

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR  
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG  
KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :

Sheiyawibi

14604221064

**PROGRAM STUDI PGSD PENJAS  
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

**LEMBAR PERSETUJUAN**

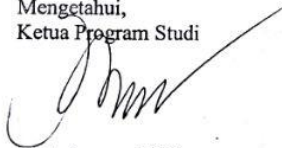
Tugas Akhir Skripsi dengan Judul  
**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR  
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG  
KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018**

Disusun oleh:  
Sheiyawibi  
NIM 14604221064

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

Yogyakarta, 4 Juni 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Dra. Sri Mawarti, M.Pd.  
NIP 19590607 198703 2 001

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES  
DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN  
COBLONG KOTA BANDUNG  
TAHUN 2017/2018**

Disusun oleh:  
Sheiyawibi  
NIM 14604221064

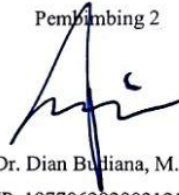
Disetujui dan disahkan oleh :

Pembimbing 1



Drs. Andi Suntoda S., M.Pd  
NIP. 195806201986011002

Pembimbing 2



Dr. Dian Budiana, M.Pd  
NIP. 197706292002121002

Mengetahui,  
Ketua Program Studi Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani



Dr. Agus Mahendra, M.A  
NIP. 196308241989031002

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sheiyawibi  
NIM : 14604221064  
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani  
Judul TAS : Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung 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, 4 Juni 2018

Yang menyatakan,



Sheiyawibi

NIM 14604221064

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018

Disusun oleh:

Sheiyawibi  
NIM 14604221064

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program  
Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 7 Juni 2018

### TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dra. Sri Mawarti, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		8 Juli 2018
Nur Sita Utami, M.Or. Sekretaris		5 Juli 2018
Fathan Nurcahyo, S.Pd.Jas., M.Or. Penguji		3 Juli 2018

Yogyakarta, Juli 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



**Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed**  
NIP 19640707 198812 1 0010

## **MOTTO**

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

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

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

1. Bapak Kuat dan Ibu Sulami, ini aku persembahkan sebagai tanda bakti dan rasa terima kasihku yang senantiasa selalu mendoakan, menyayangi dan mendukungku dengan tulus.

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR  
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG  
KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018**

Oleh:

Sheiyawibi

14604221064

**ABSTRAK**

Permasalahan dalam penelitian ini adalah minat anak dalam permainan tradisional guna melestarikan budaya bangsa melalui pembelajaran penjasorkes di SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa banyak Permainan Tradisional yang digunakan oleh para guru PJOK terhadap siswa dalam pembelajaran penjasorkes di SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

Pendekatan penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Sampel penelitian adalah guru penjasorkes berjumlah 15 guru di SD N di Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. 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 SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah terlaksana dengan persentase sebesar 81,11%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 18,89% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan persentase sebesar 72,86%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 27,14%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase rata-rata sebesar 75,33% dan tidak terlaksana dengan rata-rata persentase sebesar 24,67%.

Kata kunci : keterlaksanaan, permainan tradisional, pembelajaran, penjasorkes

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadiran 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 Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018” 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) Bapak Dr. Sutrisna Wibawa, M.Pd, Rektor Universitas Negeri Yogyakarta atas pemberian kesempatan dalam menempuh studi S1.
- 2) Bapak Prof. Dr. H. R. Asep Kadarohman, M.Si, Rektor Universitas Pendidikan Indonesia atas pemberian kesempatan dalam menempuh studi semester delapan di FPOK UPI.
- 3) Bapak Wawan Suherman S. Suherman, Prof. Dr. M.Ed, Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY yang telah memberi ijin penelitian.
- 4) Bapak Prof. Dr. H. Adang Suherman, MA, Dekan Fakultas Pendidikan Olahraga dan Kesehatan UPI yang telah memberi ijin penelitian.
- 5) Bapak Dr. Guntur, M.Pd, Ketua Jurusan POR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNY atas segala motivasi yang telah diiberikan.
- 6) Bapak Dr. Eka Nugraha, M.Kes, Ketua Departemen Pendidikan Olahraga FPOK UPI atas segala motivasi yang telah diiberikan.
- 7) Bapak Dr. Subagyo, M.Pd, Ketua Program Studi PGSD Penjas UNY dan sebagai Penasehat Akademik yang telah memberikan ijin untuk penyusunan skripsi.
- 8) Bapak Dr. Agus Mahendra, M.A, Ketua Program Studi PGSD Penjas UPI dan sebagai Penasehat Akademik selama menempuh perkuliahan semester delapan yang telah memberikan ijin untuk penyusunan skripsi.

- 9) Dra. Sri Mawarti, M.Pd., Drs. Andi Suntoda S., M.Pd, dan Dr. Dian Budiana, M.Pd. yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan dan pengarahan selama penyusunan skripsi.
- 10) Bapak Ibu guru SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung selaku guru penjasorkes dan yang telah memberikan waktu dan arahnya untuk melakukan penelitian di sekolah tersebut.
- 11) Seluruh rekan PGSD Penjas B FIK UNY 2014 yang telah mendukung saya menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.
- 12) Semua pihak yang telah membantu dan memberikan semangat kepada saya dalam menyelesaikan tugas akhir skripsi sampai akhir tanpa bisa saya sebutkan satu persatu.

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, 4 Juni 2018

Penulis

Sheiyawibi

NIM 14604221064

## DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN.....	i
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.....	xv

### BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7

### BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritik .....	9
1. Hakikat Keterlaksanaan .....	9
2. Hakikat Permainan Tradisional .....	10
3. Macam-macam Permainan Tradisional .....	14
4. Hakikat Pembelajaran Penjasorkes .....	69
5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 Tentang Permainan Tradisional .....	76
6. Karakter Anak Sekolah Dasar .....	79

B. Penelitian Yang Relevan .....	81
C. Kerangka Berfikir .....	84

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian.....	87
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	87
C. Populasi dan Sampel .....	88
D. Definisi Opreasional Variabel .....	89
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	90
1. Instrumen Penelitian.....	90
2. Teknik Pengumpulan Data .....	96
3. Teknik Analisis Data.....	96

### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

A. Hasil Penelitian .....	98
B. Pembahasan.....	104
C. Keterbatasan Penelitian .....	111

### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

A. Kesimpulan.....	112
B. Implikasi .....	112
C. Saran .....	113

<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
-----------------------------	------------

<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>119</b>
----------------------	------------

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Nama dan Alamat Sekolah Dasar Negeri di Gugus 13 Kecamatan Coblong .....	88
Tabel 2. Daftar Nama, Alamat, dan Jumlah Guru di SD N se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung .....	89
Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen Penelitian Ketelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun 2016/2017 .....	92
Tabel 4. Lanjutan Hasil Validitas Instrumen Penelitian Ketelaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun 2016/2017 .....	93
Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun ajaran 2017/2018.....	94
Tabel 6. Butir-Butir Pernyataan yang Digunakan sebagai Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun ajaran 2017/2018 .....	95
Tabel 7. Kategori Presentase .....	99

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Tradisional Egrang .....	15
Gambar 2. Permainan Tradisional Gebuk Bantal .....	16
Gambar 3. Permainan Tradisional Terompa Panjang .....	18
Gambar 4. Permainan Tradisional Lari Balok .....	19
Gambar 5. Permainan Tradisional Tarik Tambang.....	21
Gambar 6. Permainan Tradisional Hadang .....	23
Gambar 7. Permainan Tradisional Patok Lele/Benthik/Gatrik .....	24
Gambar 8. Permainan Tradisional Benteng .....	25
Gambar 9. Permainan Tradisional Dagongan .....	26
Gambar 10. Permainan Tradisional Sumpitan .....	28
Gambar 11. Permainan Tradisional Gasing .....	30
Gambar 12. Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng .....	32
Gambar 13. Permainan Tradisional Bola Bekel.....	35
Gambar 14. Permainan Tradisional Dakon .....	36
Gambar 15. Permainan Tradisional Boy-Boyan .....	38
Gambar 16. Permainan Tradisional Engklek/Sunda Manda/Sondah.....	39
Gambar 17. Permainan Tradisional Dhelikan/Petak Umpet .....	41
Gambar 18. Permainan Tradisional Lompat Tali.....	43
Gambar 19. Permainan Tradisional Balap Karung .....	44
Gambar 20. Permainan Tradisional Pletokan.....	46
Gambar 21. Permainan Tradisional Patung-Patungan .....	47
Gambar 22. Permainan Tradisional Egrang Batok .....	48

Gambar 23. Permainan Tradisional Ketapel .....	49
Gambar 24. Permainan Tradisional Ular Makan Ekornya.....	50
Gambar 25. Permainan Tradisional Sepur-Sepuran.....	52
Gambar 26. Permainan Tradisional Dhingklik Oglak-Aglik/Perepet Jengkol....	53
Gambar 27. Permainan Tradisional Dhul-Dhulan .....	54
Gambar 28. Permainan Tradisional Nekeran .....	55
Gambar 29. Permainan Tradisional Jamuran .....	56
Gambar 30. Permainan Tradisional Jumpet Utang-Ating.....	58
Gambar 31. Permainan Tradisional Koderan.....	59
Gambar 32. Permainan Tradisional Kotak Pos .....	60
Gambar 33. Permainan Tradisional Polisi vs Maling .....	62
Gambar 34. Permainan Tradisional Kucing dan Tikus.....	64
Gambar 35. Permainan Tradisional Do Mi Ka Do .....	65
Gambar 36. Permainan Tradisional Bethek Thing-Thong.....	67
Gambar 37. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 .....	100
Gambar 38. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan .....	102

Gambar 39. Diagram Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan .....	103
--	-----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi .....	120
Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian .....	122
Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian .....	126
Lampiran 4. Daftar Sekolah dan Guru PJOK Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung .....	127
Lampiran 5. Kurikulum 2013 .....	128
Lampiran 6. Hasil Pengisian Angket Responden .....	134
Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penelitian.....	139
Lampiran 8. Dokumentasi .....	141

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan usaha yang dilakukan secara sadar oleh masyarakat dan pemerintah melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan latihan yang berlangsung di sekolah maupun di luar sekolah untuk mempersiapkan peserta didik yang dapat memainkan peranan penting dalam berbagai lingkungan secara tepat pada masa yang akan datang (Kadir dkk, 2015: 61). Sugihartono dkk (2013: 3) juga menyatakan bahwa pendidikan merupakan suatu usaha yang dilakukan secara sadar dan sengaja untuk mengubah tingkah laku manusia baik secara individu maupun berkelompok untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan dapat mengoptimalkan kemampuan-kemampuan yang dimiliki oleh peserta didik. Pengertian pendidikan juga dijelaskan didalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 yaitu sebagai berikut:

‘Pendidikan merupakan 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 keerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara’.

Salah satu ruang lingkup pendidikan adalah pendidikan dasar. Pendidikan dasar diajarkan pada jenjang sekolah dasar. Salah satu mata pelajaran pada jenjang sekolah dasar adalah Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan. Berdasarkan Permendikbud Nomor 57 Tahun 2014, Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan merupakan salah satu mata pelajaran umum yang dikelompokkan dalam kelompok B Kurikulum 2013 jenjang SD. Mata pelajaran

Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan bertujuan untuk mengembangkan kompetensi sikap, pengetahuan, dan keterampilan peserta didik terkait lingkungan dalam bidang sosial, budaya, dan seni.

Pendapat Arma Aboellah (Guntur, 2009: 15) menyatakan bahwa pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan melalui kegiatan jasmani yang bertujuan mengembangkan individu secara organik, *neuromuscular*, intelektual dan emosional. Aip Syarifudin, dkk (dalam Santoso, 2009: 3) menjelaskan bahwa 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.

Pendidikan Jasmani erat kaitannya dengan olahraga dan bermain. Bermain merupakan aktivitas manusia yang menyenangkan khususnya pada anak-anak. Suherman dkk (2015: 65) bermain adalah berbagai aktivitas yang dilakukan oleh anak-anak untuk mendapatkan kesenangan dan dilakukan pada waktu senggang. Kegiatan bermain bukan paksaan dari orang tua atau orang lain, tetapi karena pilihan anak itu sendiri. Anak-anak dapat merasa gembira dan bebas selama bermain. Anak-anak juga mampu mengembangkan kemampuan tubuh, otot, dan juga dapat mengembangkan kreativitasnya selama bermain. Bermain juga memiliki nilai lainnya yang sangat penting bagi anak-anak yaitu mampu berkomunikasi baik dan meningkatkan kerjasama dengan teman lainnya. Bermain adalah kata kerja (*to play*), sedangkan kata bendanya adalah permainan (*game*).

Permainan dan anak-anak merupakan dua hal yang berbeda tetapi satu dengan lainnya tidak dapat dipisahkan. Hampir sepanjang masa kanak-kanak tidak lepas dari permainan. Oleh karena itu pastinya mereka sudah mengenal permainan-permainan tradisional yang mungkin sudah dilakukan atau diperkenalkan di lingkungan masyarakat ataupun di lingkungan sekolah melalui pembelajaran penjasorkes sejak sekolah dasar.

Permendikbud nomor 10 tahun 2014 menyebutkan bahwa permainan rakyat adalah suatu kegiatan rekreatif yang memiliki aturan khusus sebagai cerminan karakter budaya bangsa serta berfungsi sebagai pemelihara hubungan sosial. Menurut Sukintaka (1991: 129) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi. Permainan tradisional merupakan jenis olahraga sambil bermain yang tersisipi oleh nilai-nilai kehidupan manusia secara tidak langsung. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi nilai sportivitas, nilai kedisiplinan, nilai tanggung jawab, nilai kesetiakawanan, nilai kegotongroyongan, nilai keadilan, nilai keikhlasan, nilai kasih sayang, kesabaran dan nilai kejujuran. Menurut Kawuryan dkk (2017: 47) Nilai-nilai tersebut sangat penting bagi perkembangan diri seorang individu dan dapat dikembangkan melalui interaksi antara individu.

Selain nilai-nilai kehidupan yang terkandung pada permainan tradisional, permainan tradisional juga mendidik kreativitas anak. Kebanyakan peralatan permainan tradisional dapat menggunakan bahan-bahan yang disediakan oleh alam. Pengguna permainan tradisional dapat mengkreasikan bahan dari alam

maupun mendaur ulang barang-barang bekas yang sudah tidak digunakan lagi. Hal ini akan melatih anak untuk berpikir kreatif.

Upaya yang dapat dilakukan melalui dunia pendidikan yaitu guru PJOK bergerak cepat untuk merubah sistem pembelajaran penjasorkes dengan melakukan pembelajaran melalui permainan tradisional. Harapannya agar permainan tradisional tetap selalu dilestraikan melalui sekolah dasar dan tidak hilang atau kalah dengan permainan modern dan juga olahraga kecabangan saat ini, akan tetapi harapan berbanding terbalik dengan apa yang ada dilapangan.

Salah satu upaya pemerintah untuk melestarikan kebudayaan daerah permainan tradisional yaitu dengan menyajikan kompetensi permainan tradisional kedalam salah satu program pilihan kurikulum pendidikan jasmani dalam lingkup permainan. Tertera pada Kurikulum 2013 di kompetensi dasar 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 pada mata pelajaran penjasorkes menyajikan materi permainan tradisional (terlampir pada lampiran). Saat ini pendidikan di Indonesia sedang dalam proses pemerataan penerapan Kurikulum 2013 sehingga ada beberapa sekolah yang masih menerapkan KTSP. Berdasarkan wawancara pada hari kamis, 8 Maret 2018 dengan salah satu guru PJOK SD Negeri di gugus 13 kecamatan coblong, bahwa di seluruh Kota Bandung semua Sekolah Dasar Negerinya sudah menggunakan kurikulum 2013.

Berdasarkan pengalaman peneliti saat melaksanakan Program Lapangan Terbimbing (PLT), fasilitas permainan tradisional di sekolah sudah ada akan tetapi guru PJOK tidak mengajarkan materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Pengalaman mahasiswa lain atas nama Wachid Adi

Prasetyo (NIM 14604224030), Ifan Sodikin (NIM 14604221030), dan Risqi Akbar (NIM 14604221062) yang juga pernah melaksanakan PLT di sekolah-sekolah, berpendapat bahwa jarang sekali guru PJOK mengajarkan atau mengenalkan permainan tradisional kepada siswa-siswinya saat pembelajaran. Guru PJOK hanya melakukan pemanasan secara statis dinamis dilanjutkan materi pelajaran serta diakhiri pendinginan tanpa adanya permainan tradisional. Padahal permainan tradisional bisa diterapkan saat pemanasan atau pendinginan pada pembelajaran penjasorkes.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 024 Coblong dan SD Negeri 103 Coblong, Kecamatan Coblong Kota Bandung, pada tanggal 8 Maret 2018, peneliti tidak menemukan siswa-siswi melaksanakan permainan tradisional pada saat istirahat. Selain itu, halaman di sekolah tidak memfasilitasi siswa dengan dibuatkannya wahana bermain engklek dan permainan tradisional yang lainnya. Siswa-siswi lebih tertarik melakukan olahraga kecabangan seperti: sepak bola, basket, voli dan olahraga kecabangan lainnya saat istirahat. Anjuran dari Depdikbud untuk melestarikan permainan tradisional harus dilakukan salah satunya melalui sekolah-sekolah dengan mengeluarkan buku tentang kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002 dengan harapan sekolah-sekolah dapat turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional. Selain itu, pelaksanaan permainan tradisional di sekolah dapat melestarikan budaya bangsa berdasarkan Permendikbud nomor 10 tahun 2014 Bab III tentang pelestarian tradisi.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti akan meneliti keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran penjasorkes di sekolah khususnya dalam pelaksanaan dan pelestarian permainan tradisional sebagai upaya untuk menjaga kelestarian budaya bangsa dan menanamkan nilai-nilai kehidupan bermasyarakat pada diri anak sejak dini.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Guru PJOK belum mengetahui tata cara aturan bermain terhadap materi permainan tradisional sehingga guru lebih memilih olahraga cabang dalam pelaksanaan proses pembelajaran penjasorkes.
2. Belum terlaksananya materi permainan tradisional yang ada didalam kompetensi dasar 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 pada Kurikulum 2013 Guru PJOK belum mengetahui tata cara aturan bermain terhadap materi permainan tradisional.
3. Belum diketahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota bandung.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan pembatasan masalah agar permasalahan dalam penelitian ini lebih fokus. Oleh karena itu,

penelitian ini akan meneliti tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang berkaitan dengan keterlaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar, maka rumusan masalah yang hendak diangkat dalam penelitian ini adalah ‘Bagaimanakah keterlaksanaan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Comblong Kota Bandung?’.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional yang diajarkan oleh para guru PJOK terhadap siswa dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Comblong Kota Bandung.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian diharapkan bisa memberikan manfaat sebagai berikut:

##### **1. Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya tentang permainan tradisional, semoga penelitian ini bisa dijadikan sumber referensi untuk belajar dan juga untuk menambah wawasan tentang berbagai macam permainan tradisional dan cara bermainnya.

## 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 pada 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 melestarikannya.

### c. Bagi Sekolah

Sekolah dapat 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

Penelitian ini dapat memberikan gambaran dan wawasan tambahan bagi masyarakat khususnya tentang permainan tradisional di Indonesia.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teoritik**

##### **1. Hakikat Keterlaksanaan**

Menurut Sugono, Sugiyono, Qodratillah, dkk (2008: 796), keterlaksanaan berasal dari kata laksana yang berarti laku, tanda baik, seperti sebagai melaksanakan berarti melakukan, menjalankan, mengerjakan, dan terlaksana yang artinya selesai, terlampaui, terselesaikan, misal suatu pekerjaan telah terselesaikan.

Menurut 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.

Berdasarkan uraian di atas dapat kita simpulkan bahwa keterlaksanaan adalah sebuah proses kegiatan, pekerjaan atau tugas yang akan diselesaikan dengan baik dan bertujuan untuk mencapai hasil tertentu.

## **2. Hakikat Permainan Tradisional**

### **a. Pengertian 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 adalah permainan itu diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Jadi permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu jaman ke zaman berikutnya. Sejalan dengan Sukintaka, Mulyani (2016: 49) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Sedangkan Suherman dkk (2015: 64) menyatakan permainan tradisional adalah salah satu aktivitas bermain yang populer di masa lalu, tetapi sudah agak terlupakan karena tergerus oleh kemajuan zaman pada masa kini.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sangat populer di masa lalu dan salah satu warisan dari nenek moyang serta dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi.

### **b. Manfaat yang Terkandung dalam Permainan Tradisional**

Permainan tradisional sarat dengan aktivitas pembelajaran. Ketika anak melakukan aktivitas permainan tradisional, banyak yang diperoleh.

Selain mendapat rasa senang, juga memperoleh pengetahuan dan ketrampilan. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai manfaat yang penting untuk terus dilestarikan dan diinternalisasikan kepada para siswa sekolah dasar. Permainan tradisional mengandung berbagai nilai-nilai positif didalamnya.

Menurut Kawuryan dkk (2017: 47) nilai-nilai manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional meliputi:

- 1) Sportivitas, dapat dilihat dari kerelaan menghadapi kekalahan dan mau mengakui kemenangan atau keunggulan orang lain.
- 2) Kedisiplinan, dapat dilihat dari ketaatan mematuhi peraturan permainan.
- 3) Tanggung jawab, dapat dilihat dari keharusan untuk melaksanakan tugas-tugas sesuai dengan ketentuan.
- 4) Kesetiakawanan/kerjasama, dapat dilihat dari sikap saling melindungi dan saling menjaga, terutama dalam permainan beregu.
- 5) Kerukunan, melatih manusia untuk dapat menghargai orang lain, tidak bersifat egois.
- 6) Kejujuran, sangat dibutuhkan dalam permainan.
- 7) Keadilan, dalam menentukan permainan dilihat dari besar kecilnya fisik, ketrampilan yang dimiliki, serta usia anak yang menjadi pemain antar tim.
- 8) Keikhlasan, semua anggota untuk menanggung kesalahan atau ketidakmampuan salah satu anggota tim.

- 9) Kasih sayang, kepada teman tampak pada saat harus mengenali ciri-ciri teman-temannya sehingga dapat menebak dengan tepat salah satu anak yang bergandengan tangan.
- 10) Kesabaran, menunggu giliran untuk bermain, menerima hukuman jika kalah, menghadapi anak yang lebih kecil, menerima ketidakmampuan anggota yang lain.

Sejalan dengan Kawuryan, Suherman dkk (2015: 78) menyatakan bahwa nilai-nilai manfaat yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi:

- 1) Permainan untuk mengembangkan aspek kognitif
- 2) Permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik
- 3) Permainan untuk mengembangkan kemampuan bahasa
- 4) Permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional
- 5) Permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas
- 6) Permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan

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

- 1) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak. Hampir semua permainan tradisional di lakukan secara kelompok. Dengan kelompok anak akan mengasah emosinya sehingga timbul toleransi, empati terhadap orang lain dan terbiasa terhadap

kelompok. Misalnya dalam permainan bentengan, gobak sodor, tikus dan kucing dan 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, gobak sodor dan lain-lain.
- 4) Mengembangkan kecerdasan natural anak. Alat-alat permainan yang di buat atau digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu dan lain sebagainya. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitar sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya mobil-mobilan bisa di buat dengan kulit jeruk bali, egrang dan gasing terbuat dari bambu, bola sodok terbuat dari bambu, bentik terbuat dari ranting pohon dan lain-lain.
- 5) Mengembangkan kecerdasan musikal anak. Nyanyian atau bunyi bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Misalnya permainan yang di lakukan sambil bernyanyi diantaranya, cublaccublak suweng, jamur, pur-pur sedapur dan lain sebagainya.

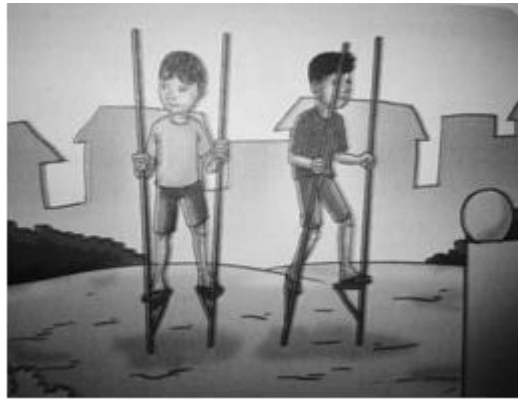
Kesimpulan dari beberapa uraian diatas banyak sekali manfaat yang positif setelah kita memainkan beberapa permainan tradisional, dari aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dan bahasa. Sehingga permainan tradisional sangat bermanfaat bagi tumbuh kembang anak.

### **3. Macam-macam Permainan Tradisional**

Banyak permainan tradisional yang tersebar di wilayah Indonesia, 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 tradisional, telah menyusun buku “Kumpulan Olahraga Tradisional”. Buku ini dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan maupun perlombaan yang peraturannya telah dibakukan. Ada 11 permainan tradisional yang sudah dibakukan diantaranya seperti egrang, gebuk bantal, terompah panjang, lari balok, tarik tambang, hadang, patok lele, benteng, dagongan, sumpitan, dan gasing. Menurut Drs. Suharjana, M.Pd. permainan tradisional yang sudah dibakukan yaitu permainan tradisional yang peraturannya sudah baku dan juga sudah dipertandingkan. Menurut beberapa buku permainan tradisional ada beberapa permainan yang belum di bakukan yaitu congklak, boy-boyan, lompat tali, petak umpet, balap karung, bekelan, candak ndodok, nekeran, polisi-polisinan, dan lain sebagainya.

## **a. Permainan Tradisional yang Dibakukan**

### **1) Egrang**



**Gambar 1. Permainan Tradisional Egrang  
(Sumber: Novi Mulyani 2016: 96)**

Permainan ini dapat dilakukan minimal dua orang atau bisa lebih. Dalam permainan ini hanya membutuhkan bambu dan pisau untuk membuat egrang. Biasanya 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 egrang.

Cobalah berjalan dengan pengawasan orang dewasa terlebih dahulu sampai kamu mampu mengendalikan engrang sendiri.

Ajaklah teman-temanmu adu cepat menggunakan engrang dengan melalui berbagai rintangan seperti naik-turun tangga, melompati tali, menggiring bola atau rintangan lain yang kamu rancang bersama teman-teman (A. Husna M, 2009: 45-46).

## 2) 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.

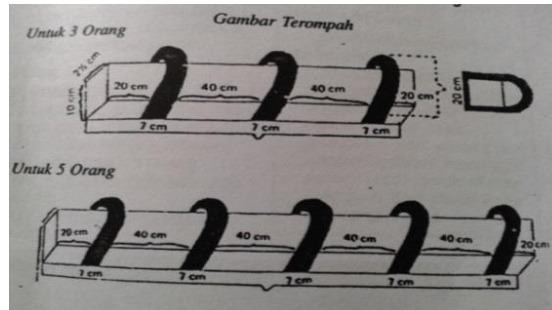
Waktu pertandingan paling lama 5 menit pada tiap babak. Apabila dalam waktu 5 menit tidak ada pemain yang jatuh, maka permainan dihentikan untuk istirahat 3 menit, setelah istirahat dilanjutkan kembali. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini, antara lain nilai sportifitas, keseimbangan, dan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

### 3) Terompah Panjang



**Gambar 3. Permainan Tradisional Terompah Panjang  
(Sumber: Depdikbud, 2002: 12)**

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.

Permainan ini dapat dilakukan minimal dua orang atau bisa lebih. Dalam permainan ini hanya membutuhkan bambu dan pisau untuk

membuat egrang. Biasanya 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.

Diperlukan kekompakan antar pemain dalam satu tim. Supaya tetap kompak, para pemain sepatat 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).

#### **4) Lari Balok**



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

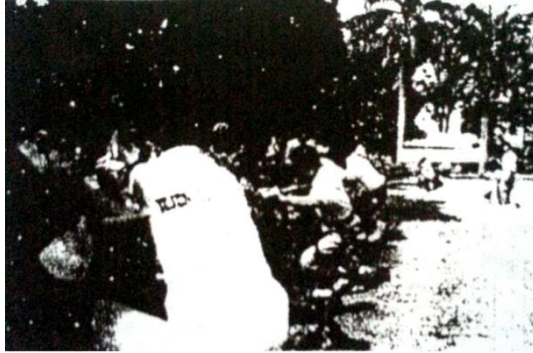
Permainan lari balok merupakan permainan yang membutuhkan konsentrasi dan kecepatan. Permainan ini dilakukan di lapangan terbuka dan dimainkan oleh minimal 2 tim yang setiap tim terdiri dari minimal 2 orang. Dalam permainan ini terkandung nilai-nilai, antara lain kelincahan, keseimbangan, kecepatan,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

## 5) 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:

Undian dapat diadakan sebelum hari pertandingan pada saat pertemuan teknis. Sebelum bertanding, lapangan harus dikosongkan setelah ada panggilan dari panitia. 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).

## 6) Hadang



**Gambar 6. Permainan Tradisional Hadang  
(Sumber: Depdikbud, 2002: 29)**

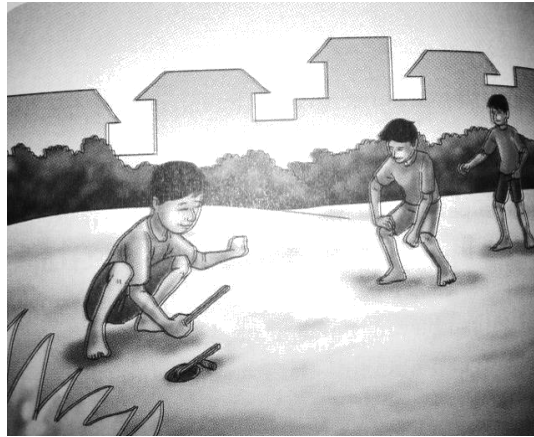
Permainan ini hampir seperti gobak sodor, tetapi hanya berbeda sedikit. Dalam permainan diikuti 2 grup. Bermain permainan hadang ini memerlukan tempat yang cukup luas atau lapangan. Dalam permainan ini tidak perlu memerlukan bahan atau alat, hanya perlu menggunakan kapur untuk menggambar lintasan yang akan digunakan. 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).

### 7) Patok Lele/Benthik/Gatrik



**Gambar 7. Permainan Tradisional Patok Lele/Benthik  
(Sumber: Novi Mulyani, 20016: 104)**

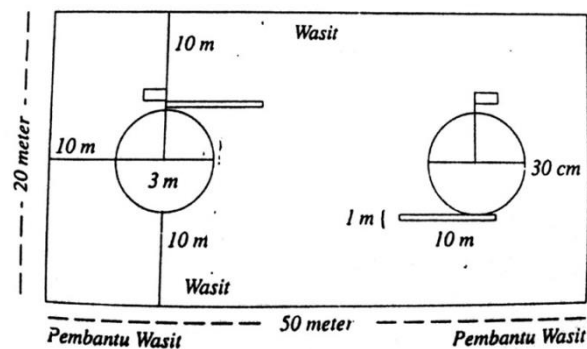
Permainan ini biasanya dimainkan baik oleh anak laki-laki maupun anak perempuan. Namun, kebanyakan permainan ini dilakukan oleh anak laki-laki berusia 8-13 tahun. Permainan ini dilakukan secara kelompok dengan jumlah pemainnya lebih dari 2 orang dan berjumlah genap. Paling sedikit jumlah pemainnya 2 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).

## 8) 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 di raihinya. Permainan ini biasa dilakukan pada pagi, siang atau sore hari. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan benteng, antara lain: sportivitas, kompetitif, dan kerjasama.

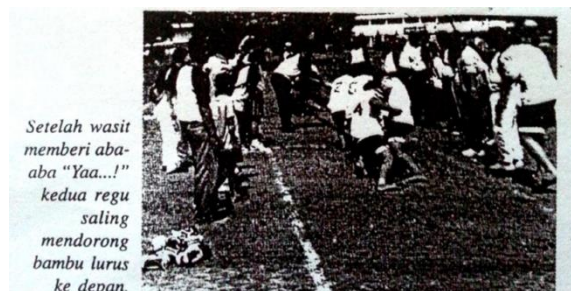
Cara bermain:

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 diluar 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).

### 9) 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 untuk 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.

Dalam melakukan dorongan bambu berada dan sejajar dengan dada, salah satu tangan menggapit bambu pandangan lurus ke depan lawan. Pertandingan dinyatakan selesai apabila salah satu regu telah memenangkan dua kali dorongan. Apabila terjadi skor 1-1, wasit melakukan kembali undian untuk menentukan siapa yang akan memilih tempat. Dalam permainan ini pemain dilarang memakai sepatu sepak bola, memakai sarung tangan dan mengubah posisi pada saat mendorong. Regu yang melanggar ketentuan

tersebut dikenakan diskualifikasi (Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas, 2002: 51-52).

#### **10) Sumpitan**



**Gambar 10. Permainan Tradisional Sumpitan  
(Sumber: Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas,  
2002: 59)**

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.

Pada anak sumpit dibuat dari bambu atau kalam (lidi enau) dengan panjang 25 cm. Pangkal anak sumpit dipasang gabus yang dibuat berbentuk kerucut, dan besarnya gabus harus dapat masuk pada kaliber sumpit. Fungsi gabus sendiri untuk meluruskan jalannya anak sumpit. Sedangkan pisir untuk meluruskan pembedikan disisi atas dari ujung batang sumpit dipasang sepotong kawat sejajar dengan batang sumpit. Kawat tersebut berfungsi sebagai pisir pada senjata api. 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. Mulut ditempelkan ke kaliber sumpit. Dengan konsentrasi dan menyiapkan udara sebanyak-banyaknya dari rongga dada dengan meniupkan ke kaliber sumpit sehingga memungkinkan anak sumpit terlepas dengan kencang meninggalkan sumpitan menuju sasaran.

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).

#### 11) Gasing



**Gambar 11. Permainan Tradisional Gasing  
(Sumber: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Direktorat Jenderal  
Kebudayaan Direktorat Permuseuman, 1998: 136)**

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, antar lain:

#### **a. Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan**

##### **1) Cublak-cublak Suweng**



**Gambar 12. Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng  
(Sumber: Suherman, 2015: 142)**

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-ler  
Sapa ngguyu ndelekake  
Sir-sir pong dhele' gosong  
Sir-sir pong dhele' gosong  
Sir-sir pong dhele' gosong*

(Sumber: Suherman, 2015: 141)

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. Pemain penebak berikutnya, melakukan hal sebagaimana yang dilakukan pemain penebak sebelumnya. Jika tebakan si penebak salah, maka penebak jadi lagi. Bila tiga kali berturut-turut gagal menebak siapa yang memegang kerikil, maka penebak mendapatkan hukuman sesuai jenis hukuman yang telah disepakati.

Demikian seterusnya permainan berlangsung, sampai mereka merasa bosan dan ingin berhenti bermain.

## 2) Bola Bekel



**Gambar: 13. Permainan Tradisional Bola Bekel  
(Sumber: Suherman, 2015: 124)**

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.

### 3) Dakon



**Gambar 14. Permainan Tradisional Dakon  
(Sumber: Novi Mulyani, 2016: 69)**

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*), biji sawo (*kecik*) atau bisa juga kerikil sejumlah 98 biji dengan rincian 1 lubang sawah diisi 7 biji sehingga jumlah isi keseluruhan  $14 \times 7 = 98$  biji. 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.

Dakon merupakan salah satu permainan tradisional yang ada di kalangan masyarakat Ungaran. Permainan ini pada umumnya dilakukan oleh

anak-anak perempuan. Namun bukan berarti anak laki-laki tidak boleh melakukan permainan ini, hanya tidak lazim. Permainan dakon bersifat *game* (A.Husna M., 2009: 101-102).

#### 4) Boy-boyan



**Gambar 15. Permainan Tradisional Boy-Boyan  
(Sumber: Novi Mulyani 2016: 99)**

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.

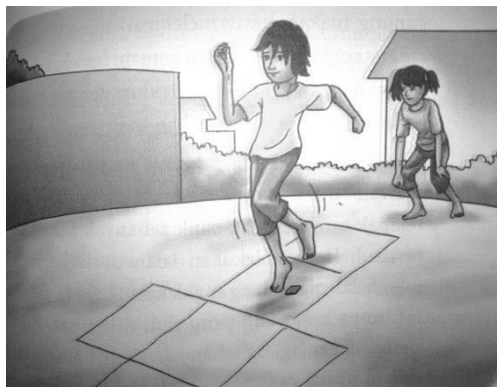
Cara bermain:

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).

#### **5) Engklek/Sunda Manda/Sondah**



**Gambar 16. Permainan Tradisional Engklek/Sunda Manda  
(Sumber: Novi Mulyani, 2016: 115)**

Permainan ini dapat dilakukan oleh anak laki-laki maupun perempuan. Namun, biasanya permainan ini dimainkan oleh anak perempuan. Tetapi tidak menutup kemungkinan permainan ini juga dilakukan oleh pemain laki-laki dan perempuan. 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.

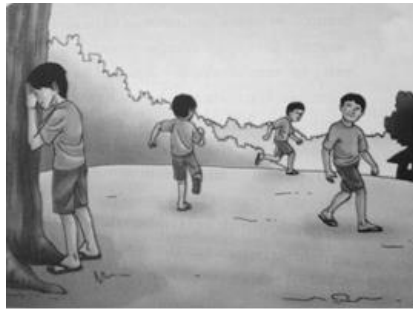
Saat mengitari kotak-kotak sondah, pemain akan kembali menginjak kotak 3, 2, dan 1. Saat berada di kotak 9, pemain harus terlebih dahulu mengambil gentingnya baru kemudian menyelesaikan perjalanannya sampai ke garis start. Pemain harus melempar gentingnya ke kotak 2, lalu kembali engklek dan mengambil 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).

#### **6) Dhelikan/Petak Umpet**



**Gambar 17. Permainan Tradisional Dhelikan/Petak Umpet  
(Sumber: Novi Mulyani 2016: 62)**

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.

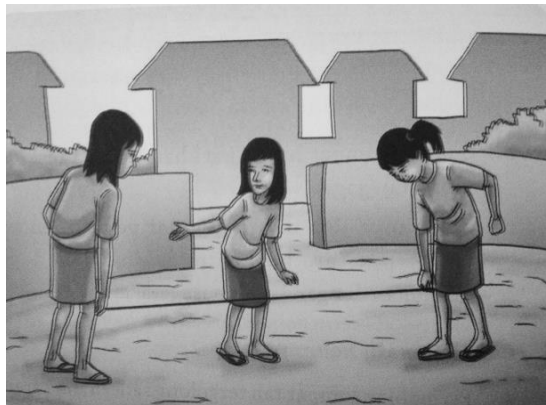
Pemain yang bersembunyi berpencar mencari tempat yang telah disepakati bersama sebelumnya (batasan untuk bersembunyi). Bila pemain jaga telah selesai menghitung, dia akan berteriak bertanya, “Dhul apa durung”. Bila jawaban yang terdengar, “Duruuung”, berarti pemain belum siap untuk dicari karena mereka 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 berkumpul ke pangkalan untuk pergantian penjaga yang dan diulang lagi permainan seperti awal lagi dengan berbeda penjaga. Apabila ada pemain yang bersembunyi tetapi dia tidak tahan menahan buang air atau sebab lainnya dan tidak mau di-“dhor” oleh pemain jaga, maka dia berteriak mengatakan, “*jembelet*” sambil mengacungkan ibu jari ke atas dan keluar dari persembunyian.

Seandainya jumlah pemain yang di-“dhor” oleh pemain jaga tersebut lebih dari satu, maka penentuan siapa yang jadi dilakukan dengan cara para pemain yang kena di-“dhor” berdiri berderet di belakang pemain jaga

sebelumnya. Selanjutnya, pemain jaga dengan mata tertutup dan membelakangi pemain lainnya akan memilih dan menyebut nomor urut deretan. Demikian pemain yang disebut nomor deretannya berganti menjadi pemain penjaga.

### 7) Lompat Tali



**Gambar 18. Permainan Tradisional Lompat Tali  
(Sumber: Novi Mulyani, 2016: 76)**

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).

#### **8) Balap Karung**



**Gambar 19. Permainan Tradisional Balap Karung**  
**Sumber: (Novi Mulyani 2016: 145)**

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.

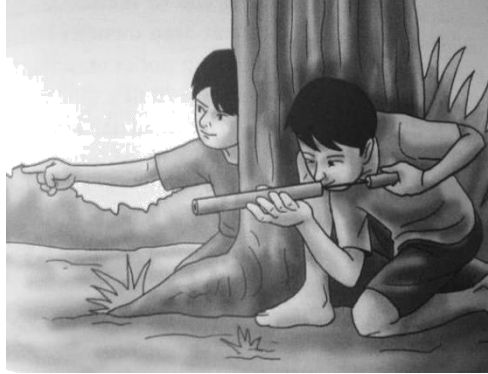
Cara bermain:

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.

Perlombaan ini juga dapat dilakukan perorangan. Caranya sama dan pemain yang paling cepat kembali ke garis start, dialah pemenangnya (A.Husna M., 2009: 165-166).

## 9) Pletokan



**Gambar 20. Permainan Tradisional Pletokan  
(Sumber: Novi Mulyani, 2016: 119)**

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 sekitar 5 meter dan relatif lurus. Permainan ini dapat sebagai sarana perang-perangan.

## 10) Patung-patungan



**Gambar 21. Permainan Tradisional Patung-Patungan  
(Sumber: Novi Mulyani (2016: 152))**

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 sekuat tenaga 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).

### 11) Egrang Batok



**Gambar 22. Permainan Tradisional Egrang Batok  
(Sumber: Sri Mulyani, 2013: 35)**

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 cidera sedikit pada kaki bila terpeleset. Untuk lebih mengurangi resiko pada cidera, 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 sekencang-kencangnya 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.

## 12) Ketapel



**Gambar 23. Permainan Tradisional Ketapel  
(Sumber: Novi Mulyani 2016: 148)**

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.

### **13) Ular Makan Ekornya**



**Gambar 24. Permainan Ular Makan Ekornya  
(Sumber: Abdullah, 2015: 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).

#### 14) Sepur-sepuran



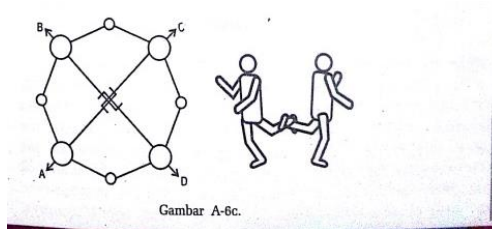
**Gambar 25. Permainan Tradisional Sepur-Sepuran  
(Sumber: Alfa Hidayat 2004)**

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 permainannya dilakukan secara bergantian.

### 15) Dhingklik Oglak-aglik/Perepet jengkol



**Gambar 26. Permainan Tradisional Dhingklik Oglak-Aglik  
(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:

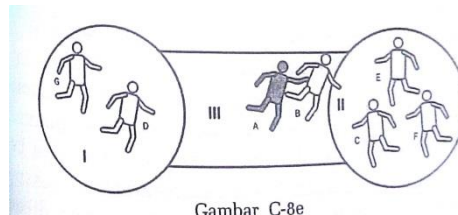
Setiap grup terdiri dari 4-5 orang. Mereka membentuk lingkaran, namun saling membelakangi satu sama lainnya. Salah satu kaki mereka dikaitkan dengan salah satu kaki teman-temannya yang lain sehingga terkunci erat.

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*

(Sumber: Dharmamulya dkk, 2004: 61)

## 16) Dhul-dhulan



Gambar C-8e

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

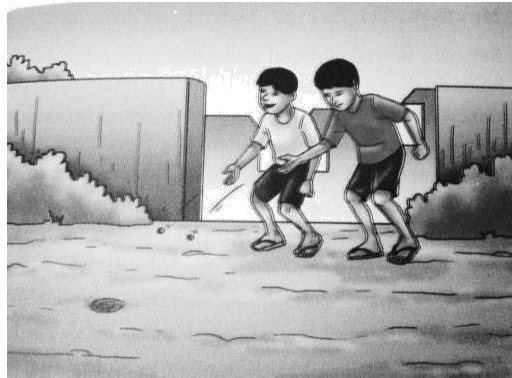
Dhul-dhulan merupakan permainan yang dimainkan oleh 3 orang atau lebih. Lapangan atau halaman rumah yang luas serta tempat bermain dapat dijadikan sebagai tempat untuk bermain dhul-dhulan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah sportivitas, kecepatan, dan kelincahan.

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.

### 17) Nekeran



**Gambar 28. Permainan Tradisional Nekeran  
(Sumber: Novi Mulyani, 2016: 185)**

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).

#### **18) Jamuran**



**Gambar 29. Permainan Tradisional Jamuran  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

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 gajih mrecicih sak ara-ara  
Sira dadi jamur apa?*

(Sumber: Suherman, 2015: 184)

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).

### 19) Jumpet Utang-ating



**Gambar 30. Permainan Tradisional Jumpet Utang-Ating  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

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 di ruangan 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).

## 20) Koderan



**Gambar 31. Permainan Tradisional Koderan  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

Koderan merupakan permainan sejenis kelereng. Tetapi perbedaan permainan ini dengan kelereng hanya pada cara bermain. Permainan ini menggunakan kelereng dan biasanya dimainkan oleh 2 aorang 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).

## 21) Kotak Pos



**Gambar 32. Permainan Tradisional Kotak Pos  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

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...*

(Sumber: Suherman, 2015: 202)

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.

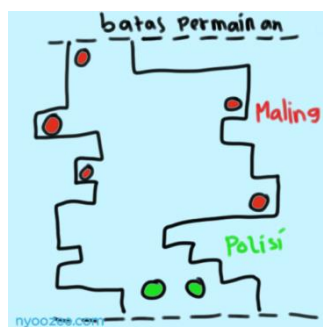
Permainan diulang hingga tersisa hanya 2 orang. Teman-temannya yang telah keluar memiliki nama baru berupa nama hewan. Seperti si B yang memiliki nama baru “Kelinci”. Menentukan yang kalah, kedua pemain saling berjabat tangan dan membolak-balikkan punggung tangan sambil menyanyikan lagu di atas. Ketika 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:

Si Unyil minta huruf “G” lama-lama menjadi...

Setelah itu, kedua pemain langsung suit. Pemenangnya langsung menyebut nama hewan yang berawalan huruf “G”, misalkan “Gajah”. Pemain

yang kalah langsung ditutup matanya dan diputarkan. Sementara teman-teman yang lain yang memiliki nama baru, berdiri mengelilinginya. Pemain yang kalah tersebut mendekati salah seorang dari temannya dan harus mengenalinya sambil menyebut nama baru teman tersebut. Misalkan, yang didekati adalah si B maka setelah dikenali, ia harus menyebut nama baru si B, yaitu “Kelinci”. Jika tebakannya tepat maka si B akan menjadi pemain yang harus menangkap teman-temannya yang lain. Sebaliknya, jika jawabannya tidak tepat maka ia tetap menjadi pemain yang harus menangkap teman-temannya (A.Husna M., 2009: 73-75).

## 22) Polisi vs Maling



**Gambar 33. Permainan Tradisional Polisi vs Maling  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

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.

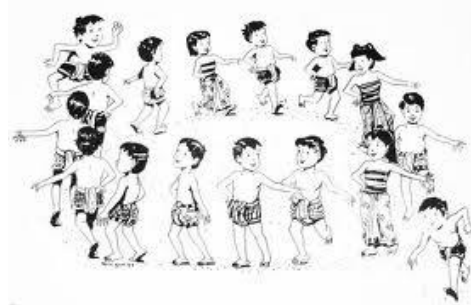
Cara bermain:

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.

### 23) Kucing dan Tikus



**Gambar 34. Permainan Kucing dan Tikus  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

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 kelincahan, 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 menghindari agar tidak tertangkap kucing. Apabila ada tikus tertangkap kucing, maka tikus yang tertangkap berubah menjadi kucing, dan kucing yang tertangkap tadi menjadi tikus. Apabila keduanya sudah menjadi tikus dan kucing, maka mereka bergabung membentuk lingkaran dan yang kelompok lingkaran melakukan hompimpah dan kedua orang pertama yang melakukan hompimpah, menang suit dan ditentukan siapa yang menjadi kucing dan tikus (A.Husna M., 2009: 87-88).

#### 24) Do Mi Ka Do



**Gambar 35. Permainan Tradisional Do Mi Ka Do  
(Sumber: GPS Wisata Indonesia (2014))**

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..*

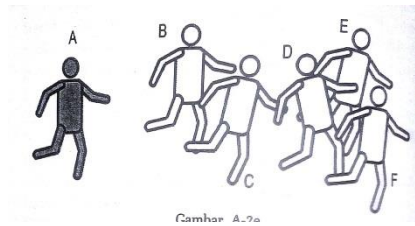
*Cis! Cis! Cis!*

*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:

- a) Tangan kanan saling bertepuk sambil menyanyikan, “Dam-dam Deli;
- b) Kemudian bergantian tangan kiri yang saling bertepuk seraya bernyanyi, “Cis... cis... deli, cis... cis... ole-ole!”
- c) Lalu kedua tangan saling bertepuk dan bernyanyi, “Jimi...jimi...takabel, takabel...is death!”
- d) 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).

## 25) Bethet Thing-thong



**Gambar 36. Permainan Bethet 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*  
(Sumber: Suherman, 2015: 127)

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 ditekuk 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 pertandingkan. 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, dthingklik 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.

Dari beberapa macam-macam permainan tradisional di atas menjelaskan bahwa, ada 11 permainan tradisioanl yang sudah dibakukan dan ada 25 permainan tradisional yang belum dibakukan dan masih dimainkan atau sudah tidak dimainkan lagi. Tetapi untuk saat ini banyak permainan tradisioanl yang sudah jarang sekali dimainkan di anak-anak di Sekolah Dasar. Dengan adanya permainan modern yang banyak muncul saat ini, merupakan salah satu faktor minat anak-anak untuk memaminkan permainan tradisional.

#### **4. Hakikat Pembelajaran Penjasorkes**

##### **a. Pengertian Penjasorkes**

Pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan melalui aktivitas jasmani dalam mencapai tujuan pendidikan Aip Syarifuddin (1993: 4). Menurut 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).

Sejalan dengan peneliti diatas, menurut 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,emosional, 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 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 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 Penjasorkes**

Rosdiani (2015: 2-3) menyatakan bahwa ada beberapa tujuan dari penjasorkes meliputi:

- 1) Mengembangkan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial, dan toleransi dalam konteks kemajemukan biaya, etnis, dan agama.
- 2) Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggungjawab, kerjasama, percaya diri, dan demokrasi melalui aktivitas jasmani, permainan, dan olahraga.
- 3) Mengembangkan keterampilan-keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga (aktivitas permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, aktivitas uji diri, aktivitas ritmik, aktivitas air, dan aktivitas luar kelas atau alam bebas).
- 4) Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri untuk mengembangkan dan memelihara kebugaran jasmani melalui aktivitas jasmani dan olahraga.
- 5) Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.

- 6) Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani dan olahraga sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
- 7) Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif.

Sejalan dengan Rosdiani, BSNP, 2006: 2 dalam (Husain, 2013 : 13)

menyatakan bahwa ada beberapa tujuan penjasorkes:

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

Kesimpulan dari uraian di atas adalah bahwa tujuan penjasorkes yaitu mengembangkan keterampilan, mengembangkan sikap sportifitas, meletakkan karakter moral dan pemahaman konsep aktivitas jasmani untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.

### **c. Pelaksanaan 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 (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 penjaorkes 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.

Pelaksanaan penjasorkes merupakan implementasi dari rencana pelaksanaan pembelajaran penjasorkes. Menurut 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. 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) *Jogging*: setelah peregangan statis, lakukan *jogging* sekitar 1500 meter. Tujuannya adalah untuk memperlancar peredaran darah, kerja jantung, dan “meringankan” pernapasan, karena *jogging* masuk dalam program pemanasan.
- c) Peregangan dinamis: menurut Bompa (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 menurut 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 pembelajarannya penjasorkes.

## **5. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan 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: mekanikan sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya
- 3) Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- 4) Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas senam pagi, SKJ, dan senam aerobik serta aktivitas lainnya.
- 5) Aktivitas air meliputi : permainan di air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- 6) Pendidikan luar kelas, meliputi: piknik/karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- 7) Kesehatan, meliputi penanaman budaya hidup sehat dalam kehidupan sehari-hari, khususnya yang terkait dengan perawatan tubuh agar tetap sehat, merawat lingkungan yang sehat, memilih makanan dan minuman yang sehat, mencegah dan merawat cedera, mengatur waktu istirahat yang tepat dan berperan aktif dalam kegiatan P3K dan UKS. Aspek kesehatan merupakan aspek tersendiri, dan secara implisit masuk ke dalam semua aspek.

Materi 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**

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

Menurut Havighurst dalam jurnal Sugiyanto (2008: 6-7), 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

Sejalan dengan Havighurst, Yusuf (2011: 24-25) menyatakan dalam buku Psikologi Perkembangan Anak & Remaja karakteristik anak dibagi menjadi dua tahap:

- a. Masa kelas rendah sekolah dasar (umur 6 atau 7 tahun - 9 atau 10 tahun)
  - 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi
  - 2) Sikap tunduk kepada peraturan permainan yang tradisional
  - 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri

- 4) Suka membandingkan dirinya dengan anak yang lain
  - 5) Apabila tidak bisa mengerjakan suatu soal, maka soal tersebut dianggapnya tidak penting
  - 6) Pada masa ini (terutama usia 6-8 tahun) anak menghendaki nilai rapor yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik ataupun tidak.
- b. Masa kelas tinggi sekolah dasar (umur 9 atau 10 tahun – 12 atau 13 tahun)
- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret.
  - 2) Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
  - 3) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal mata pelajaran khusus.
  - 4) Sampai kira-kira umur 11 tahun anak membutuhkan guru atau orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya.
  - 5) Pada masa ini, anak memandang nilai rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
  - 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya supaya bisa bermain bersama.

Sejalan dengan Havighurst dan Syamsu Yusuf, Sitti Hartinah menyatakan dalam buku Pengembangan Peserta Didik (2010: 46), siswa sekolah dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan.

- b. Pengembangan sikap yang menyeluruh terhadap diri sendiri sebagai individu yang sedang berkembang.
- c. Belajar berkawan dengan teman sebaya.
- d. Belajar melakukan peranan sosial sebagai laki-laki atau wanita.
- e. Belajar menguasai keterampilan-keterampilan intelek dasar seperti, membaca, menulis, dan berhitung.
- f. Pengembangan konsep-konsep dalam kehidupan sehari-hari agar dapat menyesuaikan diri dan berperilaku sesuai tuntutan lingkungan.
- g. Pengembangan moral, nilai, dan hati nurani.
- h. Memiliki kemerdekaan pribadi.
- i. Pengembangan sikap terhadap lembaga dan kelompok sosial.

Berdasarkan uraian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa mayoritas siswa dimasa sekolah dasar berkarakteristik suka berkelompok dengan teman sebaya, suka bermain, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi dan selalu ingin berkembang untuk menjadi yang terbaik.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian ini dilakukan oleh Ade Ayu Laksmitaningrum (2017) yang berjudul “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 yang dilakukan Rini Pujiaryanti (2014) dengan judul “Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri Se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul” secara keseluruhan telah dilaksanakan sebesar 73,38% dan tidak melaksanakan 26,62%.
3. Penelitian yang dilakukan Yanuar Rahman Husein (2017) dengan judul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa 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 presentase sebesar 26,58% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan presentase sebesar 78,57%, tidak terlaksana dengan presentase sebesar 21,43%. Secara keseluruhan terlaksana dengan presentase rata-rata sebesar 77,03% dan tidak terlaksana dengan rata-rata presentase sebesar 22,97%.
4. Penelitian yang dilakukan Fatemeh Pasand, Masomeh Ahmadian, Mousa javidi Alsaadi and Masoud Bahramian (2014) dalam jurnal internasional dengan judul “*IMPACT OF TRADITIONAL EXERCISES ON PERCEPTUAL MOTOR DEVELOPMENT IN ELEMENTARY SCHOOL GIRL STUDENTS*”. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk

mengetahui pengaruh permainan tradisional pada perkembangan motorik persepsi terhadap siswa Sekolah Dasar. Jenis penelitian ini adalah desain semi-eksperimental. Populasi statistik adalah semua siswa kelas dua, tiga dan empat dari SD Chaboksar - Iran. 51 yang dipilih secara acak (tahap cluster). Kemudian peserta diberi pelatihan selama enam minggu, 3 sesi per minggu dan setiap sesi berlangsung 45 menit.

Tes Bruininks-Oseretsky kemampuan motorik telah diterapkan. Analisis varians (ANOVA) digunakan pada tingkat signifikansi  $p \leq 0,05$  untuk memeriksa hubungan antara faktor-faktor yang diukur dan menganalisis asumsi penelitian. Hasil menunjukkan bahwa permainan tradisional dengan perbedaan rata-rata dalam keseimbangan statis ( $F = 3,790$ ,  $P = 0,03$ ) dan horizontal melompat untuk kekuatan otot ( $F = 4,671$ ,  $P = 0,014$ ) diamati. Bahkan, permainan tradisional berdampak pada perkembangan motorik peserta dan menyebabkan kemajuan pengembangan motorik mereka. Permainan tradisional dapat digunakan sebagai rencana yang tepat untuk meningkatkan pengembangan keterampilan motorik di sekolah dasar.

### **C. Kerangka Berfikir**

Pendidikan adalah suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan untuk

pertumbuhan dan perkembangan dalam unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual sehingga menghasilkan perubahan manusia secara jasmani dan rohani. Guru memiliki peran penting memberikan pembelajaran sehingga menghasilkan peserta didik yang sehat jasmani maupun rohani. Guru juga memiliki kewajiban untuk memberikan pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada, untuk saat ini yaitu kurikulum 2013 supaya tujuan pendidikan bisa tercapai.

Kurikulum 2013 di kompetensi dasar 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 pada mata pelajaran penjasorkes menyajikan materi permainan tradisional. Permainan sangatlah penting, karena mengandung nilai untuk mengembangkan kognitif, afektif dan psikomotorik bagi siswa. 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 lingkungan masyarakat maupun di Sekolah Dasar. Dunia pendidikan, permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi 2, yaitu permainan tradisional yang sudah dibakukkan dan yang belum dibakukan. 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 untang-anting.

Melalui penjasorkes, 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.

Penelitian tentang keterlaksanaan tradisional di Sekolah Dasar ini, pengambilan data yang dilakukan nantinya dengan menggunakan angket. Angket yang dibagikan nantinya tertuju oleh guru PJOK di setiap Sekolah Dasar Negeri 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 siswa 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 dan penuh kesungguhan serta mampu mendorong kreatifitas anak, sehingga bisa memenuhi kewajiban bagi seorang guru penjasorkes. Berdasarkan uraian diatas perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pemahaman guru mengenai permainan tradisional.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Desain Penelitian**

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif. Deskriptif kuantitatif memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti. Metode penelitian ini menggunakan metode survei. Survei adalah penelitian kuantitatif yang menggunakan pernyataan terstruktur yang sama pada setiap orang kemudian jawaban yang diperoleh peneliti dicatat, diolah, dan dianalisis (<http://scsi.scundip.org>).

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Angket atau kuesioner adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan tentang pribadinya, atau hal-hal yang ketahu (Arikunto, 2014: 192). Angket dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Comblong Kota Bandung.

#### **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Cobleng Kota Bandung, berikut adalah nama Sekolah Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Cobleng Kota Bandung dan alamatnya :

Tabel 1. Daftar Nama dan Alamat SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

No	Nama Sekolah	Alamat
1.	SDN 065 Cihampelas	Jl. Cihampelas No.280
2.	SDN 103 Coblong	Jl. Ir. H. Juanda No.338
3.	SDN 007 Cipaganti	Jl. Sastra No. 11
4.	SDN 053 Cisitu	Jl. Sangkuriang No.87
5.	SDN 024 Coblong	Jl. Ir. H. Juanda No.304
6.	SDN 031 Pelesiran	Jl. Pelesiran No.36

## 2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada tanggal 12 April 2018 sampai dengan tanggal 12 Mei 2018.

## C. Populasi dan Sampel

### 1. Populasi

Sugiyono (2014: 80) menyatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu dan ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian dilakukan penarikan kesimpulan. Arikunto (2014: 173) menyebutkan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh Guru PJOK di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

Tabel 2. Daftar Nama SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung dan Jumlah Guru PJOK

No	Nama Sekolah	Alamat	Jumlah Guru PJOK
1.	SDN 065 Cihampelas	Jl. Cihampelas No.280	2
2.	SDN 103 Coblong	Jl. Ir. H. Juanda No.338	2
3.	SDN 007 Cipaganti	Jl. Sastra No. 11	2
4.	SDN 053 Cisit	Jl. Sangkuriang No.87	4
5.	SDN 024 Coblong	Jl. Ir. H. Juanda No.304	3
6.	SDN 031 Pelesiran	Jl. Pelesiran No.36	2
Total Jumlah Guru			15

## 2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2014: 81). Pada penelitian ini menggunakan teknik total sampling atau sampling jenuh. Sugiyono (2014: 85) menyatakan bahwa sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Penelitian ini menggunakan seluruh anggota dari populasi yang terdiri atas 15 Guru PJOK di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

## D. Definisi Operasional Variabel

Variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi mengenai hal tersebut, kemudian dilakukan penarikan kesimpulan (Sugiyono, 2016: 38). Variabel dalam

penelitian ini adalah variabel tunggal, yaitu mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. Keterlaksanaan yang dimaksud merupakan berbagai jenis permainan tradisional yang peraturannya telah dibakukkan dan belum dibakukkan dalam melaksanakan pembelajaran penjasorkes pada saat melakukan pemanasan, inti, maupun pendinginan di SD.

## **E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data**

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah (Arikunto, 2014: 203). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar kuesioner atau angket tertutup berskala Guttman. Sugiyono (2014: 142) menyatakan bahwa kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab. Data yang diperoleh dapat berupa interval atau rasio dikotomi (dua alternatif) yaitu ‘ya’ dan ‘tidak’. Penggunaan skala Guttman bertujuan untuk mendapatkan jawaban yang tegas terhadap suatu permasalahan yang ditanyakan.

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

#### **a. Mendefinisikan Konstruk**

Konstrak adalah membatasi variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun 2017/2018. Konstrak 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 konstrak yang diteliti adalah suatu tahapan dalam menyidik faktor. Suatu tahapan tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang akan di capai dalam penelitian apabila suatu tahapan bertujuan untuk membatasi arti dari konstrak yang diteliti.

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

- 1) Permainan tradisional yang sudah dibakukan.
- 2) Permainan tradisional yang belum dibakukan.

c. Menyusun Butir Pernyataan

Butir-butir pernyataan disusun berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstrak. Tiap butir pernyataan spesifik membahas faktornya saja.

Instrumen penelitian ini menggunakan angket kisi-kisi instrumen yang sudah diuji cobakan oleh Ade Ayu Laksmitaningrum dalam penelitian keterlaksanaan permainan tradisional di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017. Butir-butir pernyataan ini memberikan gambaran tentang faktor dengan jawaban “Ya” atau “Tidak”.

Nilai validitas dan reliabilitas dari butir-butir pernyataan instrumen penelitian tersebut sesuai dengan kriteria-kriteria yang telah ditentukan pada teori yang ada. Kriteria untuk menentukan nilai validitas adalah jika nilai  $r$  hitung  $>$   $r$  tabel maka instrumen tersebut dinyatakan valid, sebaliknya jika nilai  $r$  hitung  $<$   $r$  tabel maka instrumen dinyatakan tidak valid, menggunakan nilai signifikan 5%. Penentuan nilai  $r$  tabel dilihat dari tabel distribusi  $r$  dengan jumlah sampel uji coba ( $n$ )=10 dan nilai signifikan= 5%, maka didapat nilai  $r$  tabel= 0,632. Nilai validitas ditentukan pada tiap-tiap butir pernyataan. Berikut hasil validasi yang sudah dilakukan dosen ahli yaitu Bapak Sudardiyono, M.Pd dan Ibu Dra. Sri Mawarti, M.Pd dan sudah diujicobakan dengan validitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Validitas Instrumen Penelitian Ketelaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun 2016/2017.

No.	Butir Instrumen	r tabel	r hitung	Keterangan
1.	BUTIR 1	0,632	0,645	VALID
2.	BUTIR 2	0,632	0,944	VALID
3.	BUTIR 3	0,632	0,762	VALID
4.	BUTIR 4	0,632	0,776	VALID
5.	BUTIR 5	0,632	0,645	VALID
6.	BUTIR 6	0,632	0,878	VALID
7.	BUTIR 7	0,632	0,809	VALID
8.	BUTIR 8	0,632	0,743	VALID
9.	BUTIR 9	0,632	0,762	VALID
10.	BUTIR 10	0,632	0,721	VALID

Tabel 4. Lanjutan Validitas Instrumen Penelitian Ketelaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun 2016/2017.

No.	Butir Instrumen	r tabel	r hitung	Keterangan
11.	BUTIR 11	0,632	0,776	VALID
12.	BUTIR 12	0,632	0,721	VALID
13.	BUTIR 13	0,632	0,878	VALID
14.	BUTIR 14	0,632	0,765	VALID
15.	BUTIR 15	0,632	0,656	VALID
16.	BUTIR 16	0,632	0,776	VALID
17.	BUTIR 17	0,632	0,792	VALID
18.	BUTIR 18	0,632	0,774	VALID
19.	BUTIR 19	0,632	0,820	VALID
20.	BUTIR 20	0,632	0,774	VALID

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

Tabel 5. Kisi-kisi Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor Butir Soal	Jumlah
Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung	Permainan Tradisional yang sudah dibakukan	1) Egrang	1	1
		2) Terompah panjang	2	1
		3) Lari balok	3	1
		4) Hadang	4	1
		5) Patok lele	5	1
		6) Bentengan	6	1
	Permainan Tradisional yang belum dibakukan	1) Congklak/Dakon	7	1
		2) Boy-boyan	8	1
		3) Engklak	9	1
		4) Lompat tali	10	1
		5) Petak umpet	11	1
		6) Balap karung	12	1
		7) Patung-patungan	13	1
		8) Egrang batok	14	1
		9) Ketapel	15	1
		10) Ular makan ekornya	16	1
		11) Dingklik oglak-aglik	17	1
		12) Dhul-dhulan	18	1
		13) Jamuran	19	1
		14) Cublak-cublak suweng	20	1
<b>Jumlah</b>			<b>20</b>	

Sumber: Ade Ayu (2017)

Angket diatas terdapat dua faktor dalam instrumen penelitian ini yaitu faktor permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan yaitu egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele, dan betengan sedangkan permainan tradisional yang peraturannya belum dibakukan yaitu congklak/dakon,

boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, dingklik oglak-aglik, dhul-dhulan, jamuran, dan cublak-cublak suweng. Angket penelitian ini berisi tentang pernyataan yang berjumlah 20 butir. Setiap butirnya terdapat satu butir soal sehingga tidak ada butir yang terwakilkan. Berikut butir-butir pernyataan yang akan digunakan untuk pengambilan data di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

Tabel 6. Butir-Butir Pernyataan yang Digunakan Sebagai Instrumen Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung 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 (2017)

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data melalui angket yang diisi oleh guru PJOK sebanyak 15 orang. Bobot skor pada jawaban yaitu jika jawaban “Ya=1”, dan jika jawaban “Tidak=0”. Langkah-langkah pengumpulan data pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Pengambilan data dilakukan oleh peneliti sendiri dengan mendatangi guru PJOK di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong, Kabupaten Bandung.
- b. Peneliti menjelaskan prosedur pengisian angket kepada guru PJOK di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong, Kabupaten Bandung. Apabila ada pernyataan yang belum dipahami oleh responden, maka responden dipersilahkan bertanya.
- c. Pengumpulan data dilakukan dengan cara membagikan angket kepada guru PJOK. Guru PJOK diminta untuk mengisi angket dengan tanda (√) pada salah satu pilihan jawaban yang disajikan pada angket. Angket yang telah selesai diisi, dikumpulkan kepada peneliti.
- d. Data-data yang sudah terkumpul, dianalisis sesuai dengan prosedur yang berlaku.

## **3. Teknik Analisis Data**

Setelah penyusun melakukan penelitian dengan mengumpulkan data-data dari responden, kemudian penyusun melakukan analisis data. Data yang didapat oleh penyusun merupakan data mentah yang berisi jawaban dari responden mengenai permasalahan yang diteliti. Salah satu tujuan analisis data adalah

menyederhanakan seluruh data kemudian disajikan dalam susunan yang sistematis, setelah itu menafsirkan atau memaknai data yang didapat.

Data yang diperoleh penyusun bersifat kuantitatif dengan skala Guttman sehingga perlu diolah untuk proses penarikan kesimpulan. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik hitung analisis diskriptif untuk mendeskripsikan variabel penelitian dalam pengukuran dan tidak menggunakan statistik inferensial karena tidak ada hipotesis dalam penelitian ini.

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: 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 Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 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 dan untuk meminimalisasi kesalahan, peneliti menggunakan Microsoft Excel 2010. Data penelitian akan dideskripsikan dengan tujuan untuk mempermudah dalam penyajian data dan pembaca dapat dengan mudah memahami penelitian ini.

Berikut ini adalah hasil analisis deskriptif keterlaksanaan tentang jenis-jenis permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri se- Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 yang terdiri dari 6 Sekolah Dasar Negeri dengan 15 responden.

Tabel 7. Keterlaksanaan Jenis- jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018.

No	Nama Permainan Tradisional	YA		TIDAK		Keterangan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	Egrang	14	93,33%	1	6,67%	T
2	Terompah Panjang	14	93,33%	1	6,67%	T
3	Lari Balok	11	73,33%	4	26,67%	T
4	Hadang	15	100%	0	0%	TS
5	Patok Lele	4	26,67%	11	73,33%	T
6	Bentengan	15	100%	0	0%	TS
7	Congklak/dakon	14	93,33%	1	6,67%	T
8	Boy-boyan	15	100%	0	0%	TS
9	Engklek	15	100%	0	0%	TS
10	Lompat Tali	15	100%	0	0%	TS
11	Petak Umpet	15	100%	0	0%	TS
12	Balap Karung	15	100%	0	0%	TS
13	Patung-patungan	14	93,33%	1	6,67%	T
14	Egrang Batok	9	60%	6	40%	T
15	Ketapel	3	20%	12	80%	T
16	Ular Makan Ekornya	15	100%	0	0%	TS
17	Dingklik Oglak-aglik	9	60%	6	40%	T
18	Dhul-dhulan	3	20%	12	80%	T
19	Jamuran	3	20%	12	80%	T
20	Cublak-cublak Suweng	8	53,33%	7	46,67%	T
	Rata-Rata	75,33%		24,67%		

Keterangan :

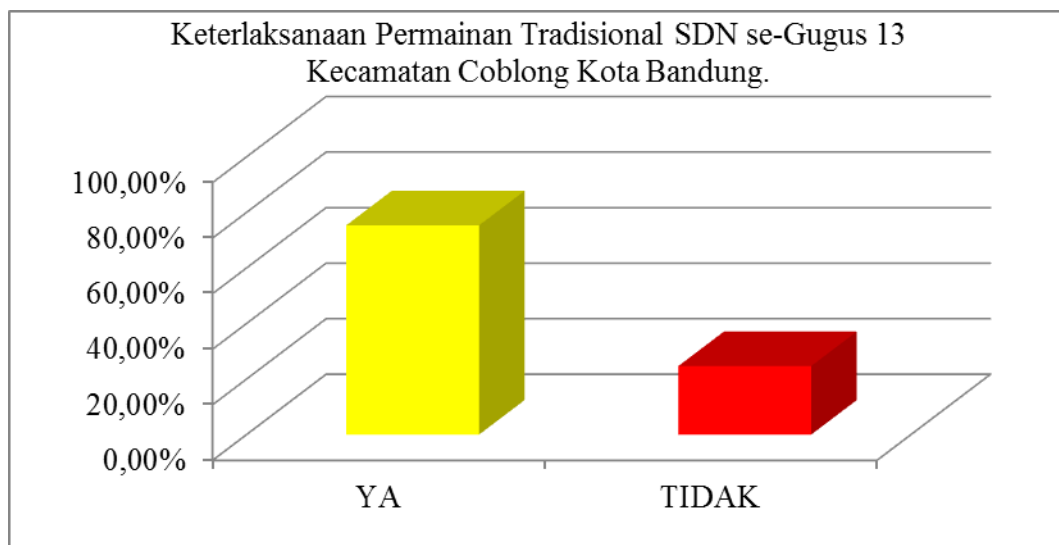
TS : Terlaksana

T : Terlaksana Semua

TT : Tidak Terlaksana

Hasil analisis di atas diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan jenis-jenis permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 yaitu

jawaban Ya dengan persentase sebesar 75,33 % dan tidak dengan persentase sebesar 24,67 %. Supaya data mudah dipahami, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram berikut ini.



Gambar 37. Diagram Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018

Berdasarkan diagram di atas diperoleh hasil keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 adalah 75,33 % menjawab “YA” dan 24,67 % menjawab “TIDAK”.

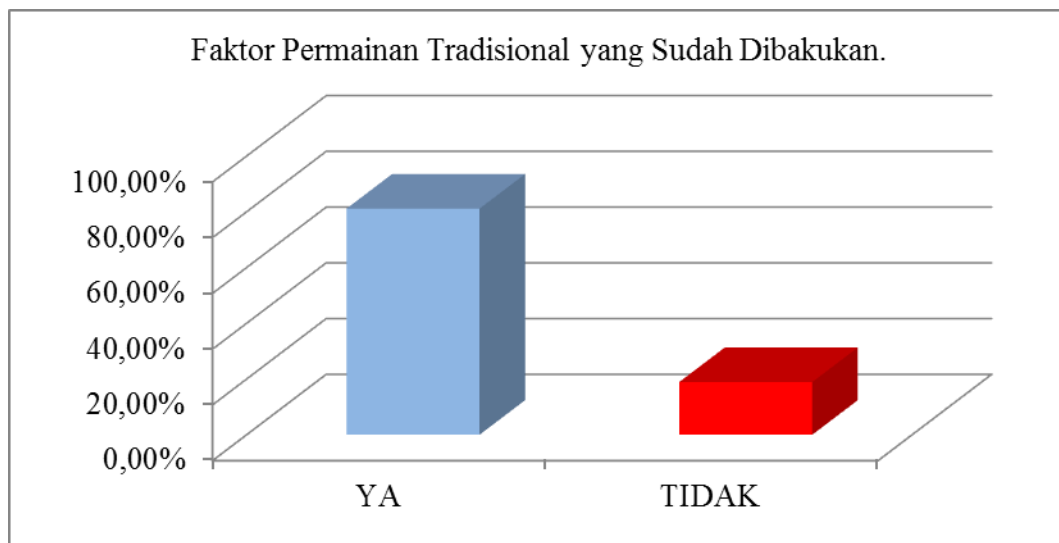
Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan dipaparkan dalam dua faktor yaitu faktor permainan tradisional yang telah dibakukan dan permainan tradisional yang tidak dibakukan.

## 1. Faktor jenis-jenis Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.

Tabel 8. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.

No	Nama Permainan Tradisional	YA		TIDAK		Keterangan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
1	Egrang	14	93,33%	1	6,67%	T
2	Terompah Panjang	14	93,33%	1	6,67%	T
3	Lari Balok	11	73,33%	4	26,67%	T
4	Hadang	15	100%	0	0%	TS
5	Patok Lele	4	26,67%	11	73,33%	T
6	Bentengan	15	100%	0	0%	TS
	Rata-rata	81,11%		18,89%		

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018. Berdasarkan faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan, rata-rata jawaban Ya dengan persentase sebesar 81,11% dan jawaban Tidak dengan persentase sebesar 18,89%. Berdasarkan faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram berikut ini.



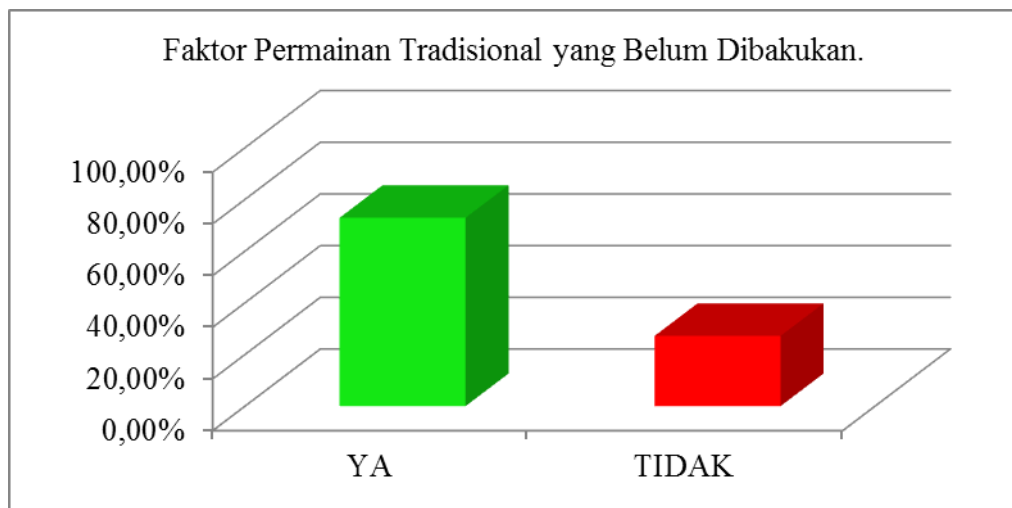
Gambar 38. Diagram Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SS Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan.

## 2. Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan.

Tabel 9. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan.

No	Nama Permainan Tradisional	YA		TIDAK		Keterangan
		Jumlah	%	Jumlah	%	
7	Congklak/dakon	14	93,33%	1	6,67%	T
8	Boy-boyan	15	100%	0	0%	TS
9	Engklek	15	100%	0	0%	TS
10	Lompat Tali	15	100%	0	0%	TS
11	Petak Umpet	15	100%	0	0%	TS
12	Balap Karung	15	100%	0	0%	TS
13	Patung-patungan	14	93,33%	1	6,67%	T
14	Egrang Batok	9	60%	6	40%	T
15	Ketapel	3	20%	12	80%	T
16	Ular Makan Ekornya	15	100%	0	0%	TS
17	Dingklik Oglak-aglik	9	60%	6	40%	T
18	Dhul-dhulan	3	20%	12	80%	T
19	Jamuran	3	20%	12	80%	T
20	Cublak-cublak Suweng	8	53,33%	7	46,67%	T
	Rata-rata		72,86%		27,14%	

Hasil analisis diperoleh nilai rata-rata keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan, rata-rata jawaban Ya dengan persentase sebesar 72,86% dan tidak dengan persentase sebesar 27,14%. Berdasarkan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan, maka akan disajikan tabel tersebut dalam diagram batang berikut ini.



Gambar 39. Diagram Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di SD Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Berdasarkan Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan.

Berdasarkan hasil diatas di peroleh hasil keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 adalah 75,33% menjawab “YA” dan 24,67% menjawab “TIDAK”, sedangkan di dalam faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dengan persentase sebesar 81,11% menjawab ya dan tidak dengan persentase sebesar 18,89%. Dalam faktor

permainan tradisional yang belum dibakukan dengan persentase sebesar 72,86% menjawab ya dan tidak dengan persentase sebesar 27,14%. Dapat disimpulkan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 rata-rata terlaksana sesuai dengan semestinya. Supaya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung Tahun Ajaran 2017/2018 Secara keseluruhan mudah dipahami, maka akan disajikan dengan table berikut ini.

Tabel 10. Keterlaksanaan Jenis-jenis Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 Berdasarkan Semua Faktor.

No.	Faktor	Ya	Tidak
1.	Faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan	81,11%	18,89%
2.	Faktor permainan tradisional yang belum dibakukan	72,86%	27,14%
3.	Rata-Rata permainan tradisional keseluruhan	75,33%	24,67%

## B. Pembahasan

Kurikulum 2013 merupakan pedoman dalam kegiatan pembelajaran khususnya di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung. 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, didalam kurikulum 2013 terdapat Kompetensi Dasar (KD) 3.1-3.4 dan 4.1- 4.4 untuk kelas I-IV serta V-VI 3.1-3.3 dan 4.1-4.3 tentang permainan tradisional,

sehingga guru harus menyampaikan atau mengajarkan permainan tradisional. Berikut ini pembahasan secara detail.

SD Negeri 007 Cipaganti memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut. Bahwasannya responden dalam mengajarkan materi selalu menggunakan permainan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang digunakan untuk pemanasan contohnya kucing dan tikus, serta ular makan ekor, permainan tradisional juga ada yang diajarkan dimateri inti seperti hadang, betengan, lompat tali, dan lari balok. Setiap pembelajaran siswa selalu memperhatikan saat guru menerangkan sebuah materi. Kendala yang didapat oleh responden saat mengajarkan permainan tradisional yaitu tidak adanya anggaran dari sekolah untuk membuat peralatan penunjang materi permainan tradisional. Sehingga responden biasanya mengeluarkan dana sendiri untuk membuat alat – alat yang akan digunakan.

SD Negeri 031 Plesiran memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena dapat menciptakan kebersamaan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, betengan, dan tarik tambang. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada tambang, congklak, dan karung. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi. Kendala

mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan mengikuti kegiatan KKG tingkat kecamatan mengenai permainan tradisional, dan juga membuat alat dengan dimodifikasi.

SD Negeri 065 Cihampelas memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah terkadang menggunakan permainan dan juga metode drill karena menuntut untuk mengembangkan prestasi anak. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, dan balap karung. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada egrag. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu tidak terdapat dalam silabus dan peraturan permainan tradisional banyak yang tidak baku. Usaha mengatasi masalah yaitu menjadikan permainan tradisional sebagai materi penunjang,

SD Negeri 024 Coblong memiliki guru penjasorkes 3 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa sangat senang dengan permainan, bahkan jika permainannya membosankan siswa meminta untuk bermain sepak bola. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk

pemanasan contohnya patungan, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, betengan, lompat tali, dan egrang batok. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada batok, dan tali. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena siswa serasa menemukan permainan baru yang sebelumnya belum diketahuinya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan dan juga halaman yang kurang luas. Usaha mengatasi masalah yaitu membuat alat dengan dimodifikasi.

SD Negeri 103 Cobleng memiliki guru penjasorkes 2 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena siswa lebih suka permainan daripada diajarkan menggunakan metode latihan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya ular makan ekor, ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, egrang batok, dan terompong panjang. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada karung dan tambang. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan tersebut sangat tinggi dan mereka serasa menemukan permainan baru yang belum pernah dimainkan sebelumnya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan membuat alat dengan dimodifikasi dengan bahan yang ada.

SD Negeri 053 Cisu memiliki guru penjasorkes 4 orang. Hasil wawancara dengan responden mendapatkan hasil sebagai berikut, bahwasannya responden dalam mengajarkan materi di sekolah sering menggunakan permainan karena untuk siswa SD yang ditekankan pada pola gerakanya bukan mengacu pada kecabangan. Permainan tradisional juga diajarkan di SD ini, terkadang permainan tradisional diajarkan dalam bentuk pemanasan contohnya boy-boyan, dan ular makan ekornya ada juga permainan yang diajarkan pada materi inti seperti hadang, egrang, terompong panjang, dan dagongan. Peralatan untuk menunjang terlaksananya materi permainan tradisional ada karung, tambang, terompong panjang, dan sumpitan. Antusias siswa saat ada materi permainan tradisional sangat tinggi, karena rasa ingin tahu siswa untuk mencoba permainan yang belum diketahui sebelumnya. Kendala mengajarkan permainan tradisional yaitu kurangnya peralatan untuk menunjang permainan yang akan diajarkan dan buku panduan untuk peraturan permainan tradisional. Usaha mengatasi masalah yaitu dengan membuat alat dengan dimodifikasi dengan bahan yang ada. Pembahasan menurut faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dan juga yang belum dibakukan sebagai berikut.

### **1. Faktor Permainan Tradisional Yang Sudah Dibakukan**

Faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan dalam keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu hadang, dan bentengan karena dari informasi responden permainan tersebut sering

dilaksanakan karena permainan ini menggunakan peralatan yang tidak susah untuk didapatkannya, permainan ini juga memiliki unsur kerjasama tim, permainan ini juga menuntut siswa untuk selalu bergerak agar memperoleh kemenangan, dan permainan ini adalah permainan yang bisa dilakukan oleh banyak anak dan dapat dilombakan sehingga materi pembelajaran bisa tersampaikan dengan baik.

Menurut beberapa responden, permainan yang jarang dilaksanakan yaitu permainan patok lele karena permainan patok lele sangat berbahaya jika diajarkan sama siswa SD. Pernah salah satu responden mengajarkan permainan tradisional patok lele malah ada siswa yang terkena kepalanya sampai berdarah, sehingga para responden memilih untuk mengajarkan permainan yang lain daripada membahayakan siswanya.

Usaha pemerintah dalam melestarikan permainan tradisional melalui sekolah-sekolah terkhususnya di Kota Bandung yaitu pembelajaran penjasorkes sebagian besar sudah terlaksana namun masih ada beberapa permainan yang belum diajarkan, karena dalam kurikulum masih bersifat umum jadi guru masih memilih permainan apa yang diajarkan. Pada tahun 2017 pemerintah sudah mulai melestarikan permainan tradisional dengan mengadakan lomba permainan tradisional tingkat Sekolah Dasar.

## **2. Faktor Permainan Tradisional Yang Belum Dibakukan**

Faktor permainan tradisional yang belum dibakukan dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 bahwa persentase terbesar dalam permainan tradisional yang terlaksana yaitu boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet,

balap karung, dan ular makan ekor, sedangkan permainan tradisional yang belum dibakukan yang memiliki persentase terkecil yaitu ketapel, dhul-dhulan, dan jamuran. Beberapa responden sering melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan permainan boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, dan ular makan ekor karena anak menyukai permainan tersebut dan permainannya mudah dimainkan serta juga bisa dilakukan untuk pemanasan. Responden menyatakan tidak melaksanakan permainan tradisional ketapel karena tidak memiliki alat dan berbahaya ketika dimainkan sehingga banyak resiko yang akan terjadi.

Berdasarkan hasil analisis secara keseluruhan mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 dapat disimpulkan bahwa guru penjasorkes memiliki tanggung jawab yang besar akan terlaksananya kurikulum dengan melaksanakan pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Beberapa responden yaitu guru penjasorkes tidak melaksanakan beberapa permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes diantaranya karena guru tidak mengetahui peraturan dan cara memainkannya, terbukti dipenelitian Laksmitaningrum (hlm: 95) dan faktor dari luar seperti sarana dan prasarana yaitu tidak memiliki alat untuk memainkannya dan kondisi halaman yang tidak memungkinkan seperti kurang luasnya halaman sekolah, dan ada permainan tradisional yang dapat menimbulkan resiko keselamatan bagi peserta didik.

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Berdasarkan penelitian diatas banyak sekali keterbatasan yang ditemui oleh peneliti, adapun beberapa keterbatasan masalah sebagai berikut:

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengisi angket. Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud, tujuan penelitian dan melakukan observasi secara langsung selama 3 hari disetiap sekolah.
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. 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.
5. Nama permainan tradisional di Bandung dan di Yogyakarta berbeda.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data, maka hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018 secara keseluruhan telah dilaksanakan dengan baik, hal ini tergambarkan dengan perolehan rata-rata persentase melaksanakan sebesar 75,33% dan tidak melaksanakan dengan rata-rata persentase sebesar 24,67%.

#### **B. Implikasi**

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

##### **1. Bagi Pemerintah**

Menjadi referensi dan masukan yang bermanfaat tentang seberapa besar keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung tahun ajaran 2017/2018, sehingga kedepannya dapat dirancang program untuk meningkatkan keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar, supaya permainan tradisional tetap dilestarikan.

##### **2. Bagi Perguruan Tinggi**

Menjadi rujukan untuk membenahi keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes bagi para calon guru dalam memberikan

materi kepada peserta didik dengan permainan tradisional yang kedepannya akan menjadi pendidik, supaya di tingkatkan lagi dan dapat menjadi teladan bagi generasi penerus.

### 3. Bagi Guru Penjasorkes

Memberikan kesadaran kepada guru penjasorkes Sekolah Dasar Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong 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. Saran**

### 1. Bagi guru penjasorkes di Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung

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.

### 2. Bagi Sekolah Dasar yang belum mengajarkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

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

### 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 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 Negeri Se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, A. dkk.. 1994. *Dasar-Dasar Pendidikan Jasmani*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. 2014. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Depdikbud. 2002. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Depdikbud. 2003. *Undang-Undang RI Nomor 20, Tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdikbud
- Depdiknas. 2010. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Depdiknas. 2013. *Kurikulum 2013*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Depdiknas. 2015. *Kurikulum Pendidikan Jasmani*. Bandung: Alfabeta.
- Dharmamulya, S., dkk. 2004. *Permainan Tradisional Jawa*. Purwanggan: Kepel Press.
- Direktorat Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga Depdiknas. 2002. *Kumpulan Olahraga Permainan Tradisional*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Direktur, 2002. *Olahraga Tradisional Lari Balok*. Jakarta: Depdikbud
- Guntur. 2009. Peranan Pendekatan Andragogis Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 6 Nomor 2. Hal 15.
- Hadi, S. 1991. *Analisis Data untuk Instrumen Angket, Tes dan Skala*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Harsono. 2017. *Kepelatihan Olahraga Teori dan Metodologi*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Hartinah, S. 2010. *Pengembangan Peserta Didik*. Bandung: Refika Aditama
- Husain, F.A. 2013. Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal. *Skripsi*. Semarang: FIK Universitas Negeri Semarang.

- Husain, Y.R. 2018. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY
- Kadir, A. 2015. *Dasar-dasar Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Kawuryan, S.P., dkk. 2017. *Pembelajaran Tematik Berbasis Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Kebugaran dan Jasmani. 2015. Pengertian Pendidikan Jasmani: Definisi, Tujuan, Ruang Lingkup Menurut Para Ahli. *Makalah*. Diakses dari [www.sarjanku.com](http://www.sarjanku.com). Pada tanggal 29 Juni 2018, jam 06.00 WIB.
- Kemendikbud. 2014. *Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 10 Tahun 2014 Pedoman Pelestarian Tradisi*. Jakarta: Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 187.
- Khamadi. 2017. Adaptasi Permainan Papan Tradisional ke dalam Permainan Digital dengan Pendekatan Atumics. *Jurnal*. Solo: UNS.
- Kurniati, E. 2016. *Permainan Tradisional dan Peranannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Laksmitaningrum, A.A. 2017. Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- M., A. Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Miluyunianto, B. 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.
- Muhadi, A.S. 1993. *Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Mulyani, N. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Munggaran, R.D. 2012. Pemanfaatan Open Source Software Pendidikan oleh Mahasiswa dalam Rangka Implementasi Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. *Skripsi*. Bandung: Universitas pendidikan Indonesia.
- Mylsidayu, A., Kurniawan, F. 2015. *Ilmu Kepelatihan Dasar*. Bandung: Alfabeta.

- Pasand. 2014. Impact of Traditional Exercises on Perceptual Motor Development in Elementary School Girl Students. *Jurnal International ISSN : 2231-6345* Vol. 4.
- Poerwadarminto. 2005. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Prasetyo, dkk.. 2010. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Pujiaryanti, R. 2014. Keterlaksanaan pembelajaran aktivitas ritmik pada siswa kelas 5 SD Negeri se-Kecamatan Karangmojo, Gunungkidul. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Pusat Bahasa Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (Edisi Keempat)*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rosdiani, D. 2013. *Model Pembelajaran Langsung dalam Pendidikan Jasmani dan Kesehatan*. Bandung: Alfabeta.
- Santoso, N. 2009. Pendidikan Jasmani di Sekolah Menengah Atas : Antara Harapan dan Kenyataan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 6 Nomor 2 Hal 2-3.
- Siswaya. 2015. Survei Pemahaman Siswa terhadap Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Kelas IV dan V SD Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo. *Skripsi*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Statistics Center Survey Independent. 2016. *Apa itu survei*. <http://scsi.scundip.org/2016/08/08/pengertian-survei/>. Diakses tanggal 27 Februari 2018, Pukul 09:05 WIB.
- Sudijono, A. 2006. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Sugiyanto. 2008. Karakteristik Anak Usia SD. *Modul*. Yogyakarta: UNY
- Sugono, D., Sugiyono, Qodratillah, M.T., dkk. 2008. *Kamus besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Pusat Bahasa. Hlm. 796.
- Suherman, W.S., dkk. 2015. *Model Aktivitas Jasmani yang Edukatif dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak*. Yogyakarta: Uny Press.
- 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







- Suryobroto, A.S. 2004. Peningkatan Kemampuan Manajemen Guru Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Nomor 1 Tahun 2004 hlm. 63-67.
- Yudanto. 2008. Implementasi Pendidikan Taktik dalam Pembelajaran Invasi Games Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* Nomor 2 Tahun 2008. Hlm. 17.
- Yusuf , Sugandhi. 2012. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rajawali Pres.
- Yusuf L.N, S. 2011. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

**KARTU BIMBINGAN  
TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

Nama : Sheiyawibi  
 NIM : 1708468  
 Program Studi : PGSD Penjas  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Pembimbing : Drs. Andi Suntoda S., M.Pd.

No	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	27-02-2018	Revisi Bab I - III	
2	12-03-2018	Revisi Bab III	
3	20-03-2018	Konsultasi Untuk melakukan penelitian	
4	25-04-2018	Bab IV dan bab V	
5	1-05-2018	Revisi bab IV dan bab V	
6	15-05-2018	Selesai dan siap untuk melakukan sidang	




Mengetahui  
Kaprosdi PGSD Penjas.



Dr. Agus Mahendra, M.A  
 NIP. 196308241989031002

**KARTU BIMBINGAN**  
**TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**

Nama : Sheiyawibi  
 NIM : 1708468  
 Program Studi : PGSD Penjas  
 Jurusan : Pendidikan Olahraga  
 Pembimbing : Dr. Dian Budiana, M.Pd

No	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	23/5-2018	- Waktu sistematika hari UPT. - Daftar pustaka kelas 5 umum	
2	24/5-2018	- Pembahasan kelas dan teori yg dirujuk.	
3	28/5-2018	- Paragraf dokumen lengkap dan skripsi yg diajarkan sedang.	

Mengetahui  
 Kaprodi PGSD Penjas.



Dr. Agus Mahendra, M.A  
 NIP. 196308241989031002

## Lampiran 2. Surat Ijin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLARAHGARA DAN KESEHATAN  
Jl. Dr. Setiabudhi Nomor. 229 Bandung 40154 Tlp. Dan Fax : (022) 2004750  
Website : <http://fpok.upi.edu>, E-mail : [fpok@upi.edu](mailto:fpok@upi.edu)

Nomor : 1306/UN40.6.D1/KM/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan izin mengadakan riset/penelitian

02 APR 2018

Kepada Yth : Kepala SDN 065 Cihampelas  
di  
Tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini :

Nama : Sheiyawibi  
NIM : 1708468  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani.

Saat ini memerlukan data /informasi untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul :

**"KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengajukan permohonan kiranya Bapak/Ibu, dapat mengijinkan mahasiswa kami tersebut di atas untuk melaksanakan riset penelitian pada :  
Guru PJOK tentang keterlaksanaan permainan tradisional di SDN 065 Cihampelas

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami haturkan terima kasih.

Bandung, 2 April 2018  
Wakil Dekan I  
  
Dian Budiana, M.Pd  
NIP. 197706192002121002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga
2. Yth. Ketua Prodi PGSD Penjas
3. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
**FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN**  
Jl. Dr. Setiabudi Nomor. 229 Bandung 40154 Tlp. Dan Fax : (022) 2004750  
Website : <http://fpok.upi.edu>, E-mail : [fpok@upi.edu](mailto:fpok@upi.edu)

Nomor : 1306 /UN40.6.D1/KM/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan izin mengadakan riset/penelitian

02 APR 2018

Kepada Yth : Kepala SDN 024 Coblong  
di  
Tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini :

Nama : Sheiyawibi  
NIM : 1708468  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani.

Saat ini memerlukan data /informasi untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul :

**"KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengajukan permohonan kiranya Bapak/Ibu, dapat mengijinkan mahasiswa kami tersebut di atas untuk melaksanakan riset penelitian pada :  
Guru PJOK tentang keterlaksanaan permainan tradisional di SDN 024 Coblong

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami haturkan terima kasih.



Bandung, 2 April 2018  
Wakil Dekan I

Dr. Dian Budiana, M.Pd  
NIP. 197706292002121002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga
2. Yth. Ketua Prodi PGSD Penjas
3. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAAHRAGA DAN KESEHATAN  
Jl. Dr. Setiabudhi Nomor. 229 Bandung 40154 Tlp. Dan Fax : (022) 2004750  
Website : <http://fpok.upi.edu>, E-mail : [fpok@upi.edu](mailto:fpok@upi.edu)

Nomor : **1306**/UN40.6.D1/KM/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan izin mengadakan riset/penelitian

02 APR 2018

Kepada Yth : Kepala SDN 053 Cisitu  
di  
Tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini :

Nama : Sheiyawibi  
NIM : 1708468  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani.

Saat ini memerlukan data /informasi untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul :

**"KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengajukan permohonan kiranya Bapak/Ibu, dapat mengijinkan mahasiswa kami tersebut di atas untuk melaksanakan riset penelitian pada :  
Guru PJOK tentang keterlaksanaan permainan tradisional di SDN 053 Cisitu

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami haturkan terima kasih.

Bandung, 2 April 2018  
Warta Dyan I  
  
Dr. Dian Budiana, M.Pd  
NIP. 197704292002121002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga
2. Yth. Ketua Prodi PGSD Penjas
3. Yang bersangkutan



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
**UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA**  
FAKULTAS PENDIDIKAN OLAHRAGA DAN KESEHATAN  
Jl. Dr. Setiabudi Nomor. 229 Bandung 40154 Tlp. Dan Fax : (022) 2004750  
Website : <http://fpok.upi.edu>, E-mail : [fpok@upi.edu](mailto:fpok@upi.edu)

Nomor **1306** /UN40.6.D1/KM/2018  
Lampiran : -  
Hal : Permohonan izin mengadakan riset/penelitian

02 APR 2018

Kepada Yth : Kepala SDN 031 Pelesiran  
di  
Tempat

Dengan hormat kami beritahukan bahwa mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini :

Nama : Sheiyawibi  
NIM : 1708468  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani.

Saat ini memerlukan data /informasi untuk menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) yang berjudul :

**"KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SEGUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018"**

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengajukan permohonan kiranya Bapak/Ibu, dapat mengizinkan mahasiswa kami tersebut di atas untuk melaksanakan riset penelitian pada :  
Guru PJOK tentang keterlaksanaan permainan tradisional di SDN 031 Pelesiran

Atas perhatian dan bantuan Bapak/Ibu, kami haturkan terima kasih.



Bandung, 02 April 2018

Wakil Dekan I

Dr. Dian Budiana, M.Pd  
NIP. 197706292002121002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Departemen Pendidikan Olahraga
2. Yth. Ketua Prodi PGSD Penjas
3. Yang bersangkutan

### Lampiran 3. Surat Keterangan Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KOTA BANDUNG  
DINAS PENDIDIKAN  
GUGUS 13  
Jl. Sangkuriang No. 87 Telp. (022) 2513181 Bandung 40135

#### SURAT KETERANGAN

Nomor : 42.1.2/103/SDN 053C / IV/2018

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Rukmanah, S.Pd, M.M  
NIK : 19600320 197912 2 008  
Pangkat / Golongan : Pembina Tk. I/IVb  
Jabatan : Ketua Gugus

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : SHEIYAWIBI  
NIM : 1708468  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani  
Fakultas : Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan tugas riset / penelitian untuk menyelesaikan tugas akhir ( skripsi ) di :

1. SDN 007 CIPAGANTI
2. SDN 024 COBLONG
3. SDN 031 PELESIRAN
4. SDN 053 CISITU
5. SDN 065 CIHAMPELAS
6. SDN 103 COBLONG

yang berjudul " KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017 / 2018 "

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas perhatian dan kerjasama yang diberikan kami ucapkan terima kasih

Dikeluarkan di : Bandung  
Pada Tanggal : 30 April 2018



**Lampiran 4. Daftar Sekolah dan Guru Penjasorkes Se-Gugus 13 Kecamatan****Coblong Kota Bandung**

<b>No.</b>	<b>Nama Sekolah</b>	<b>Nama Guru</b>
1.	SD Negeri 007 Cipaganti	Pipin Kusmantara
		Mohammad Rizki S
2.	SD Negeri 024 Coblong	Hj. Wasti Setiawati, S.Pd.
		Suparno, S.Pd.
		Drs. Ingsadili
3.	SD Negeri 031 Plesiran	Ati Korowati, S.Pd.
		E. Kusnadi, S.Pd.
4.	SD Negeri 053 Cisit	Rusmini
		Husna, S.Pd.
		Drs. Hasanudin
		Sahro'i. Am.A.Pd.
5.	SD Negeri 065 Cihampelas	Dedi Sukandi, S.Pd.
		Helmi Zulkifli, S.Pd.
6.	SD Negeri 103 Coblong	Lilis Nursadiah
		Ajang Rahmat,S.Pd.

## Lampiran 5. Kurikulum 2013

### KELAS I

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1 Mempraktikkan gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.2 Memahami gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2 Mempraktikkan gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.3 Memahami pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3 Mempraktikkan pola gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.4 Memahami menjaga sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4 Mempraktikkan sikap tubuh (duduk, membaca, berdiri, jalan), dan bergerak secara lentur serta seimbang dalam rangka pembentukan tubuh melalui permainan sederhana dan atau tradisional

## KELAS II

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1 Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.2 Memahami variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2 Mempraktikkan variasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.3 Memahami variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3 Mempraktikkan variasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4 Mempraktikkan prosedur bergerak secara seimbang, lentur, dan kuat dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional

### KELAS III

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.1 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.2 Mempraktikkan gerak kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional	4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional
3.4 Memahami bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional	4.4 Mempraktikkan bergerak secara seimbang, lentur, lincah, dan berdaya tahan dalam rangka pengembangan kebugaran jasmani melalui permainan sederhana dan atau tradisional

KELAS IV

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*	4.1 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*
3.2 Memahami variasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	4.2 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*
3.3 Memahami variasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3 Mempraktikkan variasi pola dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional

KELAS V

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*	4.1 Mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*
3.2 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	4.2 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*
3.3 Memahami kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional	4.3 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar melalui permainan/olahraga yang dimodifikasi dan atau olahraga tradisional

KELAS VI

KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*	4.1 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional*
3.2 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*	4.2 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional*
3.3 Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional	4.3 Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan control yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional

## Lampiran 6. Hasil Pengisian Angket Responden

### ANGKET PENELITIAN

#### KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA BANDUNG TAHUN 2017/2018

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Sheiyawibi

NIM : 14604221064

Prodi : PGSD PENJAS

Dengan ini mengajukan permohonan penelitian TAS yang berjudul  
“KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR  
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA  
BANDUNG TAHUN 2017/2018”

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak/ibu  
berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian bapak/ibu saya ucapkan  
terimakasih

#### A. Identitas Responden

Nama : *Rusmini*  
NIP : *19700424 200003 2004*  
Sekolah : *SDN 053 Cisituh*  
Tanggal pengisian : *16-04-2018*

#### B. Petunjuk Pengisian

Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Bapak/Ibu Guru tepat sesuai  
dengan situasi dan kondisi yang sebenarnya dengan cara memberi tanda  
centang (✓) pada kolom jawaban untuk setiap nomor pernyataan.  
Alternatif jawaban yang dapat dipilih yaitu : YA atau TIDAK

Contoh :

No	Pernyataan	Ya	Tidak
1	Permainan Tradisional Bola Bekel	√	

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	✓	

ANGKET PENELITIAN

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR  
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA  
BANDUNG TAHUN 2017/2018**

Dengan hormat,

Saya mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Sheiyawibi

NIM : 14604221064

Prodi : PGSD PENJAS

Dengan ini mengajukan permohonan penelitian TAS yang berjudul  
“**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR  
NEGERI SE-GUGUS 13 KECAMATAN COBLONG KOTA  
BANDUNG TAHUN 2017/2018**”

Demikian permohonan ini saya sampaikan, besar harapan saya agar bapak/ibu  
berkenan dengan permohonan ini. Atas perhatian bapak/ibu saya ucapkan  
terimakasih

**A. Identitas Responden**

Nama : E. Kusnadi, S.Pd  
NIP : 196610161988031011  
Sekolah : SDN 031 Pelesiran  
Tanggal pengisian : 26 April 2018

**B. Petunjuk Pengisian**

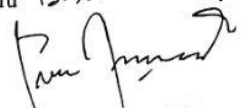
Mahasiswa mewawancarai guru secara langsung dan bertanya mengenai  
keterlaksanaan permainan tradisional di sekolah dasar tersebut serta  
dijawab secara langsung oleh guru PJOK yang bersangkutan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah di SD sudah menggunakan kurikulum 2013 atau masih KTSP? a. Apa alasan sudah menggunakan kurikulum 2013? b. Apa alasan masih menggunakan KTSP?	- Ktsp 2013. Karena mengikuti anjuran Pemerintah / Kemendikbud
2	Apakah dalam pengajaran penjasorkes bapak/ ibu sering mengajarkan olahraga kecabangan dalam bentuk permainan?	Sering dalam bentuk Permainan Karena menciptakan kebersamaan.
3	Apakah permainan tradisional juga diajarkan dalam pembelajaran penjasorkes di SD ini?	Ya diajarkan, diperkenalkan
4	Apakah permainan tradisional yang dilakukan dalam pembelajaran penjasorkes di SD? a. Kenapa dari 20 permainan tradisional tersebut ada yang tidak dilaksanakan?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarik tambang</li> <li>• Boy Boyan</li> <li>- Bertengas</li> <li>- Lompat tali</li> <li>- Balap Karung</li> <li>- Ular makan ular</li> </ul> <p>o Karena tidak semua or tradisional mengingat sarana/ tempat yang kurang memadai</p>
5	Apakah ada peralatan yang menunjang untuk melakukan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes? a. Apa saja alatnya?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tarik Tambang</li> <li>- Congklak</li> <li>- Balap Karung</li> </ul>
6	Apakah materi permainan tradisional ada dalam silabus? a. Kenapa masuk dalam silabus? b. Kenapa tidak masuk dalam silabus?	a. Karena Permainan tradisional di harapkan dapat menumbuhkan ke kembali rasa memiliki keka yasan permainan tradisional tsb.
7	Apakah materi permainan tradisional dilaksanakan dimateri	


	inti atau cuma buat pemanasan saja dalam pembelajaran penjasorkes? a. Permainan tradisional apa saja yang diajarkan pada materi inti? b. Permainan tradisional apa saja yang diajarkan untuk pemanasan?	A. olahraga bentengan, boy-boyan tarik tambang, Galah (Gatakodan) dll.  B. - bentengan - engkek - lompat tali - ular makan ekor
8	Apakah setiap pemanasan dalam pembelajaran penjasorkes menggunakan permainan tradisional?	tidak selalu, disesuaikan dengan Materi / Tema yang disampaikan
9	Bagaimana antusias siswa saat mengikuti materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes?	Antusias sekali, karena siswa dengan keinginan tahuanya untuk mencoba/mengikuti
10	Apa saja kendala untuk mengajarkan permainan tradisional pada siswa dalam pembelajaran penjasorkes?	- Sarana Prasarana
11	Bagaimana cara bapak/ibu untuk mengatasi kendala dalam penyampaian materi permainan tradisional agar materi tersebut tetap bisa diajarkan?	- Berusaha untuk menyampaikan materi tsb. dengan mengi- kuti kegiatan KKG. OR. Tingkat Kec. Kota, mengenai OR Tradisi oni tsb.

Bandung, 26 - 04 - 2018

Guru Psok

  
(E. Kusriadi, S. Pd )  
NIP. 196610161988031011

Peneliti

  
(Sheiyawibi)  
Nim. 14604221064

### Lampiran 7. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Hasil Penelitian Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri se-Gugus 13 Kecamatan Coblong Kota Bandung

No. Soal	YA		TIDAK	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	14	93,33%	1	6,67%
2	14	93,33%	1	6,67%
3	11	73,33%	4	26,67%
4	15	100%	0	0%
5	4	26,67%	11	73,33%
6	15	100%	0	0%
7	14	93,33%	1	6,67%
8	15	100%	0	0%
9	15	100%	0	0%
10	15	100%	0	0%
11	15	100%	0	0%
12	15	100%	0	0%
13	14	93,33%	1	6,67%
14	9	60%	6	40%
15	3	20%	12	80%
16	15	100%	0	0%
17	9	60%	6	40%
18	3	20%	12	80%
19	3	20%	12	80%
20	8	53,33%	7	46,67%
<b>Rata-Rata</b>	<b>75,33%</b>		<b>24,67%</b>	

Faktor Permainan Tradisional yang Sudah Dibakukan

No. Soal	YA		TIDAK	
	Jumlah	%	Jumlah	%
1	14	93,33%	1	6,67%
2	14	93,33%	1	6,67%
3	11	73,33%	4	26,67%
4	15	100%	0	0%
5	4	26,67%	11	73,33%
6	15	100%	0	0%
<b>Rata-Rata</b>	<b>81,11%</b>		<b>18,89%</b>	

Faktor Permainan Tradisional yang Belum Dibakukan

No. Soal	YA		TIDAK	
	Jumlah	Persentase	Jumlah	Persentase
7	14	93,33%	1	6,67%
8	15	100%	0	0%
9	15	100%	0	0%
10	15	100%	0	0%
11	15	100%	0	0%
12	15	100%	0	0%
13	14	93,33%	1	6,67%
14	9	60%	6	40%
15	3	20%	12	80%
16	15	100%	0	0%
17	9	60%	6	40%
18	3	20%	12	80%
19	3	20%	12	80%
20	8	53,33%	7	46,67%
<b>Rata-Rata</b>	<b>72,86%</b>		<b>27,14%</b>	

## Lampiran 8. Dokumentasi



Gedung SD Negeri 024 Cobleng



Gedung SD Negeri 007 Cipaganti



Halaman SD Negeri 053 Cisit



Wawancara dengan Guru PJOK SD Negeri 103 Coblong



Guru PJOK SD Negeri 007 Cipaganti mengajarkan permainan tradisional balap karung



Guru PJOK SD Negeri 024 Coblong mengajarkan permainan tradisional egrang batok



Guru PJOK SD Negeri 065 Cihampelas mengajarkan permainan hadang



Guru PJOK SD Negeri 031 Plesiran mengajarkan permainan tradisional tarik tambang



Pengisian angket oleh Guru PJOK SD Negeri 053 Cisitu



Pengisian angket oleh Guru PJOK SD Negeri 065 Cihampelas



Pengisian angket oleh Guru PJOK SD Negeri 031 Plesiran



Pengisian angket oleh Guru PJOK SD Negeri 024 Coblong



Pengisian angket oleh Guru PJOK SD Negeri 103 Coblong



Foto bersama Guru PJOK dan siswa-siswi SD Negeri 031 Plesiran