan merupakan suatu kesungguhan, dan semata-mata hanya memperoleh kesenangan dari bermainnya. Permainan daerah merupakan sumber permainan tradisional dari suatu daerah. Permainan daerah yang tradisional merupakan permainan yang dimainkan oleh generasi terdahulu dan diwariskan kepada generasi berikutnya. Seperti pada uraian tentang pengertian permainan tradisional, maka permainan daerah pada suatu daerah itu sekarang juga jarang sekali dilakukan oleh anak-anak di daerah tersebut, dan bahkan sama sekali tidak dimainkan lagi oleh anak-anak di daerah tersebut. Namun sebenarnya permainan daerah, khususnya yang tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna sebagai wahana pendidikan.

Menurut Sukintaka (1991: 143), permainan tradisional sebagai bahan ajar pendidikan jasmani:

- a. Permainan tradisional di daerah itu merupakan permainan yang tergolong dalam kegiatan yang dilakukan dengan sungguh-sungguh dan bukan suatu kesungguhan.
- b. Permainan tradisional di daerah merupakan bagian dari pendidikan jasmani.

- c. Dengan bermain permainan tradisional di daerah, anak dapat mengaktualisasikan potensi aktivitasnya yang berbentuk gerak, sikap, dan perilaku, sehingga permainan tradisional di daerah mampu memenuhi keempat ranah pendidikan ialah ranah jasmani, psikomotor, afektif, dan kognitif.
- d. Dengan demikian permainan tradisional di daerah merupakan sebagian sumber bahan ajar dari keseluruhan pendidikan jasmani.
- e. Guru pendidikan jasmani sangat diharapkan untuk mampu memilih jenis permainan tradisional di daerah dengan tujuan yang akan dicapai.

Menurut Hadisukatno (1956: 158-159) dalam Sukintaka (1991: 132-133), jenis pengelompokkan dan tujuan yang terkandung di dalam permainan, sebagai berikut:

- a. Permainan meniru, misalnya meniru berjual beli (“pasaran”, bahasa jawa), bermain mempelai (“manten-mantenan”), bertamu (“dhayoh-dhayohan”), membangun rumah dari batu dan pasir, membuat pakaian dari kertas untuk boneka dengan aneka rekayasa mereka, membuat wayang dari karton, dari kelapa (“njanur”), dari batang-batang rumput dan membuat alat-alat bermain yang akan mereka gunakan sendiri. Jenis permainan ini merupakan kegiatan yang sangat mengasikkan mereka, tetapi juga merupakan penyiapan dalam kehidupan kelak, pembentukan rasa sosial mereka dan belajar berbahasa.
- b. Permainan untuk membina kekuatan dan keterampilan, permainan ini tanpa disadari oleh anak, mereka bermain dengan senang, tanpa disadarinya bahwa

mereka meningkatkan kekuatan otot mereka, dan mereka tanpa disadari juga keterampilan gerakanya terbina. Adapun permainan itu antara lain sebagai berikut: tarik-menarik, bergulung, bergulat, dorong-mendorong, berkejar-kejaran, gobag sodor (hadang), benthik (patok lele), “obrok”, “bengkat”, dan lainnya.

- c. Permainan bertujuan untuk melatih panca indera, misalnya permainan dengan meraba, membedakan suara teman yang lain, menghitung, menafsir, dan menajamkan penglihatan.
- d. Permainan untuk berlatih bahasa, misalnya terdapat dalam permainan yang menggunakan dialog, operet (dengan bahasa dan lagu) dan percakapan. Tiap kali mereka berkumpul, tentu timbul persoalan, dongeng atau cerita. Di sini akan timbul juga fantasi yang hebat, dan timbulnya perkembangan kemampuan berfikir dan penguasaan bahasa yang lebih baik. Di samping itu ada kemungkinan bahwa di antara mereka akan tampil seseorang dengan teka-tekinya, dan bahkan mungkin juga mereka akan menggunakan bahasa sandi di antara mereka.
- e. Permainan gerak dan lagu, permainan semacam ini sangat banyak dan luas, namun jenis permainan ini dibagi dalam dua kelompok besar, yaitu:
 - 1) Permainan dengan lagu, dan lagu tersebut semata-mata menjadi pokok permainan tersebut.

- 2) Permainan gerak dan lagu, yang keduanya merupakan satu kesatuan pokok.

Menurut Soetoto Pontjopoetra (2006) dalam Bondan Miluyunianto (2014), Indonesia memiliki beraneka ragam suku bangsa dan budaya, sehingga banyak memiliki jenis-jenis permainan tradisional yang sering dimainkan oleh masyarakat untuk mengisi waktu luang selesai melakukan kegiatan sehari-hari. Tiap daerah memiliki jenis dan cara bermain yang berbeda-beda, tetapi ada beberapa permainan yang mempunyai persamaan dalam hal cara bermain dan peraturan, hanya nama yang berbeda.

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 anak adalah salah satu jenis permainan yang diperuntukkan untuk anak-anak, di antaranya berasal dari permainan tradisional yang berbeda-beda dari tiap daerah. Nama permainan tradisional umumnya berasal dari latar belakang, tujuan ataupun dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial masyarakat dan permainan anak tradisional tidak semuanya mengandung unsur pendidikan jasmani. Dalam permainan ini anak banyak sekali bergerak, suatu hal yang mempunyai pengaruh baik terhadap peredaran darah. Luas pernafasan diperbesar, ruang dada diperbesar keseluruhan jurusan, dan paru-paru lebih baik.

Karena permainan tradisional banyak bergerak, maka organ-organ tubuh kita berfungsi lebih baik, dan pada gilirannya akan meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan.

Dari pendapat para ahli tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimiliki oleh suatu daerah, yang pada umumnya berasal dari latar belakang, tujuan atau dari legenda yang berkaitan dengan kehidupan sosial sudah diamalkan oleh masyarakat kita dan dilakukan dengan sungguh-sungguh dengan suatu gerakan untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan kesehatan.

3. Macam-macam Permainan Tradisional

Ada banyak permainan tradisional yang tersebar di wilayah Daerah Istimewa Yogyakarta, baik permainan yang masih dimainkan atau yang sudah jarang dimainkan, bahkan banyak yang sudah tidak dikenal lagi. Direktorat Ditjen Olahraga Tahun 2002 dalam usaha menggali, menumbuhkan, melestarikan, dan mengembangkan olahraga asli/tradisional, telah menyusun buku “Kumpulan Olahraga Tradisional”. Buku ini dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan atau perlombaan yang peraturannya telah dibakukan. Ada 11 permainan tradisional yang dibakukan yang di cantumkan dalam buku ini:

- 1) Egrang
- 2) Gebuk Bantal
- 3) Terompah Panjang

- 4) Lari Balok
- 5) Tarik Tambang
- 6) Hadang
- 7) Patok Lele
- 8) Benteng
- 9) Dagongan
- 10) Sumpitan
- 11) Gasing

Dari 11 permainan tradisional yang dibakukan yang tercantum di buku, ada 6 diantaranya yang ada dalam penelitian, antara lain:

- 1) Egrang
- 2) Terompah Panjang
- 3) Lari Balok
- 4) Hadang
- 5) Patok Lele
- 6) Benteng

Sedangkan permainan tradisional yang belum dibakukan adalah permainan yang peraturannya masih bisa berubah dan permainannya masih bisa di modifikasi. Menurut beberapa buku permainan tradisional ada banyak permainan tradisional yang belum dibakukan. Beberapa permainan yang belum di bakukan yang akan diteliti setelah di uji coba instrumen oleh Ade Ayu Laksmitaningrum antara lain:

- 1) Congklak
- 2) Boy-boyan
- 3) Lompat Tali
- 4) Petak Umpet
- 5) Balap Karung
- 6) Pletokan
- 7) Patung-patungan
- 8) Egrang Batok
- 9) Ketapel
- 10) Ular makan ekornya
- 11) Dingklik oglak-aglik
- 12) Dhul-dhulan
- 13) Jamuran
- 14) Cublak-cublak suweng.

Beberapa permainan tradisional yang sudah di bakukan dan belum di bakukan yang tercantum antara lain:

a. Egrang



**Gambar 1. Permainan Tradisional Egrang
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 238)**

Permainan ini dilakukan pada pagi, siang atau sore di lapangan atau halaman rumah. Tetapi dalam melakukan permainan egrang ini, bagi anak-anak membutuhkan perhatian dari orang tua atau orang yang sudah ahli dalam melakukan permainan ini. Permainan ini sangat bermanfaat karena terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, antara lain keseimbangan, keberanian, semangat pantang menyerah (keuletan).

Cara bermain:

Dengan bantuan orang dewasa, dua buah bambu dipotong sepanjang 2 meter. Penopang kaki dipasang di ketinggian 30 atau 50 cm, tergantung keinginanmu. Untuk menaikinya, kamu dapat menggunakan kursi atau alat bantu lainnya yang sejajar dengan penopang kaki engrang. Cobalah berjalan dengan pengawasan orang dewasa terlebih dahulu sampai kamu mampu mengendalikan engrang sendiri (A. Husna M, 2009: 45-46).

b. Gebuk Bantal



Gambar 2. Permainan Tradisional Gebuk Bantal
(Sumber: Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 11)

Permainan gebuk bantal merupakan permainan yang dimainkan oleh laki-laki maupun perempuan. Permainan ini bisa dilakukan secara perorangan atau beregu. Dalam pengelompokan permainan gebuk bantal ini dibagi menurut usia dan berat badan. Tempat untuk melakukan permainan ini bisa di lapangan terbuka (lapangan rumput, tanah, pasir dan air), tertutup (*hall*/gedung olahraga).

Pada dasar lapangan (kecuali di atas air), diberi pengaman matras, pasir atau jerami. Tempat bertanding dibuat dari kayu atau bambu bulat dengan ukuran panjang 4 meter, besar diameter 12 cm. Tinggi dudukan tempat bertanding 1 – 1,2 meter. Bantal dibuat dari kain diisi dengan kapas, busa, sabut kelapa atau jerami dengan ukuran panjang 1 meter, berat 1 –1,2 kg dengan panjang 7,5 cm – 15 cm.

Waktu pertandingan paling lama 5 menit pada tiap babak. Apabila dalam waktu 5 menit tidak ada pemain yang jatuh, maka permainan dihentikan untuk istirahat 3 menit, setelah istirahat dilanjutkan kembali. Nilai-nilai yang terkandung

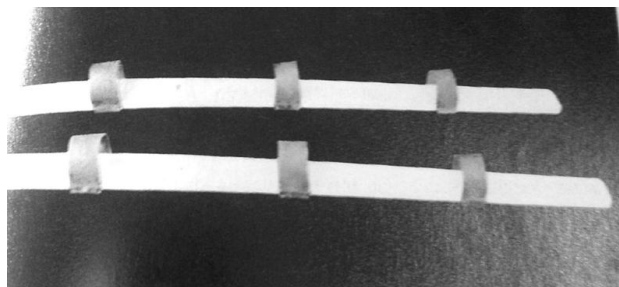
dalam permainan ini, antara lain nilai sportifitas, keseimbangan, dan meningkatkan kesegaran.

Cara bermain:

Sebelum pertandingan dimulai diadakan undian untuk menentukan tempat dan siapa lebih dulu memukul. Setelah undian pemain yang akan bertanding naik ke atas dan duduk di atas dudukan tempat bertanding. Sikap duduk, kaki tergantung satu tangan memegang bantal, satu tangan lagi siap menangkis. Setelah semua pemain siap bertanding, wasit membunyikan peluit tanda pertandingan dimulai.

Pemain dinyatakan kalah, apabila jatuh ke bawah (lebih dulu jatuh), tangan memegang kayu atau bambu dudukan dan kaki mengepit dudukan. Setelah selesai bertanding kedua pemain berdiri mengapit wasit dan wasit mengangkat tangan pemenang (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 7-9).

c. Terompah Panjang



Gambar 3. Permainan Tradisional Terompah Panjang
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 463)

Terompah panjang merupakan permainan yang memerlukan kerjasama dan kekompakkan. Dalam permainan ini terdiri dari beberapa grup. Setiap tim terdiri dari 2-3 orang atau lebih. Permainan ini hanya menggunakan sandal bakiak untuk 2-3 orang. Permainan ini biasanya dilakukan dimainkan pagi, siang dan sore hari di lapangan. Terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut, antara lain keseimbangan, keberanian, semangat pantang menyerah (keuletan).

Cara bermain:

Setiap tim terdiri dari 2-3 orang sesuai dengan kapasitas sandal bakiaknya. Sandal bakiak adalah sandal yang terbuat dari kayu memanjang seperti papan es seluncur yang hanya terdiri dari beberapa selop. Setiap pemain dalam tim menaiki bakiak bersamaan di garis *start*. Setelah aba-aba, setiap tim yang telah memakai bakiak saling berlomba-lomba tiba di garis *start*, agar dapat berjalan cepat dan tidak.

Diperlukan kekompakan antar pemain dalam satu tim. Supaya tetap kompak, para pemain sepakat mulai melangkah dengan kaki kanan atau kiri dulu. Selanjutnya, mereka berjalan cepat sambil memberi komando pada langkah mereka: “Kanan! Kiri! Kanan! Kiri!....”.

Setelah tiba di garis depan, mereka harus berputar dan kembali ke garis akhir. Pada saat memutar ini biasanya para pemain terjatuh karena kesulitan untuk mengatur kekompakan langkah. Jika tidak ada ketentuan cara memutar maka pemain dapat melepas bakiaknya, membalik arah bakiak, kemudian memakainya

kembali. Tim yang pertama kali tiba di garis *start* adalah pemenangnya (A. Husna M., 2009: 177-178).

d. Lari Balok



Gambar 4. Permainan Tradisional Lari Balok
(Sumber: Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 21)

Permainan lari balok merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi dan kecepatan. Permainan ini dilakukan di lapangan terbuka dan dimainkan oleh minimal 2 tim yang setiap tim terdiri dari minimal 2 orang. Dalam permainan ini terkandung nilai-nilai, antara lain kelincahan, keseimbangan, kecepatan, dan koordinasi gerak atau konsentrasi.

Cara bermain:

Pertandingan dimulai setelah pemain dipisahkan menurut peraturan yang ditentukan agar permainan nantinya seru dan seimbang. Setiap tim diberi 4 potong balok. Sebelum *start* dimulai, salah satu peserta perwakilan tim siap-siap duduk di atas potongan balok di belakang garis *start* dan kedua tangan menyentuh balok

dua lainnya yang terletak di belakang kedua balok yang diinjak. Setelah semua siap, pemain boleh memulai setelah ada aba-aba dari wasit.

Pemain dinyatakan gugur apabila kaki menginjak tanah, salah satu atau kedua tangan sama sekali tidak ada kontak atau hubungan dengan balok dan pemain dengan sengaja keluar dari lintasan. Pemenang ditentukan berdasarkan kelompok yang paling dahulu mencapai garis *finish* dengan ketentuan keempat balok sudah melewati garis *finish* (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 19-20).

e. Tarik Tambang



**Gambar 5. Permainan tradisional tarik tambang
(Sumber: Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002:
27)**

Tarik tambang adalah olahraga yang paling banyak dimainkan oleh masyarakat setelah olahraga panjat pinang. Permainan ini sering dilakukan pada peringatan hari jadi kota bahkan pada perayaan hari besar agama. Olahraga tarik tambang dimainkan beregu putra atau putri. Jumlah anggota satu regu disesuaikan dengan keadaan, menggunakan seutas tambang.

Lapangan yang dipergunakan dapat terbuka atau tertutup (lapangan, stadion, dan tepi pantai yang datar) dengan panjang 40-60 meter dan lebar lapangan 8

meter. Peralatan yang dipergunakan adalah sebuah tali tambang serat panjangnya 30–50 meter, pada pertengahan tali diberi tanda (cat merah atau kain merah, dari pertengahan tali diberi dua macam tanda yang masing-masing jarak 2,5 meter dari pertengahan tali. Diameter tali: 5–10 cm (d disesuaikan dengan regu yang akan bertanding). Dalam permainan ini terkandung nilai-nilai, antara lain: sportifitas, kekuatan, daya tahan dan kerja sama.

Cara bermain:

Wasit pertandingan memanggil pimpinan regu masing-masing untuk menentukan tempat. Sebelum aba-aba peserta atau regu masing-masing pembantu wasit menghitung jumlah setiap regu, kemudian memberikan kode kepada wasit, apabila jumlah regu telah sesuai.

Wasit memberikan aba-aba “siap”, peserta sudah memegang tali serta konsentrasi untuk mendengar aba-aba berikutnya, jika ada aba-aba “ya”, kedua regu 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 akan diadakan pemindahan tempat. Kemudian dilakukan tarikan lagi dan jika terjadi seri maka sebelum tarikan ketiga diadakan lagi undian untuk memilih tempat setelah lebih dahulu istirahat. Pemenang adalah apabila satu regu dapat mengalahkan regu lain dengan skor 2-0 atau 2-1 (kalau terjadi seri). Pertandingan biasanya dilakukan

dengan sistem gugur (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 23-24).

f. Hadang



**Gambar 6. Permainan Tradisional Hadang
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 402)**

Permainan ini hampir seperti gobak sodor, tetapi hanya berbeda sedikit. Dalam permainan diikuti 2 grup. Bermain permainan hadang ini memerlukan tempat yang cukup luas atau lapangan. Permainan hadang ini memiliki nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, antara lain percaya diri, disiplin dan kecepatan.

Cara bermain:

Permainan ini terdiri dari 2 grup sebanyak 5 orang pemain dan 3 cadangan atau lebih. Pemain yang menjadi penjaga diharuskan menjaga satu orang pemain lawan dan yang bertugas pada garis tengah area permainan mengatur semua pergerakan lawan (mengepung lawan). Permainan dinyatakan selesai atau berganti jaga pada saat pemain yang menjaga menyentuh anggota tubuh pemain lawan atau sebaliknya. Setiap permainan dibatasi oleh waktu dan babak permainan.

Permainan dinyatakan menang apabila meraih kemenangan terbanyak dalam waktu permainan yang ditentukan (A. Husna M., 2009: 3-4).

g. Patok Lele/Benthik/Gatrik



**Gambar 7. Permainan Tradisional Patok Lele/Benthik/Gatrik
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 99)**

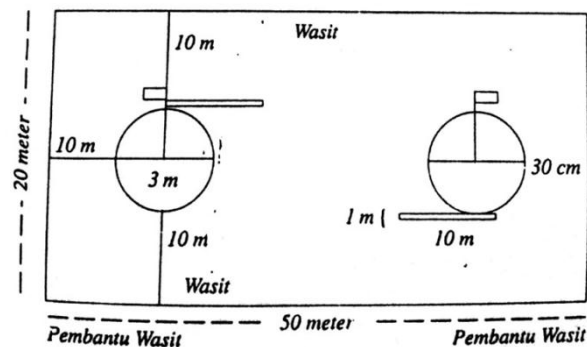
Permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki berusia 8-13 tahun. Permainan ini dilakukan secara kelompok dengan jumlah pemainnya lebih dari 2 orang dan berjumlah genap. Paling sedikit jumlah pemainnya 2 orang. Permainan ini biasa dimainkan di lapangan pada waktu pagi, siang atau sore hari. Nilai-nilai yang terkandung dalam patok lele ini antara lain: sportivitas, keamanan, keterampilan, dan kecermatan.

Cara bermain:

Setelah 2 buah tongkat bambu ukuran panjang dan pendek disiapkan, maka bambu yang pendek diletakan diatas 2 buah batu penyangga atau lubang tanah. Pemain memukul bambu kecil tersebut dengan bambu panjang hingga terlempar

jauh. Pemain dapat memukul bambu kecil tersebut berkali-kali. Jika terjatuh, pemain lainnya yang bergantian memukul bambu kecil tersebut (A. Husna M., 2009: 55-56).

h. Benteng



Gambar 8. Permainan Tradisional Benteng
(Sumber: Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 47)

Permainan ini bisa dilakukan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan sekitar umur 7-12 tahun. Jumlah dalam permainan ini bebas dan terdiri dari minimal 2 grup. Permainan ini hanya memerlukan 2 batang pohon atau tiang untuk target yang akan diraihnya. Permainan ini biasa dilakukan pada pagi, siang atau sore hari. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan benteng, antara lain: sportivitas, kompetitif, dan kerjasama.

Cara bermain:

Pemain dibagi menjadi 2 grup, masing-masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh.

Hanya saja, tidak semudah itu untuk “menduduki” benteng musuh karena mereka akan berusaha mempertahankan bentengnya dan merebut juga benteng lawannya.

Dalam permainan ini, benteng berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar benteng, kekuatannya akan berkurang sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbarui kekuatannya. Dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh yang berada lebih lama diluar bentengnya. Pemain yang tertangkap akan menjadi tawanan musuh dan “dipenjara” di sebelah benteng lawan dan bisa diselamatkan asal disentuh oleh teman satu grup.

Betengan merupakan permainan yang bersifat *game* (ada yang kalah ada yang menang). Inti permainan ini pada hakekatnya mempertahankan benteng agar tidak kebobolan, sekaligus berusaha untuk menguasai benteng lawan (A. Husna M., 2009: 7-8).

i. Dagongan



Gambar 9. Permainan Tradisional Dagongan
(Sumber: Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 52)

Permainan dagongan adalah permainan kebalikan dari tarik tambang. Permainan tarik tambang merupakan permainan tarik menarik antara kedua regu, sedangkan dagongan merupakan permainan yang saling dorong antar regu untuk mencari kemenangan. Permainan ini biasanya dilakukan oleh beregu putra atau putri dengan jumlah pemain 5 orang dan cadangan 2 orang. Lapangan yang digunakan harus datar dan rata diutamakan berumput.

Bentuk lapangan persegi panjang dengan ukuran 2 meter x 18 meter, garis-garis batas 2 buah garis samping, 1 buah garis tengah, 2 buah garis serang. Peralatan yang digunakan bambu dengan panjang 10 meter dan kapur atau lakban untuk membuat garis batas lapangan permainan. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain: sportivitas, kerjasama dan kekuatan.

Cara bermain:

Sebelum permainan dimulai, wasit memanggil kedua kapten untuk melakukan undian (tos). Kedua hakim garis menghitung jumlah pemain, dan memeriksa posisi silang dari kedua regu, selanjutnya melaporkan kepada pencatat nilai dan wasit. Wasit memberi aba-aba "siap", seluruh pemain memegang bambu untoko siap dalam posisi melakukan dorongan. Aba-aba "ya" kedua regu saling mendorong bambu lurus ke depan lawan. Peluit dibunyikan apabila salah satu regu telah dinyatakan kalah. (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 51-52).

j. Sumpitan



Gambar 10. Permainan Tradisional Sumpitan
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 135)

Sumpitan merupakan permainan tradisional Indonesia yang banyak dilakukan oleh masyarakat pedalaman. Cara bermain dengan menembakkan anak sumpit ke suatu sasaran yang telah ditentukan (target). Permainan ini dapat dilakukan beregu dan dapat pula perorangan. Jumlah anggota regu dapat disesuaikan dengan keadaan. Biasanya permainan ini dilakukan di lapangan terbuka atau tertutup. Jarak untuk menyumpit juga berbeda antara laki-laki dan perempuan. Jarak untuk laki-laki adalah 15 meter, 25 meter, dan yang terjauh 35 meter. Sedangkan untuk perempuan adalah 10 meter, 15 meter, dan 25 meter. Sumpitan yang digunakan dari kayu atau bambu dan panjang 150 sampai 175 cm. Kaliber tidak ada standarnya, tergantung kepada besar kecilnya besi. Dalam permainan ini terkandung beberapa nilai-nilai, antara lain: sportivitas, keterampilan, dan melatih akurasi.

Cara bermain:

Cara memegang dengan kedua tangan menghadap ke atas pada pangkal sumpitan karena, batang sumpit cukup panjang. Hal ini untuk menjaga agar sumpitan tidak goyang. Memegang sumpitan tidak dibenarkan jika menggunakan alat bantu. Dalam memasukkan anak sumpit ke dalam kaliber secara satu persatu. Sebelum dimasukkan ke dalam kaliber sumpit, anak sumpit diperhatikan dahulu kalau belum lurus harus diluruskan.

Sebelum meniup, anak sumpit dimasukkan ke dalam kaliber sumpit kemudian sumpit diangkat diarahkan ke sasaran dengan pertolongan pisir. Sasaran adalah sebagaimana sasaran pada cabang olahraga memanah. Lingkaran paling tengah memperoleh nilai 10, kemudian ke arah luar bernilai 9, 8, 7 dan seterusnya, hingga lingkaran paling luar nilai satu. Lingkaran-lingkaran tersebut dibuat berwarna-warni sehingga menarik. Untuk posisi bisa dilakukan dengan berdiri atau jongkok (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 55-58).

k. Gasing



Gambar 11. Permainan Tradisional Gasing

**(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 197)**

Gasing merupakan permainan yang hampir terdapat di seluruh wilayah Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak laki-laki berusia 7-17 tahun. Permainan ini bisa dilakukan perorangan atau beregu. Jika beregu, satu regu terdiri dari 5 orang dengan 2 orang cadangan. Untuk gasing sendiri terbuat dari kayu yang dibentuk sedemikian rupa menyerupai jantung pisang bagian bawah. Area tempat bermain gasing hendaknya yang rata serta tidak ditumbuhi oleh rumput.

Bentuknya persegi panjang dengan ukuran panjang: 7,5 meter dan lebar: 6 meter. Peralatan gasing terbuat dari kayu yang berukuran menurut ketentuan dengan tinggi 11 cm, tinggi kepala 2 cm, gasing menengah 7 cm, dan badan keliling 11 cm. Adapun tali yang terbuat dari daun pandan atau rami (henep) kemudian dipintal menjadi tali. Panjang tali sesuai dengan kebutuhan gasing. Lama permainan gasing dalam waktu 10 *inning* artinya 10 kali sebagai bertahan dan 10 kali sebagai penyerang. Apabila nilainya sama, maka dilakukan *inning* 1 kali lagi. Terdapat beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain sportivitas, keterampilan, dan ketangkasan.

Cara bermain:

Dalam menentukan siapa penyerang dan bertahan, terlebih dahulu diadakan undian. Cara undian ialah dengan memutar gasing oleh kedua belah pihak, siapa yang gasingnya lebih lama berputar dialah sebagai penyerang terlebih dahulu.

Regu penyerang berada di petak serang dalam keadaan siap untuk melempar dan regu bertahan berada di luar petak bertahan untuk siap melakukan pemasangan gasing.

Setelah aba-aba dari wasit dengan peluit, maka regu bertahan secara serempak memasang gasing masing-masing pada petak yang ditentukan. Setelah peluit berbunyi lagi maka regu penyerang menyerang gasing-gasing yang dipasang dipetak pasang. Setelah itu, regu penyerang menjadi regu bertahan dan regu bertahan menjadi regu penyerang. Lapangan tetap di tempat atau pada lapangan masing-masing. Pada *inning* kedua diadakan rotasi yaitu penyerang yang bertahan menjadi regu penyerang dan yang bertahan dari petak nomor 1 ke nomor 2, nomor 2 ke 3, 3 ke 4 dan 4 ke 5 serta 6 ke 1. Pada *inning* ke 5 diadakan pergantian lapangan (tempat). Pada *inning* ke 3 dan seterusnya diadakan rotasi terus sesuai dengan urutan semula. Setelah *inning* ke 5 diadakan pergantian lapangan (tempat). Pergantian pemain dapat dilakukan apabila pergantian *inning*, banyaknya pergantian pemain hanya 2 kali. Regu yang dinyatakan menang apabila mengumpulkan nilai lebih dari regu lain dan jika regu mengumpulkan nilai sama, maka diadakan perpanjangan *inning* 1 kali lagi (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 61-62).

Macam-macam permainan tradisional di Indonesia sangat banyak sekali, terutama di Jawa. Tetapi dengan berkembangnya jaman, sangat berpengaruh dan menyebabkan semakin surutnya permainan anak-anak tradisional. Menurut A.

Husna M, (2009) ada 100 lebih permainan tradisional di Indonesia, tetapi dengan keadaan perubahan jaman yang semakin maju, hanya tinggal beberapa permainan tradisional yang di tidak di bakukan yang masih di mainkan di anak-anak, antara lain:

a. Cublak-cublak Suweng



Gambar 12. Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng
(Sumber: http://1.bp.blogspot.com/-gL0D0D7ItGY/UtDABgGT20I/AAAAAAAAAZw0/6gdQEo2VuiU/w1200-h630-p-k-no-nu/cublak-cublak-suweng_e.jpg)

Umumnya permainan ini dilakukan oleh anak-anak perempuan dengan usia antara 6-10 tahun. Jumlah pemain minimal dilakukan 3 orang atau dapat dilakukan 5-7 pemain agar permainan semakin seru. Dalam permainan ini dapat dilakukan di teras, di dalam rumah, atau halaman (bila malam bulan purnama) dengan beralaskan tikar. Peralatan yang diperlukan hanya kerikil atau batu kecil yang nantinya untuk disembunyikan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan “Cublak-cublak Suweng” antara lain sportivitas, kreatifitas, kejujuran

dan kebersamaan. Permainan ini dapat dilakukan anak-anak pada pagi, siang, sore atau malam hari. Permainan ini diiringi sebuah lagu “Cublak-Cublak Suweng”.

Cublak-cublak Suweng

Suwenge ting gelenter

Mambu ketudung gudel

Mpak empong lera-leré

Sapa ngguyu ndelekake

Sir-sir pong dhele' gosong

Sir-sir pong dhele' gosong

Sir-sir pong dhele' gosong

Cara bermain:

Sebelum permainan ini dimainkan, dilakukan dulu hompimpah (undian) untuk memilih siapa yang kalah. Jika berhasil menebak pemegang kerikil, terjadi pergantian penebak. Jika tidak berhasil menebak maka penebak jadi lagi dan jika penebak gagal menebak tiga kali berturut-turut, dihukum dengan hukuman yang disepakati bersama, misalnya menyanyi.

Aturan bermain:

Pemain yang kalah dalam hompimpah menjadi penebak. Penebak harus duduk di tengah-tengah pemain-pemain lain yang mengelilinginya dengan posisi

duduk telungkup seperti orang yang sedang sujud. Kedua telapak tangan diletakkan di atas punggung si penebak dengan posisi terbuka.

Salah seorang pemain memegang kerikil dan bertugas mengitarkan kerikil tersebut ke telapak tangan pemain lainnya juga ke telapak tangan kirinya sendiri sambil menyanyikan lagu “Cublak-Cublak Suweng”. Ketika syair lagu sampai pada kalimat “*sopo ngguyu ndhelekake*”, pemain yang memegang kerikil segera meletakkan kerikil tersebut pada salah satu telapak tangan pemain, tanpa diketahui oleh pemain penebak.

Selanjutnya, semua pemain mengepalkan kedua telapak tangannya, tetapi kedua ibu jari tidak ikut dikepalkan. Seakan-akan mereka semua sedang memegang kerikil. Kemudian, para pemain menggesek-gesek kedua ibu jari mereka masing-masing sambil bernyanyi, “*Sir-sir pong dhele gosong*”. Pada saat itu, pemain penebak harus menebak siapa yang menggenggam kerikil dengan menunjuk pemain yang diduga menggenggam kerikil tersebut. Bila tebakannya benar, pemain yang memegang kerikil membuka telapak tangannya dan berganti menjadi pemain penebak.

b. Bola Bekel



**Gambar: 13. Permainan Tradisional Bola Bekel
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 421)**

Bola bekel termasuk ke dalam permainan tradisional Indonesia, karena sering dimainkan dan sudah ada sejak zaman dulu. Permainan ini menjadi permainan favorit bagi anak perempuan. Dalam menyelesaikan permainan ini membutuhkan waktu yang tidak sedikit. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain sportivitas, kecepatan, ketangkasan.

Cara bermain:

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah bola bekel serta kuwuk. Pemain terdiri dari 3 sampai 5 orang anak. Duduklah dan buatlah lingkaran atau menyerupai lingkaran yang nanti bola bekel dan kuwuk berada di tengah, pemainpun memainkannya di tengah atau di depannya. Permainan dimulai oleh satu orang pemain dan yang lainnya mengamati, pemain akan bergantian setelah pemain yang sedang bermain melanggar peraturan. Peraturan disepakati di awal permainan. Genggam biji kuwuk dan peganglah bola bekel menggunakan jari telunjuk dan ibu jari, dipegang di satu tangan yang sama. Lemparkan bola bekel

ke atas dan jatuhkan semua biji, lalu setelah bola bekel memantul tangkaplah kembali bola bekel. Lempar kembali bola bekel, sebelum bola bekel memantul ambilah satu biji kuwuk lalu tangkap kembali bola bekel. Begitu seterusnya hingga biji kuwuk sudah diambil semua, lalu dibabak kedua ambil dua biji kuwuk dalam satu lemparan, begitu seterusnya.

c. Dakon



**Gambar 14. Permainan Tradisional Dakon
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 173)**

Permainan ini hanya dimainkan oleh anak-anak perempuan. Anak laki-laki sangat jarang melakukan permainan dakon ini. Dalam permainan ini dimainkan oleh 2 orang dan biasanya dimainkan di teras rumah atau halaman. Permainan ini

bisa dimainkan kapan saja anak-anak ingin bermain, biasanya dilakukan saat waktu luang. Alat permainan yang digunakan disebut dakon.

Dakon terbuat dari kayu yang mempunyai 14 lubang kecil (kuwuk) saling berhadapan yang disebut sawah. Selain itu, juga mempunyai 2 lubang agak besar yang berada di sisi kanan dan kiri dakon, yang disebut lumbung. Bila tidak mempunyai dakon, pemain bisa menggunakan cara lain, yaitu membuat lubang di tanah atau cukup dengan menggambar lingkaran di lantai sebagai ganti dakon. Dalam memainkan dakon, bisa menggunakan biji asam (*klungsu*) atau biji sawo. Dalam permainan ini juga terkandung nilai-nilai, antara lain sportivitas dan kecermatan.

Cara bermain:

Wadah congklak terdiri dari cekungan setengah lingkaran yang berjumlah 14 buah. Dua buah cekungan besar terletak di ujung kanan dan kiri. Sisanya berjajar di antara 2 cekungan yang besar masing-masing 6 buah. Setiap lubang diisi oleh 7 buah kuwuk, kecuali yang besar. Kedua pemain mulai dengan mengambil kuwuk dari cekungan di hadapannya dan menebarkan ke setiap lubang satu per satu searah jarum jam, kecuali ke cekungan besar milik lawan.

Jika kuwuk terakhir jatuh ke cekungan besar besar miliknya maka ia dapat memulai lagi mengambil dan menebarkan kuwuk miliknya. Sebaliknya, jika kuwuk terakhir jatuh ke lubang kosong lawan maka akan gugur. Jika kuwuk terakhir jatuh ke cekungan kosong miliknya dan di seberangnya terdapat kuwuk

milik lawan, maka kuwuk milik lawan menjadi hak miliknya untuk disimpan di cekungan besar miliknya (A.Husna M., 2009: 101-102).

d. Boy-boyan



Gambar 15. Permainan Tradisional Boy-Boyan

(Sumber: <https://3.bp.blogspot.com/-pEknP1atyXk/V5XKZseIo0I/AAAAAAAAAKw/eN8MN74uuscVMq-XetQj6a9kL0jDM2eTACLcB/s1600/olah%2Braga%2Bpermainan%2Btradisional%2Bboy%2Bboyan.png>)

Boy-boyan merupakan permainan yang dimainkan oleh 4 orang atau lebih.

Alat dan bahan yang digunakan yaitu satu buah bola kasti atau bisa menggunakan bola plastik yang terbuat dari buntelan koran dan dilapisi plastik lalu diikat karet.

Tempat yang digunakan untuk bermain permainan boy-boyan yaitu lapangan yang luas. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan boy-boyan, antara lain sportivitas, kecepatan, dan kelincahan.

Cara bermain:

Permainan boy-boyan yaitu pemain dibagi menjadi 2 grup, yaitu grup main dan grup lawan. Tugas grup main adalah merubuhkan menara genting atau susunan kepingan genting dengan menggunakan bola dari jarak tertentu.

Selanjutnya, grup main harus menyusun kembali menara genting yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari grup lawan. Jika ada pemain yang terkena tembakan bola dari grup lawan maka ia gugur. Perjuangan tidak berhenti sampai situ saja. Masih ada teman-temannya yang belum gugur untuk menyelesaikan misi permainannya.

Sementara itu, grup lawan harus saling bekerja sama menembakkan bola agar semua orang di grup main gugur dan gagal menyusun kembali menara genting. Ingat, bola tidak boleh dibawa lari, tetapi harus dioper ke teman lainnya. Hindari menembak ke arah bagian kepala dan bagian tubuh yang vital (A.Husna M., 2009: 5-6).

e. Engklek/Sunda Manda/Sondah



**Gambar 16. Permainan Tradisional Engklek/Sunda Manda
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 405)**

Permainan sundah manda ini biasanya dilakukan oleh anak-anak usia 9 tahun sampai 16 tahun. Anak-anak biasa memainkan permainan ini pada waktu luang atau kapan saja mereka berkeinginan untuk main. Permainan ini dapat

dilakukan di area luas. Peralatan yang diperlukan adalah kapur untuk menggambar dan pecahan genting untuk gacuk. Nilai yang terkandung dalam permainan ini antara lain keseimbangan, keterampilan, kecermatan dan sportivitas.

Cara bermain:

Gambarlah kotak-kotak sondah dengan kapur. Kemudian pemain harus engklek atau melompat dengan satu kaki di dalam kotak-kotak sondah tersebut. Sebelum melompat, pemain harus melempar kepingan genting terlebih dahulu ke dalam kotak 1, lalu engklek melompati kotak demi kotak sondah. Ada beberapa kotak yang pemain tidak boleh engklek yaitu nomor 4, 8, dan 9 di mana kedua kaki harus menginjak tanah.

Saat mengitari kotak-kotak sondah, pemain akan kembali menginjak kotak 3, 2, dan 1. Saat berada di kotak 9, pemain harus terlebih dahulu mengambil gentingnya baru kemudian menyelesaikan perjalanannya sampai ke garis *start*. Pemain harus melempar gentingnya ke kotak 2, lalu kembali engklek dan mengambil gentingnya dari kotak 9, begitu seterusnya hingga genting tuntas menempati setiap kotak. Pemain dinyatakan gugur dan harus berganti pemain jika:

- 1) Menginjak atau keluar garis kotak;
- 2) Menginjak kotak yang di dalamnya terdapat pecahan genting;
- 3) Kaki tidak engklek di nomor selain 4, 8, dan 9 atau engklek di kotak nomor 4, 8, atau 9.

Permainan tidak berakhir begitu saja jika genting pemain tuntas mengitari kotak sondah. Setelah itu, ada tahapan membawa genting dengan posisi tertentu mengelilingi kotak sondah tanpa terjatuh (A.Husna M., 2009: 37-38).

f. Dhelikan/Petak Umpet



Gambar 17. Permainan Tradisional Dhelikan/Petak Umpet
(Sumber: <http://alkautsaroh.blog.upi.edu/files/2015/10/22.png>)

Permainan ini bisa dimainkan oleh anak laki-laki dan perempuan. Selain itu bisa juga dimainkan oleh campuran laki-laki dan perempuan. Minimal permainan ini dilakukan oleh 3 orang. Permainan ini dilakukan di halaman atau halaman rumah yang luas. Waktu permainan ini biasanya dilakukan pada pagi, siang, sore maupun malam hari. Dalam permainan ini tidak memerlukan alat khusus, tetapi hanya mencari tempat yang luas dan memungkinkan bagi pemain untuk bersembunyi. Selain itu, terdapat nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain sportivitas, kreatifitas, kecepatan dan ketelitian.

Cara bermain:

Melakukan undian melalui hompimpah atau incon untuk menentukan siapa yang jadi dan harus menutup kedua matanya dengan tangan sambil menghadap pohon atau tembok. Kemudian yang jadi harus menghitung, misalnya angka 1

sampai 20 atau sesuai kesepakatan, agar pemain lain mempunyai waktu untuk bersembunyi.

Pemain yang bersembunyi berpencar mencari tempat yang telah disepakati bersama sebelumnya (batasan untuk bersembunyi). Bila pemain jaga telah selesai menghitung, dia akan berteriak bertanya, “Dhul apa durung”. Bila jawaban yang terdengar, “Duruuung”, berarti pemain belum siap untuk dicari karena mereka masih mencari tempat untuk bersembunyi. Akan tetapi, jika terdengar suara jawaban, “Dhuuulll”, berarti pemain sudah siap untuk dicari oleh pemain jaga. Oleh karena, itu pemain jaga segera mencari pemain yang bersembunyi (dhelik).

Bila pemain jaga benar-benar melihat pemain yang ndelik, maka pemain jaga berteriak “Door”, maka pemain yang terlihat tersebut jadi. Bila ada pemain lain tidak ada yang terlihat oleh penjaga saat lari ke pangkalan, pemain tersebut harus meneriakkan kata “dua lima”. Maka pemain lainnya keluar untuk kumpul ke pangkalan untuk pergantian penjaga yang dan diulang lagi permainan seperti awal lagi dengan berbeda penjaga.

g. Lompat Tali



Gambar 18. Permainan Tradisional Lompat Tali
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 95)

Lompat tali merupakan permainan yang dilakukan oleh 3 orang atau lebih pemain. Alat atau bahan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet gelang yang dijalin panjang. Tempat yang digunakan untuk bermain lompat tali adalah lapangan atau bisa juga di halaman rumah. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan lompat tali, antara lain sportivitas, kerjasama, gotong-royong, dan keterampilan.

Cara bermain:

Dua orang masing-masing disisi kanan dan kiri memegang tali karet, sedangkan pemain yang lain harus meloncatinya. Tinggi karet mulai semata kaki, kemudian naik selutut, lalu sepaha, kemudian sepinggang. Pada ketinggian tersebut, setiap pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali karet. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat ke atas tanpa berjinjit, kemudian sambil berjinjit. Pemain diperbolehkan menggunakan segala cara agar dapat melewati ketinggian tersebut asalkan tidak

menggunakan alat bantu. Bila pemain tidak berhasil melompati karet dengan benar maka ia bertukar posisi menjadi pemegang karet.

Lompat tali adalah suatu permainan yang bersifat *game*. Dalam permainan ini pemain tidak boleh melakukan kecurangan dan harus mematuhi peraturan permainan yang ada (A.Husna M., 2009: 23-24)

h. Balap Karung



Gambar 19. Permainan Tradisional Balap Karung

Sumber:

(<https://lh4.ggpht.com/vnQzqtycwB5cLMrRljB3dkOqpSxUs1Lvy8f2YYfni7IZwGjIvil35fRpeNI1OdKe3A=h310>)

Balap karung merupakan permainan yang dapat dimainkan oleh 3 grup atau lebih. Alat yang digunakan yaitu karung goni besar dengan jumlah sesuai dengan banyaknya orang yang bermain. Tempat yang digunakan untuk bermain balap karung yaitu lapangan. Beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini yaitu sportivitas, kerja keras, dan kreatifitas.

Cara bermain:

Balap karung yaitu perlombaan antar grup yang masing-masing terdiri dari 3 orang atau lebih. Permainan ini dapat pula dilombakan perorangan. Setiap grup diberi 1 karung goni yang akan digunakan bergantian dengan teman-temannya

dalam satu grup. Pemain pertama dari setiap grup memasukkan kakinya ke dalam karung goni dan bersiap di garis start bersama para pemain dari grup lain.

Jika aba-aba telah dibunyikan maka para pemain berlari secepat mungkin dengan kaki dan setengah badan di dalam karung goni hingga mencapai garis batas yang ditentukan oleh panitia, kemudian berbalik kembali ke garis start. Setibanya di garis start, pemain bertukar karung goni dengan temannya, kemudian temannya melakukan hal yang sama dengan pemain sebelumnya. Begitu seterusnya hingga seluruh pemain dalam grup selesai menuntaskan balap karungnya. Pemain terakhir yang berhasil kembali ke garis start lebih awal maka grupnya yang menang. (A.Husna M., 2009: 165-166).

i. Pletokan



**Gambar 20. Permainan Tradisional Pletokan
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 106)**

Pletokan merupakan permainan yang dimainkan oleh minimal 2 grup atau lebih. Alat atau bahan yang digunakan yaitu bambu dan kertas atau bunga jambu air. Permainan pletokan dapat dimainkan di lapangan. Nilai-nilai yang terkandung

di dalam permainan pletokan, antara lain sportivitas, kerjasama, kreativitas, dan keindahan.

Cara bermain:

Pertama peluru dimasukkan dengan batang penolak sampai ke ujung laras. Peluru kedua dimasukkan dan ditolak dengan batang penolak. Peluru kedua ini mempunyai dobel fungsi. Fungsi pertama sebagai klep pompa untuk menekan peluru pertama yang akan ditembakkan. Fungsi kedua menjadi peluru yang disiapkan untuk ditembakkan berikutnya. Tembakan ini akan menimbulkan bunyi pletok dan peluru terlontar hingga jarak seitar 5 meter dan relatif lurus. Permainan ini dapat sebagai sarana perang-perangan.

j. Patung-patungan



Gambar 21. Permainan Tradisional Patung-Patungan

(Sumber:

http://4.bp.blogspot.com/_S2WR5zXadI/TAMVEj3U_AI/AAAAAAAAAG8/UDw87jnh4YE/s1600/16930xl.jpg)

Permainan ini biasanya dilakukan oleh laki-laki dan perempuan. Anak-anak yang melakukan permainan ini minimal berjumlah 3 orang. Tempat yang biasa digunakan di lapangan atau halaman rumah yang cukup luas. Dalam permainan

ini terdapat nilai-nilai yang terkandung di dalamnya, antara lain sportivitas, kecepatan dan kerjasama.

Cara bermain:

Orang yang kalah dalam pengundian menjadi ucingnya. Tugasnya adalah mengejar teman-temannya sampai ada yang terkena agar terbebas dari statusnya sebagai “si ucing”. Agar selamat dari sergapan si Ucing, pemain lainnya yang dikejar harus berlari sekencang-kencangnya atau diam seperti patung dengan terlebih dahulu berteriak, “KUP!!”. Pada posisi ini, pemain menjadi kebal terhadap sentuhan si ucing, asalkan ia tidak bergerak dan tidak tampak gigi. Bila hal tersebut terjadi maka pemain akan berubah jadi Ucing. Pemain akan terbebas dari posisi patungnya jika dibangunkan oleh teman yang menyentuhnya sambil berkata, “Bangun!!”.

Bagaimana jika semua pemain dalam posisi patung? Tentu saja, bukan berarti permainan telah berakhir. Orang yang pertama kali menjadi patung, dialah yang menjadi Ucing. Otomatis teman-teman lain terbebas dari patung dan berlari menyelamatkan diri dari kejaran si Ucing yang baru (A.Husna M., 2009: 13-14).

k. Egrang Batok



**Gambar 22. Permainan Tradisional Egrang Batok
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 149)**

Permainan ini merupakan permainan yang biasa dilakukan anak laki-laki dan perempuan. Biasanya sebelum melakukan permainan ini, mereka membuat egrang batok sendiri dari bahan tali, egrang dan pisau. Dalam melakukan permainan ini, harus mendapat bimbingan dari orang dewasa atau orang yang sudah ahli dalam memainkan. Karena permainan ini ada resiko cedera sedikit pada kaki bila terpeleset. Untuk lebih mengurangi resiko pada cedera, sebaiknya bermain permainan ini dilakukan di lapangan tanah. Dalam permainan egrang batok ini, terdapat nilai-nilai yang terkandung didalamnya, antara lain kreatifitas, kerja keras dan kecepatan.

Cara bermain:

Permainan egrang batok ini adalah berlomba dengan berlari sekencangkencangnya sampai ke garis akhir. Tetapi tidak semudah itu permainannya, karena permainan ini harus dengan menggunakan batok sebagai alasnya. Batok yang

sudah diikat dengan tali di gunakan sebagai alas dengan posisi paruh batok kelapa telungkup. Pegang talinya erat-erat dan permainan dapat dimulai dengan lari sekencang-kencangnya.

I. Ketapel



**Gambar 23. Permainan Tradisional Ketapel
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 152)**

Ketapel merupakan permainan yang dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Alat atau bahan yang digunakan yaitu kayu, karet, dan ban dalam bekas. Tempat yang digunakan untuk bermain yaitu lapangan luas. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ketapel adalah kreativitas dan ketelitian.

Cara bermain:

Siapkan ketapel yang sudah jadi, letakan peluru atau lempung yang sudah dibulatkan sesuai dengan ukurannya (sama dengan kelereng). Jadi rangkaian ketapel meliputi kayu, karet dan karet bekas ban. Ketapel hanya dijadikan mainan anak-anak untuk berburu burung atau untuk mencari buah jambu, mangga dan lain-lain.

Saat membawa ketapel biasanya anak-anak mengalungkan di leher. Saat menggunakan ketapel, anak-anak biasanya melihat sasaran terlebih dahulu dan biasanya jarang sekali berhasil mengenai sasaran yang dituju. Penggunaan ketapel ini biasanya digunakan pada siang hari setelah pulang sekolah. Kebiasaannya mereka dalam mencari burung membuat kelompok-kelompok yang terdiri dari 3 atau 5 anak dan biasanya ada yang mencari panutan atau anak yang disegani, istilah modern pemimpin kelompok. Ketapel sama sekali tidak menggunakan aturan main yang penting perasaan pemakaian ketapel sendiri.

m. Ular Makan Ekornya



**Gambar 24. Permainan Ular Makan Ekornya
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 175)**

Permainan ini merupakan permainan yang dimainkan oleh 6 orang atau lebih. Tempat yang dapat digunakan untuk bermain ular makan ekornya yaitu lapangan atau halaman rumah yang luas atau bisa juga di taman bermain. Nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan ini adalah sportivitas, kelincahan, kerjasama, kecepatan, dan ketahanan.

Cara bermain:

Permainan ular makan ekornya adalah dua orang pemain menyatukan kedua tangannya satu sama lain sehingga membentuk terowongan. Pemain yang lain berbaris dan berpegangan pada pinggang teman di depannya. Sambil menyanyikan lagu “Ular Naga”, barisan pemain masuk kedalam terowongan tangan dan mengelilingi kedua penjaga ke terowongan secara bergantian. Jika lagu selesai, saat itu juga terowongan tangan akan turun dan menangkap pemain yang berada tepat di bawahnya. Pemain yang tertangkap harus memilih bergabung dengan penjaga terowongan sebelah kiri atau kanan, kemudian membentuk barisan baru di belakang penjaga pilihannya. Permainan pun dilanjutkan hingga seluruh pemain tertangkap.

Setelah semua pemain terbagi menjadi dua, yaitu pemain di barisan kiri dan kanan. Barisan yang berjumlah sedikit harus mengejar dan menangkap pemain paling belakang dari barisan yang berjumlah banyak. Agar tidak mudah terlepas saat ditarik musuh, sebaiknya pemain paling belakang memegang erat-erat teman di depannya. Jika terlepas maka pemain harus bergabung dengan barisan musuhnya. Pemenangnya adalah barisan yang paling lama bertahan (tidak pantang menyerah) dan tentu saja memiliki pengikut terbanyak (A.Husna M., 2009: 19-20).

n. Sepur-Sepuran



**Gambar 25. Permainan Tradisional Sepur-Sepuran
Sumber: (Soemitro, 1992: 34)**

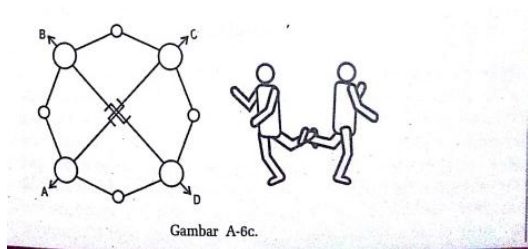
Permainan sepur-sepuran merupakan permainan yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih. Tempat yang digunakan yaitu lapangan atau halaman rumah atau bisa juga dilakukan di taman bermain. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah nilai kerjasama dan kreativitas.

Cara bermain:

Tiga orang atau lebih berbaris di belakang temannya. Dan temannya yang berada didepan dialah kepala atau penunjuk arah untuk mengarahkan kemana mereka harus berjalan. Tetapi sebelum berjalan, mereka harus memegang pundak temannya yang berada didepannya agar memanjang seperti sepur atau kereta api. Setelah semua berpegangan di pundak temannya, saatnya kereta jalan menurut

temannya yang berada paling depan. Diusahakan pegangan jangan sampai terlepas. Begitulah permainanannya dilakukan secara bergantian.

o. Dhingklik Oglak-Aglik/Perepet Jengkol



Gambar 26. Permainan Tradisional Dhingklik Oglak-Aglik/Perepet Jengkol (Sumber: Sukirman Dharmamulya, dkk., 2004: 61)

Dhingklik oglak-aglik atau perepet jengkol merupakan permainan yang dimainkan oleh 3 grup atau lebih. Tempat untuk bermain permainan ini adalah lapangan. Nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tersebut adalah sportivitas, kerjasama, ketahanan, dan kreativitas.

Cara bermain:

Setiap grup terdiri dari 4-5 orang. Mereka membentuk lingkaran, namun saling membelakangi satu sama lainnya. Salah satu kaki mereka dikaitkan dengan salah satu kaki teman-temannya yang lain sehingga terkunci erat.

Ketika aba-aba dimulai, mereka berputar sambil engklek dengan satu kaki dan bertepuk tangan sambil menyanyikan lagu “Dhingklik Oglak-aglik” atau

“Perepet Jengkol”. Jika kaitan kakinya lepas saat berputar, entah karena terjatuh, tidak dapat menjaga keseimbangan, atau kelelahan maka grup itu gugur. Jadi, grup yang paling lama bermain, dialah pemenangnya. Jika ada beberapa grup yang kuat maka antargrup dapat saling bertabrakan agar grup lainnya kalah (A.Husna M., 2009: 179-180).

Lagu “Perepet Jengkol”

Perepet jengkol jajahean,

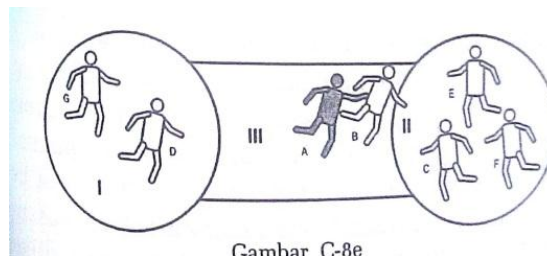
Kadempet kohkol jejeretean

Lagu “Dhingklik Oglak-aglik”

Dhingkil oglak-aglik

Ala dhingklik oglak-aglik

p. Dhul-dhulan



Gambar C-8e

**Gambar 27. Permainan Tradisional Dhul-Dhulan
(Sumber: Sukirman Dharmamulya, dkk., 2004: 175)**

Dhul-dhulan merupakan permainan yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih. Lapangan atau halaman rumah yang luas serta tempat bermain dapat dijadikan

sebagai tempat untuk bermain dhul-dhulan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah sportivitas, kecepatan, dan kelincahan.

Cara bermain:

Peserta melakukan hompimpah terlebih dahulu untuk memilih peserta yang menang. Peserta yang menang masuk kedalam lingkaran 1. Sementara peserta yang kalah berdiri pada area 3 menghadap kearah lingkaran 1. Para peserta yang menang harus berpindah tempat dari lingkaran 1 ke lingkaran 2 melalui area 3. Mereka mencoba menggoda peserta yang kalah agar lengah, sehingga ada kesempatan untuk berlari ke lingkaran ke 2, peserta yang menang tersebut harus mengucapkan kata “dhul”.

Apabila peserta yang kalah berhasil meraih atau menyentuh peserta yang kalah masuk ke dalam lingkaran 1. Demikian permainan ini berjalan seterusnya sehingga dalam permainan selalu ada silih bergantian antara yang menang dan yang kalah. Apabila yang menang sampai tersentuh yang kalah, maka matilah ia dalam permainan dhul-dhulan.

q. Nekeran



Gambar 28. Permainan Tradisional Nekeran
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 201)

Nekeran atau kelereng merupakan permainan yang dilakukan oleh 2 orang atau lebih. Alat atau bahan yang digunakan yaitu beberapa butir kelereng. Permainan ini dapat dilakukan di lapangan atau halaman. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah sportivitas, keterampilan, dan kecermatan.

Cara bermain:

Kelereng adalah mainan bulat yang bening berukuran besar, sedang dan kecil. Dari segi warnanya, ada beberapa warna susu yang putih atau bening dengan warna-warni di dalamnya. Kelereng berukuran sedang yang bisa diadu.

Kelereng ditembakkan dengan cara menyentil kelereng yang dipegang dengan tangan kiri, kemudian di cetrek dengan jempol dan telunjuk tangan kanan. Aturan mainnya adalah pemain membuat kotak dengan kapur atau jika lapangannya bertanah maka cukup dengan menggores tanah dengan lidi. Selanjutnya, semua pemain menaruh kelereng taruhannya di dalam kotak tersebut. Para pemain berdiri di atas garis start yang jaraknya 5 langkah dari kotak berisi kelereng tersebut. Dari garis start, masing-masing pemain melempar gacoannya (kelereng yang akan selalu ia gunakan untuk membidik kelereng lainnya) ke

dalam kotak untuk mengeluarkan kelereng di dalamnya (A.Husna M., 2009: 81-82).

r. Jamuran



Gambar 29. Permainan Tradisional Jamuran

(Sumber:

https://utiket.com/images/uploads/weblog/permainan_tradisional_jamuran-small.jpg)

Jamuran merupakan permainan yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih. Lapangan atau halaman luas menjadi tempat yang cocok untuk bermain jamuran. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut adalah nilai ketaatan, kegesitan, kerja keras, ketahanan, kreativitas, dan keberaktingan (keberperanan).

Cara bermain:

Dimulai dari semua anak melakukan hompimpah untuk menentukan pemain yang jadi. Semua anak-anak yang menang berjalan bergandengan mengelilingi pemain yang “jadi” sambil menyanyikan lagu jamuran dengan lirik sebagai berikut:

Jamuran ya ge ge thok

Jamur apa, ya ge ge thok

Jamur gajah mrecicih sak ara-ara

Sira dadi jamur apa?

Setelah bersamaan dengan berakhirnya lagu jamuran tersebut berhenti pula langkah anak-anak dalam mengelilingi pemain “jadi”. Kemudian pemain “jadi” segera memberikan suatu jawaban atas pertanyaan yang diajukan semua pemain di akhir kalimat lagu jamuran.

Begitu mendengar jawaban dari pemain “jadi”, semua peserta (kecuali yang jadi) segera membubarkan diri tetapi masih di dalam arena permainan guna memenuhi jawaban dari pemain yang “jadi” tersebut. Apabila terdapat salah satu pemain tidak memenuhi jawaban yang diinginkan oleh pemain “jadi”, maka pemain tersebut menggantikan pemain “jadi”. Selanjutnya permainan dapat dilakukan dari awal dan dimainkan terus menerus sampai para pemain merasa bosan (A.Husna M., 2009: 111-113).

s. Jumpet Utang-Ating



Gambar 30. Permainan Tradisional Jumpet Utang-Ating

(Sumber: <http://4.bp.blogspot.com/-ujTW5SjQclU/VX4ix9pjdI/AAAAAAAAAfw/wk7vWvb32p0/s1600/4.jpg>)

Jumpet utang-ating merupakan permainan yang memerlukan indra peraba dan daya ingat yang harus baik. Permainan ini biasanya dilakukan oleh 3 orang atau lebih. Permainan ini dilakukan diruangan yang kosong atau aula. Dalam permainan ini hanya memerlukan kain untuk menutup orang yang jadi. Permainan ini biasanya dimainkan anak-anak pada waktu pagi, siang, sore dan malam. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain kejujuran, sportivitas, ketangkasan, dan kreatif.

Cara bermain:

Permainan ini dilakukan di dalam ruangan yang kosong karena cara bermainnya dengan menutup mata. Berbahaya jika dilakukan di ruangan yang banyak perabotannya. Satu orang yang kalah undi harus ditutup matanya, kemudian diputar. Tugasnya adalah mencari teman-temannya yang lain. Jika ada yang tertangkap, ia harus menebak siapa orang yang ditangkannya itu. Apabila jawabannya benar maka gantian orang yang tertangkap itulah yang kini ditutup matanya.

Permainan ini sangat seru karena bisa jadi teman yang dicarinya berada di dekatnya. Mereka juga dapat mengecoh dengan memanggil-manggil nama pemain yang ditutup matanya tersebut (A.Husna M., 2009: 143).

t. Koderan



Gambar 31. Permainan Tradisional Koderan

(Sumber:

http://3.bp.blogspot.com/_3bEp3xdXiZg/TBmEoUOKeMI/AAAAAAAAAZE/_5h1HILpses/s1600/guli2.jpg)

Koderan merupakan permainan sejenis kelereng. Tetapi perbedaan permainan ini dengan kelereng hanya pada cara bermain. Permainan ini menggunakan kelereng dan biasanya dimainkan oleh 2 orang atau lebih. Biasanya permainan ini dimainkan di lapangan atau halaman rumah yang luas. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak dan orang dewasa. Biasanya anak-anak melakukan permainan ini pada pagi, siang atau sore hari. Dalam permainan ini terkandung nilai-nilai, antara lain sportivitas, kejujuran, kreatifitas, dan ketangkasan.

Cara bermain:

Pemain membuat sebuah lingkaran dan mengisi lingkaran tersebut dengan kelereng taruhannya. Dari garis *start* yang jaraknya beberapa langkah dari lingkaran, para pemain melempar gacokannya. Jika gacokannya berhasil mengeluarkan kelereng dari dalam lingkaran maka ia memiliki kekuatan untuk “memakan” kelereng lainnya. Kelereng yang keluar dari lingkaran karena

tembakan pertama kali dimasukkan lagi ke dalam lingkaran. Jika tembakan kelereng meleset maka giliran temannya untuk menembak. Pemain yang menang adalah pemain yang memperoleh kelereng terbanyak (A.Husna M., 2009: 85).

u. Kotak Pos



Gambar 32. Permainan Tradisional Kotak Pos
(Sumber: <https://i.ytimg.com/vi/-kKowU33DYA/hqdefault.jpg>)

Dalam permainan ini biasanya dimainkan anak-anak saat mengisi waktu luang. Dalam permainan ini dilakukan oleh 4 orang atau lebih. Permainan ini biasanya dilakukan pada waktu sore atau malam hari di halaman rumah atau taman bermain. Dalam permainan ini tidak menggunakan alat tetapi hanya menggunakan lagu tanpa iringan musik. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain sportivitas, kecepatan, daya ingat, dan kreatifitas.

Cara bermain:

Para pemain membentuk lingkaran. Tangan kanan pemain diletakkan di atas tangan kiri pemain sebelah kanannya. Permainan dimulai dengan menepuk tangan kanan salah seorang pemain dan dilanjutkan oleh pemain berikutnya secara berantai sambil menyanyikan lagu:

Kotak pos belum diisi

Mari kita isi bersama-sama

Pak Satpam minta huruf apa

Dan jawabannya adalah...

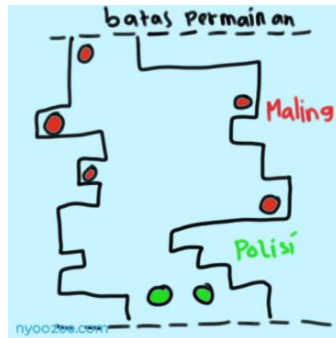
Pemain yang terkena tepukan misalnya A, akan langsung menyebut salah satu huruf, umpamanya “K”. Merekapun melanjutkan permainan sambil meneruskan bernyanyi:

Misalnya A minta huruf “K” lama-lama menjadi...

Pemain yang terkena tepuk saat itu misalnya B, akan menyebutkan nama hewan yang memiliki huruf depan dari “K”, misalnya kelinci. Selanjutnya, si B keluar dari lingkaran dengan nama baru, yaitu kelinci dan menunggu teman-temannya yang lain selesai. Jadi, pemain yang keluar belum tentu si A karena tergantung gilirannya ketika lagu berikutnya berakhir.

Permainan diulang hingga tersisa hanya 2 orang. Teman-temannya yang telah keluar memiliki nama baru berupa nama hewan. Seperti si B yang memiliki nama baru “Kelinci”. Menentukan yang kalah, kedua pemain saling berjabat tangan dan membolak-balikkan punggung tangan sambil menyanyikan lagu di atas. Ketika aba syair: “dan jawabannya adalah...” maka pemain yang punggung tangannya berada di ataslah yang menyebutkan salah satu huruf. Misalnya, ia bernama si Unyil dan menyebutkan huruf “G” maka (A.Husna M., 2009: 73-75).

v. Polisi vs Maling



Gambar 33. Permainan Tradisional Polisi vs Maling
(Sumber: <http://www.nyoozee.com/nyz-content/uploads/2015/06/Sketch254171891.png>)

Permainan ini dilakukan oleh 2 grup yang nantinya akan saling mengejar. Dalam setiap grupnya minimal 4 orang atau lebih. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman atau perkampungan yang memiliki tempat untuk bersembunyi. Biasanya anak-anak melakukan permainan ini pada pagi, siang, sore dan malam hari. Permainan ini tidak sama sekali menggunakan alat. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain kejujuran, kecepatan, kerjasama, dan kreatifitas.

Cara bermain:

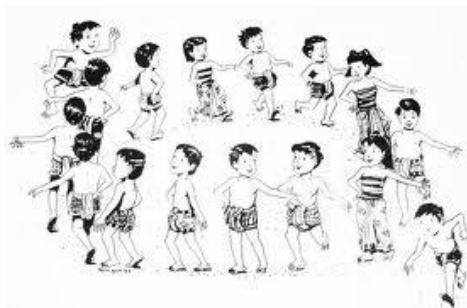
Awalnya permainan perlu dilakukan pengundian, siapa yang menjadi maling atau polisi. Salah satu kaki para pemain disatukan, kemudian bergiliran untuk mengetahui siapa yang menjadi maling dengan menyanyikan lagu: "Ma...ma...ma... siapa yang jadi maling?". Pemain yang kakinya ditunjuk ketika lagu selesai akan menjadi malingnya. Untuk memilih polisi, kaki ditunjuk kembali

sambil menyanyikan lagu: “Po... po... po... siapa yang jadi polisi?”. Pemain yang kakinya ditunjuk akan menjadi polisi.

Setelah itu, kembali memilih maling dan polisi secara bergantian hingga semua pemain kebagian peran. Pemain yang menjadi maling diberi waktu untuk kabur dalam waktu 10 hitungan. Setelah itu, para polisi akan mengejar dan memasukkannya ke dalam pagar rumah yang berfungsi sebagai sel tahanan. Ketika semua maling telah tertangkap, para polisi kelelahan dan tertidur. Kesempatan emas ini digunakan para maling untuk kabur dari penjara.

Ketika para polisi terbangun dan mengetahui tawanannya telah kabur, maka mereka pun mencari dan mengejar para maling tersebut. Permainan ini tidak akan ada habisnya. Hanya kelelahan yang bisa menghentikan permainan ini.

w. Kucing dan Tikus



Gambar 34. Permainan Kucing dan Tikus
(Sumber:<http://catatanpemudakampung.blogspot.co.id/2013/07/meong-meong-lagu-dan-permainan.html>)

Permainan ini dilakukan banyak anak-anak sekitar usia 7-12 tahun. Permainan ini sebelum dimulai menentukan siapa yang menjadi yang nantinya

akan saling mengejar. Dalam setiap grupnya minimal 4 orang atau lebih. Permainan ini biasanya dilakukan di halaman atau perkampungan yang memiliki tempat untuk bersembunyi. Biasanya anak-anak melakukan permainan ini pada pagi, siang, sore dan malam hari. Terdapat beberapa nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain kelincihan, daya tahan, kerjasama, koordinasi, dan disiplin.

Cara bermain:

Anak-anak dijadikan dua kelompok, salah satu kelompok membuat lingkaran sambil berpegangan tangan, sedangkan kelompok yang lain menjadi tikusnya. Selanjutnya ditentukan salah seorang untuk dijadikan kucingnya. Anak yang menjadi tikus berada di dalam lingkaran, sedangkan yang menjadi kucing berada diluar lingkaran. Kucing dan tikus bebas keluar dan masuk lingkaran. Apabila ada tanda mulai atau peluit maka segera mungkin kucing mengejar.

Tikus berlari menghindar agar tidak tertangkap kucing. Apabila ada tikus tertangkap kucing, maka tikus yang tertangkap berubah menjadi kucing, dan kucing yang tertangkap tadi menjadi tikus.(A.Husna M., 2009: 87-88).

x. Do Mi Ka Do



Gambar 35. Permainan Tradisional Do Mi Ka Do
(Sumber: <http://blog.unnes.ac.id/septian/wp-content/uploads/sites/37/2015/11/domikado-300x200.jpg>)

Permainan ini dimainkan dengan menggunakan lagu tanpa menggunakan alat. Permainan ini boleh dimainkan oleh anak perempuan ataupun laki-laki. Biasanya permainan ini dimainkan di halaman rumah atau taman bermain. Permainan ini dimainkan oleh minimal 3 orang atau lebih. Anak-anak biasanya memainkan pada waktu luang di pagi, siang, sore dan malam hari. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain sportivitas, kreatifitas, kecepatan dan ketangkasan.

Cara bermain:

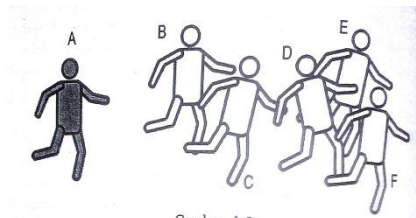
Seluruh pemain membentuk lingkaran. Telapak tangan kanan di atas telapak kiri temannya. Permainan dimulai dengan telapak tangan kanan menepuk telapak tangan kanan teman di sebelahnya sambung-menyambung sambil menyanyikan lagu:

Do Mi Ka Do...
Mi Ka Do...
Es Ka! Es Ka Do...
Es Ka Do...
Bea Bea..
Cis! Cis! Cis!
One! Two! Three! Four!

Orang yang telapak tangannya kena tepuk ketika lagu berakhir harus keluar dari lingkaran dan selamat. Lanjutkan hingga tersisa hanya 2 orang dan tentukan pemenangnya dengan bermain Dam-dam Deli, yaitu:

- 1) Tangan kanan saling bertepuk sambil menyanyikan, “Dam-dam Deli;
- 2) Kemudian bergantian tangan kiri yang saling bertepuk seraya bernyanyi, “Cis... cis... deli, cis... cis... ole-ole!”
- 3) Lalu kedua tangan saling bertepuk dan bernyanyi, “Jimi...jimi...takabel, takabel...*is death!*”
- 4) Ketika mengatakan “*is death!*” kedua pemain saling suit. Yang kalah suit berarti harus dihukum. Hukuman dapat berupa bernyanyi, membaca puisi, atau berakting (A.Husna M., 2009: 99-100).

y. Bethek Thing-Thong



Gambar 36. Permainan Bethek Ting-Tong

(Sumber: Sukirman Dharmamulya, dkk., 2004: 48)

Permainan ini dapat dilakukan kapan saja anak-anak inginkan dengan kata lain, permainan ini bisa dilakukan pada pagi, siang, sore dan malam hari. Permainan ini biasanya dimainkan oleh banyak anak-anak berusia sekitar 6-12 tahun. Dalam permainan ini tidak memerlukan alat tertentu karena permainan ini hanya menggunakan tangan. Dalam permainan ini terkandung nilai-nilai, antara lain sportivitas, kebersamaan, dan kreatifitas. Permainan ini menggunakan lagu yang dinyanyikan bersama-sama tetapi tidak memerlukan iringan musik.

“Bethek thing-thong, lagendrut gong”

Gonge ilang

Camcao gula kacang

Wung, gedhawun, ilang

Cara bermain:

Para pemain duduk membentuk lingkaran. Kemudian, seluruh pemain menjulurkan jari-jari tangan kirinya ke tengah lingkaran dalam posisi tertelungkup, jari-jari agak diregangkan jaraknya.

Pemimpin yang ditunjuk, yang juga duduk melingkar bersama pemain lainnya, mulai melakukan tugasnya yakni menyentuh satu persatu jari-jari para pemain. Sementara itu, pemain lain menyanyikan lagu “Bethek thing-thong. Setiap satu suku kata syair lagu, pemimpin permainan menyentuh satu jari.

Ketika lagu berakhir dengan kata “lang”, maka jari pemain yang tersentuh oleh pemain tepat pada suku kata “lang” ditekuk ke dalam. Permainan terus

dilanjutkan dengan menyanyikan lagu “Bethek thing-thong”. Setiap jari yang disentuh pemimpin tepat di suku kata “lang” pun segera di tekuk ke dalam. Demikian seterusnya, hingga semua jari para pemain hilang. Pemain yang paling akhir kehilangan jarinya menjadi pemain yang kalah atau (dadi) pemain jaga.

Begitu mengetahui siapa yang dadi, misalnya A, yang menang (BCDEF) segera lari berhamburan agar tidak tertangkap oleh A. Jika dalam upaya penegejaran, A dapat menangkap E, maka E posisi pemain dadi, sedang A menjadi pemain pemenang yang berhak lari dan berhak dikejar oleh E. Permainan ini diakhiri bila semua pemain tertangkap.

Kesimpulan dari uraian diatas adalah permainan yang sudah dibakukan adalah permainan yang sudah diakui dan peraturannya sudah di bakukan oleh negara serta dapat dimainkan dan diperlombakan atau di pertandingan. Jenis permainan yang sudah dibakukan adalah egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele dan bentengan sedangkan untuk permainan tradisional yang belum dibakukan adalah permainan yang peraturannya belum ditetapkan dan permainannya masih dapat di modifikasi. Jenis permainan tradisional yang belum dibakukan adalah cublak-cublak suweng, bola bekel, dakon, boy-boyan, engklek, dhelikan, lompat tali, balap karung, pletokan, patung-patungan, ketapel, ular makan ekornya, sepur-sepuran, dhingklik oglak-aglik, dhul-dhulan, nekeran, jamuran, jumpet untang-anting, koderan, kotak pos, polisi vs maling, kucing dan tikus, do mi ka do dan bethet thing-thong. Dalam permainan dibakukan dan tidak

dibakukan terlihat perbedaannya dari sarana dan prasarana yang digunakan, cara bermain dan peraturan permainannya.

Tujuan pembelajaran permainan tradisional adalah

- 1) Melestarikan permainan tradisional sebagai ciri khas bangsa Indonesia
- 2) Memperkenalkan permainan tradisional kepada siswa-siswi agar mereka mengetahui macam-macam permainan tradisional yang harus dilestarikan

4. Hakikat Pembelajaran Penjasorkes

a. Pengertian Penjasorkes

Menurut Agus S. Suryobroto (2004: 63) pendidikan jasmani merupakan proses pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup aktif, serta sikap sportif melalui aktivitas jasmani. Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan menggunakan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik secara fisik, mental, serta emosional (Yudanto, 2008: 1).

Menurut Dini Rosdiani (2012: 23) pendidikan jasmani adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis guna mengembangkan dan meningkatkan kualitas individu baik secara kognitif, emosional, dan perseptual dalam sistem pendidikan nasional. Penjelasan lain mengenai pendidikan jasmani ialah aspek pendidikan yang bersifat luas serta menyeluruh dengan memberikan pengalaman belajar secara langsung kepada

siswa berupa aktivitas bermain dan berolahraga yang bertujuan untuk mengembangkan fisik, motorik, emosional, sosial, serta membina gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat. Pembelajaran pendidikan jasmani yaitu belajar mengenai keterampilan gerak manusia dalam bentuk aktivitas fisik seperti permainan dan olahraga yang mengandung nilai-nilai, sikap, dan perilaku baik serta dilakukan secara sistematis, terarah, dan terencana (Dini Rosdiani, 2015: 1-3).

Hakikat pendidikan jasmani dan kesehatan adalah proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dan kesehatan guna menghasilkan perubahan yang lebih baik dalam kualitas individu baik secara fisik, mental, dan emosional. Hal terpenting dalam pendidikan jasmani dan kesehatan adalah pemanfaatan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia, sehingga melalui aktivitas fisik yang baik, maka aspek mental dan emosional akan turut berkembang dengan baik (Dini Rosdiani, 2013: 63-64).

Menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (2006: 1) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan yang bertujuan mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan pola hidup sehat serta pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang direncanakan secara sistematis guna mencapai tujuan pendidikan nasional.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan pengertian Penjasorkes adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani yang dirancang secara sistematis guna mengembangkan dan meningkatkan kualitas individu baik dari aspek kognitif, afektif, psikomotor, serta membina gaya hidup sehat dan aktif sepanjang hayat untuk menuju keutuhan manusia.

b. Tujuan Pembelajaran Permainan Tradisional

Menurut Heru Subagyo, S.Sn permainan tradisional sarat akan nilai etika moral dan budaya dalam masyarakat. Selain itu, permainan tradisional dapat digunakan untuk meningkatkan keterampilan, kebersamaan, kedisiplinan, kejujuran, musyawarah mufakat. Berikut tujuan pembelajaran permainan tradisional:

1) Siswa menjadi lebih kreatif

Para siswa dituntut untuk lebih kreatif dengan menyiapkan perlengkapan permainannya sendiri.

2) Meningkatkan kecerdasan intelektual siswa

Para siswa dituntut untuk menggali wawasan berbagai macam pengetahuan dengan berbagai jenis pertanyaan, contoh permainan: ular naga.

3) Mengembangkan kecerdasan emosi

Siswa mampu mengembangkan kecerdasan emosinya dengan permainan kelompok, sehingga muncul sikap toleransi dan empati kepada orang lain.

4) Mengembangkan kecerdasan logika

Permainan ini menuntut siswa untuk melatih berhitung dan menentukan langkah yang harus diambil. Contoh permainan: engklek dan congklak.

5) Mengembangkan kecerdasan spiritual

Dalam permainan tradisional, siswa akan mengalami kemenangan atau kekalahan. Dalam kemenangan atau kekalahan, siswa diajarkan untuk tidak berselisih paham ataupun bersikap rendah diri.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa tujuan Penjasorkes yaitu mengembangkan keterampilan, sikap, dan pemahaman konsep aktivitas jasmani untuk mengembangkan kreativitas, kecerdasan, kebersamaan.

c. Pelaksanaan Kegiatan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes)

Pelaksanaan kegiatan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (Penjasorkes) merupakan proses pembelajaran yang mengajarkan kepada peserta didik dan kemudian bagaimana peserta didik mempelajari materinya untuk dipahami dan dilaksanakan (Sukintaka, 1992: 70). Menurut Mosston dan Asworth (1994) dalam Dini Rosdiani (2013: 42-43) proses belajar mengajar merupakan interaksi antara perilaku guru dan perilaku peserta didik yang berkelanjutan untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Faktor-faktor yang mempengaruhi pelaksanaan Penjasorkes antara lain tujuan, materi, metode, dan evaluasi yang di mana keempat faktor tersebut tidak dapat dipisahkan karena saling berkaitan satu

sama lain. Faktor terpenting dalam pelaksanaan penjasorkes adalah perumusan tujuan yang merupakan dasar untuk menentukan materi pembelajaran bagi peserta didik dengan memperhatikan kepentingan setiap peserta didik.

Penjelasan-penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan Penjasorkes adalah suatu proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik yang berdasarkan pada tujuan yang ingin dicapai pada proses pembelajaran Penjasorkes secara berkelanjutan.

Dalam pembelajaran, tugas utama guru adalah memberikan materi dan mengkondisikan peserta didik dengan lingkungan supaya menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik. Sebelum melaksanakan pembelajaran Penjasorkes, guru harus mempersiapkan berbagai pendukung proses pembelajaran seperti membuat silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran sebagai bahan ajar, dan mempersiapkan serta mengatur sarana dan prasarana olahraga sesuai dengan materi yang akan dipelajari sehingga pelaksanaan Penjasorkes dapat berjalan dengan baik dan lancar karena telah terencana secara sistematis dan teratur.

Pada umumnya, pelaksanaan Penjasorkes berbasis Kurikulum Pendidikan Jasmani mencakup tiga hal, yaitu:

1) *Pre Test* (Tes Awal)

Pre test merupakan kegiatan awal pada pelaksanaan proses pembelajaran yang bertujuan untuk menyiapkan peserta didik dalam proses pembelajaran dan mengetahui kemampuan awal peserta didik mengenai kompetensi dasar sehingga

guru akan lebih mudah untuk mengetahui dari mana seharusnya proses pembelajaran dimulai, serta kompetensi dasar mana saja yang telah dikuasai dan yang perlu ditekankan khusus bagi peserta didik.

2) Pembentukan Kompetensi

Pembentukan kompetensi merupakan kegiatan inti dari pelaksanaan proses pembelajaran Penjasorkes guna mencapai tujuan-tujuan belajar yang telah direncanakan. Proses pembelajaran dan pembentukan kompetensi pendidikan jasmani perlu dilakukan dengan menyenangkan sehingga tercipta lingkungan pembelajaran yang kondusif dan siswa akan lebih terlibat aktif dalam pembelajaran. Hal tersebut berarti menuntut aktivitas dan kreativitas guru guna tercapai pembelajaran Penjasorkes yang efektif.

3) *Post Test* (Tes Akhir)

Post test diberikan untuk mengetahui peningkatan kemampuan peserta didik sesuai dengan kompetensi yang telah ditentukan dan sebagai bahan acuan untuk melakukan perbaikan terhadap kegiatan pembelajaran dan pembentukan kompetensi selanjutnya, baik dari perencanaan, pelaksanaan, maupun evaluasi sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai lebih baik (Dini Rosdiani, 2015: 38-41).

Pelaksanaan Penjasorkes merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes. Menurut Dini Rosdiani (2013: 55-58) proses pembelajaran Penjasorkes meliputi:

1) Kegiatan Pendahuluan

Kegiatan pendahuluan bertujuan untuk menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari. Dalam pembelajaran Penjasorkes, kegiatan pendahuluan juga mencakup kegiatan *warming up* atau pemanasan yaitu suatu proses untuk mempersiapkan peserta didik baik secara fisik maupun mental dalam menghadapi materi-materi pembelajaran Penjasorkes yang akan dipelajari dan diharapkan dapat menghindari terjadinya cedera atau rasa sakit. Prosedur *warming up* atau pemanasan bisa seperti berikut:

- a) Peregangan statis: berlaku untuk semua sendi dan otot. Latihan peregangan harus dilakukan dengan hati-hati agar tidak terjadi peregangan secara berlebihan. Lakukan selama kira-kira 10 menit.
- b) *Joging*: setelah peregangan statis, lakukan *joging* sekitar 1500 meter. Tujuannya adalah untuk memperlancar peredaran darah, kerja jantung, dan “meringankan” pernapasan, karena *joging* masuk dalam program pemanasan.
- c) Peregangan dinamis: menurut Bempa (1994) dalam Harsono (2017: 116) urutannya adalah latihan *stretching* mulai dengan tubuh bagian atas terus ke bawah (*top down*). Jadi mulai dari leher, bahu, pundak, lengan, perut, tungkai, dan punggung. Bisa dilanjutkan dengan latihan yang agak lebih berat seperti loncat-loncat, pantul-memantul ringan (Harsono, 2017: 115-116).

2) Kegiatan Inti

Pelaksanaan kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai kompetensi dasar yang telah ditentukan. Kegiatan inti dapat dilaksanakan dengan berbagai jenis pembelajaran seperti menggunakan permainan atau materi yang lain sesuai dengan intensitas latihan yang telah ditentukan. Kegiatan inti Penjasorkes berada pada latihan yang menyebabkan denyut nadi bertambah tinggi atau bertambah pelan. Latihan atau kegiatan inti ini diatur oleh guru sesuai dengan yang telah dipersiapkan.

3) Kegiatan Penutup

Kegiatan penutup dalam pembelajaran Penjasorkes berupa *colling down* atau pendinginan yang bertujuan untuk mengembalikan fungsi-fungsi tubuh ke normal secara bertahap. Pendinginan dapat dilakukan dengan latihan-latihan ringan seperti senam, *jogging* pelan, atau menggunakan permainan ringan (Harsono, 2017: 119). Setelah itu lakukan evaluasi pembelajaran, tutup pembelajaran, dan siswa dipersilakan untuk berganti pakaian serta kembali ke kelas.

Proses pembelajaran Penjasorkes merupakan proses pembelajaran antara guru dan peserta didik yang dilaksanakan secara sistematis seperti mulai dari pemanasan, kegiatan inti, dan pendinginan sehingga peserta didik memahami materi baik secara teori dan praktek untuk mencapai tujuan pembelajarann Penjasorkes.

5. Kurikulum 2013 Tentang Permainan Tradisional

a. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Ruang Lingkup mata pelajaran Penjasorkes 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, atletik, kasti, rounders, kippers, sepak bola, bola basket, bola voli, tenis meja, tenis lapangan, bulutangkis, dan beladiri, serta aktivitas lainnya.
- 2) Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika 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 mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Dasar 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 supaya 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 sebagai berikut:

- 1) Pendidikan berakar pada budaya bangsa guna membangun kehidupan bangsa pada masa kini dan masa yang akan datang.
- 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.

Dalam 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 kelas 4-6 tentang permainan tradisional yaitu:

3.1. Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana atau tradisional.

3.2. Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana atau tradisional.

3.3. Memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan atau olahraga yang dimodifikasi atau olahraga tradisional.

Untuk KD 4 kelas 4 tentang permainan tradisional yaitu:

4.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

4.2. Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

4.3. Mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan atau olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional.

6. Karakter Anak Sekolah Dasar Kelas Atas

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Menurut Havighurst dalam buku Psikologi Perkembangan Peserta Didik (2014: 35), anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
- b. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
- c. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
- d. Memiliki rasa ingin tahu untuk berfikir efektif.
- e. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
- f. Mampu mencapai kemandirian pribadi.

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

- 1) Aspek motorik: melatih kekuatan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: mengembangkan *imaginasi*, mengenalkan anak pada alam, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.

- 3) Aspek sosial: menjalin relas, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.
- 4) Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya.
- 5) Aspek emosi: Mengasah empati, pengendalian diri.
- 6) Aspek bahasa: permainan tradisional memerlukan dialog dan nyanyian sehingga secara tidak langsung dapat meningkatkan kemampuan berbahasa anak usia dini yang dilakukan natural secara bermain.

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

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

- 1) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara kelompok. Dengan kelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan lain-lain.

- 2) Mengembangkan kecerdasan logika anak. Beberapa permainan melatih anak berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus di lewatinya. Misalnya permainan engklek, congklak, lompat tali dan lain-lain.
- 3) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak. Permainan tradisional mendorong para pemainnya untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar. Misalnya tikus dan kucing, egrang, lompat tali, hadang dan lain-lain
- 4) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa di buat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.
- 5) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang dilakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublak-cublak suweng, jamuran dan lain sebagainya.

Kesimpulan dari beberapa uraian di atas adalah terdapat banyak manfaat setelah bermain permainan tradisional diantaranya dapat mempengaruhi

aspek-aspek pada diri anak seperti aspek psikomotor, afektif, kognitif dan bahasa sehingga melalui permainan tradisional sangat memberikan dampak yang baik terdapat tumbuh kembang anak.

B. Penelitian Yang Relevan

1. Penelitian skripsi ini dilakukan oleh Ade Ayu Laksmi (2017) yang berjudul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”. Penelitian ini dilatarbelakangi adanya guru penjasorkes di beberapa SD belum menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sesuai dengan kurikulum yang berlaku, dalam kurikulum guru penjasorkes harus melaksanakan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian pada faktor permainan tradisional yang dibakukan telah terlaksana dengan presentase sebesar 15,48% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan presentase sebesar 83,95%, tidak terlaksana dengan presentase sebesar 16,07%. Secara keseluruhan terlaksana dengan presentase rata-rata sebesar 84,22% dan tidak terlaksana dengan rata-rata presentase sebesar 15,78%.

2. Penelitian skripsi yang dilakukan Rini Pujiaryanti (2014) dengan judul “Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri Se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul”. Berdasarkan hasil observasi, masih ada beberapa guru SD yang belum melaksanakan pembelajaran aktivitas ritmik sesuai dengan kurikulum, padahal guru harus melaksanakan pembelajaran aktivitas ritmik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se- Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan persentase. Subyek penelitian ini yaitu 35 guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se- Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. Instrumen yang digunakan dalam mengumpulkan data berupa angket. 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 Berfikir

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu bentuk keterpurukan. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah keterlaksanaan pendidikan jasmani, terutama keterlaksanaan permainan tradisional. Keterlaksanaan permainan tradisional yang dimaksud dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah permainan tradisional masih dilaksanakan dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar atau sudah tidak lagi dimainkan dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar negeri se-kota Yogyakarta Selatan.

Pendidikan modern menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan bahwa bermain mengandung nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial. Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, permainan diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya.

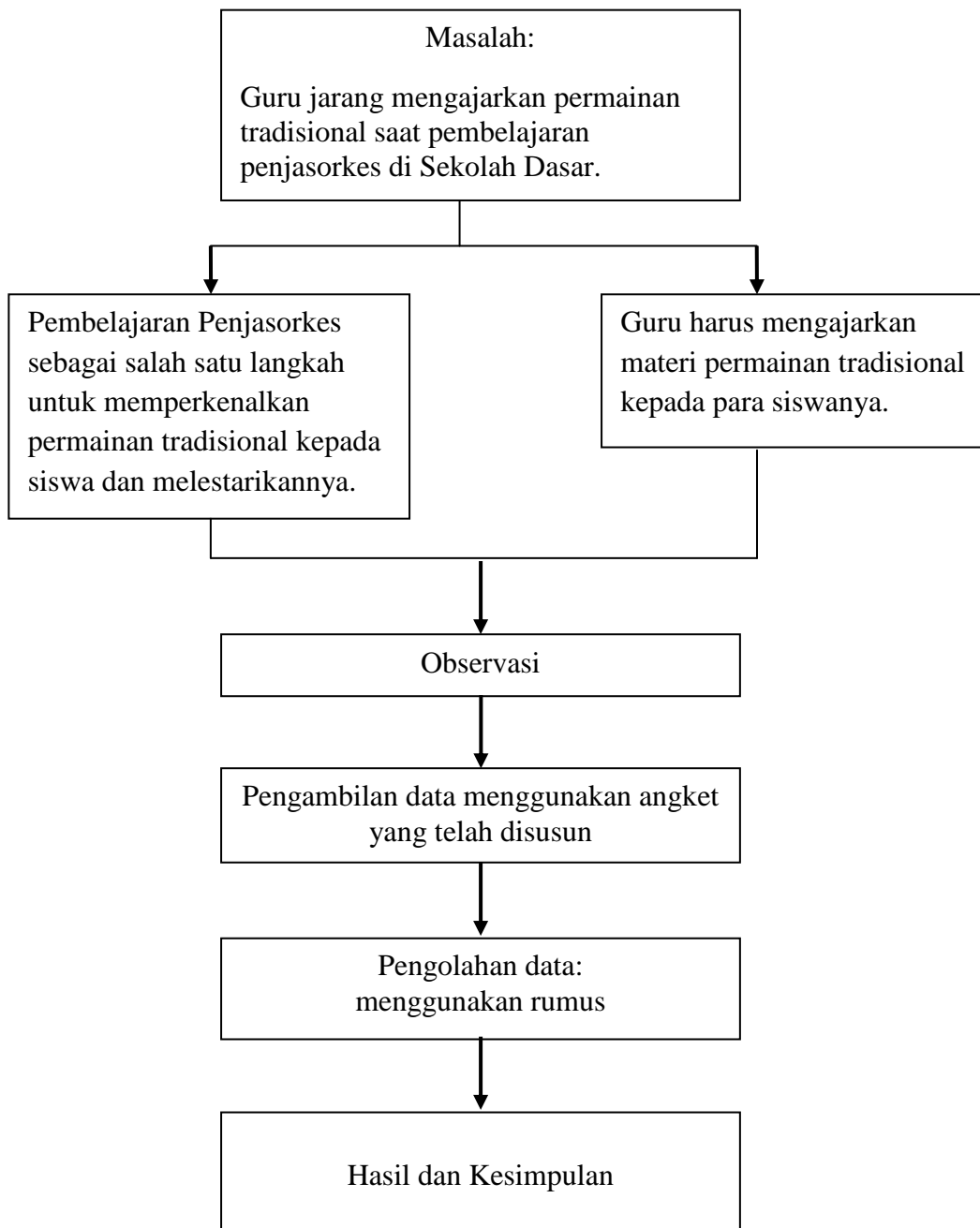
Banyak permainan tradisioanl yang mungkin kita kenal di masyarakat atau di Sekolah Dasar. Dalam dunia pendidikan, permainan tradisional dapat

dikelompokkan menjadi 2, yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukkan dan yang tidak dibakukkan. Ada beberapa macam jenis permainan tradisional yang sudah dibakukkan seperti contoh diatas, antara lain: egrang, gebuk bantal, terompah panjang, lari balok, tarik tambang, hadang, patok lele, benteng, dagongan, sumpitan dan gasing. Sedangkan permainan tradisional yang tidak dibakukkan sangat banyak macamnya, tetapi hanya ada beberapa macam yang masih dimainkan di Sekolah Dasar seperti yang sudah dijelaskan diatas, antara lain: cublak-cublak suweng, sedang apa?, dakon, boy-boyan, engklek, petak umpet, lompat tali, balap karung, pletokan, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepur-sepuran, dhingklik oglak-aglik, dhul-dhulan, jamuran, nekeran, polisi vs maling, do mi ka do, bethet thing-thong, kethek menek, kotak pos, koderan, dan jumper utang-anting.

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut terkandung nilai pendidikan, dan memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya. Anak-anak di Sekolah Dasar lebih suka dengan aktivitas bermain sebagai keterampilan olahraga. Minat siswa terhadap permainan tradisional perlu diikuti dengan pemahaman permainan tradisional.

Dalam penelitian tentang keterlaksanaan tradisional di Sekolah Dasar ini, pengambilan data yang dilakukan nantinya dengan menggunakan angket. Angket yang dibagikan nantinya tertuju oleh guru Penjasorkes di setiap Sekolah Dasar yang nantinya dilakukan penelitian. Dengan instrumen angket ini, nantinya dapat mengetahui seberapa luas guru mengetahui permainan-permainan tradisional yang merupakan budaya di Indonesia yang harus diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes. Dalam dunia pendidikan, peran guru bukan sekedar menilai perilaku dan prestasi belajar murid-murid dalam kelas, tetapi juga harus dapat melaksanakan pembelajaran dalam lingkup yang luas.

Guru dituntut mempunyai keterampilan dan kemampuan seni dalam mengajar, guru harus mampu menciptakan situasi belajar yang aktif dan menyenangkan yang penuh kesungguhan dan mampu mendorong kreatifitas anak, sehingga kewajiban bagi seorang guru Penjasorkes. Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai permainan tradisional.



Gambar 37. Bagan Kerangka Berfikir

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskripsif kuantitatif yang memberikan gambaran tentang objek yang diteliti. Metode penelitian ini menggunakan metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan angket. Kueisioner atau angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya (Sugiyono, 2016: 142). Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar se-kota Yogyakarta Selatan.

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2016: 38). Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal, yaitu mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan. Keterlaksanaan yang dimaksud merupakan berbagai jenis permainan tradisional yang dilaksanakan dalam pembelajaran penjasorkes baik

dalam pemanasan, inti, pendinginan. Penelitian ini telah ditetapkan berdasarkan faktor permainan yang peraturannya telah dibakukan dan belum dibakukan dalam keterlaksanaan permainan tradisional di Sekolah Dasar menggunakan instrumen angket.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah orang, tempat, atau benda yang diamati dalam rangka pengambilan data sebagai sasaran atau sampel dalam penelitian (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989: 862). Subjek dalam penelitian ini adalah guru Penjasorkes yang mengajar di sekolah dasar se-Kota Yogyakarta Selatan. Daftar sekolah dasar dan guru Penjasorkes di UPTD dan DIKDAS Kota Yogyakarta Selatan Tahun 2017 terdapat 27 sekolah dasar terdiri dari 18 sekolah dasar negeri dan 9 sekolah dasar swasta, sedangkan untuk guru Penjasorkes berjumlah 37 guru.

Berikut ini adalah daftar sekolah dasar dan guru Penjasorkes di Yogyakarta Selatan berdasarkan observasi di UPTD dan DIKDAS Kota Yogyakarta Selatan.

Tabel 1. Nama-nama Guru Olahraga UPTD Selatan

No.	Nama Sekolah	Nama Guru
1.	SD Negeri Keputran 1	Siti Binarti
		Raden Basuki
2.	SD Negeri Keputran 2	Wagiman, S.Pd
		Suprapti, A.Ma
3.	SD Negeri Kraton	Winarno, S.Pd
4.	SD Negeri Panembahan	Siti Imthikanah, S.Pd
		Bambang Ruskanto

5.	SD Negeri Keputran A	Parjono, S.Pd
		Sri Puryati, S.Pd
6.	SD Negeri Gedongkiwo	Umi Hariyanti, M.Pd.Or
		Edy
7.	SD Negeri Suryodiningratan 1	Sukismi, S.Pd
8.	SD Negeri Suryodiningratan 2	Musidi, S.Pd
9.	SD Negeri Suryodiningratan 3	Sugiono, S.Pd. Jas
		Isti Mardiyati
10.	SD Muh. Suryowijayan	Enggar
11.	SD Negeri Minggiran	Agus Widiarso, S.Pd
12.	SD Kans. Kumendaman	Sapto
13.	SD Kans. Pugeran	Teguh Widada
14.	SD Negeri Suryowijayan	Sukristiyanta
15.	SD Muh. Jogokaryan	Mariyadi
16.	SD Muh. Danunegaran	Arfan S.Pd
17.	SD Negeri Timuran	Iswarin, S.Pd.Or
18.	SD Negeri Pujokusuman 1	Katono, S.Pd.Or
		Winarno, A.Ma
		Supriyati, S.Pd. Jas
19.	SD Negeri Kintelan 1	Sumartono, S.Pd
20.	SD Negeri Kintelan 2	Endang Srisusilarini
21.	SD Negeri Karanganyar	Purwo Tujianto
22.	SD Negeri Surokarsan 2	Tri Mardawatiningsih
23.	SD Negeri Prawirotaman	Suyatman
24.	SD Muh. Karangajen 1	Agus S.Pd
		Anas S.Pd
25.	SD Muh. Karangajen 1	Yulina Pratiwi S.Pd
		Heri S.Pd
26.	SD Kan. Kintelan 1	Agung Tri Puspita
27.	SD Tamansiswa	Dedi Butut Tama

Sumber: UPTD Yogya Selatan

D. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena sosial maupun alam (Sugiyono, 2016: 102). Penelitian ini menggunakan instrumen berupa angket. Angket merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya peneliti Sugiyono (2016: 142).

Menurut Sutrisno Hadi (1991: 6) ada tiga langkah yang harus di tempuh dalam penyusunan instrumen angket yaitu mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pernyataan.

a. Mendefinisikan Konstruk

Konstruk variabel penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan. Konstruk dalam penelitian ini adalah Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes.

b. Menyidik Faktor

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstruk yang diteliti adalah suatu tahapan dalam penyidik faktor. Suatu tahapan tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang akan di capai dalam penelitian apabila suatu tahapan bertujuan untuk membatasi arti dari konstruk yang diteliti. Pada penelitian ini macam-macam permainan yang merupakan komponen dari keterlaksanaan permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan:

- 1) Egrang
- 2) Terompah panjang
- 3) Lari balok
- 4) Hadang
- 5) Patok lele
- 6) Benteng
- 7) Congklak
- 8) Boy-boyan
- 9) Engklek
- 10) Lompat tali
- 11) Petak umpet
- 12) Balap karung
- 13) Patung-patungan
- 14) Egrang Batok
- 15) Ketapel
- 16) Ular makan ekornya
- 17) Dingklik oglak-aglik
- 18) Dhul-dhulan
- 19) Jamuran
- 20) Cublak-cublak suweng

c. Menyusun Butir

Menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Butir-butir pernyataan hanya membahas faktornya. Berdasarkan faktor-faktor disusun butir-butir soal yang dapat memberikan gambaran mengenai angket yang akan dipakai dalam peneliti ini.

Dalam uji coba instrumen penelitian ini menggunakan angket kisi-kisi instrumen uji coba yang sudah dilakukan oleh Ade Ayu Laksmitaningrum di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Butir-butir pernyataan ini memberikan gambaran tentang faktor dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Tabel 2. Butir-Butir Pernyataan yang Digunakan Sebagai Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Permainan Tradisional egrang		
2.	Permainan Tradisional terompah panjang		
3.	Permainan Tradisional lari balok		
4.	Permainan Tradisional hadang		
5.	Permainan Tradisional patok lele		
6.	Permainan Tradisional 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		

Sumber: Ade Ayu Laksmitaningrum

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data melalui angket yang diisi oleh guru Penjasorkes sejumlah 37 guru. Bobot skor pada jawaban yaitu jika jawaban “Ya=1”, dan jika jawaban “Tidak=0”. Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Peneliti datang ke sekolah dengan membawa surat ijin penelitian untuk mengambil data yang hanya melibatkan guru Penjasorkes pada sekolah tersebut.
- b. Angket dibagikan para guru Penjasorkes di sekolah dasar yang akan diteliti, kemudian guru Penjasorkes dimintai untuk mengisi angket dengan tanda (√) pada salah satu pilihan jawaban dalam angket.
- c. Pengumpulan data dilakukan dengan mengambil angket yang sudah diisi oleh guru Penjasorkes pada masing-masing sekolah dan meminta surat keterangan penelitian dari sekolah tersebut.
- d. Setelah data-data yang sudah terkumpul, dapat dilakukan untuk menghitung hasil penelitian yang sudah dilakukan.

3. Teknik Analisis Data

Metode analisis data harus melalui alat pengambilan data yang dihasilkan. Penelitian ini untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar dengan jumlah 27 sekolah dasar dengan 37 guru Penjasorkes. Data yang dihasilkan nanti bersifat kuantitatif , yaitu yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan.

Data yang sudah didapatkan maka akan dianalisis dengan analisis deskriptif kuantitatif dengan persentase untuk hasil akhir penelitian. Anas Sudijono (2006: 43) menjelaskan rumus perhitungan untuk masing-masing butir dalam angket untuk menggunakan persentase yang di dapat, diperoleh dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

p	= persentase
f	= frekuensi yang sedang dicari
n	= jumlah total frekuensi

Sumber: Anas Sudijono (2006:43)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

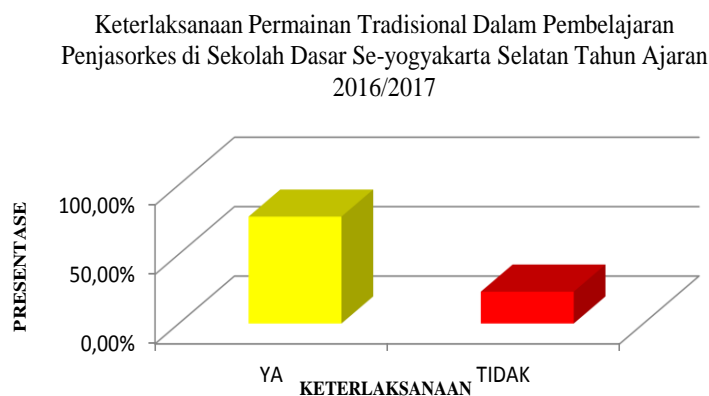
Data yang diperoleh di dalam penelitian ini berbentuk persentase yang berasal dari dua faktor, yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukan dan permainan tradisional yang belum dibakukan. Pengisian angket untuk responden atau subjek penelitian yang ditujukan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar se-Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017 dengan 20 pernyataan menggunakan 2 jawaban alternatif “Ya” atau “Tidak” dengan skor “Ya=1” dan “Tidak=0”. Setelah semua angket terisi dan terkumpul, kemudian dilakukan perhitungan skor di masing-masing angket untuk mempermudah dalam pengolahan data. Data penelitian akan dideskripsikan dengan tujuan untuk mempermudah dalam penyajian data dan pembaca dapat dengan mudah memahami penelitian ini.

Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes Sekolah Dasar se-Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017 yang terdiri dari 27 Sekolah Dasar dengan 37 guru.

Tabel 3. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.

No. Soal		YA		TIDAK	
		Jumlah	%	Jumlah	%
1	Egrang	31	83,78%	6	16,22%
2	Terompah panjang	32	86,49%	5	13,51%
3	Lari balok	25	67,57%	12	32,43%
4	Hadang	36	97,30%	1	2,7%
5	Patok lele	7	18,92%	30	81,08%
6	Benteng	32	86,49%	5	13,51%
7	Congklak	30	81,08%	7	18,92%
8	Boy-boyan	36	97,30%	1	2,7%
9	Engklek	36	97,30%	1	2,7%
10	Lompat tali	36	97,30%	1	2,7%
11	Petak umpet	30	81,08%	7	18,92%
12	Balap karung	21	56,76%	16	43,24%
13	Patung-patungan	32	86,49%	5	13,51%
14	Egrang batok	26	70,27%	11	29,73%
15	Ketapel	5	13,51%	32	86,49%
16	Ular makan ekornya	35	94,60%	2	5,4%
17	Dingklik oglak aglik	33	89,19%	4	10,81%
18	Dhul-dhulan	23	62,16%	14	37,84%
19	Jamuran	32	86,49%	5	13,51%
20	Cublak-cublak suweng	32	86,49%	5	13,51%

Hasil analisis di atas diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar se-Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017 yaitu jawaban “Ya” dengan persentase sebesar 77,03 % dan “Tidak” dengan persentase sebesar 22,97 %.



Gambar 38. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017

B. Pembahasan

Kurikulum 2013 dan KTSP merupakan pedoman dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan. Dalam penyelenggaraan pembelajaran khususnya guru Penjasorkes harus profesional terhadap tanggung jawabnya sebagai pendidik, pembimbing dan pengajar. Terdapat beberapa aspek yang menganjurkan guru untuk menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari pembelajaran yaitu olahraga tradisional dan permainan sederhana di dalam KTSP, sedangkan di dalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD), sehingga guru harus menyampaikan atau mengajarkan permainan tradisional.

Faktor permainan tradisional dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang

sering terlaksana yaitu hadang, boy-boyan, engklek dan lompat tali karena dari beberapa informasi guru, permainan tersebut sering dilaksanakan karena banyak gerak, saling kerjasama, dan permainan ini adalah permainan yang bisa dilakukan oleh banyak anak dan dapat dilombakan sehingga materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik.

Menurut beberapa guru penjasorkes, permainan patok lele dan ketapel ini jarang dilaksanakan atau dilakukan karena banyak sekolah di Yogyakarta Selatan ini yang sudah jarang memiliki halaman tanah liat dan berpasir atau sudah di batako. Selain itu, menurut pendapat para guru penjasorkes bahwa permainan ini membahayakan bagi anak-anak saat dimainkan sehingga guru memilih olahraga lain. Usaha pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional melalui sekolah-sekolah yaitu pembelajaran Penjasorkes sebagian besar sudah terlaksana namun belum berjalan. Pada tahun ini pemerintah sudah mulai melestarikan permainan tradisional dengan mengadakan lomba permainan tradisional tingkat Sekolah Dasar.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017 dapat disimpulkan bahwa guru Penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan terlaksananya kurikulum dengan melaksanakan pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru Penjasorkes tidak melaksanakan

beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di antaranya karena faktor pengaruh dari dalam diri misalnya guru tidak mengetahui peraturan dan cara memainkannya, dan faktor dari luar seperti sarana dan prasarana yaitu tidak memiliki alat untuk memainkannya dan kondisi halaman yang tidak memungkinkan seperti berlubang, berpasir dapat menimbulkan resiko keselamatan bagi peserta didik.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017 secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 77,03% dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 22,97%.

B. Implikasi

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

1. Bagi Pemerintah

Menjadi referensi dan masukan yang bermanfaat tentang seberapa besar keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017, sehingga kedepannya dapat dirancang program untuk meningkatkan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar.

2. Bagi Perguruan Tinggi

Menjadi rujukan untuk membenahi keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes bagi para calon guru dalam memberikan materi kepada peserta didik dengan permainan tradisional yang kedepannya akan menjadi pendidik, supaya di tingkatkan lagi dan dapat menjadi teladan bagi generasi penerus.

3. Bagi Guru Penjasorkes

Memberikan kesadaran kepada guru Penjasorkes Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes dapat berpengaruh dalam melestarikan kebudayaan Indonesia dan berpengaruh dengan sikap guru sebagai pendidik, pengajar dan pembimbing bahwa perannya dalam bertanggung jawab saat pemberian materi pembelajaran sesuai kurikulum yang berlaku.

C. Keterbatasan Penelitian

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan hasil isian angket sehingga dimungkinkan adanya unsur kurang obyektif dalam proses pengisian, seperti adanya saling berunding antar guru yang lain. Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab.

3. Saat pengisian angket banyak responden yang kurang mengetahui nama permainan tradisional, karena setiap daerah memiliki nama permainan yang berbeda meskipun cara dan peraturannya sama.
4. Pengambilan data ini menggunakan angket tertutup, akan lebih baik lagi jika seandainya disertai dengan pengambilan data menggunakan angket terbuka atau wawancara.
5. Penelitian ini hanya membahas keterlaksanaan permainan tradisional saja yang harus diketahui seorang guru. Yaitu dalam keterlaksanaan permainan tradisional yang sudah dibakukan dan yang belum dibakukan.

D. Saran

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

Saran bagi sekolah agar permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes segera dilaksanakan dengan memberikan saran dan prasarana yang mendukung.

2. Bagi Guru Penjasorkes di Yogyakarta Selatan

Secara keseluruhan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes yang dilakukan guru Penjasorkes sudah diimplementasikan dengan baik akan tetapi perlu di tingkatkan lagi dalam prakteknya seperti mempunyai keterampilan, kreatif, dan inovatif dalam

menciptakan modifikasi permainan tradisional agar tercipta pembelajaran yang menyenangkan.

3. Bagi Perguruan Tinggi

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

4. Bagi Pemerintah

Pemerintah harus berperan dalam memberikan wadah untuk keterlaksanaan permainan tradisional dalam lingkup Penjasorkes dengan mengadakan suatu perlombaan atau pertandingan dengan menggunakan permainan tradisional seperti lomba dalam tingkat O2SN atau perlombaan yang lain tingkat kecamatan, kota atau bahkan ditingkat nasional sehingga guru Penjasorkes akan berusaha menjadikan permainan tradisional sebagai olahraga yang wajib sehingga akan selalu melaksanakan permainan tradisional setelah diketahuinya keterlaksanaan dalam pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Ayu Laksmitaningrum. (2017). Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Apta Mylsidayu dan Febi Kurniawan. (2015). *Ilmu Kepeleatihan Dasar*. Bandung: Alfabeta.
- A. Husna M. (2009). *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- BSNP. (2006). Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Bondan Miluyunianto. (2014). Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Pada Permainan Tradisional di SD Negeri Jombor Lor, Kecamatan Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. *E-Journal*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Depdiknas. (2010). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Depdiknas. (2013). *Kurikulum 2013* _____.
- Dini Rosdiani. (2013). *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- _____. (2015). *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.

- Direktorat Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas. (2002). *Kumpulan Olahraga Permainan Tradisional*. Jakarta.
- Euis Kurniati. (2016). *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Fitri Aprilyani Husain. (2013). Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar Se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. *Skripsi*. Semarang: FIK Universitas Negeri Semarang.
- Galeri Penjas. (2013). *Permainan Hadang/Gobag Sodor*. Diakses dari <http://galeripenjas.blogspot.com/2013/05/permainan-hadanggobak-sodor-hadang.html>. Pada tanggal 25 Maret 2017, jam 10.15 WIB.
- Harsono. (2017). *Kepelatihan Olahraga Teori dan Metodologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Kebugaran dan Jasmani. (2015). *Pengertian Pendidikan Jasmani: Definisi, Tujuan, Ruang Lingkup Menurut Para Ahli*. Diakses dari <http://kebugarandanjasmani.blogspot.co.id/2015/12/pengertian-pendidikan-jasmani-definisi.html?m=1>. Pada tanggal 26 Maret 2017, jam 17.23 WIB.
- Nanda Adninda Ufia. (2014). *Permainan Tradisional yang Sudah Jarang Dimainkan*. Diakses dari <http://nandaadnin.blogspot.com/2014/09/permainan-tradisional-yang-sudah-jarang.html?m=1>. Pada tanggal 26 Maret 2017, jam 20.20 WIB.
- Rini Pujiaryanti. (2014). Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri Se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Siswaya. (2015). Survei Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Kelas IV Dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Sujarno, dkk. (2011). *Pemanfaatan Permainan Tradisional dalam Pembentukan Karakter Anak*. Yogyakarta: Balai Pelestarian Nilai Budaya (BPNB).
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain untuk D2 PGSD Penjaskes*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Sukintaka. (1992). *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.
- Sukirman Dharmamulya, dkk. (2004). *Permainan Tradisional Jawa*. Purwangan: Kepel Press.

Yunizar Suwandhana. (2011). *Olahraga Tradisional Lari Balok*. Diakses dari <http://ilmukeolahragaan.blogspot.com/2011/11/olahraga-tradisisonal-lari-balok.html?m=1>. Pada tanggal 26 Maret 2017, jam 16.45 WIB.

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

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

Nama Mahasiswa : Yanuar Rahman Husain
 NIM : 13604224018
 Program Studi : PGSD Penjas
 Jurusan : Pendidikan Olahraga
 Pembimbing : Ap. F. Suhagana M. Pd

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	24-1-2017	Bab I Pendahuluan	h
2.	14-2-2017	Bab I Pendahuluan (masalah)	h
3.	10-4-2017	Bab II Kejuruan untuk program Tradisional	h
4.	26-5-2017	Bab II Refleksi yang dan bentuk ditambahkan	h
5.	14-6-2017	Bab III Instrumen (esai) penelitian yg relevan	h
6.	20-7-2017	Bab III Subjek, populasi, sampel	h
7.	15-8-2017	Uji coba instrumen tes pada uji coba perlu dicarakan validasi & reliabilitasnya	h

Mengetahui
Kaprosdi PGSD Penjas.

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

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

Nama Mahasiswa : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Program Studi : PGSD Penjas
Jurusan : Pendidikan Olahraga
Pembimbing : Bp. F. Suhartana M.Pd.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
8.	23-10-2017	Pengambilan data penelitian	
9.	13-11-2017	Analisis Data	
10.	7-12-2017	Pembahasan	
11.	2-1-2018	Kelengkapan skripsi dan lampiran-lampiran.	

Mengetahui
Kaprodi PGSD Penjas.

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

Lampiran 2. Silabus dan RPP

**SILABUS KURIKULUM 2013
REVISI 2016**

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas IV

Tema 1 : Indahnya Kebersamaan

Alokasi waktu : 12 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.1. Memahami prosedur variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*</p> <p>4.1. Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*</p>	<p>Variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Permainan sepakbola (menendang dan menghentikan bola) • Permainan bolavoli (passing bawah) • Permainan tradisional 	<p>Subtema 1: Keberagaman Budaya Bangsaku (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Melakukan permainan tradisional benteng-bentengan atau gobak sodor atau permainan tradisional lainnya dikaitkan dengan segi banyak pada gambar/ lapangan permainannya • Mempraktikkan prosedur gerak dasar jalan, lari, lompat dalam permainan benteng-bentengan dan gobak sodor atau permainan tradisional lainnya <p>Subtema 2: Kebersamaan dalam Keberagaman (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mengamati variasi pola gerak dasar lokomotor jalan, lari, lompat melalui permainan daerah misalnya kasti/ lompat karet atau permainan daerah lainnya • Melakukan permainan daerah misalnya kasti/lompat karet atau permainan daerah lainnya

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
		<p>Subtema 3: Bersyukur atas Keberagaman (4 jam pelajaran)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Memperagakan hasil belajar tentang variasi pola gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam permainan sepak bola bola mini dan atau tradisional yang dilandasi nilai-nilai tanggung jawab, disiplin, dan kerja sama

SILABUS KURIKULUM 2013

REVISI 2016

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas V

Tema 4 : Sehat itu Penting

Alokasi waktu : 12 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
3.1 Memahami konsep variasi dan kombinasi pola gerak dasar dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola besar.	<ul style="list-style-type: none">• Pola gerak dasar berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.	Subtema 1: Pentingnya Kesehatan Diri dan Lingkungan <ul style="list-style-type: none">• Mempraktikkan variasi pola gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar pada permainan kasti atau permainan tradisional lainnya.

SILABUS KURIKULUM 2013 REVISI 2016

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas VI

Tema 2 : Persatuan dan Perbedaan

Alokasi waktu : 12 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.3 Memahami prosedur variasi gerak dasar atletik jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional</p> <p>4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*</p>	<p>Permainan tradisional “rangku Alu”</p>	<p>Subtema 1: rukun dalam perbedaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan permainan tradisional Rangku Alu dengan menyanyikan kreasi lagu dengan tema Rukun dalam Perbedaan. • Setiap kelompok bergantian menampilkan permainan sambil bernyanyi. <p>Menceritakan makna yang terkandung dalam lagu Rukun dalam Perbedaan yang telah ditampilkan masing-masing kelompok serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.</p>

SILABUS KURIKULUM 2013

REVISI 2016

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Kelas VI

Tema 2 : Persatuan dan Perbedaan

Alokasi waktu : 12 jam pelajaran

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran
<p>3.3 Memahami prosedur variasi gerak dasar atletik jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional</p> <p>4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan</p>	<p>Permainan tradisional “rangku Alu”</p>	<p>Subtema 1: rukun dalam perbedaan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mempraktikkan permainan tradisional Rangku Alu dengan menyanyikan kreasi lagu dengan tema Rukun dalam Perbedaan. • Setiap kelompok bergantian menampilkan permainan sambil bernyanyi. <p>Menceritakan makna yang terkandung dalam lagu Rukun dalam Perbedaan yang telah ditampilkan masing-masing kelompok serta nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.</p>

Mata Pelajaran dan Kompetensi Dasar atau tradisional*	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
PJOK
KURIKULUM 2013

Satuan Pendidikan : SD N Kraton
Kelas / Semester : 4 /2
Tema : Indahya Negeriku (Tema 6)
Sub Tema : Keindahan Alam Negeriku (Sub Tema 2)
Jenis Kegiatan : Permainan kasti
Pembelajaran ke : 3
Alokasi waktu : (5x35 menit) 1 Hari

A. KOMPETENSI INTI

1. Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati [mendengar, melihat, membaca] dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dan sistematis, dalam karya yang estetis dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Muatan : PJOK

No	Kompetensi	Indikator
3.2	Memahami konsep variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative	<ul style="list-style-type: none"> • Melempar dan menangkap bola menyusur tanah, mendatar, melambung,

4.2	<p>dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil.</p> <p>Mempraktikkan variasi dan kombinasi pola gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulative yang dilandasi konsep gerak dalam berbagai permainan dan atau olahraga tradisional bola kecil</p>	<p>dan memukul bola kasti yang dilempar teman.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Bermain kasti
-----	--	--

Lampiran 2. Surat Rekomendasi Penelitian



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 18 September 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/8073/Kesbangpol/2017
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Walikota Yogyakarta
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Perizinan Kota Yogyakarta

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri
Yogyakarta
Nomor : 880/UN.34.16/PP/2017
Tanggal : 13 September 2017
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN" kepada:

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
No.HP/Identitas : 085729352212/3471042101910001
Prodi/Jurusan : PGSD Penjas
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : SD Se-Kota Yogyakarta bagian Selatan
Waktu Penelitian : 18 September 2017 s.d 30 November 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.

Lampiran 3. Surat Ijin Penelitian



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 555241, 515865, 562682
Fax (0274) 555241

E-MAIL : pmperizinan@logjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@logjakota.go.id
WEBSITE : www.pmperizinan.logjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/2602
7148/34

- Membaca Surat : Dari Surat izin/ Rekomendasi dari Kepala Badan Kesbangpol DIY
Nomor : 074/8073/Kesbangpol/2017 Tanggal : 18 September 2017
- Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 77 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Kedudukan, Tugas Fungsi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
- Dijijinkan Kepada : Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
No. Mhs/ NIM : 13604224018
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan - UNY
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Drs. F. Suharjana., M.Pd
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN
- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 20 September 2017 s/d 20 Desember 2017
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas


Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

YANUAR RAHMAN HUSAIN

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 22-9-2017

An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Perizinan
Sekretaris


Drs. CHRISTY DEWAYANI, MM
NIP. 196304081986032019

- Tembusan Kepada :
Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol DIY
3. Kā. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SD Negeri Keputran 1 Yogyakarta
5. Kepala SD Negeri Keputran 2 Yogyakarta

9. Kepala SD Negeri Gedongkiwo Yogyakarta
10. Kepala SD Negeri Suryodiningratan 1 Yogyakarta
11. Kepala SD Negeri Suryodiningratan 2 Yogyakarta
12. Kepala SD Negeri Suryodiningratan 3 Yogyakarta
13. Kepala SD Negeri Minggiran Yogyakarta
14. Kepala SD Negeri Suryowijayan Yogyakarta
15. Kepala SD Negeri Timuran Yogyakarta
16. Kepala SD Negeri Pujokusuman 1 Yogyakarta
17. Kepala SD Negeri Kintelan 1 Yogyakarta
18. Kepala SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta
19. Kepala SD Negeri Karanganyar Yogyakarta
20. Kepala SD Negeri Surokarsan 2 Yogyakarta
21. Kepala SD Negeri Prawirotaman Yogyakarta
22. Kepala SD Kanisius Pugeran Yogyakarta
23. Kepala SD Kanisius Kumendaman Yogyakarta
24. Kepala SD Kanisius Kintelan 1 Yogyakarta
25. Kepala SD Tamansiswa Yogyakarta
26. Ybs.

Lampiran 4. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SD NEGERI KEPUTRAN 2
Jl. Kadipaten Kidul No.17 Yogyakarta ✉ 55133 ☎ (0274) 381840
Email: sdkeputran2@gmail.com , Website : www.sdnkeputran2.sch.id

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
No : 423 / 02

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah :

Nama : SIGIT MURYANTO,S.Pd
NIP : 19650908 198604 1 003
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Keputran 2 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
Tempat / tgl. Lahir : Yogyakarta / 21 Januari 1991
No.MHS / NIM : 13604224018
Fakultas / jurusan : Universitas Negeri Yogyakarta / Ilmu Keolahragaan

Telah melakukan penelitian di SD N Keputran 2 Yogyakarta, pada tanggal 3 Oktober 2017, dengan judul :
**“KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN
PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE – KOTA YOGYAKARTA SELATAN”**

Demikian surat keterangan ini agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 3 Oktober 2017
Kepala Sekolah

SD NEGERI KEPUTRAN 2
DINAS PENDIDIKAN
SIGIT MURYANTO,S.Pd
19650908 198604 1 003



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN – KEBERSAMAAN



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN

UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEPUTRAN 1



Jl. Musikanan Alun-alun Utara Yogyakarta Kode Pos : 55151 Telp. (0274) 370383
EMAIL : sdkeputransatu@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

No. 421 / 136 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dra. Ninik Wusqo Murni, M.Pd
NIP : 19631103 198304 2 009
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Keputran 1 Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahawa :

Nama : Yanuar Rahman Husain
No. Mahasiswa : 13604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program Studi : PGSD PENJAS
Jenjang : Strata Satu (S1)

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SD Negeri Keputran 1 Yogyakarta dengan judul Proposal KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN pada tanggal 3 Oktober 2017.

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

Yogyakarta, 3 Oktober 2017
Kepala Sekolah

Dra. Ninik Wusqo Murni, M.Pd
NIP. 19631103 198304 2 009



**YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA
SD KANISIUS KINTELAN I**

Alamat : Jalan Ireda 18 Yogyakarta 55152

TERAKREDITASI : A

E-mail: kanisiuskintelan@yahoo.com

Web: sdkanisiuskintelan1.blogspot.co.id

No. : 424 / 310

Hal : Surat Keterangan

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : MARCIANA SARWI, M.Pd.
NIP : 19710307 199103 2 003
Pangkat/ Gol. Ruang : PEMBINA / IV
Jabatan : KEPALA SEKOLAH
Instansi : SD KANISIUS KINTELAN I YOGYAKARTA

Menerangkan bahwa mahasiswa dibawah ini :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN

NIM : 13604224018

Telah benar melakukan penelitian berupa angket tentang “**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-YOGYAKARTA SELATAN**” di sekolah kami SD Kanisius Kintelan I Yogyakarta.

Demikian surat keterangan ini dibuat supaya dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 28 September 2017

Kepala Sekolah

Marciana Sarwi, M.Pd

NIP 19710307 199103 2 003



YAYASAN PERSATUAN PERGURUAN TAMANSISWA
BERPUSAT DI YOGYAKARTA
IBU PAWIYATAN TAMANSISWA
BAGIAN : TAMAN MUDA (SD)
Jenjang Akreditasi : "A"
Alamat : Jln. Tamansiswa 25 Yogyakarta 55151. Telp. 388546
E-mail : sdtamanmudaip@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 050/TMd-IP/1847

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nyi Anastasia Riatrisih, S.Pd, M.Pd
NIP : 19640408 198508 2 005
Jabatan : Ketua Bagian / Kepala Sekolah
Instansi : SD Taman Muda Ibu Pawiyatan Tamansiswa Yogyakarta

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Jenjang : Strata Satu (S1)
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Taman Muda Ibu Pawiyatan Tamansiswa dengan judul Proposal "KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenar – benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 9 Oktober 2017
Ketua Bagian / Kepala Sekolah



Nyi Anastasia Riatrisih, S.Pd, M.Pd
NIP. 19640408 198508 2 005



**DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KRATON**

Jl. Ngasem no.38 Yogyakarta Tlp. (0274) 417 479 Kode Pos 55132
E-Mail : sd.kraton@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.

SURAT KETERANGAN
NOMOR: 820/022

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SUKEMI,SPd.
NIP : 1960 198201 2 007
Pangkat / Golongan : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah SD Negeri Kraton

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan- UNY, Yogyakarta
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Kraton Yogyakarta

Waktu hari/ tanggal: Rabu 27 September 2017

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





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PANEMBAHAN
Jl. Mantrigawen Lor No 8 Yogyakarta Kode Pos: 55131 Telp. (0274) 412039
EMAIL: admin@sdpanembahan.sch.id , sdpanembahan@gmail.com
HOT LINE SMS: 08151886509 HOTLINE EMAIL: admin@sdpanembahan.sch.id
WEBSITE: www.sdpanembahan.sch.id

Nomor : 421/264
Hal : Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : ENY ENDARYATI,S.Pd
NIP : 19600121 197803 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Panembahan
Alamat : Jalan Mantrigawen Lor No 8 Yogyakarta

Menerangkan bahwa :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu ekonomi UNY Yogyakarta
Alamat : Jln. Colombo 1 Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Panembahan Yogyakarta hari Rabu tanggal Rabu,
27 September 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 25 Juli 2016

Kepala Sekolah,





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KEPUTRAN "A"

Jl. Patehan Kidul No. 8 Yogyakarta ☎ 55133 ☎ (0274) 379397, 417292
Email : sdkeputrana@gmail.com Website : www.sdnkeputran-a.sch.id
HOT LINE SMS : 081227880001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421 / 232

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Keputran "A" Yogyakarta :


Nama : Marsono, M.Pd
NIP : 19630418 198703 1 018
Pangkal/Gol : Pembina/IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Keputran "A" Yogyakarta

Menerangkan bahwa yang nama tersebut di bawah ini :

Nama : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Prodi/Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas/PT : Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan penelitian dengan judul "KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN" yang dilaksanakan dari tanggal 20 September s.d 20 Desember 2017 di SD Negeri Keputran "A" Yogyakarta.

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

Yogyakarta, 4 Oktober 2017
Kepala Sekolah

Marsono, M.Pd
NIP. 19630418 198703 1 018



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI GEDONGKIWO

Jl. Bantul Gang Tawang Sari Yogyakarta Telp. (0274) 411088 Kode Pos 55142
HOTLINE SMS SEKOLAH: 082221221882 HOTLINE E-MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE: www.sdngedongkiwo.sch.id E-Mail: sdgedongkiwo@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423 / 117

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Gedongkiwo :

Nama : Rumgayatri, S.Pd.
NIP : 19671129 198804 2 001
Unit Kerja : SD Negeri Gedongkiwo

Menerangkan bahwa :

Nama : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Prodi/Universitas : Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan Uji Coba Instrumen Penelitian :

Judul Penelitian : **KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA
SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA
YOGYAKARTA SELATAN**

Pelaksanaan Penelitian : 20 September s/d 20 Desember 2017

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 September 2017

Kepala Sekolah



Rumgayatri, S.Pd.

NIP. 19671129 198804 2 001



SEGORO AMARTO

SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN - KEBERSAMAAN



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SURYODININGRATAN 1



Suryodiningratan Mj II/655 Yogyakarta Kode Pos 55141 Tlp. (0274) 376435
HOT LINE SMS SEKOLAH : 081578918999 EMAIL : sdn.suryodiningratan1@gmail.com
HOT LINE SMS UPIK : 08122780001 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

No. 002/291

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SD Negeri Suryodiningratan 1 UPT Pengelola TK dan SD Yogyakarta Wilayah Selatan.

Nama : Sri Wahyuni, S.Pd. SD.
NIP : 19700511 199408 2 002
Pangkat/Golongan : Penata Tingkat I/III.d
Jabatan : Kepala SD Negeri Suryodiningratan 1 Yogyakarta

Dengan ini memberikan izin untuk mahasiswa atas nama:

Nama/NIM : Yanuar Rahman Husain / 13604224018
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan – UNY

untuk melaksanakan penelitian dengan judul “KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN” pada 20 September 2017 sampai dengan 20 Desember 2017 dan diikuti oleh Siswa-siswi SDN Suryodiningratan 1 Yogyakarta.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SURYODININGRATAN 2

Alamat : Jl. Pugeran no. 21 Yogyakarta Kode Pos 55141 Telp. (0274) 386822
E-MAIL : suryo2.mj.jogja@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 002/ 103

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Sekolah SD Negeri Suryodiningratan 2 Kota Yogyakarta menerangkan bahwa :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN :
NIM : 13604224018
Prodi : PGSD Penjas
Jenjang : Strata Satu (S1)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan (FIK)
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan di atas benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Suryodiningratan 2 guna penulisan skripsi dengan judul **“Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan ”**

Demikian surat keterangan ini diberikan untuk dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab dan digunakan sebagaimana mestinya,

Yogyakarta, 27 September 2017



Dra. RINI RADMIHARTI
NIP. 19601206 198403 2 007



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KAMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN – KEBERSAMAAN



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SURYODININGRATAN 3

Suryodiningratan MJ II / 840 Yogyakarta Tlp. (0274) 383969/418190 Kode Pos
55141

E-Mail : sd_suryo3@yahoo.co.id

HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id

WEB SITE : www.jogjakota.go.

SURAT KETERANGAN

No. 422 / 046

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **KUSWANDI, S.Pd**
NIP : 19600106 198012 1 003
Pangkat/Gol : Pembina Utama Muda, IV/c
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Suryodiningratan 3

Dengan ini menerangkan mahasiswa atas nama:

Nama : **YANUAR RAHMAN HUSAIN**
NIM : 13604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta

Menerangkan bahwa Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di SD Negeri Suryodiningratan 3 Yogyakarta dengan judul Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan pada tanggal 27 September 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan dengan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 03 Oktober 2017

Kepala Sekolah,



KUSWANDI, S.Pd.

NIP: 19600106 198012 1 003



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI MINGGIRAN
Jln. D.I. Panjaitan No. 68 Yogyakarta Kode Pos 55141 Tlp. (0274) 415876
HOTLINE SMS SEKOLAH : 085729551194 EMAIL : sdminggiran@gmail.com
HOTLINE SMS UPIK : 08122780001 HOTLINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423 / 047

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : SRI LESTARI, M.Pd.
NIP : 19730507 199506 2 001
Pangkat/Gol : Pembina, IV/a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Minggiran

Menerangkan bahwa:

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Judul Penelitian : Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pemberlahaaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan
Asal Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut di atas benar-benar melakukan penelitian di SD Negeri Minggiran dari tanggal 20 September – 20 Desember 2017.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Oktober 2017
Kepala Sekolah

SRI LESTARI, M.Pd.
NIP. 19730507 199506 2 001



YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA
SD KANISIUS KUMENDAMAN
PERINGKAT AKREDITASI "A"
Alamat: Jln. MT. Haryono No 17 Yogyakarta 55141 Telp. (0274) 382389
email : sdkkumendaman@gmail.com

SURAT KETERANGAN

NO: 420/002/SDK Kum/Srt-ket/IX/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anastasia Desmana Wardani, S.Pd
Jabatan : PLH. Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SD Kanisius Kumendaman

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Yanuar Rahman Husain
No. Mhs/NIM : 13604224018
Kampus : UNY
Program Studi : Fak. Ilmu Keolahragaan

Yang bersangkutan akan melaksanakan Penelitian di SD Kanisius Kumendaman pada tanggal 20 September s/d 20 Desember 2017, dalam rangka melengkapi penyusunan proposal yang berjudul:

“KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YAGYAKARTA SELATAN”

Demikian keterangan ini dibuat, untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

PLH Kepala Sekolah



Anastasia Desmana Wardani, S.Pd



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK - KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SURYOWIJAYAN
Alamat : Jl. Suryowijayan MJ 1 / 290 Yogyakarta Telp. (0274) 383936 Kode Pos 55142
E-MAIL : sdsuryowijayan123@gmail.com
HOT LINE SMS : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go

SURAT KETERANGAN

Nomor : 800 / 059

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Puji Astuti, S.Pd.
NIP. : 19610102 198201 2 009
Pangkat / Gol. : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala SD N Suryowijayan

Menerangkan bahwa :

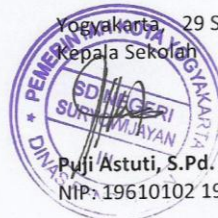
Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
JURUSAN : PENJASORKES
FAKULTAS : ILMU KEOLAHRAGAAN
PERGURUAN TINGGI : UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA (UNY)

Telah melakukan kegiatan penelitian di SD Negeri Suryowijayan, UPT Pengelola TK / SD Yogyakarta Wilayah Selatan, Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta dengan judul Penelitian : "KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE KOTA YOGYAKARTA SELATAN ."

Demikian Surat Keterangan ini dibuat , agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 29 September 2017

Kepala Sekolah



Puji Astuti, S.Pd.

NIP: 19610102 198201 2 009



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI TIMURAN

Jl. Prawirotaman No.1 Yogyakarta Kode Pos. 55153 Telp.(0274)387177
HOTLINE SMS SEKOLAH : 08170723418 EMAIL : sd_timuran@yahoo.com
HOTLINE SMS UPIK : 08122780001 HOTLINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 425/137/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Esti Kartini S.Pd
NIP : 19660421 199302 2 002
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Timuran
Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :
Nama : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Prodi : PGSD PENJAS
Program : S1
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian dengan judul Proposal KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN pada tanggal 27 September 2017.

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

Yogyakarta, 28 September 2017





PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PUJOKUSUMAN 1

Jl. Kolonel Sugiono No. 9 Yogyakarta Tlp. (0274)384171; 379345 Kode Pos 55152
E-Mail : sdnpujokusuman1@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 424 / 534 / 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Agus Kusmantoro, S.Pd.

NIP : 19590805 197912 1 009

Pangkat Golongan : Pembina IVa

Jabatan : Kepala Sekolah

Instansi : SD Pujokusuman 1

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yanuar Rahman Husain

NIM : 13604224018

Prodi : PGSD PENJAS

Program : S1

PerguruanTinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

Yang bersangkutan telah melakukan Penelitian di SD Negeri Pujokusuman 1, pada tanggal 27 September 2017 dengan judul :

“KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN”.

Demikian surat keterangan ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagai mana mestinya

Yogyakarta, 28 September 2017
Kepala Sekolah


Agus Kusmantoro, S.Pd.
NIP 19590805 197912 1 009



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK – KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KINTELAN 1

Alamat : Jl. Brigjen Katamso No 163 Yogyakarta Telp. (0274) 387259 Kode Pos 55152
E-Mail : sdnkintelan1@yahoo.co.id
HOT LINE SMS : 085727377089 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

No : 002/001

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sudarmadi, S.Pd
NIP : 19651222 198604 1 001
Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan bahwa :

Nama : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Prodi : PGSD Penjas
Jenjang : Strata Satu (S1)
Fakultas : Ilmu Keolahragaan (FIK)
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Nama tersebut di atas benar – benar telah melaksanakan kegiatan penelitian di SD Negeri Kintelan 1 guna penulisan skripsi dengan judul ***“Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan”***.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 September 2017
Kepala Sekolah

SD NEGERI KINTELAN 1
III
SUDARMADI, S.Pd
NIP. 19651222 198604 1 001



SEGORO AMARTO
SEMANGAT GOTONG ROYONG AGAWE MAJUNE NGAYOGYAKARTA
KEMANDIRIAN – KEDISIPLINAN – KEPEDULIAN – KEBERSAMAAN



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TK/SD WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KARANGANYAR
Jl.Sisingamangaraja No. 29A Yogyakarta Telp. 0274-372317
Email /FB : Karanganyarsd86@yahoo.com.Hotline SMS : 08122954671
HOTLINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id.WEBSITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

No. 423 / 011/ka/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah Dasar Negeri Karanganyar UPT Pengelola SD Yogyakarta Wilayah Selatan:

Nama : Murwani Rini Giastuti, S.Pd
NIP : 19620916 198201 2 001
Pangkat/Golongan : Pembina / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SD Negeri Karanganyar

menerangkan bahwa :

Nama : Yanuar Rahman Husain
No.Mhs/NIM : 13604224018
Jabatan : Mahasiswa Fak.Ilmu Keolahragaan -UNY
Alamat : Jl. Colombo No 1.Yogyakarta

Benar-benar melaksanakan tugas melakukan PENELITIAN dengan judul Proposal KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMEBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE – KOTA YOGYAKARTA SELATAN.

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

Yogyakarta, 25 September 2017

Kepala Sekolah

Murwani Rini Giastuti, S.Pd
NIP. 19620916 198201 2 001



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PGELOLA SD WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI KINTELAN 2

Alamat : Keparakan Kidul MG I/1170 Yogyakarta 55152 Telp. : (0274) 389676



SURAT KETERANGAN
NOMOR : 421 / 125

Yang bertanda tangan dibawah ini, Kepala SD Negeri Kintelan 2 UPT Pengelola TK dan SD Yogyakarta Wilayah Selatan

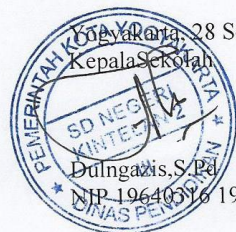
Nama : DULNGAZIS ,S.Pd
NIP : 19640316 198604 1 005
Pangkat/Gol : Guru Madya / IV a
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini memberikan ijin kepada mahasiswa atas nama :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
NIM : 13604224018
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan, UNY
Sekolah : SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta

Untuk melakukan penelitian dengan judul "**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA SI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN**" pada 20 September 2017 sampai dengan 20 Desember 2017 dan diikuti oleh siswa-siswi SD Negeri Kintelan 2 Yogyakarta.

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 28 September 2017

Kepala Sekolah

Dulngazis, S.Pd

NIP 19640316 198604 1 005



**PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN**

**UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI PRAWIROTAMAN**

Jl. Prawirotaman No. 21 Yogyakarta Kode Pos 55153 Telp. (0274) 373085
E-mail : sdprawirotdaman@gmail.com
HOTLINE SMS : 087838297409 HOTLINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
Website : www.sdprawirotdaman.blogspot.com

Yogyakarta, 27 September 2017

Nomor : 070 / 352
Perihal : Surat Keterangan Telah Melaksanakan
Penelitian

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah SDN Prawirotaman Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta:

Nama : Dra. Noor Mulatasih
NIP : 19670627 198804 2 001
Pangkat/Gol : Pembina/IVa
Jabatan : Kepala Sekolah SDN Prawirotaman

Menerangkan bahwa Mahasiswa bernama :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
Nomer Mahasiswa : 131604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta
Judul Penelitian : KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI
SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN

Waktu Penelitian : 20 September 2017 s/d 20 Desember 2017

Telah melaksanakan Penelitian Di SDN Prawirotaman Yogyakarta.

Demikian yang dapat kami sampaikan dan untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Dra. Noor Mulatasih
NIP. 19670627 198804 2 001



YAYASAN KANISIUS CABANG YOGYAKARTA

SD KANISIUS PUGERAN I

Jl. Suryodiningratan 71 Yogyakarta 55141, telp (0274) 371436

Email :sdkanisuspugeran@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Theresia Mardinah, S.Si
No. G : 9293 YKCY
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Yanuar Rahman Husain
No. Mhs / NIM : 13604224018
Kampus : UNY
Program Studi : Fak. Ilmu Keolahragaan

Yang bersangkutan akan melaksanakan Penelitian di SD Kanisius Pugeran 1 pada tanggal 20 September s/d 20 Desember 2017, dalam rangka melengkapi penyusunan proposal yang berjudul : “ KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE-KOTA YOGYAKARTA SELATAN “

Demikian surat ini dibuat untuk diketahui dan dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Sekolah



Theresia
Theresia Mardinah, S.Si
G. 9293 YKCY



PEMERINTAH KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN
UPT PENGELOLA TAMAN KANAK-KANAK
DAN SEKOLAH DASAR WILAYAH SELATAN
SEKOLAH DASAR NEGERI SUROKARSAN 2

Jl. Tamansiswa, Gg. Basuki MG II / 582 Yogyakarta Tlp. (0274) 389007 Kode Pos 55151
HOT LINE SMS SEKOLAH : 081228584332 E-Mail : surokarsan2.jogja@yahoo.com
HOT LINE SMS UPIK : 08122780001 HOT LINE E MAIL : upik@jogjakota.go.id
WEB SITE : www.jogjakota.go.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 423 / 5 / 033

Kepala SD Negeri Surokarsan 2 UPT pengelola TK / SD Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta Wilayah Selatan, menerangkan bahwa :

Nama : YANUAR RAHMAN HUSAIN
No. Mahasiswa : 13604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan UNY
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jenjang : Strata Satu(S1)

Yang bersangkutan di atas benar – benar telah melakukan kegiatan penelitian yang berjudul “ KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR SE - KOTA YOGYAKARTA SELATAN “, pada tanggal 20 September 2017 s.d 20 Desember 2017.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 28 September 2017

Kepala Sekolah



Suprati, M.Pd

NIP 19681120 198804 2 001



PIMPINAN DAERAH MUHAMMADIYAH KOTA YOGYAKARTA
MAJELIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH SURYOWIJAYAN
AKREDITASI "A" (AMAT BAIK)

Alamat : Jl. Wahid Hasyim No. 34 Yogyakarta
Telp. (0274) 415 716 (unit 1), 370 018 (unit 2) email : sdmuhammadiyahsuryowijayan@gmail.com

SURAT KETERANGAN
Nomor : 421.2/111/SDM/X/2017

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hartanto, S.Sos
NBM : 1.012.293
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Muhammadiyah Suryowijayan

Menerangkan bahwa :

Nama : Yanuar Rahman Husain
NIM : 13604224018
Program Studi : PGSD Penjas
Universitas : Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melakukan penelitian di SD Muhammadiyah Suryowijayan Yogyakarta dengan judul penelitian “ Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan”.

Demikian Surat Keterangan ini kami buat, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 23 Oktober 2017
Kepala Sekolah,

Hartanto, S.Sos
NBM. 1.012.293

Lampiran 5. Daftar Sekolah dan Guru Penjasorkes Se-Kota Yogyakarta

Selatan

No.	Nama Sekolah	Nama Guru
1.	SD Negeri Keputran 1	Siti Bintarti
		Raden Basuki
2.	SD Negeri Keputran 2	Wagiman, S.Pd
		Suprapti, A.Ma
3.	SD Negeri Kraton	Winarno, S.Pd
4.	SD Negeri Panembahan	Siti Imthikanah, S.Pd
		Bambang Ruskanto
5.	SD Negeri Keputran A	Parjono, S.Pd
		Sri Puryati, S.Pd
6.	SD Negeri Gedongkiwo	Umi Hariyanti, M.Pd.Or
7.	SD Negeri Suryodiningratan 1	Sukismi, S.Pd
8.	SD Negeri Suryodiningratan 2	Musidi, S.Pd
9.	SD Negeri Suryodiningratan 3	Sugiono, S.Pd. Jas
		Isti Mardiyati
10.	SD Muh. Suryowijayan	
11.	SD Negeri Minggiran	Agus Widiarso, S.Pd
12.	SD Kans. Kumendaman	
13.	SD Kans. Pugeran	Teguh Widada
14.	SD Negeri Suryowijayan	Sukristiyanta
15.	SD Muh. Jogokaryan	
16.	SD Muh. Danunegaran	
17.	SD Negeri Timuran	Iswarin, S.Pd.Or
18.	SD Negeri Pujokusuman 1	Katono, S.Pd.Or
		Winarno, A.Ma
		Supriyati, S.Pd. Jas
19.	SD Negeri Kintelan 1	Sumartono, S.Pd
20.	SD Negeri Kintelan 2	Endang Srisusilarini
21.	SD Negeri Karanganyar	Purwo Tujianto
22.	SD Negeri Surokarsan 2	Tri Mardawatiningsih
23.	SD Negeri Prawirotaman	Suyatman
24.	SD Muh. Karangajen 1	
25.	SD Muh. Karangajen 1	

26.	SD Kan. Kintelan 1	Agung Tri Puspita
27.	SD Tamansiswa	Dedi Butut Tama

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Asal Sekolah :

Dengan hormat,

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

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

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

Kriteria Pengisian Angket:

Jika jawaban Ya, permainan tradisional pernah dilaksanakan

Jika jawaban Tidak, permainan tradisional tidak pernah dilaksanakan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Permainan Tradisional Egrang		
2.	Permainan Tradisional Terompah Panjang		
3.	Permainan Tradisional Lari Balok		
4.	Permainan Tradisional Hadang		
5.	Permainan Tradisional patok lele		
6.	Permainan Tradisional Bentengan		
7.	Permainan Tradisional Congklak/Dakon		
8.	Permainan Tradisional Boy-boyan		
9.	Permainan Tradisional Engklek		
10.	Permainan Tradisional Lompat Tali		
11.	Permainan Tradisional Petak Umpat		
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 7. Hasil Pengisian Angket Responden

INSTRUMEN PENELITIAN

Asal Sekolah : SD NEGERI PUJOKUSUMA

Dengan hormat,

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

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

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

Kriteria Pengisian Angket:

Jika jawaban Ya, permainan tradisional pernah dilaksanakan

Jika jawaban Tidak, permainan tradisional tidak pernah dilaksanakan

No.	Pernyataan	Ya	Tidak
1.	Permainan Tradisional Egrang	✓	
2.	Permainan Tradisional Terompah Panjang	✓	
3.	Permainan Tradisional Lari Balok	✓	
4.	Permainan Tradisional Hadang	✓	
5.	Permainan Tradisional	✓	
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 Umpat	✓	
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. Data Penelitian

DATA PENELITIAN
KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR SE-YOGYAKARTA
SELATAN TAHUN AJARAN 2016/2017

NO.	NAMA SEKOLAH	SKOR FAKTOR 1 UNTUK BUTIR NO:						SKOR FAKTOR 2 UNTUK BUTIR NO:											JMLH 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 Keputran 1	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	10	20
	SD Negeri Keputran 1	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	10	20
2	SD Negeri Keputran 2	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	20	
	SD Negeri Keputran 2	1	1	0	1	1	0	4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	20	
3	SD Negeri Kraton	1	0	1	1	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	12	22	
4	SD Negeri Panembahan	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	20	
	SD Negeri Panembahan	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	12	20	
5	SD Negeri Keputran A	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	22	
	SD Negeri Keputran A	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	22	
6	SD Negeri Gedongkiwo	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	8	18	
	SD Negeri Gedongkiwo	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	8	18	
7	SD Negeri Suryodiningratan 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	26	
8	SD Negeri Suryodiningratan 2	1	1	1	1	0	1	5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	24	
9	SD Negeri Suryodiningratan 3	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	11	21	
	SD Negeri Suryodiningratan 3	1	1	1	1	0	1	5	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12	22	
10	SD Mth. Suryowijayan	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	11	21	
11	SD Negeri Minggiran	1	0	1	0	1	1	3	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	7	13	
12	SD Kaus. Kunnendaman	1	0	1	0	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	7	
13	SD Kaus. Pugeran	1	1	0	1	0	1	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	22	
14	SD Negeri Suryowijayan	1	1	0	1	0	0	3	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	12	18	
15	SD Mth. Jogokaryan	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	10	20	
16	SD Mth. Danunegaran	0	1	1	0	1	1	4	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13	21	
17	SD Negeri Timuran	1	1	1	0	1	1	5	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	11	21	
18	SD Negeri Pujokusuman 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	24	
	SD Negeri Pujokusuman 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	24	
	SD Negeri Pujokusuman 1	1	1	1	1	1	1	6	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	12	24	
19	SD Negeri Kintelan 1	0	1	0	1	0	1	3	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	11	17	

20	SD Negeri Kintelan 2	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	10	16
21	SD Negeri Karanganyar	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	7	15
22	SD Negeri Surokarsan 2	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	18
23	SD Negeri Prawirotaman	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	7	15
24	SD Mh. Karangajen 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	23
	SD Mh. Karangajen 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	23
	SD Mh. Karangajen 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	23
	SD Mh. Karangajen 1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	23
25	SD Kan. Kintelan 1	0	0	1	1	0	1	3	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	9	15
26	SD Tamansiswa	1	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	16

Lampiran 9. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017

No. Soal	YA		TIDAK	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	31	83,78%	6	16,22%
2	32	86,49%	5	13,51%
3	25	67,57%	12	32,43%
4	36	97,30%	1	2,7%
5	7	18,92%	30	81,08%
6	32	86,49%	5	13,51%
7	30	81,08%	7	18,92%
8	36	97,30%	1	2,7%
9	36	97,30%	1	2,7%
10	36	97,30%	1	2,7%
11	30	81,08%	7	18,92%
12	21	56,76%	16	43,24%
13	32	86,49%	5	13,51%
14	26	70,27%	11	29,73%
15	5	13,51%	32	86,49%
16	35	94,60%	1	5,4%
17	33	89,19%	4	10,81%
18	23	62,16%	14	37,84%
19	32	86,49%	5	13,51%
20	32	86,49%	5	13,51%
Rata-rata	77,03%		22,97%	

Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan

No. Soal	YA		TIDAK	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	31	83,78%	6	16,22%
2	32	86,49%	5	13,51%
3	25	67,57%	12	32,43%
4	36	97,30%	1	2,7%
5	7	18,92%	30	81,08%

6	32	86,49%	5	13,51%
Rata-rata	73,42%		26,58%	

Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan

No. Soal	YA		TIDAK	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
7	30	81,08%	7	18,92%
8	36	97,30%	1	2,7%
9	36	97,30%	1	2,7%
10	36	97,30%	1	2,7%
11	30	81,08%	7	18,92%
12	21	56,76%	16	43,24%
13	32	86,49%	5	13,51%
14	26	70,27%	11	29,73%
15	5	13,51%	32	86,49%
16	35	94,60%	1	5,4%
17	33	89,19%	4	10,81%
18	23	62,16%	14	37,84%
19	32	86,49%	5	13,51%
20	32	86,49%	5	13,51%
Rata-rata	78,57%		21,23%	

Lampiran 10. Dokumentasi



Guru Penjasorkes sedang menanyakan kepada peneliti mengenai pengisian angket di SD Negeri Kintelan 1



Guru Penjasorkes sedang menanyakan kepada peneliti mengenai pengisian angket di SDN Kintelan 2



Pengambilan data penelitian di SD Negeri Suryodiningratan III



Pengambilan data penelitian di SD Negeri Keputran 1

Bersama salah satu guru Penjasorkes di SD N Pujokusuman saat pengambilan data penelitian



Pengisian angket penelitian oleh guru penjasorkes di SDN Kraton dibantu oleh peneliti



Pengambilan data penelitian di SD Negeri Suryodiningratan II



Pengambilan data penelitian di SD Negeri Kintelan 2

