

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DALAM PEMBELAJARAN PENJASOKES  
SISWA SD NEGERI GADINGAN WATES**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh  
Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:  
Novilia Widyawati  
NIM. 12604224034

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2018**

## **LEMBAR PERSETUJUAN**

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASOKES SISWA SD NEGERI GADINGAN WATES**

Disusun Oleh:

Novilia Widyawati  
NIM. 12604224034

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 19 - Juli 2018

Mengetahui,  
Ketua Program Studi



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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,



Drs. Sudardiyono, M.Pd  
NIP. 19560815 198703 1 001

## **SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Novilia Widyawati  
NIM : 12604224034  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas  
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam  
Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan  
Wates

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

Yogyakarta, 15 Juli 2018  
Yang Menyatakan,



Novilia Widyawati  
NIM. 12604224034

## HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

### TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASOKES SISWA SD NEGERI GADINGAN WATES

Disusun Oleh:

Novilia Widyawati  
NIM. 12604224034

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguini Tugas Akhir Skripsi

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 27 Juli 2018

Nama/Jabatan

Ketua Penguini/Pembimbing  
Drs. Sudardiyono, M.Pd.

Sekretaris Penguini  
AM. Bandi Utama, M.Pd.

Penguini  
Dra. Sri Mawarti, M.Pd.

**TIM PENGUJI**

Tanda Tangan

Tanggal

6/8.2018

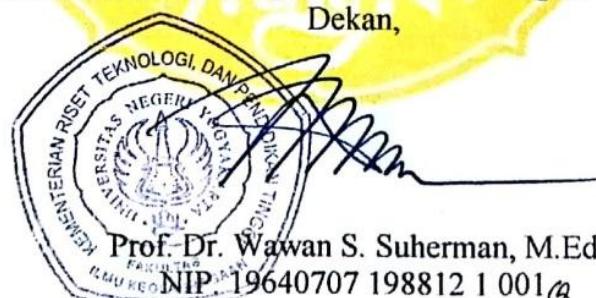
3/8.2018

2/8.2018

Yogyakarta, 6 Agustus 2018

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



## **MOTTO**

- Jangan pernah berhenti berusaha dan mohon pertolongan dengan sabar, karena Allah selalu bersama dengan orang-orang yang sabar (QS. 01: 153)
- *I found the justice. This is simple, never say never. Because GOD is GOOD.* (Novilia)

## **PERSEMBAHAN**

Dengan mengucap syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karya kecilku ini untuk orang yang kusayangi:

1. Kedua orang tuaku Bapak Bambang Kasyanto dan Ibu Eny Irianti yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku.
2. Semua kakak saya, Ani Kartika Devi, Beti Ratna Sari, Isna Ahmad Irfan, yang selalu ada untuk memberikan dukungan, motivasi serta semangat kepada saya.
3. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DALAM PEMBELAJARAN PENJASOKES  
SISWA SD NEGERI GADINGAN WATES**

**Oleh:**  
Novilia Widyawati  
NIM. 12604224034

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasokes siswa SD Negeri Gadingan Wates.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Gadingan Wates yang berjumlah 81 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasokes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%.

Kata kunci: *Pengetahuan, Permainan Tradisional.*

## KATA PENGANTAR

Segala puji hanya untuk Allah swt atas lindungan, rahmat, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates“ dengan baik. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkennaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Sudardiyono, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Ketua Pengaji, Sekretaris, dan Pengaji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Subagyo selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas yang telah menyetujui pengajuan judul penelitian ini.
4. Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M. Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian.
5. Ibu Cicilia Sriningsih, S.Pd. selaku Kepala Sekolah, seluruh guru, staff dan juga siswa SD Negeri Gadingan Wates yang telah membantu dalam penelitian.
6. Maria Magdalena Paraeka Putri, sebagai teman saya yang selalu memberikan semangat, dorongan, dan doa untuk menyelesaikan tugas akhir skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 15 Juli 2018  
Penulis,



Novilia Widayati  
NIM. 12604224034

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>

### **BAB I. PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	5
F. Manfaat Penelitian .....	5

### **BAB II. KAJIAN PUSTAKA**

A. Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Pengetahuan.....	7
2. Hakikat Permainan Tradisional .....	14
3. Kurikulum Permainan Tradisional .....	61
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	63
B. Penelitian yang Relevan .....	67
C. Kerangka Berpikir .....	69

### **BAB III. METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	71
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	71
C. Populasi dan Subjek Penelitian.....	71
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	72
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	72
F. Validitas dan Reliabilitas .....	75
G. Teknik Analisis Data .....	78

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

A. Hasil Penelitian.....	80
1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional .....	82
2. Faktor Nilai-Nilai Permainan Tradisional.....	84
3. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.....	86
B. Pembahasan .....	88
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	90

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

A. Kesimpulan.....	91
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	91
C. Saran .....	92

**DAFTAR PUSTAKA .....** ..... 93

**LAMPIRAN.....** ..... 95

## DAFTAR TABEL

Halaman

Tabel 1.	Taksonomi Anderson dan Krathwohl .....	11
Tabel 2.	Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Penelitian.....	53
Tabel 3.	Hasil Uji Coba Penelitian .....	55
Tabel 4.	Kisi-Kisi Instrumen Penelitian .....	56
Tabel 5.	Hasil Uji Coba Reliabilitas .....	57
Tabel 6.	Norma Penilaian .....	58
Tabel 7.	Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates .....	59
Tabel 8.	Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates .....	60
Tabel 9.	Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	61
Tabel 10.	Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradsional.....	62
Tabel 11.	Deskriptif Statistik Faktor Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional .....	63
Tabel 12.	Norma Penilaian Faktor Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional .....	64
Tabel 13.	Deskriptif Statistik Faktor Macam Permainan Tradisional .....	65
Tabel 14.	Norma Penilaian Faktor Macam Permainan Tradisional .....	66

## **DAFTAR GAMBAR**

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom.....	9
Gambar 2. Gasing .....	19
Gambar 3. Balap Karung .....	21
Gambar 4. Patok Lele.....	22
Gambar 5. Tarik Tambang .....	26
Gambar 6. Ular Makan Ekornya.....	28
Gambar 7. Petak Umpet.....	29
Gambar 8. Patung-Patungan.....	31
Gambar 9. Dingklik Oglak-Aglik .....	32
Gambar 10. Jamuran .....	33
Gambar 11. Sepur-Sepuran.....	34
Gambar 12. Pletokan.....	35
Gambar 13. Ketapel.....	37
Gambar 14. Kelereng .....	38
Gambar 15. Egrang.....	40
Gambar 16. Terompah Panjang .....	42
Gambar 17. Lari Balok.....	45
Gambar 18. Hadang.....	47
Gambar 19. Lapangan Beteng.....	50
Gambar 20. Permainan Congklak.....	53
Gambar 21. Boi-Boian .....	55
Gambar 22. Permainan Engklek .....	56

Gambar 23.	Lompat Tali.....	59
Gambar 24.	Permainan Engrang Tempurung.....	61
Gambar 25.	Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates .....	81
Gambar 28.	Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	
Gambar 29.	Histogram Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional .....	83
Gambar 15.	Histogram Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.....	85
		87

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Halaman

Lampiran 1.	Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi.....	96
Lampiran 2.	Surat Validasi Ahli .....	97
Lampiran 3.	Instrumen Uji Coba Penelitian .....	98
Lampiran 4.	Surat Izin Uji Coba Penelitian .....	102
Lampiran 5.	Data Uji Coba Penelitian .....	103
Lampiran 6.	Uji Validitas dan Reliabilitas.....	105
Lampiran 7.	Tabel r <i>Product Moment</i> .....	107
Lampiran 8.	Surat Izin Penelitian dari FIK UNY .....	108
Lampiran 9.	Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Gadingan.....	109
Lampiran 10.	Instrumen Penelitian .....	110
Lampiran 11.	Data Penelitian.....	114
Lampiran 12.	Deskriptif Statik.....	118
Lampiran 13.	Dokumentasi Uji Coba Penelitian .....	120
Lampiran 14.	Dokumentasi Penelitian .....	122

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, tradisi, dan permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat yang menjadi aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan, dari pendidikan formal ataupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat, dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah di mulai dari SD, SMP, SMA, dan perguruan tinggi.

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

kegiatan belajar mengajar, sekolah juga merupakan tempat bermain, dan berinteraksi dengan orang lain.

Pendidikan merupakan suatu hal yang sangat penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara, dengan adanya pendidikan, bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan dan meninggalkan suatu bentuk keterpurukan seperti sekarang ini. Untuk itu pemerintah harus lebih berkonsentrasi terhadap pendidikan di Indonesia dan juga harus membuat kebijakan yang mengarah pada perkembangan pendidikan di Indonesia. Salah satu pendidikan yang mengarahkan pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan dalam kualitas individu baik secara jasmani dan rohani, sehingga pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting dan utama untuk kemajuan suatu bangsa.

Pendidikan jasmani bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional tindakan moral, aspek pola hidup sehat, dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga, dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan mendasar dan besar dalam dasawarsa terakhir dan diakui bahwa sekolah memiliki peran yang sangat besar dalam proses perubahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan saya pada saat melaksanakan kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri Gadingan Wates,

sekolah dasar tersebut masih menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang di dalamnya terdapat materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) yaitu permainan tradisional, yang berada pada kelas atas yaitu kelas IV, V, dan VI. Jenis permainan tradisional yang berikan oleh guru pendidikan jasmani mulai dari permainan yang bersifat individu atau bersifat kelompok, yaitu egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, betangan, conglak, boi-boian, engklek, lompat tali, dan egrang batok.

Di SD Negeri Gadingan Wates terletak di Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo berada di lingkungan yang berbatasan dengan kota dan desa, hal itu dikhawatirkan pada dampak perubahan terhadap arus globalisasi, tidak bisa di pungkiri, anak-anak zaman sekarang lebih menyukai permainan modern daripada permainan tradisional, bermain *playstation*, *games online*, dan sejenisnya menjadi pilihan anak ketika pulang sekolah. Pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional dirasa masih kurang, hal ini terlihat saat guru pendidikan jasmani memberikan materi permainan tradisional, terdapat beberapa siswa laki-laki yang selalu ingin melakukan permainan sepak bola, akan tetapi setelah guru pendidikan jasmani memberikan penjelasan terhadap siswa untuk materi pembelajaran permainan tradisional yang berdasarkan silabus barulah siswa bisa memahami. Tidak sedikit juga siswa di SD Negeri Gadingan Wates yang sudah mengerti beberapa macam permainan tradisional, kan tetapi ada beberapa siswa yang belum mengetahui cara bermain dan peraturan permainan tersebut. Kesulitan yang dialami siswa dalam melakukan permainan tradisional antara lain, saat permainan egrang anak merasa sakit saat kaki menjepit bambu dan sulit untuk menjaga

keseimbangan untuk berjalan. Hal tersebut dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan siswa terhadap pembelajaran penjasorkes khususnya dalam permainan tradisional.

Kenyataan yang ada di SD Negeri Gadingan Wates sebagian besar pembelajaran sudah berjalan dengan baik, akan tetapi dalam proses pembelajaran lebih banyak pada kegiatan di luar ruangan dan lebih banyak pada praktek, sehingga kurangnya penyampaian secara teoritis mengenai teori permainan tradisional.

Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates“.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, dapat di identifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut :

1. Dampak perubahan arus globalisasi, terhadap pengetahuan permainan tradisional siswa SD Negeri Gadingan Wates.
2. Tidak seluruhnya siswa mengetahui pengertian permainan tradisional yaitu tata cara dan peraturan bermain.
3. Belum diketahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Gadingan Wates.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas maka penelitian ini di batasi pada “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates”.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : “Seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates ?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Secara Teoritis:

- a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran penjasorkes di sekolah dasar terhadap permainan tradisional.

2. Secara Praktis :

- a. Bagi guru pendidikan jasmani, permainan tradisional ini sangat bermanfaat sekali sebagai bahan ajar sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi ke hal-hal yang baru.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional serta memberikan kesegaran jasmani dan rasa senang dengan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.
- c. Bagi sekolah, berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

## **BAB II**

### **KAJIAN TEORI**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Hakikat Pengetahuan**

Secara *etimologi* pengetahuan berasal dari kata dalam bahasa Inggris yaitu *knowledge*. Dalam *Encyclopedia of Philosophy* di jelaskan bahwa definisi pengetahuan adalah kepercayaan yang benar (*knowledge is justified true belief*). Sedangkan secara terminologi akan dikemukakan beberapa definisi tentang pengetahuan. Menurut Dr. Sidi Galzaba (2012: 85), pengetahuan adalah apa yang diketahui atau hasil pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, sadar, insaf, mengerti, dan pandai. Pengetahuan itu adalah semua milik atau isi pikiran. Dengan demikian pengetahuan merupakan hasil proses dari usaha manusia untuk tahu.

###### **a. Pengertian Pengetahuan**

Pengetahuan merupakan tingkatan paling bawah (C1) dalam ranah kognitif taksonomi Bloom. Menurut Poerwodarminto dalam (Aji, 2016: 10) pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi berbagai faktor dari dalam seperti motivasi dan faktor luar berupa sarana informasi yang tersedia serta keadaan sosial budaya. Secara garis besar domain tingkat pengetahuan mempunyai 6 tingkatan, meliputi: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, dan mengevaluasi. Ciri pokok dalam taraf pengetahuan adalah ingatan tentang sesuatu yang diketahuinya baik melalui pengalaman, belajar, ataupun informasi yang diterima dari orang lain.

Menurut Notoatmodjo (2007: 140-142) tingkat pengetahuan di dalam domain kognitif dibagi menjadi 6 (enam), yaitu:

1) Tahu

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi

Aplikasi di artikan sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi real (sebenarnya).

4) Analisis

Analisis adalah suatau kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

5) Sintesis

Sintesis menunjukkan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom  
[\(http://ivan.lanin.org/taksonomi-bloom/\)](http://ivan.lanin.org/taksonomi-bloom/)

Keenam aspek ini bersifat *continue* dan saling tumpang tindih, yaitu:

1. Aspek pengetahuan merupakan aspek kognitif yang paling dasar.
2. Aspek pemahaman meliputi juga aspek pengetahuan.
3. Aspek penerapan meliputi aspek pemahaman dan pengetahuan.
4. Aspek analisis meliputi aspek penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
5. Aspek sintesis meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.
6. Aspek penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

Menurut Maksum, dalam (Aji, 2016: 12) taksonomi berasal dari bahasa Yunani *tassein* berarti untuk mengklasifikasi dan *nomos* yang berarti aturan. Taksonomi berarti klasifikasi berhirarki dari sesuatu atau prinsip yang mendasari klasifikasi. Semua hal yang bergerak, benda diam, tempat, dan kejadian sampai pada kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan menurut beberapa skema taksonomi.

Menurut Anderson dan Krathwohl, dalam (Gunawan & Palupi, 2012: 30).

Tabel 1. Taksonomi Anderson dan Krathwohl

Tingkatan	Berpikir Tingkat Tinggi	Komunikasi ( <i>communication spectrum</i> )
Menciptakan ( <i>Creating</i> )	Menggeneralisakan ( <i>generating</i> ), merancang ( <i>designing</i> ), memproduksi ( <i>producing</i> ), merencanakan kembali ( <i>revising</i> )	Negosiasi ( <i>negotiating</i> ), memoderatori ( <i>moderating</i> ), kolaborasi ( <i>collaborating</i> )
Mengevaluasi ( <i>Evaluating</i> )	Mengecek ( <i>checking</i> ), mengkritisi ( <i>critiquing</i> ), hipotesa ( <i>hypothesising</i> ), eksperimen ( <i>experimenting</i> )	Bertemu dengan jaringan/mendiskusikan ( <i>net meeting</i> ), berkomentar ( <i>commenting</i> ), berdebat ( <i>debating</i> )
Menganalisis ( <i>Analyzing</i> )	Memberi atribut ( <i>attributeing</i> ), mengorganisasikan ( <i>organizing</i> ), mengintegrasikan ( <i>integrating</i> ), mensahihkan ( <i>validating</i> )	Menanyakan ( <i>Questioning</i> ), meninjau ulang ( <i>reviewing</i> )
Menerapkan ( <i>Applying</i> )	Menjalankan prosedur ( <i>executing</i> ), mengimplementasikan ( <i>implementing</i> ), menyebarkan ( <i>sharing</i> )	<i>Posting, blogging, menjawab (replying)</i>
Memahami/mengerti ( <i>Understanding</i> )	Mengklasifikasikan ( <i>classification</i> ), membandingkan ( <i>comparing</i> ), menginterpretasikan ( <i>interpreting</i> ), berpendapat ( <i>inferring</i> )	Bercakap ( <i>chatting</i> ), menyumbang ( <i>contributing</i> ), <i>networking</i> ,
Mengingat ( <i>Remembering</i> )	Mengenali ( <i>recognition</i> ), memanggil kembali ( <i>recalling</i> ), mendeskripsikan ( <i>describing</i> ), mengidentifikasi ( <i>identifying</i> )	Menulis teks ( <i>texting</i> ), mengirim pesan singkat ( <i>instant messaging</i> ), berbicara ( <i>twittering</i> )
	<b>Berpikir Tingkat Rendah</b>	

Berdasarkan definisi di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pengetahuan mencakup segenap apa yang kita tahu tentang suatu objek yang didapat dari kenyataan dengan melihat dari hal-hal yang khusus ke hal yang umum dan melalui suatu proses. Pengetahuan merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman.

**b. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan**

Faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan ialah umur, pendidikan, paparan media massa, social ekonomi (pendapat), hubungan sosial, pengalaman. Untuk pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan cara angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden.

Kedalaman pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat-tingkat pengetahuan yang ada (Natoatmodjo, 2007: 35). Menurut Putra Fadil (2011) <http://satriodamarpanuluh.blogspot.com/2011/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>. Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah, sebagai berikut:

1) Faktor internal

a) Usia

Semakin tua usia seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik. Akan tetapi, pada usia tertentu bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.

b) Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu, pengalaman pribadi pun dapat digunakan sebagai upaya untuk

memperoleh pengetahuan. Hal ini dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

c) Intelektualitas

Intelektualitas diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berpikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru. Intelektualitas merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelektualitas bagi seseorang merupakan salah satu modal untuk berpikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah, sehingga ia mampu menguasai lingkungan.

d) Jenis Kelamin

e) Beberapa orang beranggapan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh jenis kelaminnya. Dan hal ini sudah tertanam sejak zaman penjajahan. Namun, hal itu di zaman sekarang ini sudah terbantah karena apapun jenis kelamin seseorang, bila dia masih produktif, berpendidikan, atau berpengalaman maka ia akan cenderung mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi.

2) Faktor eksternal

a) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pengetahuannya.

b) Pekerjaan

Memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Hal ini dikarenakan pekerjaan berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi sosial dan budaya berhubungan erat dengan proses pertukaran informasi. Dan hal ini tentunya akan mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang.

c) Sosial budaya dan ekonomi

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

d) Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, di mana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya.

e) Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, misal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

## **2. Hakikat Permainan Tradisional**

Istilah permainan berasal dari kata dasar “main” yang mendapat imbuhan “per-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, “main” adalah berbuat sesuatu yang menyenangkan hati (dengan menggunakan alat atau tidak). Dengan demikian, “permainan” adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain, barang, atau sesuatu yang dipermainkan; perbuatan yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh, biasa saja.

### **a. Pengertian Permainan Tradisional**

Menurut Kurniati (2016:2) permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang tumbuh dan berkembang di daerah tertentu, yang sarat dengan nilai-nilai budaya dan tata nilai kehidupan masyarakat dan diajarkan secara turun-temurun dari satu generasi ke generasi berikutnya. Dari permainan ini, anak-anak akan mampu mengembangkan potensi yang dimilikinya, memperoleh pengalaman yang beguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama teman, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa. Menurut Sudardiyono (2017: 397) Permainan tradisional adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak-anak atau masyarakat yang dilakukan secara suka rela, baik menggunakan motorik halus maupun motorik kasar, yang dilakukan secara turun temurun tanpa mengenal

tingkat usia, kedudukan atau kasta, latar belakang ekonomi, maupun keturunan, dan bersifat kedaerahan atau budaya daerah setempat, dan budaya masyarakat tinggal. Novi Mulyani (2016: 47) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Menurut Yunus dalam Mulyani (2016: 46-47) menjelaskan bahwa permainan tradisional adalah suatu hasil budaya masyarakat, yang berasal dari zaman yang sangat tua, yang telah tumbuh dan hidup hingga sekarang, dengan masyarakat pendukungnya yang terdiri atas tua muda, laki-perempuan, kaya miskin, rakyat bangsawan, dengan tiada bedanya. Permainan tradisional bukan hanya sekedar alat penghibur hati, penyegar pikiran, atau sarana berolahraga. Lebih dari itu, permainan tradisional memiliki berbagai latar belakang yang bercorak rekreatif, kompetitif, pendagogis, magis, dan religius. Permainan tradisional juga menjadikan orang bersifat terampil, ulet, cekatan, tangkas, dan lain sebagainya.

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari budaya terdahulu yang wajib dan perlu dilestarikan, karena mengandung nilai pendidikan, serta dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, mentaati peraturan, serta menghargai orang lain. Dengan demikian, dapat dipahami bahwa permainan

tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan emosi dan sosial anak.

**b. Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional**

Direktorat Nilai Budaya (2000) mengatakan bahwa, setiap permainan rakyat tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak, antara lain tanggung jawab, kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat.

Menurut Misbach dalam Mulyani (2016: 53-54) pada penelitiannya menunjukkan bahwa permainan tradisional dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang dapat meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Aspek motorik, dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensomotorik kasar dan motorik halus.
2. Aspek kognitif, dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
3. Aspek emosi, dengan media katarsis emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
4. Aspek bahasa, berupa pemahaman konsep-konsep nilai.
5. Aspek sosial, dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi, bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
6. Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
7. Aspek ekologis, dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
8. Aspek nilai-nilai/moral, dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya.

Selain itu, menurut Nugroho dalam Mulyani (2016: 54-58) banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai

tersebut terdapat dalam gerak permainannya atau dalam tembang ataupun syair lagunya, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1. Nilai Demokrasi

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

2. Nilai Pendidikan

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

3. Nilai Kepribadian

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

4. Nilai Keberanian

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

5. Nilai Kesehatan

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

6. Nilai Persatuan

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

7. Nilai Moral

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

Berdasarkan pendapat para ahli diatas disebutkan bahwa permainan tradisional dapat memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan sosial dan emosional anak karena, permainan tradisional sangat sarat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat.

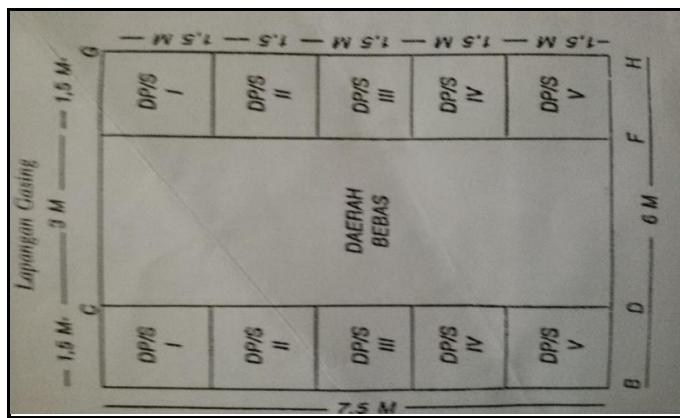
### c. Macam-Macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu kegenerasi berikutnya. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat “*fairplay*” dan “*sport smanship*” atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati.

Berdasarkan klasisikasi bentuk permainan yang dimainkan secara berkelompok dan permainan yang dimainkan secara individu, maka berikut ini beberapa jenis permainan tradisional pada permainan *outdoor* dan *indoor* menurut Novi Mulyani dalam bukunya “Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia” (2016) sebagai berikut :

## a. Permainan Tradisional Individu

### 1. Gasing



Gambar 2. Lapangan Gasing  
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:61)

#### a. Peraturan permainan

##### (1) Lapangan

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

##### (2) Peralatan

a) Gasing. Gasing terbuat dari kayu yang keras. Kayu dibentuk menjadi gasing dengan ukuran tinggi 11 cm, tinggi kepala 2

cm, garis menengah 7 cm, badan keliling 11 cm.

b) Tali. Tali terbuat dari daun pandan atau rami, kemudian dipintal menjadi tali. Panjang tali sesuai dengan kebutuhan

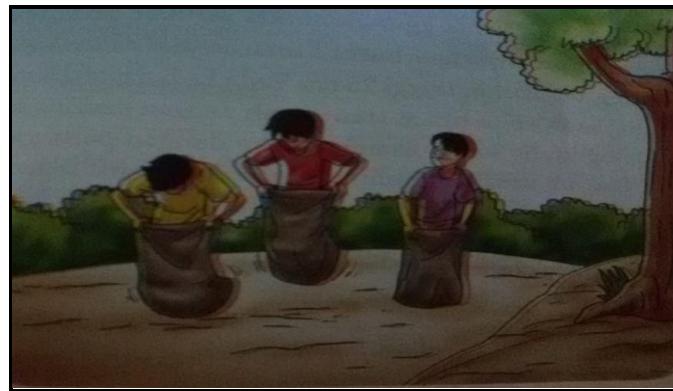
gasing. Pangkal tali agak besar dan berangsur-angsur menjadi kecil sampai ujung tali. Pangkal tali dibuat cincin sehingga dapat memasukkan jari tengah.

b. Jalannya permainan

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

- (9) Setelah inning ke 5 diadakan pergantian lapangan /tempat
- (10) Pergantian pemain dapat dilakukan dilakukan apabila pergantian inning, banyak pergantian pemain hanya 2 kali.

## 2. Balap karung



Gambar 3. Permainan Balap Karung  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 145)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan adalah karung atau kandi

b) Tempat bermain

Permainan ini dilakukan di alam terbuka seperti halaman rumah atau lapangan

c) Pemain

Permainan ini dilakukan secara individu ataupun kelompok

d) Cara bermain

(1) Permainan balap karung bisa dilakukan secara individu ataupun kelompok. Permainan dilakukan estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok

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

**b. Permainan Tradisional Berkelompok**

**3. Patok lele**



Gambar 4. patok lele sumber  
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:33)

a. Peraturan permainan

(1) Lapangan

Patok lele dimainkan di lapangan terbuka, bentuk mempunyai sektor  $90^\circ$ , ukuran menarik garis lurus dari ujung lubang tempat mencutat (garis batas). Garis dibuat dengan menarik garis mulai

dari lubang tempat mencutat membentuk sektor  $90^\circ$  jarak 3 m  
dari lubang dan diberi tanda garis tinting.

(2) Peralatan

Dalam pertandingan resmi, peralatan yang diperlukan yaitu:

- (a) Kayu berbentuk bulat (silinder) dengan ukuran panjang 45 cm, garis tengah 2 cm. alat ini untuk mencutat, meninting, memukul, dan mematok.
  - (b) Kayu berbentuk bulat (silinder) dengan ukuran panjang 15cm, garis tengah 2 cm, alat ini yang dicutat, ditinting, dipukul dan dipatok.
  - (c) Bendera hakim garis
  - (d) Kapur/cat/line paper
  - (e) Peluit
  - (f) Jam/*stopwatch*
  - (g) Alat tulis
  - (h) Formulir pertandingan
  - (i) Meja/kursi
  - (j) Meteran
- b. Jalannya permainan
- (1) Diadakan undian regu yang menang menjadi penyerang dan yang kalah bertahan/mejaga.
  - (2) Permainan diadakan dengan 3 tahap yaitu
    - (a) Mencutat

- (i) Janak diletakkan melintang diatas lubang tempat mencutat
- (ii) Dilakukan cutatan ke lapangan permainan
- (iii) Utat diletakkan melintang diatas lubang tempat mencutat, kemudian dicutat
- (iv) Jika janak tertangkap oleh penjaga, maka regu penjaga mendapat cutatan mati. Kemudian dilanjutkan oleh pemain berikutnya, bila tidak ada lagi pemain berikutnya maka diadakan pergantian pemain, dalam hal ini berarti penyerang menjadi penjaga dan sebaliknya
- (v) Jika tidak tertangkap oleh penjaga maka janak harus dilemparkan penjaga dan diusahakan mengenai utat yang dipasang melintang diatas lubang atau mencutat
- (vi) Jika janak yang dilemparkan mengenai utat, maka pemain yang bersangkutan mati. Kemudian dilanjutkan oleh pemain berikutnya, bila tidak ada lagi pemain maka diadakan pergantian, penyerang menjadi penjaga dan sebaliknya
- (vii) Jika tidak kena, permainan diteruskan pada tahap berikutnya yang disebut tinting

(b) Meniting

- (i) Janak dipegang bersama utat dengan satu tangan.

- (ii) Selanjutnya janak dilemparkan sedikit keatas/dilepas dan kemudian dipukur dengan utat sekuat mungkin sehingga janak dapat melayang jauh ke arah lapangan.
- (iii) Tinting dilakukan dalam batas daerah tinting
- (iv) Jika janak dipukul tidak kena, maka pemain tersebut dinyatakan mati
- (v) Jika janak tidak ditangkap, maka penjaga harus melemparkan regu penjaga mendapat nilai.
- (vi) Jika janak tidak tertangkap, maka penjaga harus melemparkan kembali janak tersebut dari tempat janak jatuh ke arah lubang atau tempat mencutat. Apabila jaral antara kanak dengan lubang tempat mencutat kurang dari 1 meter, pemain dinyatakan mati.
- (vii) Pemain yang melakukan tinting diperbolehkan mengambil posisi yang menguntungkan untuk memukul/menghempang janak itu dapat kembali ke lapangan permainan. Pemukulan ini boleh ditangkap penjaga dan mendapat nilai tangkapan
- (viii) Pemain penyerang yang memukul janak di luar batas tinting dinyatakan mati.
- (ix) Jarak antara janak berhenti dengan lubang mencutat diukur dengan meteran

(x) Jika tahap kedua tidak mati maka pemain tidak berhak meneruskan permainan ke tahap selanjutnya.

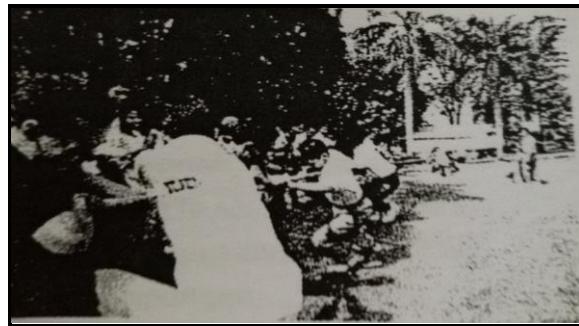
(c) Mematok

Mematok dapat dilakukan dengan dua cara:

(i) Dilubang. Janak diletakkan membujur dilubang sehingga sebagian muncul ke permukaan. Kemudian ujung janak yang muncul di atas lubang dipukul atau di patok dengan utat sehingga terungkit dan terlempar keatas, dan pemain tersebut berusaha meninting janak berulang kali, jumlah tintingan akan dikalikan dengan jarak pukulan. Selanjutnya diusahakan agar pukulan terakhir sejauh mungkin dari lubang tempat mematok. Bila penyerang tidak berhasil meninting atau memukul janak sewaktu terungkit keatas maka pemain tersebut dinyatakan mati. Dan bila berhasil memukul janak maka nilai dihitung dari jatuhnya janak sampai ke lubang dan seterusnya diulang lagi dari mencuat, meninting dan mematok.

(ii) Diatas batu bata sama halnya dengan diatas lubang.

#### **4. Tarik tambang**



Gambar 2.2 Tarik Tambang  
Sumber: (Herman Subarjah, 2008:23)

a. Peraturan permainan.

(1) Lapangan

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

(2) Peralatan

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

b. Jalannya permainan

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

## 5. Ular Makan Ekornya



Gambar 6. Permainan Ular Makan Ekornya

Sumber: <http://kipsaint.com/isi/mengenang-permainan-anak-tempo-doeloe.html>  
(diunduh 02/08/2018)

Jumlah pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : Tanpa alat

Tempat : dihalaman sekolah atau di lapangan

Aturan permainan :

Anak-anak ditarikkan menjadi empat syaf. Setiap syaf terdiri dari dua barisan putri dan dua barisan putra. Dan barisan yang berdiri paling belakang memegang perut orang yang ada di depannya. Yang berdiri paling depan berlaku sebagai kepala ular, sedangkan yang berdiri paling belakang sebagai ekor ular. Tugas kepala ular adalah berusaha secepat mungkin menangkap ekornya. Sedangkan si ekor berusaha menghindar tangkapan si kepala ular tanpa melepaskan pegangan. Bila ada anggota yang lepas pegangannya maka ia akan bertugas menggantikan tugas si ekor. Bila si ekor dapat tertangkap, maka diadakan pergantian, yaitu si kepala menjadi ekor dan si orang yang paling dekat dengan kepala menggantikan menjadi kepala. (Soemitro, 1992:37).

**c. Permainan Tradisional Tanpa Menggunakan Alat**

**6. Petak umpet**



Gambar 7. Permainan Petak Umpet  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 62)

a) Alat yang digunakan

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

b) Tempat bermain

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

c) Pemain

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

d) Cara bermain

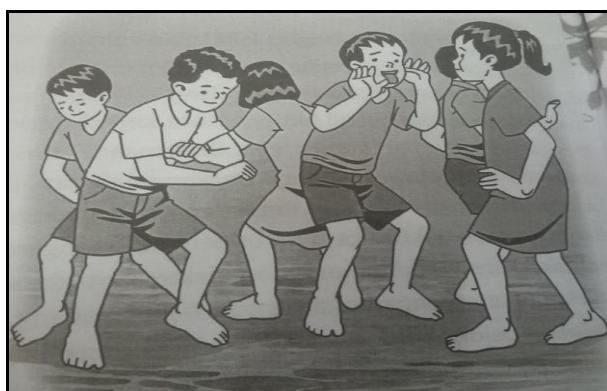
(1) Anak-anak terlebih dahulu memulai dengan hompimpa untuk menentukan siapa yang menjadi kucing. Kucing ini nantinya akan memejamkan mata atau berbalik sambil berhitung 10, 20 atau sesuai kesepakatan. Setelah teman-temannya bersembunyi kucing beraksi mencari teman-temannya.

(2) Dalam permainan tersebut, konsentrasi si kucing terpecah menjadi dua. Disatu sisi ia harus mencari dan menemukan temannya yang bersembunyi di sisi lain ia pun harus menjaga benteng supaya tidak diambil alih oleh teman yang bersembunyi.

(3) Jika si kucing menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju benteng markas. Begitu juga dengan anak yang ketahuan. Bila berhasil lebih dulu menyentuh benteng maka pada tahap selanjutnya dia tidak akan jaga.

- (4) Hal yang seru adalah, pada saat si kucing bergerilnya menemukan teman teman yang bersembunyi, salah satu anak yang belum ditemukan dapat mengendap-endap menuju markas atau benteng jika berhasil menyentuhnya semua teman-teman yang sebelumnya telah ditemukan oleh si kucing dibebaskan, sehingga kucing harus kembali menghitung dan mengulang permainan dari awal.
- (5) Permainan selesai setelah semua teman ditemukan. Orang pertama yang ditemukan yang menjadi kucing berikutnya.

## 7. Patung-Patungan



Gambar 8. Permainan Patungan  
(Sumber: Sri Mulyani, 2013: 112)

Cara bermain :

Permainan dimulai dengan melakukan “hompimpa” dan “suit” lebih dulu sehingga didaptlah seorang anak yang kalah. Anak yang kalah ini dinyatakan “jadi” atau “dadi”. Anak yang dadi. Ini akan memimpin jalannya permainan. Ia berdiri ditengah permainan lain yang membentuk lingkaran. Lalu bersama-sama semua pemain menyanyikan lagu wajib dari permainan ini.

“putih melati alibaba... merah-merah delima, pinokio.... siapa yang baik hati, cinderela... tentu disayang mama. Burung iri, burung irian... putri salju berubah menjadi patung”. Begitu lagu selesai dinyanyikan, selain yang dadi semua pemain berhenti bergerak seperti patung. Si dadi kemudian berlahan lahan menghitung satu persatu bilangan 1 hingga 10 pada setiap bilangannya yang diucapkan. Misalnya ‘satu’ maka semua pemain hrs berganti gaya mematung (adayang berdiri, duduk, jongkok, tiduran dsbnya). Jika pada hitungan ke 10 ada pemain yang tertawa hingga terlihat giginya, maka iya dinyatakan “dadi” mengantikan tugas yang “dadi” pertama tadi semua pemain segera berhamburan lari dan dikejar oleh anak yang “dadi” tadi. Pemain yang lari tiba-tiba berhenti mematung, maka ia aman karena tidak boleh disentuh oleh yang “dadi”. Yang “dadi” harus mengejar pemain lain yang masih lari. Pemain yang berhenti menjadi patung tidak boleh semua kembali hidup dan bergerak. Ia baru boleh bergerak apabila ada pemain yang lain berlari datang menepuknya sambil berkata “BANGUN!”

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

## 8. Dingklik Oglak-Aglik



Gambar 9. Permainan Dingklik Oglak Aglik  
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 35)

Cara bermain :

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

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

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

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

## 9. Jamuran

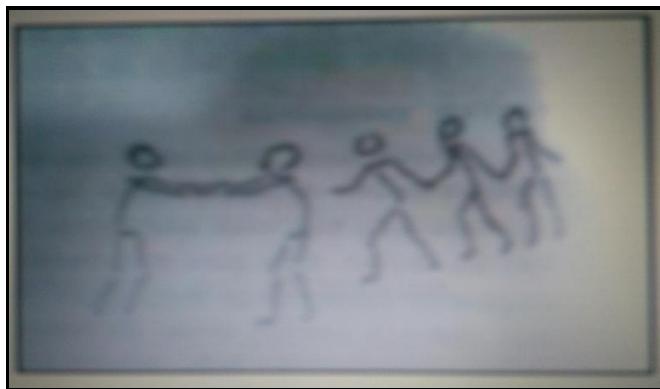


Gambar 10. Permainan Jamuran  
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 63)

Cara bermain:

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

## 10. Sepur-Sepuran / Kereta Api Masuk Terowongan



Gambar 11. Permainan Sepur-sepuran  
Sumber:(Soemitro, 1992:34)

Jumlah Pemain : tidak terbatas

Alat yang digunakan : Tanpa alat

Tempat : dihalaman atau di lapangan

Aturan permainan :

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

### c. Permainan Tradisional Dengan Menggunakan Alat

#### 11. Pletokan (senapan bambu)



Gambar 12. Permainan Pletokan  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 119)

##### a. Alat yang digunakan

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

##### b. Tempat bermain

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

##### c. Pemain

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

##### d. Cara bermain

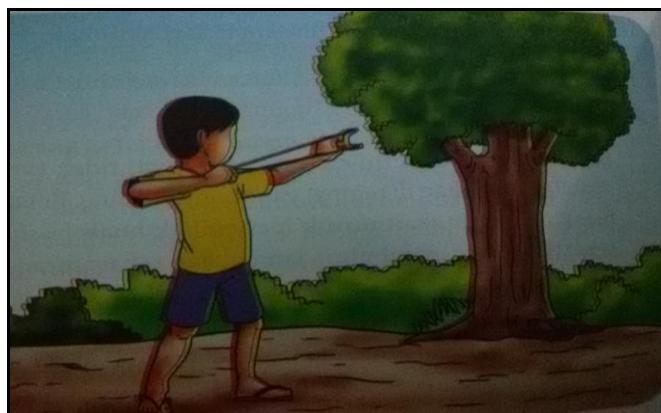
Jika alat bermain sudah berhasil dibuat, maka saatnya bermain. Senapan bambu biasanya dimainkan oleh beberapa orang, bisa

beregu ataupun sendiri-sendiri seolah-olah tejadi perperangan. Jarak tembak harus dijaga agar tidak terlalu dekat. Untuk keamanan dalam permainan ini dianjurkan peluru terbuat dari kertas yang dibasahi, ini untuk mengurangi rasa sakit ketika kena peluru.

e. Cara membuat

- (1) Siapkan bambu yang kuat dan tua supaya tidak pecah. Bambu dibagi menjadi dua, yakni penyodok dan laras. Dalam pembutan penyodok bamboo dibelah sehingga membentuk lidi panjang.
- (2) Bambu diraut hingga bundar sesuai dengan lingkaran laras dan pangkal dibuat pegangan sekitar 10 cm, pastikan penyodok bisa masuk dalam laras. Untuk bagian atas penyodok dibuat lear untuk menekan atau memukul amunisi/ pelor agar bisa masuk dengan sempurna. Hal ini agar pletukan lebih mudah dimainkan
- (3) Siapkan kertas yang telah dibasahi dan dibentuk bulat atau biji-bijian berukuran kecil sebagai peluru.

## 12. Ketapel



Gambar 13. Permainan Ketapel  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 148)

a) Alat yang digunakan

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

b) Tempat bermain

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

c) Pemain

Permainan ketapel dimainkan oleh seorang anak untuk menembak sesuatu

d) Cara bermain

(1)Mainan ini digunakan untuk menembak sesuatu seperti buah- buahan, dan sebagainya.

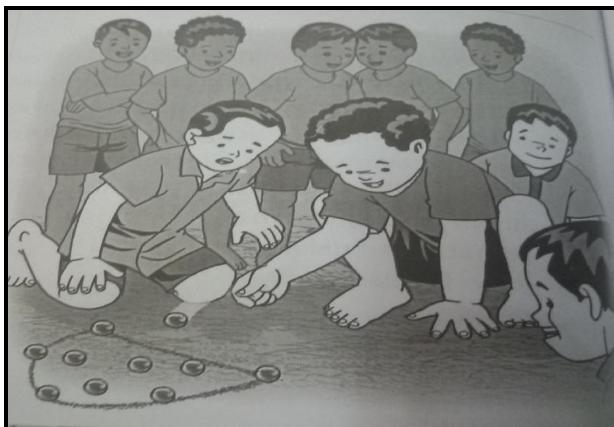
(2)Sebagai peluru digunakan batu kecil yang dipasang pada kulit

(3)Ketapel dibidikkan dengan membentangkan karet kolor dan kulit yang telah berisi kerikil dipegang dengan tangan kiri.

(4)Selanjutnya kulit lepas, bila pemain tangkas dalam membidik maka batu akan dapat mengenai sasaran.

(5)Untuk keamakan sebaiknya gunakan peluru yang tak berbahaya seperti gumpalan tanah kecil atau kertas, kalaupun dari batu permainan di lapangan yang tak berpotensi mengenai orang lain.

### 13. Kelereng



Gambar 14. Permainan Kelereng  
Sumber: (Sri Mulyani, 2013: 96)

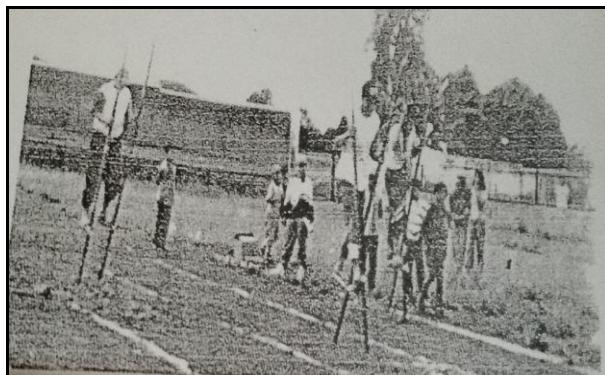
Cara bermain :

Permainan ini biasanya dilakukan ditanah. Dalam permainan ini sejumlah kelereng akan diletakkan didalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tiap pemain akan berusaha mengeluarkan kelereng itu dari dalam lingkaran tersebut. siapa yang berhasil mengeluarkan kelereng dari lingkaran, maka dia akan berhak untuk memilihnya. Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan adu sut jari tangan melempar gaco dilakukan dengan membidik dan melemparkan keras dengan maksud mengenai buah pasangan atau agar hasil lemparan mendarat dilapangan permainan terjauh. Selanjutnya yang mengawali permainan adalah siapa yang berhasil mengenai buah pasangan, dialah mendapat giliran pertama. Kalau tidak ada yang mengenai buah pasangan maka yang mulai bermain adalah gaconya yang terjauh. Pemain harus berusaha menghabiskan buah pasangan diporces pada saat giliran bermain.

Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gaco lawan. Pemain yang gaconya kena tembok maka gacoannya mati, selesailah permainannya pada game tersebut.

Banyak macam dan jenis permainan tradisional dari sekian banyak permainan tradisional ada yang peraturannya sudah dibakukan dan ada yang belum dibakukan. Dalam buku Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional yang diterbitkan oleh Direktur Olahraga Masyarakat Ditjen Olahraga (2002: 1-64) menetapkan permainan tradisional yang sudah dibakukan dan dapat diperlombakan. Berikut ini merupakan permainan tradisional yang ada di SD Negeri Gadingan Wates :

#### **14. Egrang**



Gambar 15. Egrang  
Sumber : Depdikbud (2002: 5)

a. Peraturan permainan

1. Lapangan

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

## 2. Peralatan

Alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata. Pada ukuran 50 cm dari bawah, dibuat tempat berpijak kaki yang rata dan boleh dilapisi dengan kain atau busa. Alat egrang dibagi menjadi dua, berdasarkan kelompok umur pemakainya, masing-masing kelompok umur 6-12 tahun dan kelompok umur 13 keatas. Secara spesifik, ukuran egrang tersebut adalah :

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

## b. Jalannya permainan

- (1) Sebelum perlomba dimulai, para peserta diteliti usia untuk menentukan kelompok masing-masing. Hal ini berdasarkan surat keterangan resmi. Kalau dalam perlomba pembinaan cukup mengira-ngira saja.
- (2) Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok, dalam kelas masing-masing 5 orang sesuai dengan jumlah lintasan.
- (3) Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pemberangkatan perlombaan.
- (4) Setiap kelompok diperlombakan dalam seri, dari garis start sampai finish dipimpin juri start dan waktu dicatat oleh petugas pencatat waktu.

- (5) Sebelum perlombaan dimulai, para atlet berdiri dibelakang garis start dengan memegang egrang.
- (6) Aba-aba perlombaan oleh wasit /juri start adalah: bersedia, siap, “YA”. Pada aba-aba bersedia tangan memegang egrang (kanan dan kiri), Aba-aba siap satu kaki diatas tempat pijakan dan setelah aba-aba “YA” lari. Pengganti “YA” dapat dilakukan dengan suara peluit.
- (7) Para atlet dinyatakan gugur apabila: menginjak garis lintasan, kaki jatuh menyentuh lantai/lintasan dan dengan sengaja mengganggu atlet lain.
- (8) Waktu terbaik dalam seri (2 atau 3 orang) berhak mengikuti seri berikutnya. Untuk maju ke seri berikutnya dapat diatur dalam peraturan perlombaan khusus apakah hanya 2 atau 3 orang waktu terbaik dengan memperhatikan jumlah peserta.
- (9) Atlet yang terganggu jalannya oleh atlet lainnya boleh meneruskan larinya atau mengulang.
- (10) Atlet yang mengambil lintasan orang lain dinyatakan gugur.

## **15. Terompah panjang**



Gambar 16. Terompah Panjang  
Sumber : Depdikbud (2002: 17)

a. Peraturan permainan

1. Lapangan

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

2. Peralatan

- (a) Bendera start (peluit start)
- (b) Bendera-bendera kecil dari bahan kain atau kertas berwarna merah dan biru berbentuk segitiga dengan ukuran 27 cm. panjang tangkai 40 cm terbuat dari bambu. Jumlah bendera sesuai dengan jumlah lintasan yang dipakai
- (c) Kapur untuk membuat lintasan
- (d) Nomer dada
- (e) *Stopwatch*
- (f) Terompah:  
Terompah dibuat dari bahan balok/papan yang tebal, karet/ba dan paku. Jenis termpah ada yang untuk 3 orang dan untuk 5 orang. Ukuran terompah: panjang terompah untuk 3 orang 141 cm, panjang terompah untuk 5 orang 235 cm, lebar terompah

10 cm, tebal 2,5 cm, dan berat terompah seluruhnya untuk 3 orang 4 kg (sepasang) terompah 5 orang 8 kg (sepasang).

b. Jalannya permainan

- (1) Sebelum perlombaan usia peserta diteliti untuk menentukan kelompok usia, kemudian diberi nomor yang dipasang di dada bagi peserta paling depan dan punggung pemain paling belakang.
- (2) Peserta dibagi dalam regu yang terdiri dari 5 orang atau 3 orang sesuai dengan jenis yang diperlombakan
- (3) Seluruh peserta dibagi dalam seri setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan.
- (4) Diadakan undian untuk menentukan lintasan masing-masing regu, dan untuk menentukan urutan pemberangkatan dalam perlombaan.
- (5) Sebelum perlombaan dimulai, peserta berdiri dibelakang garis start disamping terompahnya.
- (6) Aba-aba dalam perlombaan diberikan juri yaitu bersedia, siap, ya (peluit dibunyikan atau bendera start dikibarkan).
- (7) Pada aba-aba bersedia peserta berdiri diatas terompah dengan jari-jari kaki masih masuk dalam setengah lingkaran karet dan saling berpegangan dibahu atau pinggang.
- (8) Aba-aba siap peserta siap untuk jalan.

- (9) Aba –aba YA (bunyi peluit atau kibaran bendera start) peserta berjalan secepat-cepatnya menempuh jarak 50 meter. Bila ada *stopwatch* pada aba-aba YA *stopwatch* dihidupkan dan saat ujung terompah paling belakang melewati garis finish *stopwatch* dimatikan.
- (10) Regu dianggap sah, apabila peserta terakhir dan ujung terompah bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama perjalanan. Regu juga dianggap sah walau regu jatuh kedepan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
- (11) Peserta dianggap gugur apabila tidak berhasil mencapai garis finish, menginjak lintasan peserta lainnya, dengan sengaja mengganggu peserta lain, salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah atau tidak ada kontak dengan terompah dan terompah rusak ditengah jalan.

## 16. Lari balok



Gambar 17. Lari Balok  
Sumber : Depdikbud (2002: 21)

a. Peraturan permainan

1) Lapangan

Lapangan terbuka, rata (rumput, tanah, semen maupun aspal). Jalan raya apabila memungkinkan. Panjang minimum 15 m, lebar 7 ½ m dibagi 5 garis lintasan masing-masing 1 ½ m, dan tebal garis 4 cm.

2) Peralatan

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

b. Jalannya Permainan

- (1) Peserta/atlet diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur masing-masing.
- (2) Peserta diberikan 4 potong balok.
- (3) Peserta diundi untuk menentukan kelompok seri/urutan perlombaan.
- (4) Sebelum perlombaan dimulai para peserta duduk jongkok diatas 2 balok dibelakang garis start dan kedua lainnya terletak di belakang kedua balok yang diinjak.
- (5) Aba-aba perlomba oleh wasit adalah bersedia, siap, YA. Pada aba-aba bersedia peserta duduk jongkok diatas kedua balok, aba-aba siap kedua tangan siap memindahkan kedua balok lainnya dan setelah aba-aba ya peserta saling berlomba.

(6) Peserta gugur apabila: salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah atau sama sekali tidak ada kontak dengan balok, salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan sama sekali tidak ada kontak dengan balok, peserta dengan sengaja mengganggu peserta lain dan keluar dari lintasannya.

## 17. Hadang



Gambar 18. Hadang  
Sumber : Depdikbud (2002: 29)

### a. Peraturan Permainan

#### 1. Lapangan

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

#### 2. Peralatan

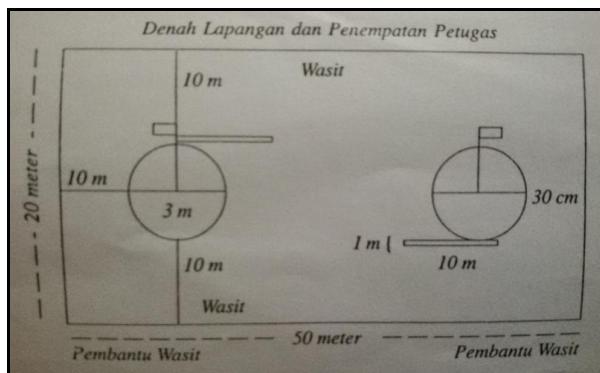
- (a) Bendera untuk hakim garis berukuran 30 x 30 cm tangkai 40 cm warna kuning dan merah berbentuk segi empat.
  - (b) Papan nilai untuk mencatat nilai.
  - (c) Kapur/cat/*line*. Kapur digunakan apabila lapangan dirumput atau tanah. Cat dan *line peper* digunakan apabila di atas lantai.
  - (d) Peluit untuk wasit
  - (e) Jam/ *stopwatch*
  - (f) Meja, kursi
  - (g) Alat tulis
  - (h) Formulir pertandingan
- a. Jalannya permainan
- (1) Diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
  - (2) Regu penjaga menempati garis jaga masing-masing dengan kedua kaki berada diatas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
  - (3) Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
  - (4) Penyerang berusaha melewati garis didepannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari pihak penjaga.
  - (5) Penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari tangan tidak boleh mengepal, dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau salah satu

kaki berpijak diatas garis sedangkan satu kaki lainnya dalam keadaan melayang.

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

kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti posisi permainan dihentikan.

## 18. Benteng



Gambar19. Lapangan Benteng  
Sumber : Depdikbud (2002: 43)

### a. Peraturan permainan

#### 1. Lapangan

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

#### 2. Peralatan

- (a) Bendera. Ada dua bendera benteng dengan ukuran 40 cm x 30 cm dengan warna berbeda
- (b) Tiang bendera tingginya 2 m dari permukaan tanah/lantai dengan garis tengah 5 cm

- (c) Kapur/cat untuk membuat garis lapangan permainan
- (d) Peluit
- (e) Bendera hakim garis 4 buah dengan ukuran 30 cm x 30 cm dan tangkai 40 cm.
- (f) Jam/*stopwatch*
- (g) Alat tulis
- (h) Meja/kursi
- (i) Formulir pendaftaran

b. Jalannya permainan

- (1) Diadakan undian yang menang dapat memilih tempat atau lebih dulu memancing.
- (2) Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar. Seseorang pemain mengejar pemain lawan, apabila pemain lawan lebih dulu meninggalkan bentengnya dan ia menjadi orang yang dikejar oleh pemain lawan.
- (3) Anggota regu yang tertangkap atau yang keluar dari lapangan permainan akan menjadi tawanan lawan. Cara menangkap lawan cukup dengan menyentuh bagian tubuh lawan dengan tangan terbuka. Bagian tubuh termasuk kostum.
- (4) Tawanan yang terkumpul didaearah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian tubuh temannya.

Tawanan yang lebih dari 1 orang semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah seorang dari tawanan itu dengan cara bergendengan atau berpegangan.

- (5) Kapten regu ditandai dengan ban/pita dan bertugas mengatur setiap anggota regu. Bila kapten tertangkap anggota yang belum tertangkap menggantikan.
- (6) Benteng regu dinyatakan terbakar apabila salah satu atau lebih regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menginjakkan salah satu kakinya dibenteng lawannya.
- (7) Setelah salah satu regu bentengnya terbakar, permainan dilanjutkan dengan ketentuan regu yang berhasil membakar benteng lawannya berfungsi lebih dulu sebagai pemancing.

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

Selain itu Menurut Novi Mulyani dalam bukunya Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (2016) ada permainan tradisional yang belum dibakukan yaitu sebagai berikut :

## **19. Congklak/Dakon**



Gambar 20. Permainan congklak  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 69)

a) Alat yang digunakan

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

b) Tempat bermain

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

c) Jumlah pemain

Jumlah pemain 2 orang

d) Cara bermain

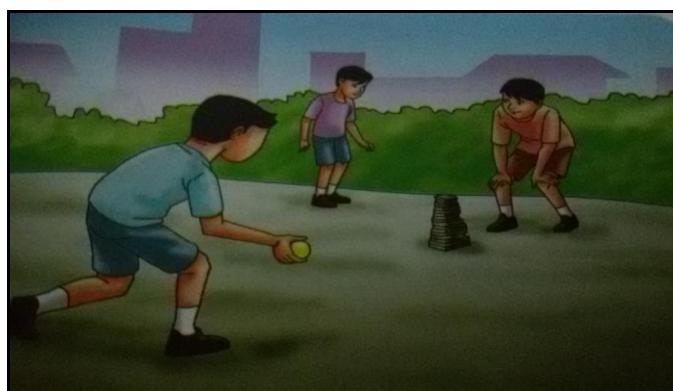
(1) Isi setiap lubang dengan 7 biji yang biasanya terbuat dari kerang atau batu kecil, tetapi lubang induk tetap dikosongkan.

(2) Setelah setiap lubang terisi, kecuali lubang induk, kemudian tentukan siapa yang memulai terlebih dahulu, maka pemain dimulai dengan memilih satu lubang.

- (3) Sebarkan biji yang ada dilubang tersebut kesetiap lubang lainnya searah jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa untuk mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya, lubang induk tidak perlu diisi.
- (4) Bila biji terakhir ternyata masuk kedalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi jika saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran lawan untuk semantara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- (5) Lubang tempat bijii terakhir itu ada di salah satu dari 7 lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada di lubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan ke dalam lubang induk kita
- (6) Setelah semua baris kosong maka permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing – masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi maka lubang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau

ada yang tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa cepat biji tersebut menjadi miliknya otomatis.

## 20. Boi-Boian



Gambar 21. Boi-Boian  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 99)

a. Alat yang digunakan

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

b. Tempat bermain

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

c. Jumlah Pemain

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

d. Cara bermain

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

**21. Engklek**



Gambar 22. Permainan engklek  
Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 115)

a) Alat yang digunakan

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

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat pas jika dimaikan di halam rumah.

c) Jumlah Pemain

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

d) Cara bermain

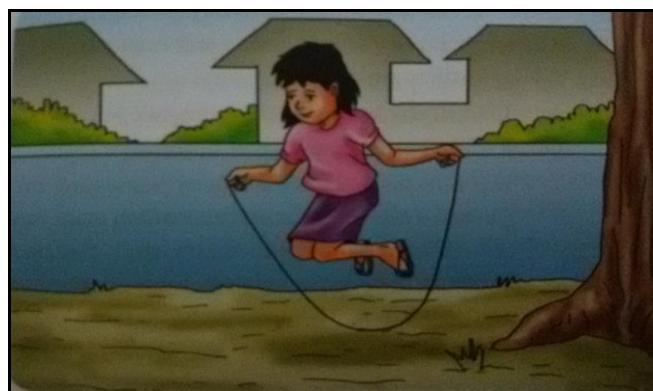
- (1) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang yang jalan terlebih dahulu.
- (2) Setiap anak harus mempunyai gacuk berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu datar.
- (3) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/petak-petak bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- (4) Gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ ditemppati oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi satu petak-petak yang ada.

- (5) Pemain tidak diperbolehkan untuk melemparkan gacuk melebihi kotak atau petak yang telah disediakan. Jika ada pemain yang melakukan kesalahan tersebut maka pemain akan dinyatakan gugur dan diganti dengan pemain selanjutnya.
- (6) Pemain yang menyelesaikan satu putaran sampai di puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila pemain tersebut menyentuh garis/terjatuh saat mengambil gacukna maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- (7) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk di gunung, maka ia harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain tersebut engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang dilemparkan tadi.
- (8) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada di tempat jatuhnya kereweng yang tadi dilempar. Setelah berhasil menjagling sebanyak 5 kali, pemain masih dalam posisi yang sama melemparkan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi

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

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

## 22. Lompat Tali



Gambar 23. Permainan lompat tali

Sumber: (Novi Mulyani, 2016: 75)

- a) Alat yang digunakan

Tali yang dibuat dari karet gelang

- b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya dihalaman rumah.

- c) Jumlah pemain

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

- d) Cara bermain seorang diri

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

e) Cara bermain berkelompok

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

mengenai tali sewaktu melompat asalkan lompatannya berada diatas tali dan tidak terjerat.

### 23. Egrang Batok



Gambar 24. Permainan Egrang batok  
(Sumber: Sri Mulyani, 2013: 44)

#### a. Cara bermain :

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

### 3. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Gadingan Wates

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) adalah kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan oleh masing-masing satuan pendidikan. KTSP terdiri dari tujuan pendidikan tingkat satuan pendidikan, struktur, dan muatan kurikulum tingkat satuan pendidikan, kalender, pendidikan, dan silabus. Kurikulum di SD Negeri Gadingan Wates adalah kurikulum yang

disusun oleh tim pengembang kurikulum SD Negeri Gadingan Wates yang berfungsi sebagai pedoman operasional dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Struktur kurikulum merupakan pola dan susunan mata pelajaran yang ditempuh oleh peserta didik dalam satuan penidikan dalam kegiatan pembelajaran.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 6 ayat (1) menyatakan bahwa Struktur dan Muatan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada jenjang pendidikan dasar dan menengah pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki cakupan dalam ruang lingkup sebagai berikut :

Ruang Lingkup mata pelajaran Pejasorkes dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan/ KTSP (2006:702) meliputi aspek-aspek sebagai berikut:

- i. 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, beladiri, serta aktivitas lainnya.
- ii. Aktivitas pengembangan meliputi: mekanika sikap tubuh, komponen kebugaran jasmani, dan bentuk postur tubuh serta aktivitas lainnya.
- iii. Aktivitas senam meliputi: ketangkasan sederhana, ketangkasan tanpa alat, ketangkasan dengan alat, dan senam lantai, serta aktivitas lainnya.
- iv. Aktivitas ritmik meliputi: gerak bebas senam pagi, senam kebugaran jasmani (SKJ), dan senam aerobic serta aktivitas lainnya.
- v. Aktivitas air meliputi: permainan di dalam air, keselamatan air, keterampilan bergerak di air, dan renang serta aktivitas lainnya.
- vi. Pendidikan luar kelas meliputi: piknik atau karyawisata, pengenalan lingkungan, berkemah, menjelajah, dan mendaki gunung.
- vii. Kesehatan meliputi: 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.

Macam-macam permainan tradisional yang berikan oleh guru pendidikan jasmani kepada siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Gadingan Wates mulai dari permainan yang bersifat individu atau bersifat kelompok, yaitu egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, betengan, congklak, boi-boian, engklek, lompat tali, egrang batok.

#### **4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

Sekolah dasar merupakan tempat bagi anak untuk belajar tentang ilmu dasar yang belum pernah anak ketahui sebelumnya dan tempat bersosialisasi dengan teman sebaya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakter yang berbeda, anak-anak cenderung senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dalam kelompok, dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Pada dasarnya di pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan yaitu kelas bawah dan kelas atas. Kelas bawah terdiri dari siswa kelas I-III, sedangkan kelas atas terdiri dari siswa kelas IV-VI. Penelitian ini mengambil subyek penelitian yaitu siswa kelas atas yang mencakup usia diantara 10-12 tahun. Berikut ini beberapa pendapat tentang karakteristik anak usia 10-12 tahun sebagai berikut:

Menurut Havighurst dalam Desmita (2010: 35-36), 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. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu, berpartisipasi dalam masyarakat.
- e. Memiliki rasa ingin tahu untuk berpikir efektif.

- f. Mengembangkan kata hati, moral, dan nilai-nilai.
- g. Mampu mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Syamsu Yusuf (2004: 4) menyatakan pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif anak-anak lebih mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu:

a. Masa kelas-kelas rendah sekolah dasar, kira-kira 6-7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain seperti berikut:

- 1) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
- 2) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
- 3) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
- 4) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
- 5) Apabila tidak dapat menyelesaikan masalah suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
- 6) Pada masa ini (terutama usia 6,0-8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.

. Masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:

- 1) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
- 2) Amat realistik ingin mengetahui, ingin belajar.
- 3) Menjelang masa akhir ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
- 4) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas umur ini pada umumnya anak

menghadapai tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaiakannya.

- 5) Pada masa ini, anak memng nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) menegenai prestasi sekolah.
- 6) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak lagi terikat kepada peraturan permainan yang tradisional (yang sudah ada), membuat peraturan sendiri.

Masa anak usia sekolah dasar dalam usia (6-12 tahun) dan siswa kelas atas berusia 10-12 tahun merupakan tahap perkembangan selanjutnya. Anak usia sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda dimana ia lebih senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok dan senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung. Menurut Izzaty, dkk (2013: 102- 103) menyatakan tugas perkembangan anak usia sekolah dasar meliputi:

1. Belajar keterampilan fisik yang diperlukan untuk bermain.
2. Sebagai makhluk yang sedang tumbuh, mengembangkan sikap yang sehat mengenai diri sendiri.
3. Belajar bergaul dan bekerja dengan teman sebaya.
4. Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
5. Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
6. Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berfikir efektif.
7. Mengembangkan kata batin, moral dan skala nilai.
8. Mengembangkan sikap terhadap kelompok sosial dan lembaga.
9. Mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Bloom dalam (Maryatun, 2015: 24), pada anak usia Sekolah Dasar biasanya sedang mengalami pertumbuhan baik pertumbuhan intelektual, emosional maupun pertumbuhan badaniyah, di mana kecepatan pertumbuhan anak pada masing-masing aspek tersebut tidak sama, sehingga terjadi berbagai variasi tingkat pertumbuhan dari ketiga aspek tersebut. Ini adalah suatu faktor

yang menimbulkan adanya perbedaan individual pada anak-anak sekolah dasar walaupun mereka dalam usia yang sama.

Perkembangan aspek psikologi siswa Sekolah Dasar menurut Bloom dalam (Maryatun, 2015: 24-25) , perkembangan psikologi siswa Sekolah Dasar meliputi 3 aspek, yaitu: aspek kognitif, afektif dan psikomotorik.

a. Perkembangan aspek kognitif siswa Sekolah Dasar.

Proses perkembangan kognitif manusia sebenarnya mulai berlangsung semenjak ia dilahirkan. Menurut Jean Piaget, anak usia Sekolah Dasar tergolong pada tahap *concrete operational*. Pada fase ini kemampuan berfikirnya masih bersifat intuitif, yaitu berfikir dengan mengandalkan ilham. Dalam periode ini anak memperoleh tambahan kemampuan yang disebut *system of operations* (satuan langkah berpikir). Kemampuan satuan langkah berpikir ini berfaedah bagi anak untuk mengkoordinasikan pemikiran dan idenya dengan peristiwa tertentu ke dalam sistem pemikirannya sendiri. Anak sudah berkembang ke arah berpikir konkret dan rasional.

b. Perkembangan aspek afektif siswa Sekolah Dasar.

Seperti dalam proses perkembangan lainnya, proses perkembangan afektif siswa juga berkaitan dengan proses belajar. Konsekuensinya, kualitas hasil perkembangan sosial siswa sangat bergantung kualitas proses belajar siswa tersebut, baik di lingkungan sekolah, keluarganya, maupun dilingkungan yang lebih luas. Ini artinya proses belajar sangat menentukan kemampuan siswa dalam bersikap dan berperilaku sosial yang selaras dengan norma moral, agama, tradisi, hukum dan norma yang berlaku di masyarakat.

c. Perkembangan aspek psikomotor siswa Sekolah Dasar.

Semua kapasitas bawaan merupakan modal dasar yang sangat penting bagi kelanjutan perkembangan anak. Proses pendidikan dan pengajaran (khususnya di Sekolah), merupakan pendukung yang berarti bagi perkembangan motor atau fisik anak, terutama dalam hal perolehan kecakapan-kecakapan psikomotor anak. Ketika anak memasuki usia Sekolah Dasar perkembangan fisiknya mulai tampak benar-benar seimbang dan proporsional. Artinya, organ-organ jasmani tumbuh serasi dan tidak lebih panjang atau lebih pendek dari yang semestinya. Gerakan-gerakan organ anak juga menjadi lincah dan terarah seiring dengan munculnya keberanian mentalnya.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik anak-anak sekolah dasar yang masih suka bermain, meniru, serta mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi. Mereka tidak menyadari bahwa dengan melakukan aktivitas dalam bentuk bermain tersebut akan sangat membantu pertumbuhan dan perkembangan dirinya, maka sangatlah diperlukan pengawasan serta pemberian contoh yang baik dari seorang guru agar anak dapat terdidik dengan konsep yang benar.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Siswaya (2011) dengan judul “ Survey Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan

Galur Kabupaten Kulon Progo “. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen berupa angket. Validitas angket sebesar 0,912 dan reliabilitasnya 0,964. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri I Pandowan sebanyak 52 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan survei pemahaman siswa terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes pada Kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan masuk dalam kategori Baik Sekali sebanyak 2 anak (3,84 %), kategori Baik sebanyak 15 siswa (28,84 %), kategori Cukup sebanyak 18 siswa (34,61 %), kategori Kurang Baik sebanyak 13 siswa (25 %), dan kategori Tidak Baik sebanyak 4 siswa (7,69 %). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes sebagian besar berkategori Cukup.

2. Penelitian Febrian Nugroho (2017) dengan judul “Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul ”. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif menggunakan metode survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang berjumlah 69 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan pemaparan data dalam bentuk persetase. Hasil

penelitian menunjukkan bahwa Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul paling banyak pada kategori sedang. Secara rinci persentase hasil penelitian adalah sangat baik 10,14%; baik 26,09%; sedang 39,13%; rendah 10,40%; dan sangat rendah 14,50%.

### C. Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan anak secara optimal baik secara fisik, motorik, mental dan sosial. Pelaksanaan pendidikan jasmani di sekolah memiliki manfaat untuk pembinaan tingkat pemahaman bagi siswa sekolah dasar. Apabila pelaksanaan kegiatan tersebut dilakukan dengan baik secara terencana dan teratur maka hasil pembinaannya akan tercapai sesuai tujuan yang telah diharapkan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terdapat pembelajaran tentang permainan tradisional. Pencapaian keberhasilan belajar siswa tentang permainan tradisional tidak hanya dilihat dari siswa mampu mempraktikkan materi tersebut tetapi juga dilihat dari tingkat pengetahuan siswa tersebut yang juga berkesinambungan.

Penelitian tentang pengetahuan permainan tradisional dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates. Di samping itu juga untuk menilai sejauh mana keberhasilan guru pendidikan

jasmani di sekolah tersebut dalam upaya meningkatkan pengetahuan permainan tradisional pada siswa kelas atas. Sehingga hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengevaluasi hasil belajar siswa dan dijadikan untuk mendiagnosa siswa tentang kelemahan pada materi permainan tradisional sehingga dapat membantu dalam proses bimbingan terhadap siswa kelas atas selanjutnya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates. Menurut Sukardi (2010: 157) penelitian deskriptif merupakan metode penelitian yang berusaha menggambarkan dan menginterpretasi objek sesuai dengan apa adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase.

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

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri Gadingan Wates. Penelitian ini dilaksanakan pada Bulan April sampai dengan Bulan Juni 2018.

#### **C. Populasi dan Subjek Penelitian**

Menurut Arikunto (2002: 108) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa putra dan putri kelas atas SD Negeri Gadingan Wates. Keseluruhan populasi akan dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini dengan rincian dari kelas IV = 29 siswa, kelas V = 26 siswa, dan kelas VI = 26 siswa, sedangkan subyek dalam penelitian ini adalah sebanyak 81 siswa.

#### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Arikunto, (2002: 96), Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Variabel yang akan diteliti yaitu tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, yang dimaksud adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dalam proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates digunakan tes benar-salah yang berkaitan dengan pengetahuan permainan tradisional. Adapun yang menjadi pernyataan dalam instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini adalah mengenai materi pengetahuan permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

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

##### **1. Instrumen Penelitian**

Menurut Arikunto (2002: 136), Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap, dan sistematis sehingga mudah diolah. Instrumen atau alat yang

digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen berupa tes yang digunakan adalah tes benar-salah.

Setelah tes tersusun langkah selanjutnya kemudian diujicobakan dan dianalisis dengan analisis item. Analisis item dilakukan dengan menghitung korelasi antara skor butir instrumen skor total atau dengan mencari daya pembeda skor tiap item dari kelompok yang memberikan jawaban tinggi dan jawaban rendah. Instrumen penelitian tentang pengetahuan permainan tradisional disusun berdasarkan kisi-kisi yang pengembangannya disesuaikan dengan prinsip test pengetahuan hasil belajar kognitif dan pengetahuan permainan tradisional. Jumlah soal terdiri dari 30 butir soal yang berupa tes benar-salah. Butir-butir pertanyaan disusun menggunakan tolak ukur bagi setiap indikator, responden tinggal memilih jawaban yang disediakan. Digunakan skala diktonomi dengan cara memberi skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrumen penelitian menurut Sutrisno Hadi (1991: 7-11) sebagai berikut:

a. Mendefinisikan Konstrak

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstrak berarti membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti. Konstrak dalam penelitian merupakan suatu tahapan yang bertujuan memberikan batasan dari arti konstrak yang akan diteliti, dengan demikian nantinya tidak akan terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates.

b. Menyidik Faktor

Menetapkan dimensi-dimensi yaitu menemukan unsur-unsur atau bagian-bagian yang ada pada sebuah konstrak. Faktor-faktor tingkat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates yaitu: pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

c. Menyusun butir-butir

Langkah ketiga adalah menyusun butir pertanyaan berdasarkan faktor yang menyusun konstrak. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor.

Kisi-kisi Instrumen Penelitian dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Uji Coba Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item		$\Sigma$ Butir
			+	-	
Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates	Pengertian Permainan Tradisional	1. Pemain 2. Sifat Permainan 3. Pengertian Permainan Tradisional	1 2 3	4,5	1 1 3
	Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	1. Nilai Kesehatan 2. Nilai Pendidikan 3. Nilai Demokrasi 4. Aspek Kognitif 5. Nilai Moral 6. Nilai Keberanian 7. Nilai Kepribadian 8. Aspek Emosi	6 7 8 10 11 12 13 15	9 8 14 13	2 1 1 1 1 2 1 1
	Macam-Macam Permainan Tradisional	1. Permainan Tradisional 2. Peraturan Permainan Tradisional 3. Alat Permainan Tradisional 4. Jumlah Pemain 5. Lapangan	16 17, 19, 22, 23,29 24, 26 25 27, 30	18, 20, 21, 28	1 9 2 1 2
	<b>Jumlah</b>		<b>20</b>	<b>10</b>	<b>30</b>

## **2. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas IV, V, dan VI di SD Negeri Gadingan Wates.
- b. Peneliti memberikan instrumen kepada responden untuk di isi jawabannya.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

## **F. Validitas dan Reliabilitas**

Bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Menurut Arikunto (2002: 144), bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pengetahuan responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Sebelumnya, peneliti melakukan validasi ahli/*expert judgment*. *Expert Judgement* dalam penelitian ini yaitu Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. Uji coba dilaksanakan di SD Negeri 3 Sedayu, dengan jumlah responden sebanyak 49 siswa. Karakteristik lokasi sekolah yang hampir sama, kondisi sosial dan ekonomi yang relatif sama dengan subjek yang akan diteliti menjadi alasan

dipilihnya sekolah ini untuk dilaksanakannya uji coba penelitian. Langkah-langkah uji coba sebagai berikut:

### 1. Uji Validitas

Menurut Arikunto (2002: 144) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2002: 240). Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada tabel pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Hasil uji validitas sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Coba Validitas Instrumen

No	Butir	r hitung	r tabel (23:5%)	Keterangan
1	Butir 01	0,353	0,276	Valid
2	Butir 02	0,613	0,276	Valid
3	Butir 03	0,486	0,276	Valid
4	Butir 04	0,742	0,276	Valid
5	Butir 05	0,566	0,276	Valid
6	Butir 06	0,405	0,276	Valid
7	Butir 07	0,705	0,276	Valid
<b>8</b>	<b>Butir 08</b>	<b>0,063</b>	<b>0,276</b>	<b>Tidak Valid</b>
9	Butir 09	0,690	0,276	Valid
10	Butir 10	0,670	0,276	Valid
11	Butir 11	0,838	0,276	Valid
12	Butir 12	0,702	0,276	Valid
13	Butir 13	0,722	0,276	Valid
14	Butir 14	0,369	0,276	Valid
15	Butir 15	0,532	0,276	Valid
16	Butir 16	0,900	0,276	Valid
17	Butir 17	0,420	0,276	Valid
18	Butir 18	0,583	0,276	Valid
19	Butir 19	0,808	0,276	Valid
20	Butir 20	0,521	0,276	Valid
21	Butir 21	0,409	0,276	Valid
22	Butir 22	0,714	0,276	Valid
23	Butir 23	0,714	0,276	Valid
24	Butir 24	0,553	0,276	Valid
25	Butir 25	0,874	0,276	Valid
26	Butir 26	0,559	0,276	Valid
27	Butir 27	0,381	0,276	Valid
28	Butir 28	0,614	0,276	Valid
29	Butir 29	0,361	0,276	Valid
<b>30</b>	<b>Butir 30</b>	<b>0,089</b>	<b>0,276</b>	<b>Tidak Valid</b>

Berdasarkan tabel 3 diatas, menunjukan bahwa butir nomor 8 (r hitung  $0,063 < r$  tabel  $(df\ 23;0,05)$  0,276), dan butir nomor 30 (r hitung  $0,089 < r$  tabel  $(df\ 23;0,05)$  0,276) sehingga tidak valid, maka soal no. 8 dan 30 tidak digunakan dalam penelitian, sehingga hanya terdapat 28 butir soal valid yang digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen angket penelitian disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

<b>Variabel</b>	<b>Faktor</b>	<b>Indikator</b>	<b>Item</b>		<b><math>\sum</math> Butir</b>
			<b>+</b>	<b>-</b>	
Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates	Pengertian Permainan Tradisional	1. Pemain 2. Sifat Permainan 3. Pengertian Permainan Tradisional	1 2 3	4, 5	1 1 3
	Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	1. Nilai Kesehatan 2. Nilai Pendidikan 3. Aspek Kognitif 4. Nilai Moral 5. Nilai Keberanian 6. Nilai Kepribadian 7. Aspek Emosi	6 7 9 10 11 12	8      13 14	2 1 1 1 1 2 1
	Macam- Macam Permainan Tradisional	1. Permainan Tradisional 2. Peraturan Permainan Tradisional 3. Alat Permainan Tradisional 4. Jumlah Pemain 5. Lapangan	15     23, 25	17, 19, 20, 27,   24 26	1     2 1 1
	<b>Jumlah</b>		<b>19</b>	<b>9</b>	<b>28</b>

## **2. Uji Reliabilitas**

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2002: 154). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sahih saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2002: 171).

Hasil uji reliabilitas disajikan pada tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Cronbach's Alpha	N of Items
0,942	28

## **G. Teknik Analisis Data**

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Cara perhitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standar Deviasi*. Menurut Azwar (2016: 163) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat Tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat Rendah

(Azwar, 2010: 163)

Keterangan:

$M$  : nilai rata-rata (*mean*)

$X$  : skor

$S$  : *standar deviasi*

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, yang diungkapkan dengan tes yang berjumlah 28 butir soal, dan terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) macam-macam permainan tradisional. Hasil analisis dipaparkan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, didapat skor terendah (*minimum*) 17,00, skor tertinggi (*maksimum*) 28,00, rerata (*mean*) 24,77, nilai tengah (*median*) 25,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 27,00, *standar deviasi* (SD) 2,192. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes

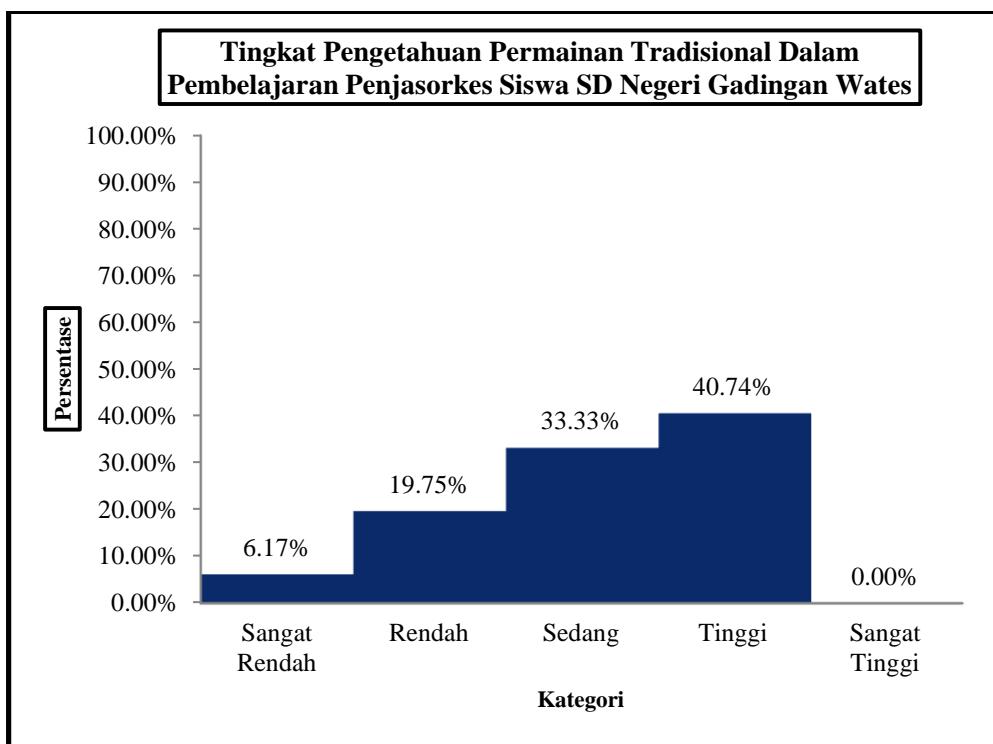
Statistik	
<i>N</i>	81
<i>Mean</i>	24,77
<i>Median</i>	25,00
<i>Mode</i>	27,00
<i>Std. Deviation</i>	2,192
<i>Minimum</i>	17,00
<i>Maximum</i>	28,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$28,058 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$25,866 < X \leq 28,058$	Tinggi	33	40,74%
3	$23,674 < X \leq 25,866$	Sedang	27	33,33%
4	$21,476 < X \leq 23,674$	Rendah	16	19,75%
5	$X \leq 21,476$	Sangat Rendah	5	6,17%
<b>Jumlah</b>			<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 8 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates dapat disajikan pada gambar 25 sebagai berikut:



Gambar 25. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 25 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,17% (5

siswa), “rendah” sebesar 19,75% (16 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (27 siswa), “tinggi” sebesar 40,74 % (33 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa).

Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,77, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “tinggi”.

### 1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 3,00, skor tertinggi (*maksimum*) 3,00, rerata (*mean*) 4,74, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, *standar deviasi* (*SD*) ,565. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional

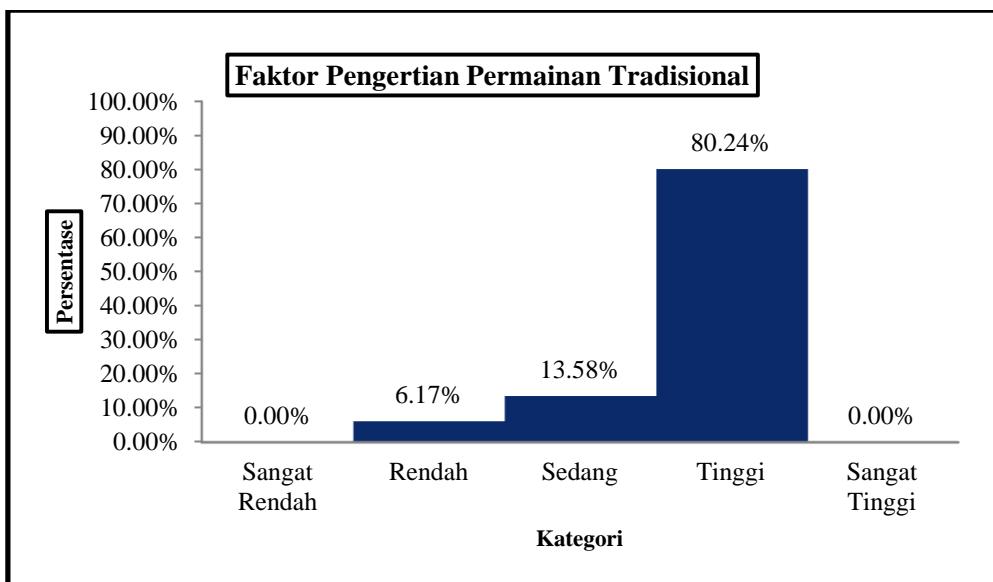
Statistik	
<i>N</i>	81
<i>Mean</i>	4,74
<i>Median</i>	5,00
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std, Deviation</i>	,565
<i>Minimum</i>	3,00
<i>Maximum</i>	5,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$5,5875 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$5,0225 < X \leq 5,5875$	Tinggi	65	80,24%
3	$4,4575 < X \leq 5,0225$	Sedang	11	13,58%
4	$3,8925 < X \leq 4,4575$	Rendah	5	6,17%
5	$X \leq 3,8925$	Sangat Rendah	0	0%
<b>Jumlah</b>			<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional dapat disajikan pada gambar 26 sebagai berikut :



Gambar 26. Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 26 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 0% (0 siswa), “rendah” sebesar 6,17% (5 siswa), “sedang” sebesar 13,58% (11 siswa), “tinggi” sebesar 80,24%

(65 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 4,74, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “tinggi”.

## 2. Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 6,00, skor tertinggi (*maksimum*) 9,00, rerata (*mean*) 8,43, nilai tengah (*median*) 9,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 9,00, *standar deviasi* (SD) ,774. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 11 sebagai berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

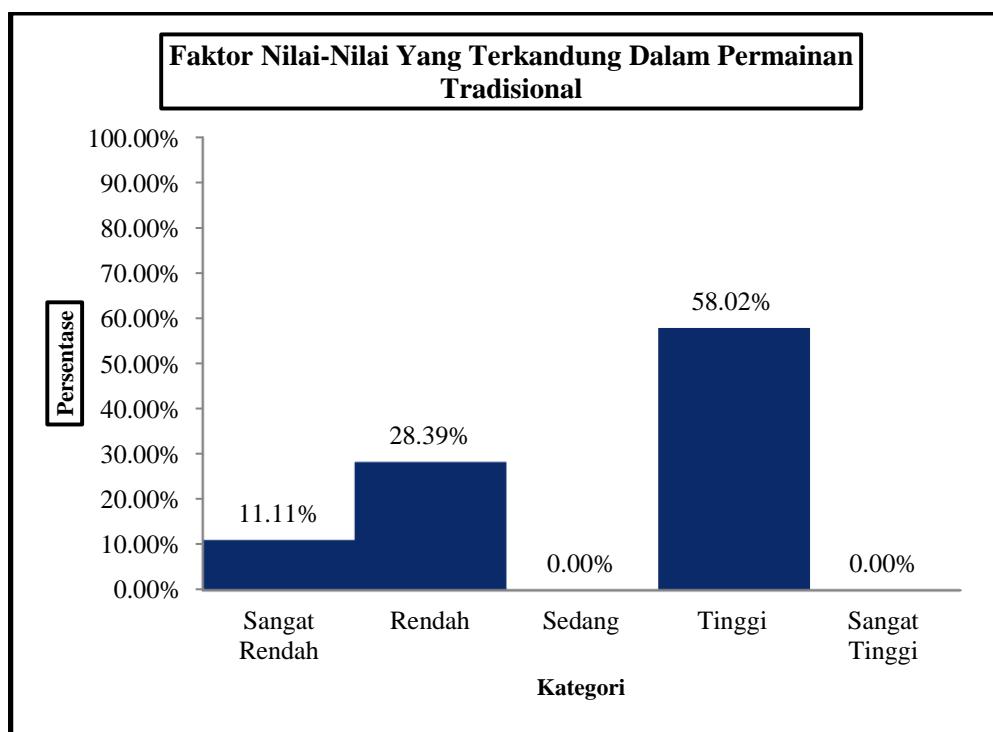
Statistik	
<i>N</i>	81
<i>Mean</i>	8,43
<i>Median</i>	9,00
<i>Mode</i>	9,00
<i>Std. Deviation</i>	,774
<i>Minimum</i>	6,00
<i>Maximum</i>	9,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional disajikan pada tabel 12 sebagai berikut:

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$9,591 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$8,817 < X \leq 9,591$	Tinggi	47	58,02%
3	$8,043 < X \leq 8,817$	Sedang	0	0%
4	$7,269 < X \leq 8,043$	Rendah	23	28,39%
5	$X \leq 7,269$	Sangat Rendah	9	11,11%
<b>Jumlah</b>			<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 12 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat disajikan pada gambar 27 sebagai berikut :



Gambar 27. Histogram Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 12 dan gambar 27 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 11,11% (9 siswa), “rendah” sebesar 28,39% (23 siswa), “sedang” sebesar 0% (0 siswa), “tinggi” sebesar 58,02% (47 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 8,43, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “tinggi”.

### 3. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 7,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 11,68, nilai tengah (*median*) 12,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 13,00, *standar deviasi* (SD) 1,515. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 13 sebagai berikut:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

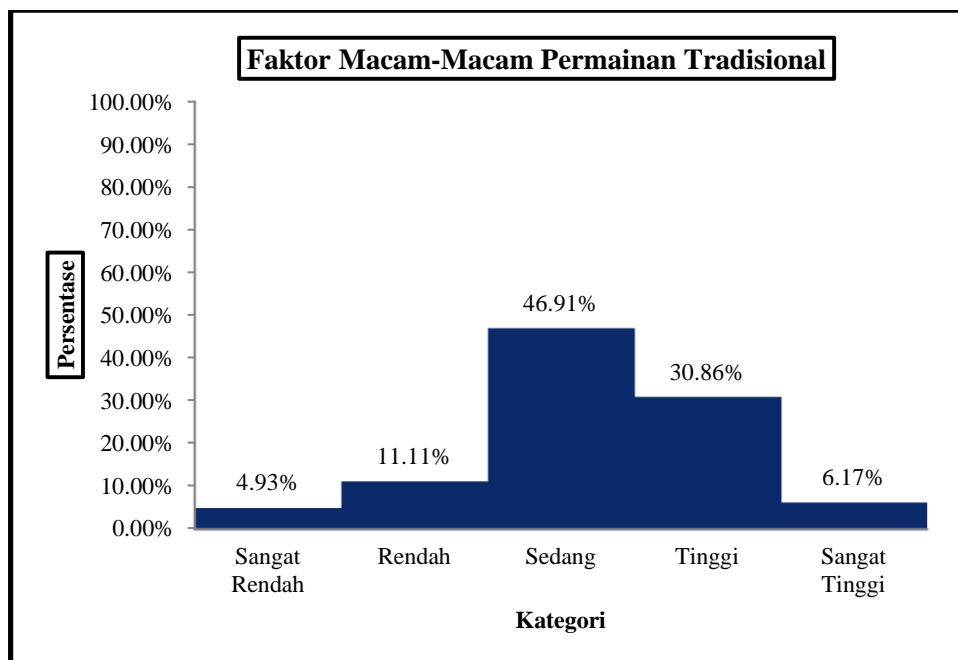
Statistik	
<i>N</i>	81
<i>Mean</i>	11,68
<i>Median</i>	12,00
<i>Mode</i>	13,00
<i>Std, Deviation</i>	1,515
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	14,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional disajikan pada tabel 14 sebagai berikut:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$13,952 < X$	Sangat Tinggi	5	6,17%
2	$12,437 < X \leq 13,925$	Tinggi	25	30,86%
3	$10,922 < X \leq 12,437$	Sedang	38	46,91%
4	$9,407 < X \leq 10,922$	Rendah	9	11,11%
5	$X \leq 9,407$	Sangat Rendah	4	4,93%
<b>Jumlah</b>			<b>81</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 14 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional dapat disajikan pada gambar 28 sebagai berikut:



Gambar 28. Histogram Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 14 dan gambar 15 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 4,93% (4 siswa), “rendah” sebesar 11,11% (9 siswa), “sedang” sebesar 46,91% (38 siswa), “tinggi” sebesar 30,86% (6 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 6,17% (5 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 11,68, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates, yang terbagi dalam tiga faktor, yaitu (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) macam-macam permainan tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 6,17% (5 siswa), “rendah” sebesar 19,75% (16 siswa), “sedang” sebesar 33,33% (27 siswa), “tinggi” sebesar 40,74 % (33 siswa), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 siswa). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 24,77, tingkat pengetahuan permainan

tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “tinggi”.

Meskipun tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori “tinggi”, akan tetapi itu hanya dalam faktor pengertian permainan tradisional saja dengan persentase sebesar 80,24% (tinggi) dengan jumlah 65 siswa dan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional sebesar 58,02% (tinggi) dengan jumlah 47 siswa. Sedangkan pada faktor macam-macam permainan tradisional siswa di SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori 46,91% (sedang) dengan jumlah 38 siswa. Hal itu dimungkinkan karena, setiap siswa memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengetahui apa yang sedang atau sudah siswa pelajari. Terdapat beberapa siswa yang mampu mengetahui secara menyeluruh tetapi ada pula yang sama sekali tidak dapat dipelajari dan belum mampu mengaplikasikan dalam kehidupan sehari-hari.

Dalam hal pengetahuan permainan tradisional siswa dapat dipengaruhi beberapa faktor antara lain, media massa, pengalaman, dan lingkungan. Jadi, siswa hanya mendapat informasi saja kemudian sekedar mengetahuinya. Selain itu, dimungkinkan siswa dalam mengerjakan instrumen penelitian ini masih berdiskusi dengan teman sekelilingnya, meskipun di awal sudah di berikan penjelasan untuk mengerjakan sendiri.

Peningkatan pengetahuan siswa ini harus dilakukan secara *komprehensif* dengan melibatkan semua pihak yang terkait, dari manajemen kependidikan di sekolah, dan guru khususnya guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Hal ini sangat penting karena permainan tradisional merupakan materi yang terdapat di dalam kurikulum pendidikan jasmani sehingga perlu diberikan kepada siswa, permainan tradisional mengandung banyak nilai-nilai dan unsur yang berguna bagi kehidupan sehari-hari.

### C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Kendatipun peneliti sudah berusaha keras memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Penelitian seharusnya ditambah dengan pembahasan melalui wawancara secara mendalam.
2. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates akan lebih baik dilakukan dengan analisis lain untuk mengetahui dari faktor-faktor lain.
3. Keterbatasan waktu penelitian, karena untuk pengambilan data penelitian di kelas IV dan V pada saat jam pembelajaran berlangsung, sedangkan kelas VI bersamaan dengan latihan ujian / *tryout* di sekolah tersebut.

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

### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates dalam kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%.

### **B. Implikasi Hasil Penelitian**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Adanya rencana dari pihak guru maupun sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang permainan tradisional.
2. Adanya upaya dari guru penjasorkes untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran permainan tradisional.
3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan tingkat pengetahuan siswa tentang permainan tradisional dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

## **C. Saran**

Ada beberapa saran yang perlu disampaikan sehubungan dengan hasil penelitian ini, antara lain:

### 1. Bagi Siswa

Siswa diharapkan untuk lebih aktif dalam mempraktikkan permainan tradisional baik pada saat pembelajaran di sekolah maupun di rumah untuk ikut serta dalam melestarikan permainan tradisional.

### 2. Bagi Guru

Perlu adanya kegiatan yang memperkenalkan permainan tradisional, dalam rangka melestarikan permainan tradisional kepada siswa.

### 3. Bagi Peneliti

Agar melakukan penelitian tentang permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes dengan menggunakan metode lain berupa wawancara, *survey*, atau observasi langsung dan dengan variabel yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

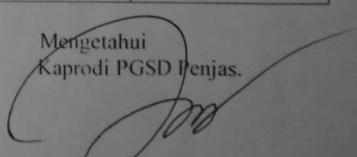
- Aji, S. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola Di SMP Negeri 1 Sawangan.* Skripsi Yogyakarta: FIK UNY.
- Amsal Bakhtiar. (2012). *Filsafat Ilmu.* Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek.* Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, Saifuddin. (2010). *Tes Prestasi Fungsi dan Pengembangan Pengukuran Prestasi Belajar.* Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Depdikbud. (2002). *Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional.* Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik.* Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Gunawan, I. &Palupi, R. A.(2012). *Taksonomi Bloom- Revisi Ranah Kognitif :Kerangka Landasan untuk Pembelajaran , Pengajaran, dan Penilaian.* 16-40.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen Angket, Tes, dan Skala Nilai Dengan Basica.* Yogyakarta : Andi Offset.
- Ivan, Lanin. *Diagram Taksonomi Bloom.* Diakses dari <http://ivan.lanin.org/taksonomi-bloom/>. Pada tanggal 30 Januari 2018, pukul 10.44 WIB.
- Izzaty, dkk. (2013). *Perkembangan Peserta Didik.* Yogyakarta: UNY Press.
- Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. (2017). *Kurikulum SDN Gadingan.* Kabupaten Kulon Progo.
- Kurniati. Euis. (2016). *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak.* Jakarta: Prenamedia Group.
- Maryatun, T. (2015). *Keterampilan Shooting dalam Permainan Sepakbola Siswa Kelas IV dan V SD Muhammadiyah Kragan Kecamatan Tempel Kabupaten Sleman.* Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia.* Yogyakarta: DIVA Press.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatandan Ilmu Perilaku.* Renika Cipta. Jakarta.

- Nugroho, Febrian. (2016). *Pemahaman Siswa Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul*. Skripsi. Yogyakarta: FIK UNY.
- Putra, Fadlil. (2011). *Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan*. Diakses dari <http://satriodamarpanuluh.blogspot.com/2011/06/faktor-faktor-yang-mempengaruhi.html>. Pada tanggal, 30 Januari 2018, pukul 20.18 WIB.
- Sudardiyono. (2017). *Potensi Perguruan Tinggi Dalam Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Untuk Memacu Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik Dasar Anak Usia Sekolah*. Diakses dari <http://staff.uny.ac.id/> pukul 13.59 pada tanggal 2 Maret 2018.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Rajawali Pers.
- Sukardi. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

# LAMPIRAN

Lampiran 1. Kartu Bimbingan Tugas Akhir Skripsi

<b>KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI/BUKAN SKRIPSI FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA</b>			
Nama Mahasiswa NIM Program Studi Jurusan Pembimbing	: NOVILIA WIDYAWATI : 12604 22 4034 : PGSD Penjas : PdR : Drs. Sudarmidono, M.Pd.	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1.	28-6-2016	Proposal	
2.	22-7-2016	BAB I → Di Perbaiki	
3.	6-6-2017	BAB I → Di Perbaiki	
4.	11-7-2017	BAB I → Diperbaiki → BAB II dibawa	
5.	30-1-2018	BAB I → Identifikasi + BAB II di Perbaiki	
6.	8-2-2018	BAB II → Cek di perbaiki , bawa bab III	
7.	27-2-2018	BAB III → di Perbaiki	
8.	6-3-2018	BAB III → Buat Instrumen	
9.	15-3-2018	BAB III → Instrumen diperbaiki	
10.	22-5-2018	BAB IV → Lanjut BAB V .	
11	4-6-2018	Bab V → Lengkap langsung ljiwa	

Mengetahui  
 Kaprodi PGSD Penjas.  
  
 Dr. Subagyo, M.Pd  
 NIP. 19561107 198203 1 003

## Lampiran 2. Surat Validasi Ahli

### SURAT VALIDASI AHLI

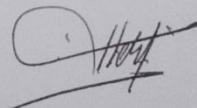
Nama : Novilia Widyawati  
NIM : 12604224034  
Prodi : PGSD Penjas  
Jurusan : POR  
Judul : "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates"

Telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen untuk penelitian penyelesaian tugas akhir skripsi dengan menambahkan beberapa saran sebagai berikut:

1. *Rugya d. jubaiki*
2. *Cambakha A. K. Sugyo Dewi*

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

Yogyakarta, 15 Maret 2018



Drs. Sudardiyono, M.Pd

NIP. 19560815 198703 1 001

### Lampiran 3. Instrumen Uji Coba Penelitian

#### **INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN**

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul "**Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri 3 Sedayu**".

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa di SD Negeri 3 Sedayu. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

##### **A. Identitas:**

Nama : .....

Kelas : .....

##### **B. Petunjuk pengisian:**

1. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan **Salah**.

##### **Contoh:**

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1.	Permainan tradisional adalah bentuk budaya yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia.	√	

Butir Soal :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1.	Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar.		
2.	Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu.		
3.	Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar.		
4.	Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal.		
5.	Permainan tradisional susah dilakukan.		
6.	Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran.		
7.	Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri.		
8.	Permainan tradisional dilakukan dengan terpaksa.		
9.	Kebugaran Jasmani siswa akan cepat menurun jika terlalu sering melakukan permainan tradisional.		
10.	Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas.		
11.	Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab.		
12.	Permainan tradisional di tuntut untuk cepat dalam mengambil keputusan.		

No.	<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	
		<b>B</b>	<b>S</b>
13.	Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional.		
14.	Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional.		
15.	Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain permainan tradisional.		
16.	Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional.		
17.	Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati.		
18.	Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu.		
19.	Dalam permainan boi-boian, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga.		
20.	Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu.		
21.	Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah.		
22.	Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok.		
23.	Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama.		
24.	Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata.		

No.	<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	
		<b>B</b>	<b>S</b>
25.	Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang.		
26.	Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang.		
27.	Lapangan untuk bermain permainan tradisional tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako.		
28.	Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan.		
29.	Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis <i>finish</i> / garis akhir tanpa terjatuh.		
30.	Ukuran lapangan permainan betengan dapat disesuaikan dengan jumlah peserta.		

## Lampiran 4. Surat Izin Uji Coba Penelitian

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541  
Email : [humas\\_fik@uny.ac.id](mailto:humas_fik@uny.ac.id) Website : [fik.uny.ac.id](http://fik.uny.ac.id)

---

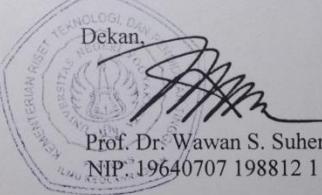
Nomor : 03.43/UN.34.16/PP/2018. 20 Maret 2018.  
Lamp. : 1Eks  
Hal : Permohonan Izin Uji Coba Penelitian.

**Kepada Yth.**  
**Kepala SD Negeri 3 Sedayu Bantul**  
**di Tempat.**

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

Nama : Novilia Widyawati  
NIM : 12604224034  
Program Studi : PGSD Penjas.  
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.  
NIP : 195608151987031001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : Maret s/d April 2018.  
Tempat/Objek : SD Negeri 3 Sedayu  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates.

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

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

**Tembusan :**

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 5. Data Uji Coba Penelitian

<b>Butir Soal</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>13</b>	<b>14</b>	<b>15</b>	<b>16</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>19</b>	<b>20</b>	<b>21</b>	<b>22</b>	<b>23</b>	<b>24</b>	<b>25</b>	<b>26</b>	<b>27</b>	<b>28</b>	<b>29</b>	<b>30</b>	<b>Σ</b>	
<b>1</b>	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	13	
<b>2</b>	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	8	
<b>3</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	
<b>4</b>	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	14
<b>5</b>	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27	
<b>6</b>	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	8	
<b>7</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	11	
<b>8</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	24	
<b>9</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
<b>10</b>	0	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	22	
<b>11</b>	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23	
<b>12</b>	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	
<b>13</b>	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	
<b>14</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	26		
<b>15</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	1	16		
<b>16</b>	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	26	
<b>17</b>	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	9	
<b>18</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	21		
<b>19</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27	
<b>20</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
<b>21</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	21	
<b>22</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	25		
<b>23</b>	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	0	7		

<b>24</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	22
<b>25</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	29
<b>26</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27
<b>27</b>	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	25
<b>28</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
<b>29</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
<b>30</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	28
<b>31</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	26
<b>32</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	26	
<b>33</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	23
<b>34</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
<b>35</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28
<b>36</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	25
<b>37</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>38</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>39</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	24
<b>40</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26
<b>41</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
<b>42</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
<b>43</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
<b>44</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	27
<b>45</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26
<b>46</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	28
<b>47</b>	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	
<b>48</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
<b>49</b>	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	24

Lampiran 6. Uji Validitas dan Reliabilitas  
**VALIDITAS**

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
butir_1	44,73	185,449	,374	,748
butir_2	44,65	183,731	,633	,745
butir_3	44,59	186,038	,504	,748
butir_4	44,65	182,606	,753	,743
butir_5	44,61	184,992	,581	,747
butir_6	44,69	185,175	,431	,747
butir_7	44,65	182,981	,713	,744
butir_8	44,63	183,446	,710	,744
butir_9	44,71	182,125	,694	,743
butir_10	44,67	181,266	,847	,741
butir_11	44,61	183,909	,714	,745
butir_12	44,73	181,324	,742	,741
butir_13	44,84	184,514	,403	,747
butir_14	44,67	184,099	,561	,746
butir_15	44,67	180,724	,902	,740
butir_16	44,63	185,904	,433	,748
butir_17	44,76	182,647	,603	,744
butir_18	44,71	180,792	,819	,740
butir_19	44,90	182,302	,555	,743
butir_20	44,90	183,719	,447	,746
butir_21	44,73	181,491	,727	,742
butir_22	44,67	182,433	,729	,743
butir_23	44,76	182,855	,585	,744
butir_24	44,67	180,974	,877	,741
butir_25	44,65	184,273	,575	,746
butir_26	44,86	184,333	,410	,746
butir_27	44,71	182,750	,636	,744
butir_28	44,73	185,324	,385	,748
TOTAL	22,45	47,586	,997	,942

Keterangan:  $r_{hitung} > r_{tabel}$  ( $df = 28$  = 0,276) = valid

## RELIABILITAS

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,942	28

Lampiran 7. Tabel r *Product moment*

Tabel r <i>Product Moment</i>											
Pada Sig.0,05 (Two Tail)											
N	R	N	r	N	R	N	r	N	r	N	r
1	0.997	41	0.301	81	0.216	121	0.177	161	0.154	201	0.138
2	0.95	42	0.297	82	0.215	122	0.176	162	0.153	202	0.137
3	0.878	43	0.294	83	0.213	123	0.176	163	0.153	203	0.137
4	0.811	44	0.291	84	0.212	124	0.175	164	0.152	204	0.137
5	0.754	45	0.288	85	0.211	125	0.174	165	0.152	205	0.136
6	0.707	46	0.285	86	0.21	126	0.174	166	0.151	206	0.136
7	0.666	47	0.282	87	0.208	127	0.173	167	0.151	207	0.136
8	0.632	48	0.279	88	0.207	128	0.172	168	0.151	208	0.135
9	0.602	49	0.276	89	0.206	129	0.172	169	0.15	209	0.135
10	0.576	50	0.273	90	0.205	130	0.171	170	0.15	210	0.135
11	0.553	51	0.271	91	0.204	131	0.17	171	0.149	211	0.134
12	0.532	52	0.268	92	0.203	132	0.17	172	0.149	212	0.134
13	0.514	53	0.266	93	0.202	133	0.169	173	0.148	213	0.134
14	0.497	54	0.263	94	0.201	134	0.168	174	0.148	214	0.134
15	0.482	55	0.261	95	0.2	135	0.168	175	0.148	215	0.133
16	0.468	56	0.259	96	0.199	136	0.167	176	0.147	216	0.133
17	0.456	57	0.256	97	0.198	137	0.167	177	0.147	217	0.133
18	0.444	58	0.254	98	0.197	138	0.166	178	0.146	218	0.132
19	0.433	59	0.252	99	0.196	139	0.165	179	0.146	219	0.132
20	0.423	60	0.25	100	0.195	140	0.165	180	0.146	220	0.132
21	0.413	61	0.248	101	0.194	141	0.164	181	0.145	221	0.131
22	0.404	62	0.246	102	0.193	142	0.164	182	0.145	222	0.131
23	0.396	63	0.244	103	0.192	143	0.163	183	0.144	223	0.131
24	0.388	64	0.242	104	0.191	144	0.163	184	0.144	224	0.131
25	0.381	65	0.24	105	0.19	145	0.162	185	0.144	225	0.13
26	0.374	66	0.239	106	0.189	146	0.161	186	0.143	226	0.13
27	0.367	67	0.237	107	0.188	147	0.161	187	0.143	227	0.13
28	0.361	68	0.235	108	0.187	148	0.16	188	0.142	228	0.129
29	0.355	69	0.234	109	0.187	149	0.16	189	0.142	229	0.129
30	0.349	70	0.232	110	0.186	150	0.159	190	0.142	230	0.129
31	0.344	71	0.23	111	0.185	151	0.159	191	0.141	231	0.129
32	0.339	72	0.229	112	0.184	152	0.158	192	0.141	232	0.128
33	0.334	73	0.227	113	0.183	153	0.158	193	0.141	233	0.128
34	0.329	74	0.226	114	0.182	154	0.157	194	0.14	234	0.128
35	0.325	75	0.224	115	0.182	155	0.157	195	0.14	235	0.127
36	0.32	76	0.223	116	0.181	156	0.156	196	0.139	236	0.127
37	0.316	77	0.221	117	0.18	157	0.156	197	0.139	237	0.127
38	0.312	78	0.22	118	0.179	158	0.155	198	0.139	238	0.127
39	0.308	79	0.219	119	0.179	159	0.155	199	0.138	239	0.126
40	0.304	80	0.217	120	0.178	160	0.154	200	0.138	240	0.126

## Lampiran 8. Surat Izin Penelitian dari FIK UNY

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHHRAGAAN**  
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 psw: 282, 299, 291, 541

---

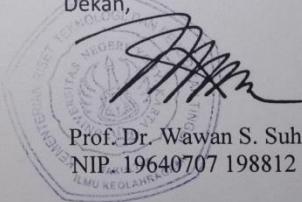
Nomor : 04.08/UN.34.16/PP/2018. 3 April 2018.  
Lamp. : 1Eks  
Hal : Permohonan Izin Penelitian.

**Kepada Yth.  
Kepala SD Negeri Gadingan  
di Tempat.**

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

Nama : Novilia Widyawati  
NIM : 12604224034  
Program Studi : PGSD Penjas.  
Dosen Pembimbing : Sudardiyono, M.Pd.  
NIP : 195608151987031001  
Penelitian akan dilaksanakan pada :  
Waktu : April 2018 s/d selesai.  
Tempat : SD Negeri Gadingan Wates  
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates.

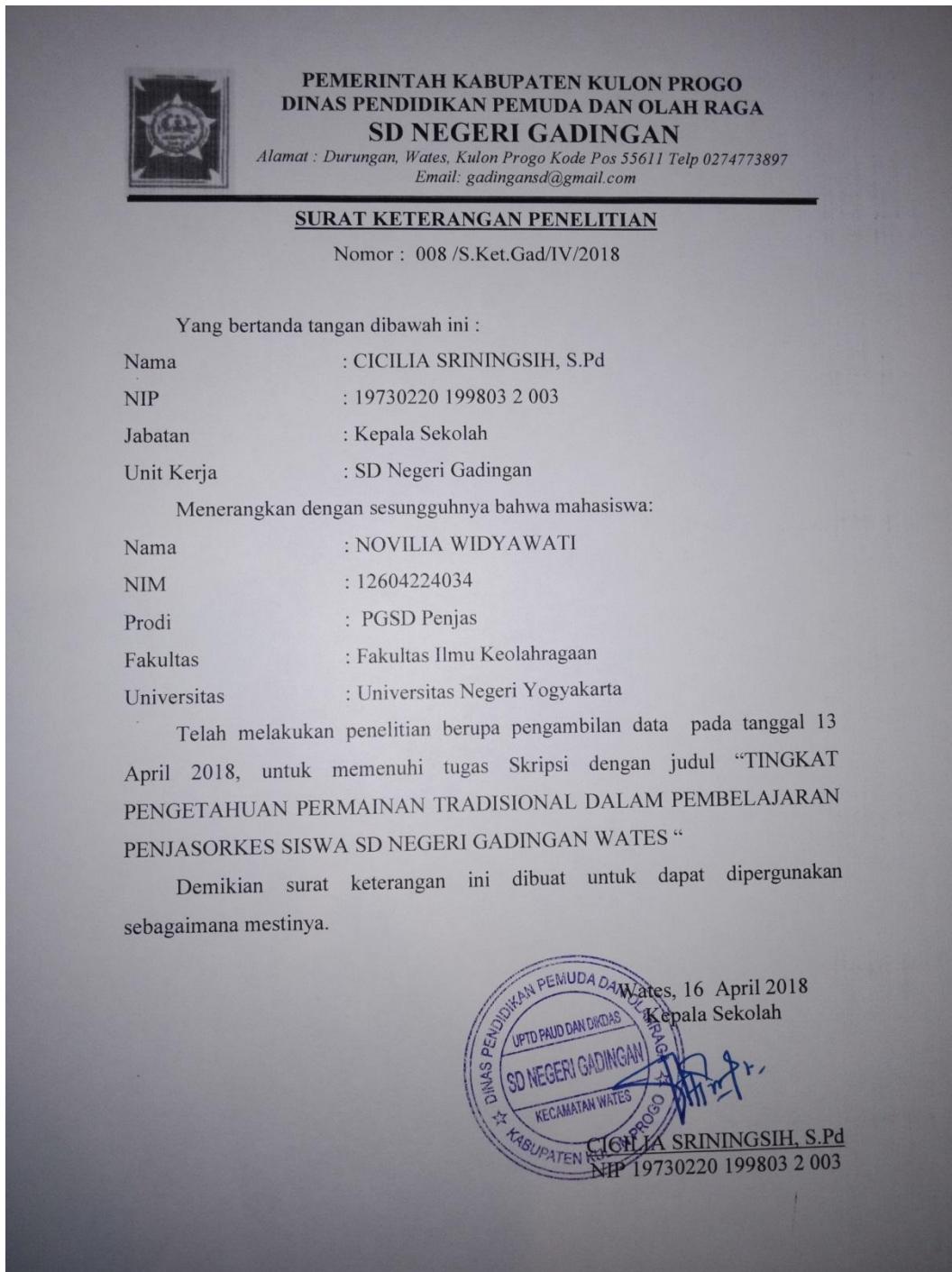
Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.

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

**Tembusan :**

1. Kaprodi PGSD Penjas.
2. Pembimbing TAS.
3. Mahasiswa ybs.

Lampiran 9. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri Gadingan Wates



## Lampiran 10. Instrumen Penelitian

### INSTRUMEN PENELITIAN

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul "**Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates**".

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa di SD Negeri Gadingan Wates. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

#### A. Identitas:

Nama : .....

Kelas : .....

#### B. Petunjuk pengisian:

1. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Berilah tanda centang ( √ ) pada kolom B jika pernyataan itu **Benar** dan kolom S jika pernyataan **Salah**.

#### Contoh:

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1.	Permainan tradisional adalah bentuk budaya yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia.	√	

Butir Soal :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1.	Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar.		
2.	Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu.		
3.	Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar.		
4.	Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal.		
5.	Permainan tradisional susah dilakukan.		
6.	Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran.		
7.	Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri.		
8.	Kebugaran Jasmani siswa akan cepat menurun jika terlalu sering melakukan permainan tradisional.		
9.	Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas.		
10.	Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab.		
11.	Permainan tradisional di tuntut untuk cepat dalam mengambil keputusan.		
12.	Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional.		
13.	Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional.		

No.	<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	
		<b>B</b>	<b>S</b>
14.	Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain permainan tradisional.		
15.	Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional.		
16.	Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati.		
17.	Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu.		
18.	Dalam permainan boi-boian, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga.		
19.	Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu.		
20.	Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah.		
21.	Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok.		
22.	Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama.		
23.	Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata.		
24.	Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang.		
25.	Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang.		

No.	<b>Pernyataan</b>	<b>Jawaban</b>	
		<b>B</b>	<b>S</b>
26.	Lapangan untuk bermain permainan tradisional tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako.		
27.	Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan.		
28.	Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis <i>finish</i> / garis akhir tanpa terjatuh.		

Lampiran 11. Data Penelitian

No.	Pengertian Permainan Tradisional					Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional									Macam-Macam Permainan Tradisional												$\Sigma$	
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	23
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	26
3	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	22
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	24
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	23
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	25
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	23
10	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	22
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	1	1	21
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	25
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25
17	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	23
18	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	17
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	25
20	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25

<b>22</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
<b>23</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	25
<b>24</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	22	
<b>25</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	24	
<b>26</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
<b>27</b>	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	22
<b>28</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	23	
<b>29</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	25	
<b>30</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	22	
<b>31</b>	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	21	
<b>32</b>	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22	
<b>33</b>	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	24	
<b>34</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26	
<b>35</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
<b>36</b>	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	24	
<b>37</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	26	
<b>38</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	24	
<b>39</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
<b>40</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
<b>41</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27	
<b>42</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	24	
<b>43</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	25	
<b>44</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	25	
<b>45</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	25	
<b>46</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	25	
<b>47</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	24	

<b>48</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	24	
<b>49</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	24	
<b>50</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23
<b>51</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	23
<b>52</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	26
<b>53</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
<b>54</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>55</b>	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
<b>56</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>57</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26
<b>58</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	22
<b>59</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>60</b>	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	22
<b>61</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>62</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26
<b>63</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	26
<b>64</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25
<b>65</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	25
<b>66</b>	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25
<b>67</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26
<b>68</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27
<b>69</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	23
<b>70</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
<b>71</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	27
<b>72</b>	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	18
<b>73</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	27

<b>74</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27			
<b>75</b>	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	21			
<b>76</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	27			
<b>77</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27			
<b>78</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26			
<b>79</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	27			
<b>80</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	25			
<b>81</b>	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28			
$\Sigma$	72	76	80	79	77	79	77	80	79	80	77	77	57	76	80	72	60	76	45	33	76	75	75	76	72	59	67	75	

Lampiran 12. Deskriptif Statistik

**Statistics**

		Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional	Pengertian Permainan Tradisional	Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	Macam-Macam Permainan Tradisional
N	Valid	81	81	81	81
	Missing	0	0	0	0
Mean		24.77	4.74	8,43	11.68
Median		25.00	5.00	9.00	12.00
Mode		27	5.00	9.00	13.00
Std. Deviation		2.192	.565	,774	1.515
Minimum		17.00	3.00	6.00	7.00
Maximum		28.00	5.00	9.00	14.00
Sum		2006	384	683	946

**Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	17	1	1,2	1,2	1,2
	18	1	1,2	1,2	2,5
	21	3	3,7	3,7	6,2
	22	8	9,9	9,9	16,0
	23	8	9,9	9,9	25,9
	24	10	12,3	12,3	38,3
	25	17	21,0	21,0	59,3
	26	11	13,6	13,6	72,8
	27	19	23,5	23,5	96,3
	28	3	3,7	3,7	100,0
	Total	81	100,0	100,0	

### **Pengertian Permainan Tradisional**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 3	5	6,2	6,2	6,2
4	11	13,6	13,6	19,8
5	65	80,2	80,2	100,0
Total	81	100,0	100,0	

### **Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 6	3	3,7	3,7	3,7
7	5	6,2	6,2	9,9
8	27	33,3	33,3	43,2
9	46	56,8	56,8	100,0
Total	81	100,0	100,0	

### **Macam-Macam Permainana Tradisional**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 7	1	1,2	1,2	1,2
8	2	2,5	2,5	3,7
9	4	4,9	4,9	8,6
10	8	9,9	9,9	18,5
11	20	24,7	24,7	43,2
12	17	21,0	21,0	64,2
13	23	28,4	28,4	92,6
14	6	7,4	7,4	100,0
Total	81	100,0	100,0	

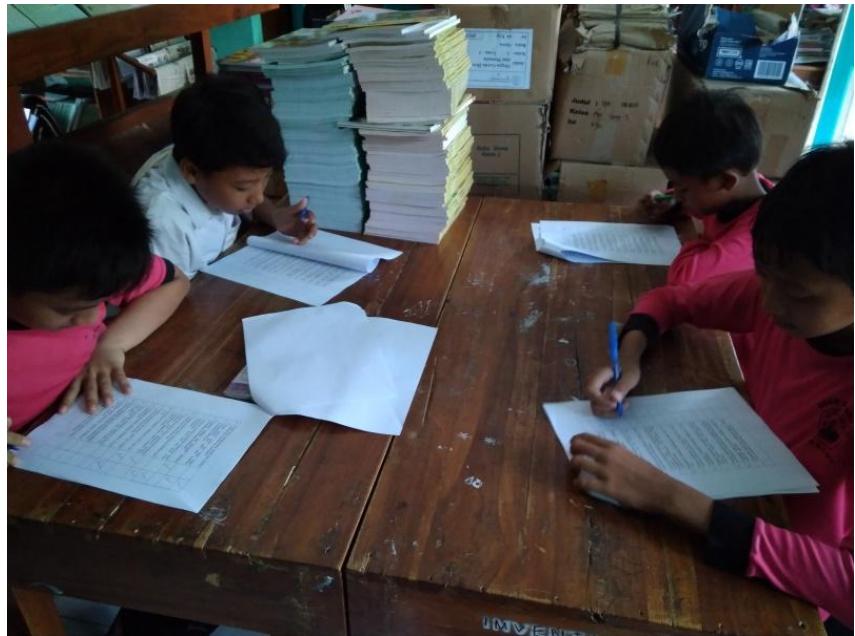
Lampiran 13 . Dokumentasi Uji Coba Penelitian



Siswa Kelas V/a Mengerjakan Tes



Siswa Kelas V/a Mengerjakan Tes



Siswa Kelas V/b Mengerjakan Tes

Lampiran 14. Dokumentasi Penelitian



Siswa Kelas IV Mengerjakan Tes



Siswa Kelas V Mengerjakan Tes



Siswa Kelas VI Mengerjakan Tes