

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK
KELAS V SD NEGERI 1 PAYAMAN KUDUS**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

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



Oleh:
Vinny Vidilia
NIM 17604221001

**PROGRAM STUDI PGSD PENJAS
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 PAYAMAN KUDUS

Disusun oleh :

Vinny Vidilia

NIM. 17604221001

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

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Mengetahui,
Koordinator Prodi PGSD Penjas

Disetujui,
Dosen Pembimbing

Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701 199412 1 001

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


SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Vinny Vidilia
NIM : 17604221001
Program Studi : PGSD PENJAS
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam
Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1
Payaman Kudus

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, 11 Januari 2021
Yang menyatakan,



Vinny Vidilia
NIM. 17604221001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 1 PAYAMAN KUDUS

Disusun oleh :

Vinny Vidilia

NIM. 17604221001

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 15 Januari 2021

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Sudardiyono, M.Pd. Ketua Penguji/Pembimbing		20-1-2021
Nur Sita Utami, M.Or. Sekretaris Penguji		19-12-2021
Dr. Agus Sumhendartin Suryobroto, M.Pd. Penguji		18-1-2021

Yogyakarta, 14 Januari 2021

Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.
NIP. 19650301 199001 1 001

MOTTO

- Vini Vidi Vici (Datang, Melihat, Menaklukan).
- Hasbunallah Wanikmal Wakil Nikmal Maula Wanikman Nasir (Cukuplah Allah sebagai penolong kami, dan Allah sebaik-baiknya pelindung).

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan syukur Alhamdulillah, kupersembahkan karyaku ini untuk orang yang kusayangi :

1. Kedua orang tuaku Bapak Rusdi dan Ibu Yuliatun yang senantiasa memberikan dukungan, doa setiap waktu, motivasi, materi, dan kasih sayang yang selalu tercurah kepadaku.
2. Adik saya tercinta, Nova Ayu Rizky yang selalu memberikan dukungan baik secara doa maupun motivasi, selalu menemani di setiap saya melangkah.
3. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL
DALAM PEMBELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK KELAS V
SD NEGERI 1 PAYAMAN KUDUS**

Oleh :
Vinny Vidilia
NIM. 17604221001

ABSTRAK

Penelitian ini berdasar pada keberadaan permainan tradisional yang sudah mulai digeser oleh permainan modern sebagai akibat dari perubahan zaman, terutama di kalangan peserta didik SD (Sekolah Dasar) terutama kelas V. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei. Instrumen yang digunakan yaitu berupa tes benar salah. Sampel penelitian ini menggunakan total sampling yaitu seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Payaman Kudus yang berjumlah 30 peserta didik. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori sangat tinggi 10%, tinggi 23,33%, sedang 40%, rendah 23,33%, sangat rendah 3,33%.

Kata Kunci : *Tingkat Pengetahuan, Permainan Tradisional*

KATA PENGANTAR

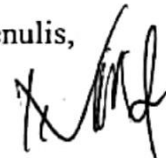
Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus” dengan baik dan lancar. Tugas skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih yang sebesar besarnya kepada yang terhormat :

1. Bapak Drs. Sudardiyono, M.Pd. Selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah banyak memberikan arahan, motivasi, serta semangat selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes. Selaku Koordinator Program Studi PGSD Penjas yang telah menyetujui pengajuan judul penelitian ini.
3. Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberi izin penelitian.
4. Bapak Sutopo S.Pd. Selaku Kepala Sekolah, seluruh guru, staff, dan juga peserta didik SD Negeri 1 Payaman yang telah membantu dalam penelitian.

Semoga segala bantuan yang telah diberikan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkannya.

Yogyakarta, 11 Januari 2021

Penulis,



Vinny Vidilia
NIM. 17604221001

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I. PENDAHULUAN

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

BAB II. KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori.....	9
1. Pengetahuan.....	9
2. Permainan Tradisional.....	14
3. Definisi Pendidikan Jasmani	47
4. Karakteristik Anak SD	51
5. Penelitian yang Relevan.....	54
6. Kerangka Berpikir.....	56

BAB III. METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian.....	58
B. Tempat dan Waktu Penelitian	58

C. Populasi dan Sampel Penelitian	58
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	59
E. Teknik dan Intrumen Pengumpulan Data	59
F. Validitas dan Reliabilitas	61
G. Teknik Analisis Data.....	62

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian	64
1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional	66
2. Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	68
3. Faktor Macam-macam Permainan Tradisional	70
B. Pembahasan	72
C. Keterbatasan Hasil Penelitian.....	74

BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	75
B. Implikasi Hasil Penelitian	75
C. Saran.....	76

DAFTAR PUSTAKA	77
-----------------------------	-----------

LAMPIRAN.....	79
----------------------	-----------

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Novilia Widyawati	60
Tabel 2. Norma Penilaian.....	62
Tabel 3. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK	63
Tabel 4. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus	64
Tabel 5. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional	65
Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus	66
Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	67
Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Nilai-nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus	68
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Macam-macam Permainan Tradisional	69
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Macam-macam Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus	70

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian dari SD Negeri 1 Payaman Kudus	79
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	78
Lampiran 4. Data Penelitian.....	86
Lampiran 5. Deskriptif Statistik.....	88
Lampiran 6. Dokumentasi.....	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Permainan Congklak	20
Gambar 2. Permainan Egrang	22
Gambar 3. Permainan Gatrik/ Benthik.....	23
Gambar 4. Permainan Engklek	26
Gambar 5. Permainan Balap Karung	28
Gambar 6. Permainan Kejar-kejaran.....	30
Gambar 7. Permainan Pancasila 5 Dasar	31
Gambar 8. Permainan Tikus Kucing.....	32
Gambar 9. Permainan Hompimpa.....	34
Gambar 10. Permainan Yoyo.....	36
Gambar 11. Permainan Gobak Sodor.....	37
Gambar 12. Permainan Boy Boyan.....	38
Gambar 13. Permainan Bebentengan.....	39
Gambar 14. Ular Naga	40
Gambar 15. Permainan Lompat Tali.....	41
Gambar 16. Gasingan.....	42
Gambar 17. Layangan	43
Gambar 18. Kelereng	44
Gambar 19. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus	64
Gambar 20. Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional	66

Gambar 21. Histogram Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	68
Gambar 22. Histogram Faktor Macam-macam Permainan Tradisional	70
Gambar 23. Peserta Didik Kelas V SD Negeri Payaman Mengerjakan Tes Benar Salah	91
Gambar 24. Peserta Didik Kelas V SD Negeri Payaman Mengerjakan Tes Benar Salah	91
Gambar 25. Kepala Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir	92
Gambar 26. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 1 dan 2	92
Gambar 27. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 2,3,4.....	93
Gambar 28. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 5,6,7	93
Gambar 29. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 8,9,10.....	94
Gambar 30. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 11,12,13.....	94
Gambar 31. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 14,15,16.....	95
Gambar 32. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 17,18,19.....	95
Gambar 33. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir Nomor 20,21,22.....	96
Gambar 34. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir 23,24,25	96
Gambar 35. Instrumen Penelitian Tes Benar Salah Melalui Google Formulir 26,27,28	97

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Indonesia merupakan negara dengan banyak sekali keanekaragaman. Keanekaragaman tersebut diantaranya adalah keanekaragaman budaya, ras, suku, agama, bahasa, dan juga lain lainnya. Keanekaragaman Indonesia menjadi kekayaan tak ternilai yang dimiliki oleh bangsa dan juga negara Indonesia. Warisan budaya salah satunya sebagai bagian dari keanekaragaman dan kekayaan yang harus dilestarikan oleh bangsa Indonesia. Masing-masing daerah memiliki budaya yang berbeda dan diturunkan secara turun temurun sebagai warisan budaya, seperti bahasa, pakaian adat, makanan khas, dan juga permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah permainan yang diturunkan secara turun temurun dari jaman dahulu hingga saat ini. Permainan tradisional dapat dikatakan permainan yang merakyat, karena dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa mengenal batasan usia. Banyak sekali jenis permainan tradisional baik yang dimainkan secara individu maupun kelompok. Permainan tradisional memiliki beragam manfaat terutama untuk anak, salah satunya dapat membentuk karakter anak. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur seperti kerja sama, kejujuran, berpikir kritis, tolong menolong, dan juga nilai positif lainnya. Itulah mengapa permainan tradisional sangat bagus jika dimainkan oleh peserta didik. Tidak hanya sebagai sarana untuk bermain, permainan tradisional juga menjadi sarana pendidikan karena terdapat nilai-nilai yang terkandung didalamnya. Di dalam

permainan tradisional juga mengandung unsur gerak yang melibatkan fisik, sehingga peserta didik selain bermain juga dapat berolahraga. Maka dari itu, permainan tradisional dapat menjadi bagian dari pembelajaran pendidikan jasmani di SD.

SD menjadi wadah anak-anak untuk memperoleh pendidikan dasar guna melanjutkan ke sekolah jenjang berikutnya. SD mencakup usia 7-12 tahun yang terbagi menjadi kelas bawah dan kelas atas. Dimana kelas bawah pada usia 7-9 tahun atau kelas 1-3, dan kelas atas pada usia 10-12 atau kelas 4-6. Pada SD, peserta didik tidak hanya diajarkan mengenai materi pembelajaran semata, namun juga diajarkan mengenai perilaku, budi pekerti untuk membentuk generasi yang berkarakter.

Pendidikan jasmani dapat disebut sebagai pendidikan yang terfokus pada jasmani seseorang. Pada prakteknya pendidikan jasmani tidak hanya terfokus untuk membuat jasmani peserta didik menjadi sehat ataupun bugar, namun juga menjadikan peserta didik menjadi seseorang yang berkarakter. Melalui materi-materi yang diajarkan dalam pendidikan jasmani, peserta didik dituntut tidak hanya bisa melakukan namun juga bisa mengontrol diri seperti bersikap jujur, bekerja sama, disiplin, dll. Permainan tradisional menjadi salah satu materi yang ada dalam kurikulum pendidikan jasmani. Melalui permainan tradisional, guru dapat mengajarkan mengenai nilai-nilai luhur sehingga dapat membentuk karakter peserta didik.

Permainan tradisional seharusnya tetap dilestarikan sampai kapanpun. Pendapat Nur (2013: 88) mengatakan bahwa kemajuan teknologi yang semakin

pesat ternyata mempengaruhi aktivitas bermain anak. Sekarang peserta didik lebih sering bermain permainan digital seperti *video games*, *playstation (PS)*, dan *games online*. Permainan ini memiliki kesan sebagai permainan modern karena dimainkan menggunakan peralatan canggih dengan teknologi yang mutakhir, yang sangat berbeda dengan permainan tradisional. Nur juga mengatakan kesan modern pada permainan modern tidak selamanya berdampak positif. Fenomena yang terjadi akhir-akhir ini, permainan digital berdampak buruk pada anak. Kecanggihan teknologi serta perubahan jaman nyatanya telah menggeser eksistensi permainan tradisional terutama di kalangan peserta didik SD. peserta didik terbawa oleh arus jaman kekinian dan terperangkap dalam kecanggihan teknologi yang menyajikan hiburan secara instant. Hal tersebut menjadikan peserta didik seperti peserta didik SD kurang memainkan permainan tradisional di sekolah maupun di rumah.

SD Negeri 1 Payaman terletak di Kecamatan Mejobo, Kabupaten Kudus yang dapat dikatakan sebagai kabupaten yang mengikuti perkembangan jaman. Hal itu dikhawatirkan akan mempengaruhi peserta didik untuk mengikuti jaman sekarang yang semuanya serba masa kini. Tidak bisa dipungkiri jika peserta didik lebih memilih permainan jaman sekarang dibanding permainan tradisional. Hal ini juga terjadi pada peserta didik SD Negeri 1 Payaman yang lebih memilih untuk bermain sepeda, sepatu roda, gadget, ataupun permainan lainnya dibanding permainan tradisional saat sepulang sekolah ataupun di sore hari.

Guru PJOK SD Negeri 1 Payaman mengatakan bahwa permainan tradisional di sekolah hanya diajarkan sesuai kompetensi dasar yang ada pada

kurikulum. Namun intensitas permainan tradisional pada kurikulum dirasa kurang jika melihat keadaan peserta didik pada jaman sekarang. Meskipun begitu, permainan tradisional tetap diberikan secara praktek maupun teori. Kendala yang dialami saat mengajarkan permainan tradisional adalah saat diberi penjelasan mengenai permainan tradisional, peserta didik biasanya langsung ingin praktek. Selain itu, Ada peserta didik yang mengetahui dan ada juga yang lupa terhadap suatu permainan tradisional, namun setelah dijelaskan baru ingat permainan tradisional yang dimaksud. Hal ini terjadi karena peserta didik merasa bosan saat diberi penjelasan mengenai permainan tradisional, sehingga penjelasan mengenai permainan tradisional kurang maksimal diterima oleh peserta didik. Guru PJOK SD Negeri 1 Payaman menambahkan jika ketersediaan alat permainan tradisional di SD Negeri 1 Payaman tidak tersedia, sehingga peserta didik jarang bermain permainan tradisional di sekolah. Padahal peserta didik sangat antusias dan senang saat diberi materi permainan tradisional, karena mereka seperti kembali ke jaman dahulu. Guru PJOK berinisiatif memberikan tugas kepada peserta didik untuk membuat peralatan permainan tradisional secara berkelompok seperti egrang. Hal ini dimaksudkan untuk menumbuhkan kembali rasa cinta dan minat anak terhadap permainan tradisional.

Keadaan tersebut yang mendasari hasil pengamatan dan wawancara yang dilakukan terhadap peserta didik SD Negeri 1 Payaman yang menunjukkan bahwa mereka ada yang mengetahui dan ada yang lupa mengenai permainan tradisional. Saat ditanya mengenai apa itu permainan tradisional, ada yang dapat menjawab, namun ada juga dari mereka yang lupa, saat ditanya mengenai apa permainan

tradisional ini, ketika ditunjukkan gambar-gambar. Beberapa dari mereka ada yang mengetahui cara bermain, namun lupa apa nama permainan tradisional itu. Selain itu, ketika peserta didik mengetahui permainan tradisional yang ditanyakan, sebagian besar ternyata tidak mengetahui nilai-nilai luhur yang terkandung dalam permainan tradisional.

Hasil wawancara didapatkan pernyataan informan yang mengatakan pernah bermain permainan tradisional meskipun jarang. Setelah ditanyai lebih lanjut, ternyata permainan tradisional yang dimainkan hanya itu-itu saja, seperti petak umpet, dakon, pasaran, yoyo, layang-layang, lompat tali, dll. Peserta didik juga mengatakan jika orang tua mereka lebih menyuruh mereka untuk belajar di rumah daripada bermain terus. Terlebih lagi pada masa pandemi seperti ini, peserta didik jarang keluar rumah dan kebanyakan menghabiskan waktu di rumah dengan bermain gadget atau belajar. Pada jam istirahat atau setelah jam PJOK, mereka tidak juga bermain permainan tradisional. Namun hanya sebatas jajan, mengobrol, lari larian, bermain bola ataupun langsung berganti pakaian saat selesai jam PJOK.

Pengamatan yang telah dilakukan juga menunjukkan adanya aktivitas peserta didik yang mulai beralih dari permainan tradisional dan beralih ke permainan masa kini. Hal ini juga dibenarkan oleh beberapa masyarakat yang telah diwawancarai. Mereka mengatakan peserta didik mulai jarang bermain permainan tradisional, dan lebih sering bermain sepeda atau lainnya. Ada juga yang mengatakan peserta didik bermain sesuai musimnya. Jika musim sepatu roda, mereka akan bermain itu. Ada beberapa musim seperti musim bermain sepatu

roda, musim bermain *game online*, musim bermain sepeda, dan yang lainnya. Pengamatan yang dilakukan juga menunjukkan aktivitas peserta didik yang sering bermain permainan *game online* pada gadget mereka. Mereka lebih sering berkumpul untuk bermain *game online* bersama dibandingkan permainan tradisional. Keadaan seperti ini jelas menunjukkan bahwa peserta didik mulai meninggalkan permainan tradisional.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri 1 Payaman dan juga aktivitas peserta didik di Desa, dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus“.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan diatas dapat diidentifikasi masalah yang dapat di teliti antara lain sebagai berikut :

1. Peserta didik ada yang mengetahui dan ada yang tidak mengetahui/ lupa mengenai definisi permainan tradisional, jenis-jenis permainan tradisional, serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.
2. Peserta didik jarang bermain permainan tradisional dan beralih ke permainan jaman sekarang seperti gadget, sepeda, dan sepatu roda, dll.
3. Pembelajaran permainan tradisional hanya di ajarkan sesuai kompetensi dasar yang ada pada kurikulum.

C. Pembatasan masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas serta keterbatasan waktu, tenaga, biaya, dan kemampuan peneliti maka perlu kiranya diberikan batasan batasan agar ruang lingkup peneliti ini menjadi jelas. Penelitian ini dibatasi pada Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : “Seberapa besar tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus ?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik Kelas 5 SD Negeri 1 Payaman Kudus.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di SD.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran PJOK di SD terhadap permainan tradisional.

2. 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 peserta didik, penelitian ini dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional serta memberikan kesegaran jasmani dan rasa senang dengan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.
- 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. Pengetahuan

Pendapat dari Sidi Galzaba (2012: 85) dalam Widyawati (2018: 7), pengetahuan adalah apa yang diketahui atau hasil pekerjaan tahu. Pekerjaan tahu tersebut adalah hasil dari kenal, sadar, insaf, mengerti, dan pandai. Menurut Nasution (2016: 3) Pengetahuan itu adalah semua milik atau isi pikiran. Dengan demikian pengetahuan merupakan hasil dari usaha manusia untuk tahu. Pengetahuan (*knowledge*) adalah bagian yang esensial dari eksistensi manusia, karena pengetahuan merupakan buah dan aktivitas berpikir yang dilakukan manusia berpikir (*nathiqiyyah*) merupakan diferensia (*al-fashl*) yang memisahkan manusia dari semua genus lainnya, yaitu seperti hewan.

Pendapat lain dikemukakan oleh Poerwodarminto dalam Aji (2016: 10) pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Sedangkan dari beberapa pengertian pengetahuan yang dikutip dalam jurnalnya, Khairul Dzakin (2013) menyimpulkan bahwa pengetahuan merupakan segala sesuatu yang diketahui yang diperoleh dari persentuhan panca indera terhadap objek tertentu. Pengetahuan pada dasarnya merupakan hasil dari proses melihat, mendengar, merasakan, dan berfikir yang menjadi dasar manusia dan bersikap dan bertindak. Berdasarkan pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah hasil dari aktivitas berpikir manusia serta proses pembelajaran yang diperoleh melalui sentuhan panca indra untuk membedakan antara manusia dengan jenis lainnya seperti hewan.

Semua pengetahuan hanya dikenal dan ada di dalam pikiran manusia, tanpa pikiran pengetahuan tidak akan eksis. Oleh karena itu, keterkaitan antara pengetahuan dengan pikiran merupakan sesuatu yang kodrati. Bahm (dalam Rizal Mustansyir, dkk) menyebutkan ada delapan hal penting yang berfungsi membentuk struktur pikiran manusia, yaitu sebagai berikut :

- a. Mengamati (*observes*); pikiran berperan dalam mengamati objek-objek. Dalam melaksanakan pengamatan terhadap objek itu maka pikiran haruslah mengandung kesadaran. Kesadaran adalah suatu karakteristik atau fungsi pikiran. Kesadaran jiwa ini melibatkan dua unsur penting, yakni kesadaran untuk mengetahui sesuai dan penampakan suatu objek ini merupakan unsur yang hakiki dalam pengetahuan intuisi. Intuisi senantiasa hadir dalam kesadaran. Sebuah pikiran mengamati apa saja yang menampak. Pengamatan acap kali timbul dari rasa ketertarikan pada objek. Dengan demikian pengamatan ini melibatkan pula fungsi-fungsi pikiran yang lain.
- b. Menyelidiki (*inquiries*); ketertarikan pada objek dikondisikan oleh jenis-jenis objek yang tampil. Tenggang waktu atau durasi minat seseorang pada objek itu sangat tergantung pada daya tariknya. Kehadiran dan durasi suatu minat biasanya bersaing dengan minat lainnya, sehingga paling tidak seseorang memiliki banyak minat pada perhatian yang terarah. Minat-minat ini ada dalam banyak cara. Ada yang dikaitkan dengan kepentingan jasmaniah, permaintaan lingkungan, tuntutan masyarakat, tujuan-tujuan pribadi, konsepsi diri, rasa tanggung jawab, rasa kebebasan bertindak, dan lain-lain. Minat terhadap objek cenderung melibatkan komitmen, kadangkala komitmen ini

hanya merupakan kelanjutan atau menyertai pengamatan terhadap objek. Minatlah yang membimbing seseorang secara alamiah untuk terlibat ke dalam pemahaman pada objek-objek.

- c. Percaya (*believes*); manakala suatu objek muncul dalam kesadaran, biasanya objek-objek itu diterima sebagai objek yang menampak. Kata percaya biasanya dilawankan dengan keraguan. Sikap menerima sesuatu yang menampak sebagai pengertian yang memadai setelah keraguan, dinamakan kepercayaan.
- d. Hasrat (*desires*); kodrat hasrat ini mencakup kondisi biologis serta psikologis dan interaksi dialektik antara tubuh dan jiwa. Karena pikiran dibutuhkan untuk aktualisasi hasrat, kita dapat mengatakannya sebagai hasrat pikiran. Tanpa pikirantidak mungkin ada hasrat. Beberapa hasrat muncul dari kebutuhan jasmaniah seperti nafsu makan, minum, istirahat, tidur, dan lain-lain. Beberapa hasrat juga bisa timbul dari pengertian yang lebih tinggi seperti hasrat diri, keinginan pada objek-objek, pada orang lain, kesenangan pada binatang, tumbuh-tumbuhan, dan proses interaktif. Beberapa hasrat juga bisa timbul dari ketertarikan pada tindakan, pengaruh, pengendalian, dan ketertarikan pada kesenangan dan dalam melupakan penderitaan, ketertarikan pada kehormatan, penghargaan, reputasi, dan rasa keamanan.
- e. Maksud (*intends*); kendatipun memiliki maksud ketika akan mengobservasi, menyelidiki, mempercayai dan berhasrat, namun sekaligus perasaannya tidak berbeda atau bahkan terdorong ketika melakukannya.

- f. Mengatur (*organizes*); setiap pikiran adalah suatu organisme yang teratur dalam diri seseorang Mengatur (*organizes*); setiap pikiran adalah suatu organisme yang teratur dalam diri seseorang.
- g. Menyesuaikan (*adapats*); menyesuaikan pikiran sekaligus melakukan pembatasan-pembatasan yang dibebankan pada pikiran melalui kondisi keberadaan yang tercakup dalam otak dan tubuh di dalam fisik, biologis, lingkungan sosial dan kultural dan keuntungan yang terlihat pada tindakan, hasrat, dan kepuasan (Surajiyo, 2013: 26-29).

a. Terjadinya Pengetahuan

Sebagai alat untuk mengetahui terjadinya pengetahuan menurut John Hospers dalam bukunya *An Introduction to Philosophical Analysis* mengemukakan ada enam hal, yaitu sebagai berikut :

- 1) pengalaman indra (*sense experience*)
- 2) nalar (*reason*)
- 3) otoritas (*authority*)
- 4) intuisi (*intuition*)
- 5) wahyu (*relevation*)
- 6) keyakinan (*faith*). (Abbas Hamami M dalam Surojiyo, 2007:28)

Berikut ini penjelasan dari enam hal diatas :

- 1) Pengalaman indra (*sense experience*)

Pengalaman indra merupakan sumber pengetahuan yang berupa alat-alat untuk menangkap objek dari luar diri manusia melalui kekuatan indra. Kekhilafan akan terjadi apabila ada ketidaknormalan di antara alat-alat itu.

2) Nalar (*reason*)

Nalar adalah salah satu corak berpikir dengan menggabungkan dua pemikiran atau lebih dengan maksud untuk mendapat pengetahuan baru.

3) Otoritas (*authority*)

Otoritas adalah kekuasaan yang sah dimiliki oleh seseorang dan diakui oleh kelompoknya. Otoritas menjadi salah satu sumber pengetahuan, karena kelompoknya memiliki pengetahuan melalui seseorang yang mempunyai kewibawaan dalam pengetahuannya.

4) Intuisi (*intuition*)

Intuisi adalah kemampuan yang ada pada diri manusia yang berupa proses kejiwaan dengan tanpa suatu rangsangan atau stimulus mampu untuk membuat pernyataan yang berupa pengetahuan.

5) Wahyu (*Relevation*)

Wahyu adalah berita yang disampaikan oleh Tuhan kepada nabi-Nya untuk kepentingan umatnya. Wahyu dapat dikatakan sebagai salah satu sumber pengetahuan, karena kita mengenal sesuatu dengan melalui kepercayaan kita.

6) Keyakinan (*faith*)

Keyakinan adalah suatu kemampuan yang ada pada diri manusia yang diperbolehkan melalui kepercayaan (Surajiyo, 2013: 28-30).

b. Tingkat Pengetahuan Domain Kognitif

Menurut Anderson (2010) dalam Effendi (2017: 74-76) terdapat perubahan pada taksonomi bloom ranah kognitif yang disebut Revisi Taksonomi Bloom. Berikut ini tingkatan ranah kognitif dalam revisi taksonomi bloom yaitu :

1) C1- Mengingat (*Remembering*)

Mengingat adalah mengambil pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang. Mengingat merupakan proses kognitif yang paling rendah tingkatannya.

2) C2- Memahami (*Understanding*)

Memahami yaitu mengkonstruksi makna atau pengertian berdasarkan pengetahuan awal yang dimiliki, mengaitkan informasi yang baru dengan pengetahuan yang telah dimiliki, atau mengintegrasikan pengetahuan yang baru ke dalam skema yang telah ada dalam pemikiran siswa.

3) C3- Mengaplikasikan (*Applying*)

Mengaplikasikan atau menerapkan ataupun menggunakan prosedur untuk melakukan latihan atau memecahkan masalah yang berhubungan erat dengan pengetahuan procedural.

4) C4- Menganalisis (*annalysing*)

Kategori menganalisa meliputi menguraikan suatu permasalahan atau obyek ke unsur-unsur penyusunnya dan menentukan bagaimana saling keterkaitan antar unsur-unsur penyusun tersebut dengan struktur besarnya.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

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 berguna dan bermakna, mampu membina hubungan dengan sesama, meningkatkan perbendaharaan kata, serta mampu menyalurkan perasaan-perasaan yang tertekan dengan tetap melestarikan dan mencintai budaya bangsa (Kurniati, 2016:2). Menurut sudardiyono (2017: 397) dalam Widyawati (2018: 14-15) Permainan tradisional adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak-anak atau masyarakat secara sukarela, 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 setempat, dan budaya masyarakat tinggal.

Permainan tradisional di definisikan oleh Subagyo dalam Mulyani (2016: 47-48) sebagai permainan yang berkembang dan dimainkan anak-anak dalam lingkungan masyarakat umum dengan menyerap segala kekayaan dan kearifan lingkungannya. 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. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang dimainkan secara turun temurun dengan sukarela dan mengandung nilai-nilai budaya serta kearifan lokal suatu daerah.

b. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

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*, strategim kemampuan ansitipatif, 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 social 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 di dalam gerak 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 ditunjukkan 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 sajeja dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2) Nilai Pendidikan

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

3) Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak-anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping itu juga dapat 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 bergerak.

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 diatas, menunjukan bahwa permainan tradisional memiliki berbagai manfaat positif terutama untuk anak-anak. Permainan tradisional sebagai wadah untuk belajar mengenai tanggung

jawab, kerjasama, berfikir, jujur, dan yang lainnya. Hal-hal tersebut tentunya dapat membentuk karakter yang baik pada diri anak.

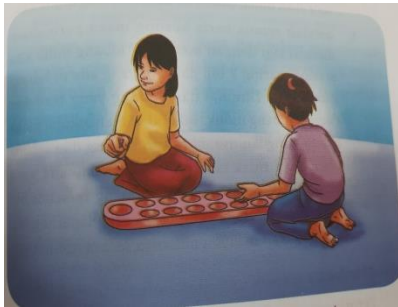
c. Macam-macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan 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 SD harus mengandung ranah kognitif, 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 klasifikasi permainan tradisional baik yang dimainkan secara individu maupun kelompok, dan di dalam ruangan maupun diluar ruangan, maka berikut ini beberapa jenis permainan tradisional menurut Sri Mulyani dalam bukunya "45 Permainan Tradisional Anak Indonesia" (2013) dan Novi Mulyani dalam bukunya "Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia" (2016) yang telah dikelompokkan menjadi permainan tradisional dengan alat, tanpa alat, permainan tradisional di dalam rumah, dan diluar rumah, yaitu sebagai berikut :

a. Permainan Tradisional dengan Alat

1. Congklak



Gambar 1. Permainan Congklak
Sumber. (Mulyani, 2016: 69)

a) Alat yang digunakan

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

b) Tempat bermain

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

c) 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 akan memulai terlebih dahulu maka pemain dimulai dengan memilih salah satu lubang.

- (3) Kemudian sebarkan biji yang ada di lubang tersebut ke setiap lubang lainnya searah dengan jarum jam. Masing-masing lubang diisi dengan 1 biji, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijiannya maka biji yang ada di lubang yang ada di 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 sedangkan lubang induk kawan tidak perlu diisi.
- (4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi saat biji terakhir pada salah satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk lawan kita sementara permainan kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.
- (5) Lubang tempat biji terakhir itu ada disalah satu dari 7 lubang yang ada dibaris 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 yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan kalau ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil

siapa yang cepat mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis (Mulyani, 2016: 66-70).

2. Egrang



Gambar 2. Permainan Egrang
Sumber. (Mulyani, 2016: 94)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah egrang yang terbuat dari bambu.

b) Tempat bermain

Bermain egrang harus di tempat yang luas, seperti lapangan dan halaman rumah. Untuk keamanan dalam bermain, usahakan halaman atau lapangan tersebut tidak ada bebatuan.

c) Pemain

Ketika bermain egrang, tidak ada aturan baku dalam hal jumlah pemain. Namun, apabila diadakan lomba kecepatan, usahakan jangan terlalu banyak, sekitar 5-7 orang.

d) Cara bermain

(1) Menyiapkan egrang

(2) Menegakkan egrang dan sedikit condong ke depan

- (3) Posisikan egrang tidak sejajar. Salah satu kaki egrang harus di depan dan satunya di belakang
- (4) Mulai menginjakkan salah satu kaki pada pijakan egrang diikuti kaki satunya
- (5) Mulai berjalan di tempat dan jangan berhenti jika tidak yakin pada posisi seimbang
- (6) Jika merasa akan terjatuh, jatuhkan kaki di antara egrang

Apabila bermain egrang bertujuan untuk mengadu kecepatan, maka diawali dengan 3 anak atau lebih dari garis start. Jika sudah ada aba-aba mulai maka para pemain akan berlari dengan menggunakan egrang tersebut. Pemain yang lebih dulu sampai ke garis *finish* maka itulah yang dijadikan sebagai pemenangnya (Mulyani, 2016: 91-94).

3. Gatrik atau Benthik



Gambar 3. Permainan Gatrik/ Benthik
Sumber. (Mulyani, 2016: 104)

- a) Alat yang digunakan
 - (1) Dua potongan bambu berukuran kira-kira 30 cm dan 10 cm
 - (2) Batu bata atau bisa juga dengan membuat lubang kecil di tanah

b) Tempat bermain

Bermain gatrik membutuhkan tempat yang luas, bisa di halaman atau di lapangan.

c) Pemain

Permainan ini dibentuk menjadi 2 kelompok yang terdiri atas kelompok pemukul dan kelompok penangkap. Diusahakan agar jumlah pemain disesuaikan dengan luas area permainan dan kesepakatan setiap anak.

d) Cara bermain

Pemenang dalam permainan ini ditentukan dari skor yang didapat oleh salah satu regu, baik penangkap maupun pemukul. Aturan khusus tidak ada. Hanya saja, si pemukul diharuskan memukul agar terkena batang bamboo yang kecil dan terlempar. Sementara itu, penangkap harus mampu atau berhasil menangkap batang bambu yang dipukul. Jika si penangkap berhasil menangkap bambu kecil itu, maka mereka harus bertukar tempat. Untuk menentukan tim mana yang lebih dulu bermain sebagai pemukul, bisa dilakuakn dengan suit atau melemparkan kayu gatrik pendek ke landasan di atas batu. Kelompok yang melempar lalu masuk atau paling dekat dengan batu landasan, akan menjadi tim pemukul.

Ada tiga babak dalam permainan gatrik :

(1) Babak pertama

Menyilangkan gatrik pendek di atas batu dan siap dilempar dengan gatrik panjang. Tim penangka[akan menjaga lemparan gatrik pendek, jika berhasil tertangkap maka giliran akan berganti. Jika

tidak bisa menangkap, masih ada satu kesempatan lagi dengan melemparkan gatrik pendek ke gatrik panjang. Bila kena, tim penangkap akan berganti menjadi tim pemukul.

(2) Babak kedua

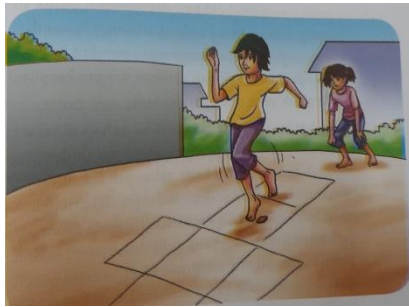
Bila tidak mengenai gatrik panjang, maka permainan masuk babak kedua. Gatrik panjang dan gatrik pendek dipegang dengan lalu gatrik pendek dipukul sekeras-kerasnya dengan gatrik panjang. Bila tertangkap, tim penjaga mendapat peluang untuk bermain gatrik. Bila tidak, tim penjaga melemparkan gatrik pendek mendekati batu landasan, agar tim pemukul tidak mempunyai jarak per gatrik pendek untuk mendapatkan nilai.

(3) Babak ketiga

Babak terakhir disebut "*patil lele*", letakkan gatrik dengan posisi miring di landasan batu. Pukul bagian ujung hingga terlempar ke atas, lalu segera dipukul lebih keras lagi ke depan. Tim penangkap tetap bertugas menangkap gatrik pendek. Bila tidak tertangkap, tim pemukul akan meneruskan permainan dengan memukul ujung gatrik yang pendek gatrik pendek di atas tanah (seperti memukul bola golf, tetapi kaki mekangkang). Dalam memukul gatrik pendek, dilakukannya secara estafet (jika pemain pertama gagal memukul, diganti pemain kedua, seterusnya). Jarak yang diukur dengan gatrik pendek menentukan kemenangan tim. Tim yang menang biasanya akan

dihadiah oleh tim yang kalah dengan digendong dengan sesuai ajak
jauhnya gatrik pendek yang dipukul (Mulyani, 2016: 101-105)

4. Engklek



Gambar 4. Permainan Engklek
Sumber. (Mulyani, 2016: 115)

a) Alat yang digunakan

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

b) Tempat bermain

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

c) Pemain

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

d) Cara bermain

(1) Gambar bidang engklek. Bidang ini banyak variasi

(2) Anak melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang
jalan terlebih dahulu.

- (3) Untuk dapat bermain, setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar.
- (4) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak/ petak-petak bidang yang telah digambarkan sebelumnya di tanah.
- (5) Gacuk dilempar ke salah satu petak yang tergambar di tanah, petak dengan gacuk yang sudah berada di atasnya tidak boleh diinjak/ ditempati oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi satu petak-petak yang ada.
- (6) 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.
- (7) 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 gacuknya maka ia harus digantikan pemain selanjutnya.
- (8) 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.

(9) 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 kreweng yang tadi dilemapr. 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.

(10) Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya
(Mulyani, 2016: 111-116).

5. Balap karung



Gambar 5. Permainan Balap Karung
Sumber. (Mulyani, 2016: 145)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan adalah karung dan kandi

b) Tempat bermain

Permainan balap karung dimainkan di alam terbuka, seperti halaman rumah atau lapangan.

c) Pemain

Permainan balap karung bisa dimainkan secara individu atau kelompok.

d) Cara bermain

(1) Permainan tradisional balap karung dapat dilakukan secara estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok.

(2) Apabila dilakukan secara individu, maka setiap peserta akan berlomba berlari atau melompat di dalam karung mulai dari start hingga *finish*. Peserta yang mencapai garis *finish* paling cepat ialah pemenangnya.

(3) Apabila permainan 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 akan dilanjutkan oleh pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terkakhir sukses mencapai garis *start* (Mulyani, 2016: 143-144).

b. Permainan Tradisional Tanpa Alat

1. Kejar-kejaran



Gambar 6. Permainan Kejar-kejaran
Sumber. (Mulyani, 2016: 152)

a) Alat yang digunakan

Tidak alat khusus dalam permainan ini.

b) Tempat bermain

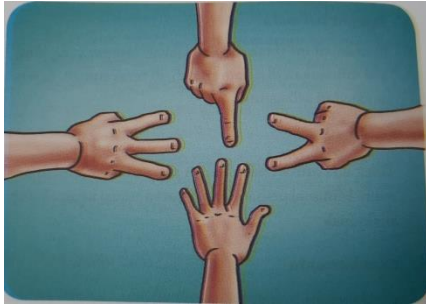
Tempat untuk memainkan permainan ini adalah di halaman, atau tempat yang luas, karena anak akan berlarian.

c) Cara bermain

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

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

2. Pancasila 5 dasar



Gambar 7. Permainan Pancasila 5 Dasar
Sumber. (Mulyani, 2016: 160)

a) Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus yang digunakan dalam permainan ini. anak hanya membutuhkan jari-jarinya untuk menentukan huruf untuk dijadikan awal permainan.

b) Tempat bermain

Permainan tidak membutuhkan tempat yang luas, bisa dimainkan di dalam rumah. Di teras rumah, di pos ronda, dan sebagainya.

c) Pemain

Tidak ada aturan baku dalam menentukan jumlah pemain. Minimal 3 orang atau sesuai kesepakatan anak-anak.

d) Cara bermain

- (1) Sebelum mulai, buat kesepakatan dengan teman yang lain, kategori apa saja yang anak dipakai. Yang paling umum biasanya nama buah, negara, hewan, artir, kota, dan sebagainya.
- (2) Kemudian, tahap selanjutnya anak melakukan semacam hompimpa sambil menyerukan “pancasila lima dasar”. Anak bisa menentukan sendiri berapa jari yang hendak masuk kehitungan. Setelah, digabungkan dengan jari-jari tangan temanmu yang lain, maka salah satu anak akan mengurutkan huruf sesuai dengan jumlah jari.
- (3) Misalnya, hitungan terakhir jatuh pda huruf K.
- (4) Maka anak-anak dulu-duluan menebak kata tersebut. Misalnya kesepakatan kategori buah, anak-anak akan segera menyebut kelengkeng, kurma, dan lain-lain.
- (5) Hal lucu sering terjadi dalam permainan ini. misalnya ketika ada anak yang tidak bisa menjawab karena kebingungan atau merasa grogi karena diganggu teman-temannya. Teman yang kalah, biasanya mendapat hukuman, seperti dicoret atau jongkok, dan sebagainya, tergantung kesepakatan bersama.

3. Tikus kucing



Gambar 8. Permainan Tikus Kucing
Sumber. (Mulyani, 2016: 167)

a) Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus yang digunakan dalam permainan ini.

b) Tempat bermain

Permainan tikus dan kucing membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat cocok dimainkan di halaman atau lapangan.

c) Pemain

Jumlah pemain dalam permainan tikus dan kucing relatif banyak. Dua orang menjadi actor, satu orang bertindak sebagai kucing, dan satu lagi bertindak sebagai tikus. Sedangkan teman-temannya yang lain membentuk sebuah lingkaran, yang berfungsi sebagai penghalang kucing untuk menangkap tikus.

d) Cara bermain

- (1) Anak membentuk lingkaran besar sambil berpegangam tangan satu dengan yang lainnya.
- (2) Anak yang berperan sebagai tikus berada di dalam lingkaran, sedangkan anak yang berperan sebagai kucing di luar lingkaran.

- (3) Kucing harus berusaha menangkap tikus dengan cara menerobos lingkaran gandengan tangan yang berusaha melindungi tikus.
- (4) Jika kucing berhasil menerobos dan masuk lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar.
- (5) Jika kucing berhasil ke luar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk amsuk lingkaran.
- (6) Saat tikus berada di dalam atau di luar lingkaran terus berusaha untuk menjauh dari kucing.
- (7) Tikus yang berhasil disentuh kucing, maka permainan bisa dilanjutkan dengan mengganti pemain lain. Demikian seterusnya.
- (8) Permainan bisa diakhiri dengan waktu misalkan 5 atau 10 menit, atau sesuai kesepakatan anak-anak.

4. Hompimpa



Gambar 9. Permainan Hompimpa
Sumber. (Mulyani, 2016: 170)

- a) Alat yang digunakan

Tidak ada alat khusus dalam permainan ini.

b) Tempat bermain

Permainan hompimpa adalah permainan awal, sebagai penentuan untuk menentukan menang dan kalah. Jika hompimpa digunakan untuk anak-anak dalam mencari “kucing” dalam permainan petak umpet, maka harus dimainkan di tempat yang luas. Dengan kata lain, tempat bermain untuk permainan hompimpa adalah sesuai dengan permainan selanjutnya yang akan dimainkan.

c) Pemain

Pemain minimal berjumlah 3 orang.

d) Cara bermain

- (1) Hompimpa biasanya dilakukan sambil berdiri, membuat lingkara dengan teman dan menampung semua tangan. Mereka secara serempak mengucapkan “hompimpa alaihum gambreng”. Masing-masing anak memperlihatkan salah satu telapak tangan bagian dalam telapak tangan menghadap ke bawah atau ke atas.
- (2) Pemenang adalah peserta yang memperlihatkan telapak tangan yang berbeda dari peserta lainnya. Ketika peserta lainnya sudah menang, peserta yang kalah ditentukan oleh 2 peserta yang tersisa dengan melakukan suten.
- (3) Hompimpa digunakan anak anak untuk menentukan giliran dalam sebuah permainan. Sewaktu bermain petak umpet misalnya, anak yang kalah hompimpa mendapat giliran sebagai penjaga.

c. Permainan Tradisional di Dalam Rumah

1. Bekel

a) Cara bermain

Jika pemain hanya 2 orang, duduk di lantai saling berhadapan dan bergantian bermain. Kalau jumlah pemainnya banyak, maka dilakukan undian dengan cara 'hompipah' dan 'suit' untuk menentukan urutan anak yang menang bermain. Tangan kanan anak yang mendapat giliran bermain menggenggam bola dan semua biji bekel, lalu melempar bola ke atas setinggi kurang lebih 30 cm, sambil menyebar semua bekel ke lantai. Begitu bola jatuh dan memantul ke atas, bola ditangkap. Kembali bola dilempar ke atas. Tiba kali pemain melempar bola ke atas hingga memantul ke lantai, sebelum bola kembali ditangkap, ia harus mengambil biji bekel satu persatu hingga semuanya digenggam. Biji bekel yang diambil terus dinaikkan jumlahnya menjadi 2,3,4, dan terakhir 5 sekaligus. Secara bergantian pemain lain melakukan hal yang sama, dan yang dinyatakan menang adalah siapa yang bisa bermain dengan banyak macam yang berbeda (Mulyani, 2013: 20-21).

2. Yoyo



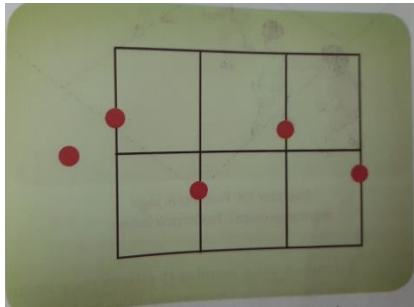
Gambar 10. Permainan Yoyo
Sumber. (Mulyani, 2016: 142)

a) Cara bermain

Yoyo dimainkan dengan mengaitkan ujung bebas tali pada jari tengah, memegang yoyo dan melemparkannya ke bawah dengan gerakan yang mulus. Sewaktu tali terulur pada sumbu, efek giroskopik akan terjadi. Dengan menggerakkan pergelangan tangan, yoyo dapat dikembalikan ke tangan pemain, di mana tali akan kembali tergulung dalam celah sumbu (Mulyani, 2013:129).

d. Permainan Tradisional di Luar rumah

1. Galasin/ gobag sodor



Gambar 11. Permainan Gobak Sodor
Sumber. (Mulyani, 2016)

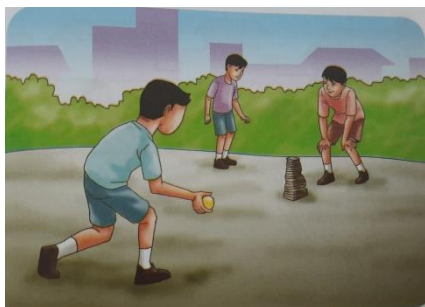
a) Cara bermain

Pertama dengan membuat garis-garis penjagaan dengan kapur seperti lapangan bulutangkis, bedanya tidak ada garis rangkap. Dua ketua regu melakukan 'sut' untuk menentukan yang menang dan yang kalah. Regu yang kalah akan bertugas sebagai penjaga garis dan menghalangi agar regu yang menang dan yang kalah. Regu yang kalah akan bertugas sebagai penjaga garis dan menghalangi agar regu yang menang tidak dapat lolos ke garis terakhir secara bolak-balik. Untuk menentukan siapa yang juara adalah seluruh anggota tim harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang telah ditentukan.

Anggota regu yang lagi "jaga" akan menjaga lapangan. Yang dijaga garis horizontal dan juga yang menjaga garis batas vertical. Penjaga garis horizontal tuangnya menghalangi lawan mereka yang jaga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah ditentukan sebagai garis batas bebas.

Penjaga garis vertikal menjaga keseluruhan garis batas vertical yang terletak di tengah lapangan. Pelajaran yang bisa diambil dari permainan ini adalah belajar kerjasama yang kompak antara satu penjaga dengan penjaga lain agar lawan tidak lepas kendali dan keluar dari kurungan kita. Di pihak lain yang lihai menerobos, disana masih ada celah atau pintu-pintu yang terbuka bila dirasa satu pintu tertutup. Artinya jangan pernah putus asa karena bila satu pintu tertutup masih banyak pintu yang lainnya (Mulyani, 2013:59).

2. Boy boyan



Gambar 12. Permainan Boy Boyan
Sumber. (Mulyani, 2016: 99)

a) Cara bermain

Dibentuk 2 kelompok terlebih dulu lalu 'sut' untuk menentukan kelompok mana yang berhak melempar bola lebih dulu kearah tumpukan pecahan genteng. Kelompok yang menang akan melempar bola kasti lebih dulu kearah tumpukan pecahan genteng, sementara kelompok yang kalah bertugas jaga. Jika tumpukan menara berhasil dihancurkan, maka kelompok menang tadi harus segera lari untuk menghindari bola yang ditangkap dan dilemparkan oleh penjaga kearah mereka. Penjaga dari kelompok kalah

harus terus menghalangi kelompok menang yang diharuskan menyusun kembali menara yang genteng yang hancur, sambil menghindari lemparan bola dari kelompok yang berjaga. Jika kelompok yang menang berhasil menyusun menara sebelum semua anggotanya terkena lemparan bola, maka mereka menjadi pemenang dan berhak melempar bola lagi ke arah menara genteng. Apabila semua kelompok menang terkena lemparan bola atau gagal menghancurkan menara. Maka kelompok kalah ganti yang melempar bola ke arah menara genteng. Begitulah cara bermain Boy-boy an seterusnya (Mulyani, 2013: 29-30).

3. **Bebentengan**



Gambar 13. Permainan Bebentengan
Sumber. (Mulyani, 2016: 89)

a) Cara bermain

Permainan dimulai dengan membuat 2 kelompok terlebih dahulu. Setiap kelompok bisa terdiri dari 4 hingga 8 orang baik putra maupun putri. Masing-masing kelompok itu kemudian memilih, pilar atau bisa juga pohon sebagai benteng mereka. Kedua kelompok ini harus menyerang atau mengambil alih “benteng “ lawan dengan menyentuh tiang atau pilar yang telah dipilih oleh lawan dan meneriakkan kata “benteng !”. Kemenangan

juga bisa diraih dengan “menawan” seluruh anggota lawan dengan lari menyentuh tubuh mereka. Untuk menentukan siapa yang berhak menjadi “penawan”, ditentukan dari siapa yang paling akhir menyentuh “benteng” mereka (Mulyani, 2013: 23).

4. Ular naga



Gambar 14. Ular Naga
Sumber. (Mulyani, 2016: 107)

a) Cara bermain

Lagu ular naga

Ular naga panjangnya bukan kepalang

Menajalar-jalar selalu kian kemari

Umpan yang lezat, itulah yang dicari

Ini dialah yang terbelakang!

Awal permainan ini sama dengan ancak-ancak alis, dua petani (gerbang) yang telah mendapatkan pengikut masing-masing kelompok berbaris dan saling berpegangan pada pundak anak didepannya. Anak yang paling besar berada di urutan paling depan. Kedua kepala atau pemimpin barisan ular naga saling berhadapan, kemudian mereka saling berusaha merebut ‘ekor’ atau anak yang berada di barisan ular paling belakang.

Ketika ular naga saling meraih ekor lawan, semua anggota barisan harus berpegangan erat pada punsak anak di depannya dan tidak boleh lepas tercerai berai. Ekor lawan yang berhasil ditangkap oleh kepala atau anak yang paling depan akan menjadi anggota ular naga yang menangkapnya. Begitu seterusnya, mana ular naga yang paling banyak pengikut, dialah pemenangnya (Mulyani, 2013: 121)

5. Lompat tali



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

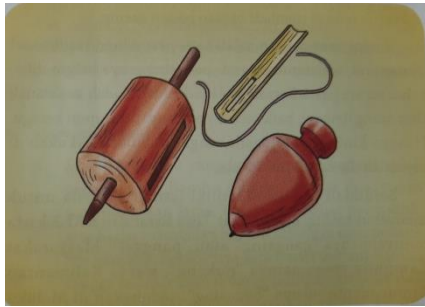
a) Cara bermain

Sebelum permainan dimulai, terlebih dahulu akan dipilih dua orang pemain yang akan menjadi pemegang tali dengan jalan gembeng dan suit.

Ketinggian yang harus dilompati mulai dari pada pertama, batas lutut pemegang tali. Kedua, tali berada sebatas pinggang, dan tidak boleh kena tali. Ketiga, tali berada di dada pemegang tali, pemain boleh mengenai tali waktu melompati. Keempat, posisi tali di sebatas telinga. Kelima, posisi tali sejengkal di atas kepala. Ketujuh, posisi tali dua

jengkal dari kepala. Kedelapan, posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali (Mulyani, 2013: 89).

6. Gasingan



Gambar 16. Permainan Gasingan
Sumber. (Mulyani, 2016: 122)

a) Cara bermain

Gasing dipegang dengan tangan kiri sementara tangan kanan memegang tali. Tali dililitkan dengan kuat pada gasing mulai bagian kaki gasing atau paksi, sampai badan gasing.

Setelah semua siap memegang gasing, pada hitungan ketiga semua pemain bersamaan menarik kuat tali sehingga gasing terlempar dan berputar di tanah dengan mengeluarkan suara mendengung. Pada mulanya gasing akan berputar kencang dengan posisi kakinya dibawah. Tapi lama-kelamaan putaran akan melemah dan badan gasing jatuh ke permukaan tanah.

Jatuhnya gasing kepermukaan tanah tidak bersamaan, sehingga pemenangnya adalah anak yang gasingnya berputar paling lama (Mulyani, 2013: 20-21).

7. Layang-layang



Gambar 17. Permainan Layangan
Sumber. (Mulyani, 2016: 129)

a) Cara bermain

Bermain layang-layang bisa dilakukan sendiri atau dengan bantuan teman. Jika dibantu seseorang, maka anak yang membantu akan membawa laayng-layang dengan jarak kurang lebih 10 meter dari yang akan memainkannya. Kedua anak berdiri berhadapan, lalu pemain laayng-layang menarik benang yang terikat pada layang-layang sehingga layang-layang bergerak naik ke atas. Ketika angin bertiup si pemain terus mengulur dan kadang sesekali menarik benang sehingga layang-layang terbang semakin tinggi. Sekarang anak satunya berdiri mendekati pemain dan bertugas memegang kaleng benang. Layang-layang yang diberi tanda ekor dibawahnya bukan layang-layang aduan. Aturan dalam bermain layang-layang yaitu, tidak boleh menyerang laayng-layang yang lain ada ekornya. Menerbangkan layang-layang bukanlah hal mudah. Jadi kalau belum bisa harus terus berlatih dan bertanya pada ahlinya (Mulyani, 2013: 20-21).

8. Nekeran/ Kelereng



Gambar 18. Permainan Kelereng
Sumber. (Mulyani, 2016: 80)

a) Cara Bermain

Kelereng (atau dalam bahasa Jawa disebut nekeran) adalah mainan kecil berbentuk bulat yang terbuat dari kaca, tanah liat, atau agate. Ukuran kelereng sangat bermacam-macam. Umumnya $\frac{1}{2}$ inci (1.25 cm) diameter ke ujung. Kelereng dapat dimainkan sebagai permainan anak, dan kadang dikoleksi, untuk tujuan nostalgia dan warnanya yang estetik.

Permainan ini biasanya dimainkan di tanah. Dalam bermain, biasanya sejumlah kelereng akan diletakkan di dalam sebuah lingkaran yang sudah dibuat sebelumnya. Tiap pemain akan berusaha mengeluarkan kelereng dari lingkaran tersebut. Siapa yang berhasil mengeluarkan kelereng dari lingkaran, maka dia yang berhak untuk memilikinya.

Permainan segitiga : cara permainannya dengan menggambar segitiga sama kaki di tanah kemudian masing-masing pemain meletakkan sebuah kelerengnya di atas gambaran segitiga tersebut. Buah pasangan namanya, buah kelereng yang dipertaruhkan. Peserta, tergantung jumlah pemain. Biasanya paling sedikit tiga pemain dan paling banyak idealnya enam

pemain. Kalau lebih dari itu dibuat dua kelompok. Permainan dimulai dengan cara masing-masing pemain menggunakan sebuah kelereng sebagai gacoannya lalu melempar buah pasangan tersebut dari jarak dua atau tiga meter.

Pemain secara bergantian melempar sesuai urutan berdasarkan hasil undian dengan adu sut jari tangan. Pelemparan gaco dilakukan dengan membidik dan melempar 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 yang mendapat giliran pertama. Kalau tidak ada yang mengenai buah pasangan, maka yang mulai bermain adalah gacoannya yang terjauh. Pemain harus berusaha buah pasangan yang diporces pada saat giliran bermain. Ada yang sekali giliran main sudah mampu menghabiskan semua buah pasangan. Tanda dia pemain yang terampil. Berbagai taktik untuk menang dilakukan, antara lain kalau tidak mau memburu gacoan lawan, maka pilihannya adalah menembakkan gacoan ketempat yang kosong untuk disembunyikan agar tidak dapat dimatikan oleh oleh lawan-lawan main. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gacoan lawan. Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati, selesailah permainan pada game tersebut.

Permainan dengan cara kejar-kejaran, permainan ini biasanya dimainkan pemain dengan jumlah yang terbatas tidak lebih dari 4 orang,

permainan ini dimulai dengan cara semua pemain mengambil jarak yang sama dengan garis atau area yang dibuat, setelah semua pemain melemparkan kelereng gaconya maka yang terdekat dengan membidik kelereng gaco musuh musuhnya. Begitu juga pemain pemain lainnya. Hukuman yang didapat dari pemain yang kelereng gaconya mati dan terbunuh oleh kelereng gaco pemain lain akan dihukum yaitu dengan cara menyerahkan kelerengnya kepada pemain yang berhasil membunuh kelereng gaco lawan. Nilai suatu kelereng juga bisa berbeda tergantung jenisnya (Mulyani, 2013: 96-99).

3. Definisi Pendidikan Jasmani

Pendidikan jasmani dapat di definisikan sebagai suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi (Suherman, 2020:37). Definisi lain diungkapkan oleh Williams dalam Bandi Utama (2011:2) yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani adalah semua aktivitas manusia yang dipilih jenisnya dan dilaksanakan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Sedangkan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menurut Rahayu (2013:17) dalam Junaedi dan Wisnu (2015: 835) adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk memperoleh kemampuan individu, baik dalam hal fisik, mental serta emosional. Berdasarkan pengertian-pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah aktivitas fisik melalui proses pembelajaran yang melibatkan fisik, motorik, emosional, dan kognitif.

a. Tujuan Pendidikan Jasmani

Berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani. Aktivitas jasmani yang meliputi berbagai aktivitas jasmani dan olahraga hanya sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan pada umumnya. Secara rinci tujuan pendidikan terdapat dalam UU No. 20 Th. 2003 bahwa pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif. Mandiri, dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Bandi Utama, 2011:3)

Tujuan pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan menurut Kristiyandaru (2010: 39) dalam Junaedi dan Wisnu (2015: 836) sebagai berikut :

1. Meletakkan landasan karakter moral yang kuat melalui internalisasi nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis, dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berfikir kritis melalui pelaksanaan tugas-tugas ajar pendidikan jasmani.

4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis melalui aktivitas jasmani, permainan dan olahraga.
5. Mengembangkan keterampilan gerak dan keterampilan berbagai macam permainan dan olahraga seperti; permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan, uji diri/senam, aktivitas ritmik, akuatik, dan pendidikan luar kelas (outdoor education).
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani dan olahraga.
7. Mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran, dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat kreatif.

b. Karakteristik Pendidikan Jasmani

Karakteristik pendidikan jasmani menurut Suherman, 2020:45 adalah sebagai berikut :

- 1) Pendidikan jasmani merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di TK- SMU, yang mempelajari dan mengkaji gerak manusia secara interdisipliner.

- 2) Pendidikan jasmani menggunakan pendekatan interdisipliner, karena melibatkan berbagai disiplin ilmu seperti anatomi, fisiologi, psikologi, sosiologi, dan ilmu-ilmu yang lain.
- 3) Materi pendidikan jasmani merupakan kajian terhadap gerak manusia yang dikemas dalam muatan yang esensial, faktual, dan aktual.

c. Fungsi Pendidikan Jasmani

Fungsi pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan Menurut Kristiyandaru, (2010: 39-40) dalam Junaedi dan Wisnu (2015: 836) sebagai berikut :

1. Aspek organis: menjadikan fungsi sistem tubuh lebih baik, meningkatkan kekuatan otot, daya tahan otot, daya tahan kardiovaskuler, dan fleksibilitas.
2. Aspek neuromuskuler: meningkatkan keharmonisan fungsi saraf dan otot, mengembangkan keterampilan lokomotor, nonlokomotor, manipulatif, ketepatan, irama, power, kecepatan reaksi, kelincahan, berbagai keterampilan olahraga, dan keterampilan reaksi.
3. Aspek perseptual: mengembangkan kemampuan menerima dan membedakan isyarat, kemampuan ruang, koordinasi, gerak visual, keseimbangan tubuh, dominasi, lateralitas, image tubuh.
4. Aspek kognitif: mengembangkan kemampuan mengeksplorasi, menemukan sesuatu, memahami, memperoleh pengetahuan dan membuat keputusan. Meningkatkan pengetahuan peraturan permainan, keselamatan, dan etika serta penggunaan strategi dan

teknik. Mengembangkan pengetahuan bagaimana fungsi tubuh, menghargai kinerja tubuh, pemahaman untuk memecahkan problem problem perkembangan melalui aktivitas gerak.

5. Aspek sosial: menyesuaikan diri dengan orang lain dan lingkungan, mengembangkan kemampuan membuat keputusan dalam situasi kelompok, belajar berkomunikasi dan tukar pikiran dengan orang lain, mengembangkan kepribadian, sikap, dan nilai-nilai yang positif dalam masyarakat.
6. Aspek emosional: mengembangkan respon yang sehat terhadap aktivitas jasmani dan rekreasi yang positif sebagai penonton, memberikan saluran untuk mengekspresikan diri dan kreativitas, menghargai pengalaman estetika dari berbagai aktivitas yang relevan.

4. Karakteristik Anak SD

SD merupakan tempat anak-anak untuk mengenal berbagai hal baru. Anak-anak pada usia SD memiliki rasa keingintahuan yang cukup tinggi , terutama terhadap hal yang belum mereka jumpai sebelumnya. Mereka mulai mengenal, mengingat, dan mempelajari apa yang ada di sekitar mereka. Anak SD memiliki karakter yang berbeda-beda. Mereka cenderung lebih suka bergerak, bermain, bekerja sama, bersosialisasi dengan teman sebayanya. Pada SD di bagi menjadi 2 kategori kelas, yaitu kelas atas dan kelas bawah. Kelas bawah terdiri dari kelas I,II,III dan kelas atas terdiri dari kelas IV,V,VI. Penelitian ini mengambil sampel peserta didik kelas atas yang mencakup usia 10-12 tahun. Berikut ini beberapa

pendapat mengenai karakteristik peserta didik SD yang juga termasuk kelas atas yaitu sebagai berikut :

Menurut Havighurst dalam Desmita (2010: 35-36), anak usia SD memiliki karakteristik sebagai berikut :

1. Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
2. Membina hidup sehat.
3. Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
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 berpikir efektif.
7. Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
8. Mencapai kemandirian pribadi.

Menurut Syamsu Yusuf (2014: 24-25) 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 :

1. Masa kelas-kelas rendah SD, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain sebagai berikut :
 - a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).

- b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
 - d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - f) 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.
2. Masa kelas-kelas tinggi SD, 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 :
- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - b) Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
 - c) Menjelang akhir masa 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).
 - d) 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 menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.

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

5. Penelitian yang Relevan

Peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang ada dan relevan dengan penelitian yang akan diteliti untuk membantu penelitian ini. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Skripsi Peserta siswajaya (2011) dengan judul “Survei Pemahaman Peserta didik Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Pada Peserta didik Kelas VI dan V SD Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo”. Penelitian ini termasuk dalam penelitian deskriptif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen berupa tes benar salah. Validitas tes benar salah sebesar 0,912 dan reliabilitasnya 0,964. Sampel penelitian adalah peserta didik kelas IV dan V di SD Negeri I Pandowan sebanyak 52 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian

dapat diperoleh kesimpulan survei pemahaman peserta didik terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pada kelas IV dan V di SD Negeri I Pandowan masuk dalam kategori Baik Sekali sebanyak 2 anak (3,84%), kategori Baik sebanyak 15 peserta didik (28,84%), kategori Cukup sebanyak 18 peserta didik (34,61%), kategori Kurang Baik sebanyak 13 peserta didik (25%), dan kategori Tidak Baik sebanyak 4 peserta didik (7,69%). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pemahaman peserta didik kelas IV dan V terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebagian besar berkategori Cukup.

2. Skripsi Novilia Widyawati (2018) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah berupa tes benar salah. Sampel penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (IV,V,VI) di SD Negeri Gadingan Wates yang berjumlah 81 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pengetahuan peserta didik kelas IV,V,VI terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebagian besar berkategori tinggi.

6. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani merupakan pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk meningkatkan perkembangan anak baik secara fisik, motorik, maupun sosial. Dalam pendidikan jasmani, anak tidak hanya diajarkan mengenai kemampuan gerak, kebugaran, kesehatan, namun juga diajarkan mengenai nilai-nilai positif. Nilai-nilai tersebut seperti nilai sportifitas, kejujuran, kerjasama, dan lain-lain. Tidak hanya itu, pendidikan jasmani juga melatih anak untuk kritis dalam menentukan keputusan. Pendidikan jasmani apabila diajarkan dengan baik, tentunya akan melahirkan anak yang memiliki kemampuan gerak baik dan juga berkarakter. Dalam pembelajaran aktivitas jasmani terdapat pembelajaran mengenai permainan tradisional. Permainan tradisional memiliki manfaat yang begitu besar sehingga mampu mendukung tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Tentunya dalam mengajarkan permainan tradisional harusnya mencapai titik berhasil, agar dapat berdampak secara besar pada anak. Keberhasilan mengajarkan permainan tradisional tidak hanya dapat dilihat dari peserta didik dapat mempraktikan, tetapi juga dilihat dari tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional itu secara luas.

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik SD Negeri 1 Payaman terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi guru PJOK untuk mengetahui keberhasilan dalam mengajarkan permainan tradisional. sehingga diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan serta evaluasi mengenai pembelajaran permainan

tradisional untuk mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik kelas selanjutnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik SD Negeri 1 Payaman Kudus. Menurut Sukardi dalam Widyawati (2018: 71) 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 tes benar salah tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dibandingkan dalam bentuk persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian yaitu di SD Negeri 1 Payaman Kudus. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan September sampai dengan bulan November 2020.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2015: 80) populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari atas: obyek/sampel yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik putra dan putri kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus. Keseluruhan populasi akan dijadikan sebagai sampel pada penelitian ini baik peserta didik laki-laki maupun perempuan. Sedangkan sampel dalam penelitian ini adalah sebanyak 30 peserta didik.

D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Variabel yang akan diteliti yaitu tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas 5 SD Negeri 1 Payaman Kudus. Yang dimaksud adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik SD Negeri 1 Payaman Kudus, merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu. Proses mencari tahu ini mencakup berbagai metode dan konsep-konsep baik melalui proses pendidikan maupun pengalaman. Tes benar-salah yang berkaitan dengan pengetahuan permainan tradisional digunakan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik SD Negeri 1 Payaman Kudus. Adapun yang menjadi pernyataan dalam instrumen dalam bentuk tes pada penelitian ini adalah mengenai materi pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional yang akan diukur menggunakan tes benar salah.

E. Teknik dan Intrumen Pengumpulan Data

1. Intrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2015: 102). Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa instrumen tes benar-salah. Tes benar salah yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan tes benar salah penelitian Novilia Widayawati yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates” .

Tes benar salah pada penelitian ini mengacu pada skala model guttman yang terdiri dari 28 butir. Tes benar salah terdiri dari butir pernyataan positif dan pernyataan negatif. Pada butir pernyataan positif, jika responden memilih pilihan “Benar” akan diberi skor 1 dan jika responden memilih pilihan “Salah” akan diberi skor 0. Sedangkan pada butir pernyataan negatif, jika responden memilih pilihan “Benar” akan diberi skor 0 dan jika responden memilih pilihan “Salah” akan diberi skor 1. Karakteristik sekolah yang hampir sama, kondisi sosial dan ekonomi yang relatif sama dengan sampel yang akan diteliti menjadi alasan dipilihnya tes benar salah ini sebagai instrumen penelitian.

2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian tes benar salah kepada responden yang menjadi sampel dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut :

- a. Peneliti mencari data peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus.
- b. Peneliti memberikan instrumen *online* kepada responden untuk di isi jawabannya melalui google formulir.
- c. Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian tes benar salah.
- d. Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Validitas merupakan derajat kemampuan tes untuk mengukur yang seharusnya diukur (Johnson dan Nelson dalam Ngatman, 2017: 46). Perhitungan validitas pada tes benar salah ini menggunakan rumus korelasi yang dikenal rumus korelasi product moment dengan menggunakan SPSS 20. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen penelitian Novilia Widyawati yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates”

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Novilia Widyawati

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
8	Butir 08	0,063	0,276	Tidak Valid
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
30	Butir 30	0,089	0,276	Tidak Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas adalah konsistensi suatu tes dalam mengukur apa yang seharusnya diukur (Bosco dan Gustafson dalam Ngatman, 2017: 48). Tes benar salah penelitian Novilia Widyawati yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates” memiliki reliabilitas sebesar 0,942. Reliabilitas tersebut diperoleh menggunakan rumus *Alpha Cronbach*.

G. Teknik Analisis Data

Menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan dilakukan setelah semua data terkumpul. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase. Cara penghitungan analisis data mencari besarnya frekuensi relatif persentase. Dengan rumus sebagai berikut (Sudijono dalam Widyawati, 2018: 78) :

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

Keterangan :

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

Pengkategorian menggunakan *Mean* dan *Standart Deviasi*. Menurut Azwar (2016: 163 dalam Widyawati, 2018: 79) untuk menentukan kriteria skor dengan menggunakan Penilaian Acuan Norma (PAN) pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2. 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	$X + M - 1,5 S$	Sangat Rendah

Keterangan :

M: Mean (nilai rata-rata)

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 PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus, 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 PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman, didapat skor terendah (*minimum*) 15,00, skor tertinggi (*maksimum*) 28,00, rerata (*mean*) 23,13, nilai tengah (*median*) 23,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 23,00, *standar deviasi* (SD) 2,94. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 3 berikut :

Tabel 3. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK

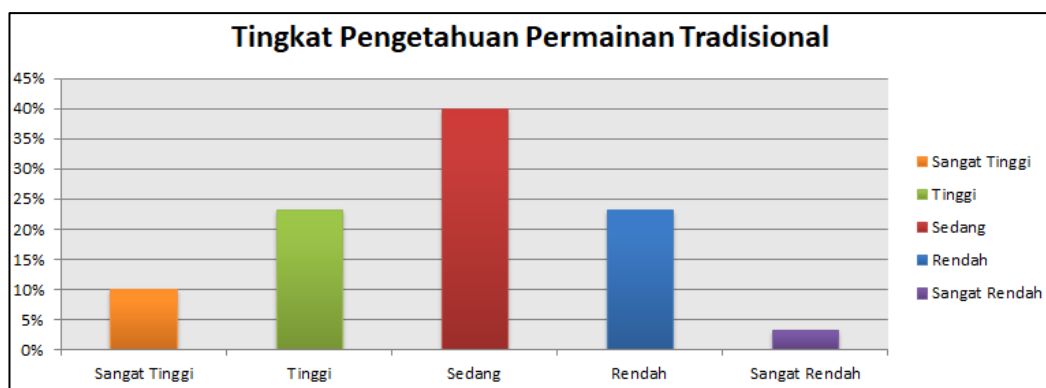
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	23,13
<i>Median</i>	23,00
<i>Mode</i>	23,00
<i>Std. Deviation</i>	2,94
<i>Minimum</i>	15,00
<i>Maximum</i>	28,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus disajikan pada tabel 4 sebagai berikut :

Tabel 4. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$27,414 < X$	Sangat Tinggi	3	10%
2	$24,516 < X \leq 27,414$	Tinggi	7	23,33%
3	$21,618 < X \leq 24,516$	Sedang	12	40%
4	$18,72 < X \leq 21,618$	Rendah	7	23,33%
5	$X \leq 18,72$	Sangat Rendah	1	3,33%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 4 diatas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus dapat disajikan pada gambar 19 sebagai berikut :



Gambar 19. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 19 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori “sangat rendah” sebesar

3,33% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 23,33% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 40% (12 peserta didik), “tinggi” sebesar 23,33% (7 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 10% (3 peserta didik). Berdasarkan rata-rata, yaitu 23,13, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori “sedang”.

1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 5,00, rerata (*mean*) 4,47, nilai tengah (*median*) 5,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 5,00, *standar deviasi* (SD) 0,81. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 berikut :

Tabel 5. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional

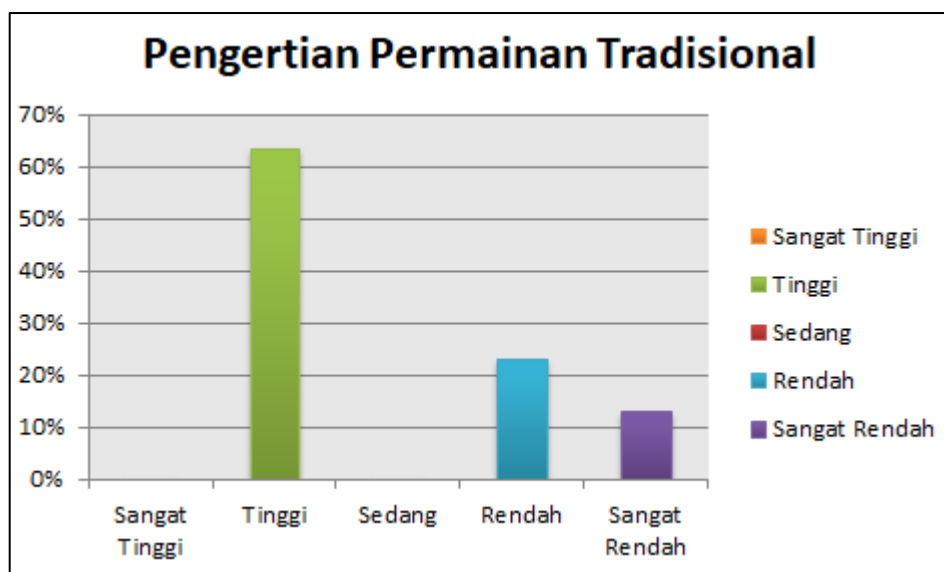
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	4,47
<i>Median</i>	5,00
<i>Mode</i>	5,00
<i>Std. Deviation</i>	0,81
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	5,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional disajikan pada tabel 6 sebagai berikut :

Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$5,676 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$4,87 < X \leq 5,676$	Tinggi	19	63,33%
3	$4,064 < X \leq 4,87$	Sedang	0	0%
4	$3,258 < X \leq 4,064$	Rendah	7	23,33%
5	$X \leq 3,258$	Sangat Rendah	4	13,33%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 diatas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional dapat disajikan pada gambar 20 sebagai berikut :



Gambar 20. Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 20 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 13,33% (4 peserta didik),

“rendah” sebesar 23,33% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 0% (0 peserta didik), “tinggi” sebesar 63,33% (19 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan rata-rata, yaitu 4,47, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus 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 PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, didapat skor terendah (*minimum*) 2,00, skor tertinggi (*maksimum*) 9,00, rerata (*mean*) 7,10, nilai tengah (*median*) 7,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 7,00, *standar deviasi* (SD) 1,4. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 7 berikut :

Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	7,10
<i>Median</i>	7,00
<i>Mode</i>	7,00
<i>Std. Deviation</i>	1,4
<i>Minimum</i>	2,00
<i>Maximum</i>	9,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas

V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional disajikan pada tabel 8 sebagai berikut :

Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$9,150 < X$	Sangat Tinggi	0	0%
2	$7,761 < X \leq 9,150$	Tinggi	10	33,33%
3	$6,372 < X \leq 7,761$	Sedang	11	36,67%
4	$4,983 < X \leq 6,372$	Rendah	8	26,67%
5	$X \leq 4,983$	Sangat Rendah	1	3,33%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 8 diatas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat disajikan pada gambar 21 sebagai berikut :



Gambar 21. Histogram Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 21 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,33% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 26,67% (8 peserta didik), “sedang” sebesar 36,67% (11 peserta didik), “tinggi” sebesar 33,33% (10 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan rata-rata, yaitu 7,10, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

3. Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, didapat skor terendah (*minimum*) 8,00, skor tertinggi (*maksimum*) 14,00, rerata (*mean*) 11,57, nilai tengah (*median*) 11,00, nilai yang sering muncul (*mode*) 11,00, *standar deviasi* (SD) 1,40. Hasil selengkapnya dapat dilihat pada tabel 9 berikut :

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

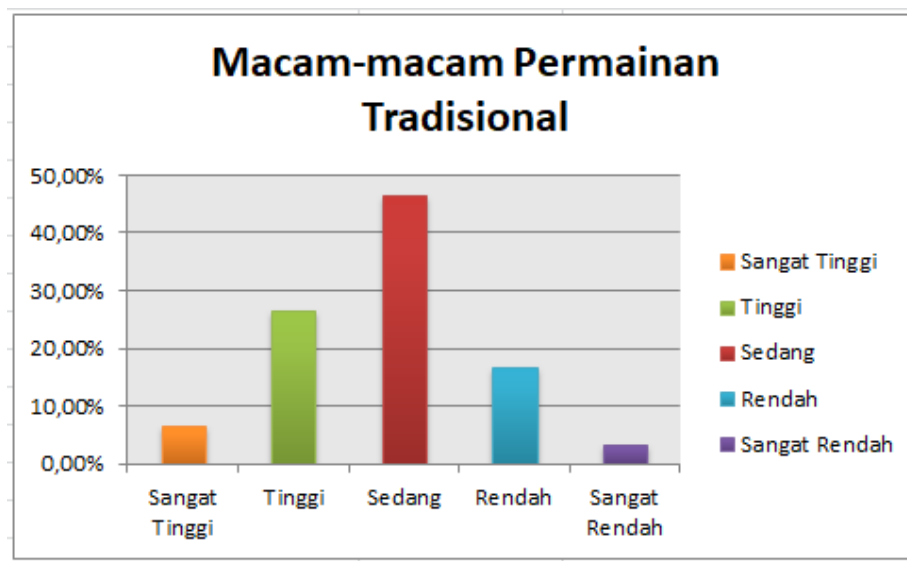
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	11,57
<i>Median</i>	11,00
<i>Mode</i>	11,00
<i>Std. Deviation</i>	1,40
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	14,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional disajikan pada tabel 10 sebagai berikut :

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Macam-macam Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus

No	Interval	Kategori	Frekuensi	%
1	$13,64 < X$	Sangat Tinggi	2	6,67%
2	$12,258 < X \leq 13,64$	Tinggi	8	26,67%
3	$10,876 < X \leq 12,258$	Sedang	14	46,67%
4	$9,494 < X \leq 10,876$	Rendah	5	16,67%
5	$X \leq 9,494$	Sangat Rendah	1	3,33%
Jumlah			30	100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 diatas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional dapat disajikan pada gambar 22 sebagai berikut :



Gambar 22. Histogram Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 22 di atas menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,33% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 16,67% (5 peserta didik), “sedang” sebesar 46,67% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 26,67% (8 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 6,67% (2 peserta didik). Berdasarkan rata-rata, yaitu 11,57, tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berdasarkan faktor macam-macam dalam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus, 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 PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3,33% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 23,33% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 40% (12 peserta didik), “tinggi” sebesar 23,33% (7 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 10% (3 peserta didik). Berdasarkan rata-rata, yaitu 23,13, tingkat

pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori “sedang”.

Tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori “sedang”. Hal ini dibuktikan dengan persentase pada kategori sedang pada tingkat pengetahuan permainan tradisional yang memiliki persentase 40% dengan jumlah 12 peserta didik, pada faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang memiliki persentase 36,67% dengan jumlah 11 peserta didik, dan pada faktor macam-macam permainan tradisional yang memiliki persentase 46,67% dengan jumlah 14 peserta didik. Meskipun berada pada kategori sedang, ada faktor yang berada pada kategori “tinggi”, yaitu pada faktor pengertian permainan tradisional dengan persentase 63% dengan jumlah 19 peserta didik. Jumlah persentase yang berbeda-beda pada setiap kategori dan juga perbedaan kategori, hal ini dimungkinkan karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengetahui, dan menerima apa yang mereka pelajari. Terdapat beberapa peserta didik yang mampu mengetahui secara menyeluruh tetapi ada pula yang kurang mampu secara menyeluruh.

Dalam hal pengetahuan permainan tradisional peserta didik dapat dipengaruhi beberapa faktor antara lain sarana komunikasi, pengalaman, dan lingkungan. Jadi, peserta didik hanya mendapat informasi saja kemudian sekedar mengetahuinya. Selain itu, dimungkinkan peserta didik dalam mengerjakan instrumen penelitian ini masih berdiskusi dengan orang di sekelilingnya, meskipun seharusnya dikerjakan sendiri.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

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

1. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD 1 Payaman Kudus.
2. Pengambilan data penelitian tidak diambil secara langsung atau tatap muka. Hal ini dikarenakan sekolah dilaksanakan secara daring untuk meminimalisir penyebaran virus covid-19. Sehingga penelitian dilakukan secara daring melalui google formulir.

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 PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus dalam kategori sedang. Hal tersebut berdasarkan fakta hasil penelitian yang menunjukkan bahwa kategori sangat tinggi sebesar 10%, tinggi sebesar 23,33%, kategori sedang sebesar 40%, rendah sebesar 23,33%, dan sangat rendah sebesar 3,33%.

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 PJOK untuk mengevaluasi dan meningkatkan kualitas pembelajaran yang sekiranya dapat menarik peserta didik untuk aktif dalam pembelajaran permainan tradisional.
3. Guru dan pihak sekolah dapat menjadikan hasil penelitian ini sebagai bahan pertimbangan untuk lebih meningkatkan pengetahuan peserta didik mengenai 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 Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif lagi dalam mengikuti pembelajaran dan mempraktikkan permainan tradisional baik di sekolah maupun dirumah sebagai keikutsertaan dalam melestarikan permainan tradisional.

2. Bagi Guru

Permainan tradisional lebih di giatkan lagi dalam pembelajaran PJOK, seperti di selipkan dalam permainan gerak dasar. Hal ini bertujuan agar peserta didik lebih mengenal permainan tradisional dan dapat melestarikannya.

3. Bagi Peneliti

Penelitian mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK lebih digali lagi lebih dalam. Hal tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan metode berupa wawancara, survei, atau observasi langsung dengan variabel yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Satrio. 2016. "Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan". Skripsi. FIK, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Desmita. 2010. *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT REMAJA ROSDAKARYA.
- Dzakirin, M. Khairul. 2013. Orientasi Idealisme, Relativisme, Tingkat Pengetahuan, dan Gender: Pengaruhnya pada Persepsi Mahapeserta didik tentang Krisis Etika Akuntan Profesional. *Jurnal Ilmiah Mahapeserta didik FEB Universitas Brawijaya*.
- Effendi, Ramlan. 2017. Konsep Revisi Taksonomi Bloom Dan Implementasinya Pada Pelajaran Matematika SMP. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika*. No.1.
- Kurniati Euis. 2016. *Permainan Tradisional dan Perannya dalam Mengembangkan Keterampilan Sosial Anak*. Jakarta: PRENADAMEDIA GROUP.
- Mulyani, Novi. 2016. *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA PRESS.
- Mulyani, Sri. 2013. *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING.
- Nasution, Taufik Ahmad. 2016. *Filsafat Ilmu : Hakikat Mencari Ilmu*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Ngatman. 2017. *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Nur, Haerani. 2013. Membangun Karakter Anak Melalui Permainan Anak Tradisional *Jurnal Pendidikan Karakter*. No.1.
- Siswajaya. 2015. "Survei Pemahaman Peserta didik Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Peserta didik Kelas VI dan V SD Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo". Skripsi. FIK, PGSD PENJAS, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

- Suherman, Wawan, dkk. 2020. Kurikulum Pendidikan Jasmani. Depok: Raja Grafindo Persada.
- Surajiyo. 2013. *Filsafat Ilmu dan Perkembangan di Indonesia*. Jakarta: PT Bumi Akasara.
- Utama, Bandi. 2011. Pembentukan Karakter Anak Melalui Aktivitas Bermain Dalam Pendidikan Jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. No.1.
- Widyawati, Novilia. 2018. “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates”. Skripsi. FIK, PGSD PENJAS, Universitas Yogyakarta.
- Wisnu, Hari, dan Junaedi, Anas. 2015. Survei Tingkat Kemajuan Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan di SMA, SMK, dan MA Negeri Se-Kabupaten Gresik. *Jurnal Pendidikan dan Olahraga*. No.3
- Yusuf, Syamsu. 2014. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT REMAJAROSDAKARYA.

LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : 417/UN34.16/PT.01.04/2020
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

14 Oktober 2020

Yth . Kepala Sekolah SD Negeri 1 Payaman
Desa Payaman, Kec. Mejobo, Kab. Kudus, Jawa Tengah

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Vinny Vidilia
NIM : 17604221001
Program Studi : Pgsd Pendidikan Jasmani - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Payaman Kudus
Waktu Penelitian : 8 - 14 Oktober 2020

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Wakil Dekan Bidang Akademik,

Tembusan :

1. Sub. Bagian Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Dr. Yudik Prasetyo, S.Or., M.Kes.
NIP 19820815 200501 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN KUDUS
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLARHAGA
SD 1 PAYAMAN

Jl. Suryono Suryadi, Bancak, Payaman, Kec. Mejobo Kab. Kudus Kode Pos: 59381
Email: sd1payaman@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 421.2/250/09.07.181/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala SD 1 Payaman Kudus menerangkan bahwa:

Nama : VINNY VIDILIA
Tempat, Tanggal Lahir : Kudus, 29 Maret 1999
NIM : 17604221001
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar PENJAS
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan

Adalah benar-benar mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta yang telah melaksanakan penelitian untuk penyelesaian tugas akhir skripsi dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Siswa Kelas 5 SD Negeri 1 Payaman Kudus”

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan seperlunya.



Kudus 17 November 2020

Kepala SD 1 Payaman

Sutopo, S.Pd

NIP. 19640804 199303 1 009

INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN

Saya memohon bantuan peserta didik untuk mengisi tes benar salah atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya saya yang berjudul **“Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus”**.

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta didik SD Negeri 1 Payaman. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Nama Lengkap :

1. Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau peserta didik SD
 Benar
 Salah
2. Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu
 Benar
 Salah
3. Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar
 Benar
 Salah

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

4. Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal
 - Benar
 - Salah
5. Permainan tradisional susah dilakukan
 - Benar
 - Salah
6. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran
 - Benar
 - Salah
7. Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri
 - Benar
 - Salah
8. Kebugaran jasmani akan cepat menurun jika terlalu sering melakukan permainan tradisional
 - Benar
 - Salah
9. Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas
 - Benar
 - Salah

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

10. Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab

Benar

Salah

11. Permainan tradisional diuntut untuk cepat dalam mengambil keputusan

Benar

Salah

12. Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional

Benar

Salah

13. Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional

Benar

Salah

14. Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain permainan tradisional

Benar

Salah

15. Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional

Benar

Salah

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

16. Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati
- Benar
- Salah
17. Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu
- Benar
- Salah
18. Dalam permainan boi-boian, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga
- Benar
- Salah
19. Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu
- Benar
- Salah
20. Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah
- Benar
- Salah
21. Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok
- Benar
- Salah

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

22. Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama
- Benar
- Salah
23. Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata
- Benar
- Salah
24. Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang
- Benar
- Salah
25. Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang
- Benar
- Salah
26. Lapangan untuk bermain permainan tradisional tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako
- Benar
- Salah
27. Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan
- Benar
- Salah

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

28. Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis finish dan garis akhir tanpa terjatuh

Benar

Salah

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Pengertian Permainan Tradisional					Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional														Macam-macam Permainan Tradisional														Σ
	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	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	22					
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	22					
3	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	20					
4	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21					
5	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	1	27					
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	23					
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23					
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	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	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28					
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24					
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	25					
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25					
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24					
14	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19				
15	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	19				
16	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	23				
17	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	21				
18	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	23				
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	22				

Lampiran 4. Data Penelitian

No	Pengertian Permainan Tradisional					Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional														Macam-macam Permainan Tradisional														Σ
	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						
20	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23					
21	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	20					
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	23					
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	23					
24	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	28					
25	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	28					
26	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	15					
27	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	1	1	1	25					
28	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	22					
29	1	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	1	1	26					
30	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21					
Σ	28	28	22	30	26	26	29	21	28	27	11	28	14	28	30	30	17	29	13	16	28	30	29	26	29	23	19	29						

Lampiran 5. Deskriptif Statistik

	Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional	Pengertian Permainan Tradisional	Nilai-nilai yang Terkandung Dalam	Macam-macam Permainan Tradisional
N Valid	30	30	30	30
Missing	0	0	0	0
Mean	23,13	4,47	7,10	11,57
Median	23,00	5,00	7,00	11,00
Mode	23,00	5,00	7,00	11,00
Std. Deviation	2,94	0,81	1,4	1,40
Minimum	15,00	2,00	2,00	8,00
Maximum	28,00	5,00	9,00	14,00
Sum	694	134	213	347

Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 15,00	1	3,3	3,3	3,3
Valid 19,00	2	6,7	6,7	10,0
Valid 20,00	2	6,7	6,7	16,7
Valid 21,00	2	6,7	6,7	23,3
Valid 22,00	5	16,7	16,7	40,0
Valid 23,00	6	20,0	20,0	60,0
Valid 24,00	2	6,7	6,7	66,7
Valid 25,00	4	13,3	13,3	80,0
Valid 26,00	1	3,3	3,3	83,0
Valid 27,00	3	10,0	10,0	93,0
Valid 28,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Lampiran 5. Deskriptif Statistik

Pengertian Permainan Tradisional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	1	3,3	3,3	3,3
Valid 3,00	3	10,0	10,0	13,3
Valid 4,00	7	23,3	23,3	100,0
Valid 5,00	19	63,3	63,3	
Total	30	100,0	100,0	

Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 2,00	1	3,3	3,3	3,3
Valid 6,00	7	23,3	23,3	26,7
Valid 7,00	12	40,0	40,0	66,7
Valid 8,00	5	16,7	16,7	83,3
Valid 9,00	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Macam-macam Permainan Tradisional

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 8,00	1	3,3	3,3	3,3
Valid 10,00	5	16,7	16,7	20,0
Valid 11,00	11	36,7	36,7	56,7
Valid 12,00	3	10,0	10,0	66,7
Valid 13,00	8	26,7	26,7	93,3
Valid 14,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Lampiran 6. Dokumentasi



Gambar 23. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman mengerjakan tes benar salah instrumen penelitian di rumah masing-masing



Gambar 24. Peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman mengerjakan tes benar salah instrumen penelitian di rumah masing-masing

Lampiran 6. Dokumentasi



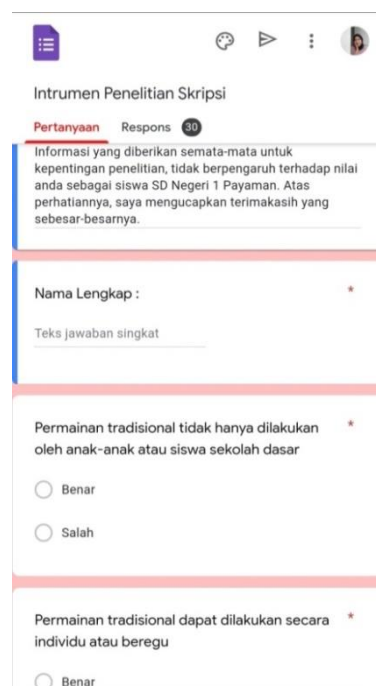
Instrumen Penelitian Skripsi

Pertanyaan Respons 30

**TINGKAT
PENGETAHUAN
PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PJOK
SISWA KELAS 5 SD
NEGERI 1 PAYAMAN
KUDUS**

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 PJOK Siswa Kelas 5 SD Negeri Payaman Kudus".

Gambar 25. Kepala instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir



Instrumen Penelitian Skripsi

Pertanyaan Respons 30

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa SD Negeri 1 Payaman. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

Nama Lengkap : *

Teks jawaban singkat

Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar *

Benar

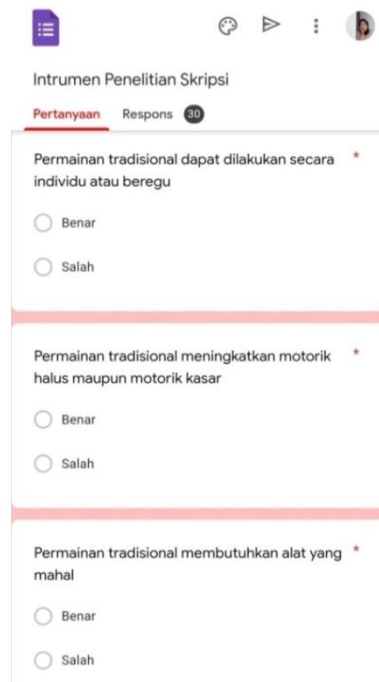
Salah

Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu *

Benar

Gambar 26. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 1 dan 2

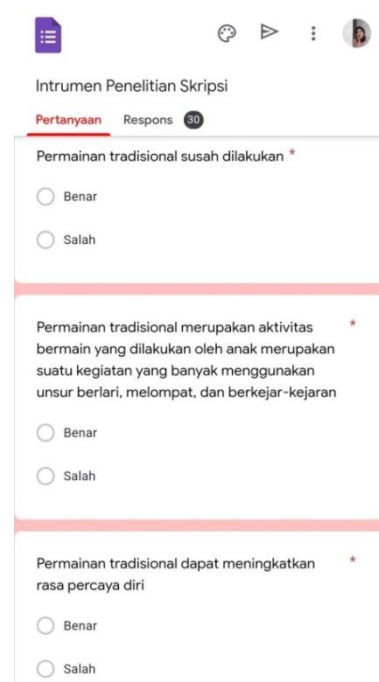
Lampiran 6. Dokumentasi



The screenshot shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are navigation icons for back, forward, and a profile picture. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (Questions) and "Respons" (Responses) with a count of 30. The form contains three questions, each with two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong). The questions are:

- Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu *
- Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar *
- Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal *

Gambar 27. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 2,3,4



The screenshot shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are navigation icons for back, forward, and a profile picture. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (Questions) and "Respons" (Responses) with a count of 30. The form contains three questions, each with two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong). The questions are:

- Permainan tradisional susah dilakukan *
- Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran *
- Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri *

Gambar 28. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 5,6,7

Lampiran 6. Dokumentasi

The screenshot shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are icons for a document, a speech bubble, a play button, a vertical ellipsis, and a profile picture. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (active) and "Respons" with a count of 30. The form contains three questions, each with two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong). The questions are:

- 1. "Kebugaran Jasmani siswa akan cepat menurun * jika terlalu sering melakukan permainan tradisional" (Physical fitness of students will decrease quickly * if they play traditional games too often).
- 2. "Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas" (Traditional games can develop imagination and creativity).
- 3. "Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab" (Traditional games can increase morality and sense of responsibility).


Gambar 29. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 8,9,10

The screenshot shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are icons for a document, a speech bubble, a play button, a vertical ellipsis, and a profile picture. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (active) and "Respons" with a count of 30. The form contains three questions, each with two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong). The questions are:

- 1. "Permainan tradisional di tuntut untuk cepat dalam mengambil keputusan" (Traditional games are required to be quick in making decisions).
- 2. "Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional" (Children feel happy and free when playing traditional games).
- 3. "Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional" (No need to use tactics and strategies when playing traditional games).

Gambar 30. Instrumen penelitian tes benar salah nomor 11,12,13

Lampiran 6. Dokumentasi



Instrumen Penelitian Skripsi

Pertanyaan Respons 30

Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain permainan tradisional *

Benar

Salah

Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional *

Benar

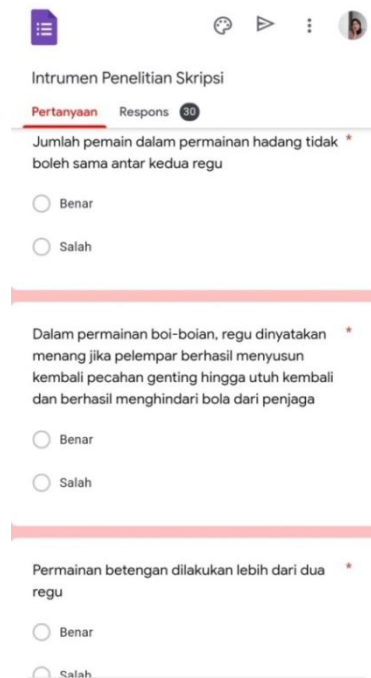
Salah

Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati *

Benar

Salah

Gambar 31. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 14,15,16



Instrumen Penelitian Skripsi

Pertanyaan Respons 10

Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu *

Benar

Salah

Dalam permainan boi-bolan, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga *

Benar

Salah

Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu *

Benar

Salah

Gambar 32. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 17,18,19

Lampiran 6. Dokumentasi

The screenshot shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are icons for a menu, a speech bubble, a play button, a vertical ellipsis, and a profile picture. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (active) and "Respons" (30). The form contains three questions, each with two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong).

Question 1: "Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah".
Options: Benar, Salah.

Question 2: "Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok".
Options: Benar, Salah.

Question 3: "Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama".
Options: Benar, Salah.

Gambar 33. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 20,21,22

The screenshot shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are icons for a menu, a speech bubble, a play button, a vertical ellipsis, and a profile picture. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (active) and "Respons" (30). The form contains three questions, each with two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong).

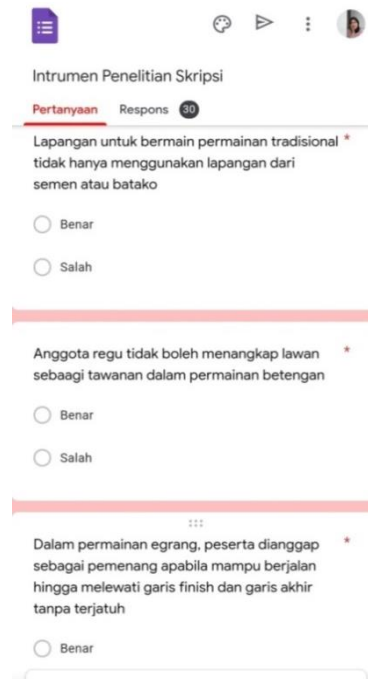
Question 1: "Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata".
Options: Benar, Salah.

Question 2: "Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang".
Options: Benar, Salah.

Question 3: "Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang".
Options: Benar, Salah.

Gambar 34. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 23,24,25

Lampiran 6. Dokumentasi



The image shows a Google Form titled "Instrumen Penelitian Skripsi". At the top, there are navigation icons: a menu icon, a refresh icon, a play icon, a vertical ellipsis, and a profile icon. Below the title, there are two tabs: "Pertanyaan" (selected) and "Respons" with a count of 0. The form contains three questions, each with a red asterisk indicating it is required. Each question has two radio button options: "Benar" (Correct) and "Salah" (Wrong). The first question is: "Lapangan untuk bermain permainan tradisional * tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako". The second question is: "Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan *". The third question is: "Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis finish dan garis akhir tanpa terjatuh *".

Gambar 32. Instrumen penelitian tes benar salah melalui google formulir nomor 26,27,28