

**SURVEI AKTIVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
SISWA SD NEGERI GAMBIR KECAMATAN KOKAP KABUPATEN
KULON PROGO TAHUN 2020**

SKRIPSI

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



Oleh :

Irsyaadul 'Ibaad

NIM. 17604221072

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2021**

SURVEI AKTIVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI GAMBIR KECAMATAN KOKAP KABUPATEN KULON PROGO TAHUN 2020

Oleh :
Irsyaadul 'Ibaad
NIM. 17604221072

ABSTRAK

Pandemi covid-19 membuat perubahan aktivitas masyarakat Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas bermain siswa di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir Kabupaten Kulon Progo tahun 2020.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen berupa angket tertutup. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gambir pada 2-6 November 2020. Variabel dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain di masa pandemi covid-19. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD Negeri Gambir kelas IV, V dan VI yang berjumlah 44 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan kuisioner *google form*. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dengan presentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data 10 permainan dengan rincian 7 permainan tradisional dan 3 permainan modern, yaitu permainan kejar-kejaran dengan frekuensi 33 siswa (75%), kemudian permainan petak umpet 27 (61%), permainan layang-layang 17 (39%), permainan kasti 16 (36%), permainan bulu tangkis 14 (32%), permainan engklek 13 (29%), permainan lompat tali 13 (29%), permainan gatheng 10 (20%), permainan sepak bola 9 (20%) dan permainan voli 9 (20%). Berdasarkan hasil penelitian, permainan tradisional lebih sering dimainkan dibandingkan dengan permainan modern. Adapun keterbatasan peneliti yaitu penyebaran tautan link *Google form* tidak dapat dipantau secara langsung karena hanya memanfaatkan media *Whatsapp* dan peneliti mengintruksikan kepada orang tua siswa agar mengisikan kuisioner dengan didampingi siswa, bukan sebagai subjek akan tetapi membantu siswa dengan maksud mengurangi ketidak sungguhan anak-anak dalam mengisi kuisioner online.

Kata Kunci : survei aktivitas bermain, pandemi covid-19, SD Negeri Gambir

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Irsyaadul 'Ibaad

NIM : 17604221072

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Survei Aktivitas Bermain di Masa Pandemi Covid-19
pada Siswa SD Negeri Gambir Kecamatan Kokap

Kabupaten Kulon Progo Tahun 2020

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, 18 Desember 2020

Yang Menyatakan



Irsyaadul 'Ibaad

NIM. 17604221072

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

SURVEI AKTIVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
SISWA SD NEGERI GAMBIR KABUPATEN KULON PROGO TAHUN 2020

Disusun oleh :

Irsyaadul 'Ibaad

NIM. 17604221072

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

Yogyakarta, 18 Desember 2020

Mengetahui,

Disetujui,

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.

Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

NIP. 19670701 199412 1 001

NIP. 196107311990011001

LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

SURVEI AKTIVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
SISWA SD NEGERI GAMBIR KECAMATAN KOKAP KABUPATEN
KULON PROGO TAHUN 2020




Disusun Oleh :

Irsyaadul 'Ibaad
NIM. 17604221072

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

Pada tanggal 25 Januari 2021

DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. Ketua Penguji/Pembimbing		4/2/2021
Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		1/2/2021
Dr. Komarudin, S.Pd., MA. Penguji		29/1/2021

Yogyakarta, Februari 2021
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta
plt. Dekan,



Dr. Yudik Prasetyo, M.Kes.
NIP. 198208152005011002

MOTTO

1. “Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.” (B.J. Habibie)
2. “Jangan pernah melewatkan kesempatan yang datang” (Bill Gates)
3. “Jadilah berbeda” (Irsyaadul)



HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur alhamdulillah saya ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah menunjukkan dan mempermudah proses saya dalam menyelesaikan studi di Universitas Negeri Yogyakarta. Dengan ini saya persembahkan karya ini untuk :

1. Kedua orang tua saya, Bapak Indro Purnomo dan Ibu Rumini. Terima kasih atas segala dukungannya dalam segala bentuk. Karya ini saya persembahkan untuk bapak dan ibu, sebagai wujud rasa terima kasih saya atas pengorbanan dan jerih payahnya sehingga saya bisa sampai pada posisi sekarang.
2. Keluarga saya yang telah memberikan nasihat dan bantuannya sehingga saya dapat menyelesaikan masalah-masalah dengan bijak.
3. Teman-teman kuliah saya yang selalu mendukung saya dari awal penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membantu dalam segala kesulitan yang saya alami sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan lancar.
4. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. selaku dosen pembimbing saya yang baik dan bijaksana. Terima kasih atas bantuannya, nasihatnya dan ilmunya selama ini dalam menyusun tugas akhir skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran ALLAH SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana pendidikan dengan judul “Survei Aktivitas Bermain di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SD Negeri Gambir Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo Tahun 2020” dapat disusun sesuai dengan harapan. Tugas Akhir Skripsi ini dapat diselesaikan tidak lepas dari bantuan dan kerjasama dengan pihak lain. Berkenaan dengan hal tersebut, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangatnya dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Komarudin, S.Pd., MA., dan Ahmad Rithaudin, S.Pd.Jas., M.Or., selaku Ketua Penguji, Sekretaris yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap TAS ini.
3. Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes. dan bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Ketua Jurusan POR dan Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani beserta dosen staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
4. Bapak Dr. Yudik Prasetyo, S.Or, M.Kes., selaku Plt Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
5. Bapak Surohim, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Gambir yang

telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Para guru dan staff SD Negeri Gambir yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan yang telah diberikan oleh semua pihak menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapat balasan dari ALLAH SWT. Semoga Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 18 Desember 2020

Penulis,



Irsyaadul 'Ibaad

NIM. 17604221072

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	II
SURAT PERNYATAAN.....	III
LEMBAR PERSETUJUAN	IV
LEMBAR PENGESAHAN	V
MOTTO	VI
HALAMAN PERSEMBAHAN	VII
KATA PENGANTAR	VIII
DAFTAR ISI.....	X
DAFTAR TABEL.....	XII
DAFTAR GAMBAR	XIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	XIV
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	8
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori.....	10
1. Hakikat Aktivitas Jasmani	10
2. Hakikat Aktivitas Bermain	13
3. Hakikat Permainan Tradisional	24

4. Hakikat Permainan Modern	41
5. Pandemi Covid-19	44
6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	46
B. Penelitian yang Relevan.....	50
C. Kerangka Berpikir	51
BAB III METODE PENELITIAN.....	53
A. Desain Penelitian	53
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	53
C. Variabel Penelitian.....	53
D. Subjek Penelitian	54
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis Data.....	59
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	60
A. Deskripsi Lokasi Penelitian	60
B. Hasil Penelitian	60
C. Pembahasan	61
D. Keterbatasan Peneliti	62
BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN	63
A. Kesimpulan	63
B. Implikasi	63
C. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1 . Kisi-kisi Intrumen Penelitian.....	57
Table 2 . Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19.....	60



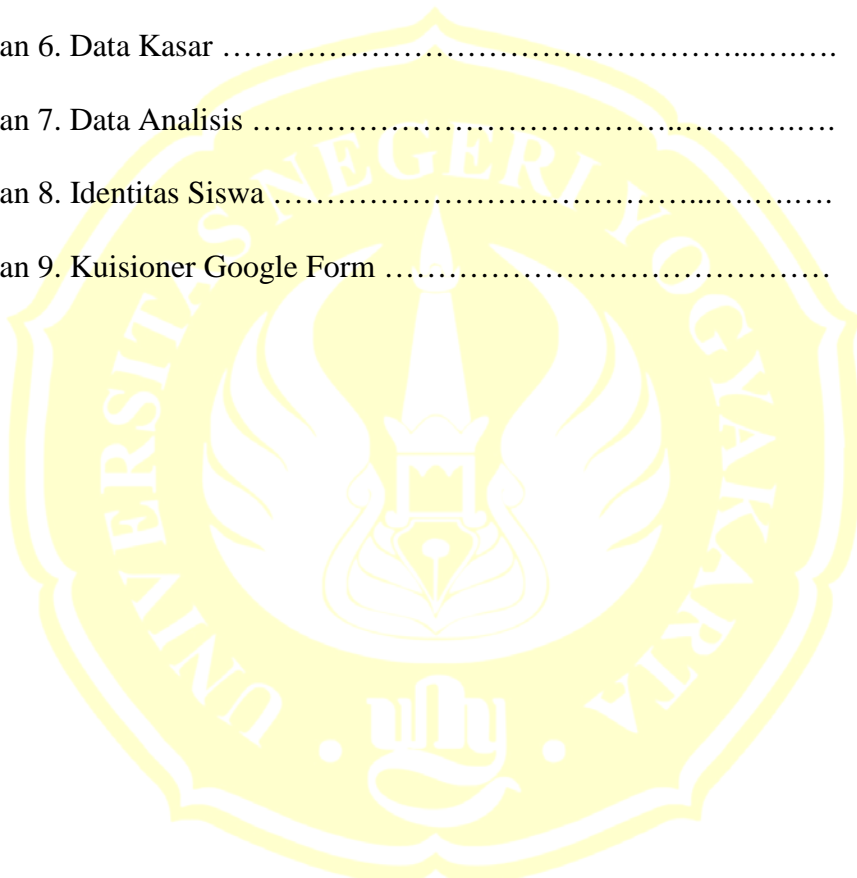
DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 . Alur proses pengambilan data.....	58
Gambar 2 . Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Bimbingan Proposal TAS	69
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS	70
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian	71
Lampiran 4. Surat Telah Melakukan Penelitian	72
Lampiran 5. Instrumen Penelitian	73
Lampiran 6. Data Kasar	75
Lampiran 7. Data Analisis	77
Lampiran 8. Identitas Siswa	79
Lampiran 9. Kuisioner Google Form	83



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa mereka juga membutuhkan pendidikan. Menurut Utama (2011:1) pendidikan merupakan usaha sadar untuk memengaruhi peserta didik agar mampu mengembangkan dan mengaktualisasikan potensi yang dimiliki agar mampu menjalani hidup dengan sebaik-baiknya. Pendidikan adalah salah satu upaya dalam membentuk manusia yang berkualitas. Pendidikan juga dapat membentuk lingkungan menjadi lebih baik. Manusia membutuhkan pendidikan untuk mengembangkan dirinya, juga dikarenakan tuntutan zaman untuk mendapatkan jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Semakin tinggi jenjang pendidikan yang dicapai, akan lebih besar kesempatan untuk memperoleh kesejahteraan hidup. Ini ditandai dengan orang yang menempuh pendidikan akan lebih dipertimbangkan dan dipandang lebih baik secara sosial dan secara kemampuan. Selain itu, pendidikan juga benar benar menjadikan manusia lebih berkompeten. Pendidikan ada bermacam-macam, salah satunya adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran penting dan harus diajarkan di jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan menengah keatas. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) berperan sangat penting untuk siswa karena

memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas jasmani melalui bentuk permainan ataupun pemberian materi secara sistematis. Pada hal ini guru menjadi hal penting untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang salah satu tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Akan tetapi, kesegaran jasmani tidak akan tercapai bila guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) tidak berkompeten dalam bidangnya. Maka dari itu, perlu guru yang benar benar mau dan berkompeten untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani. Seperti yang dinyatakan Irmansyah (2020:120) bahwa guru pendidikan jasmani seharusnya memiliki kompetensi dalam pengajaran pendidikan jasmani, secara teori maupun secara praktik.

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) menjadi peran penting untuk menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik tentang segala hal yang berhubungan dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Guru dianggap penting karena agar tercapainya tujuan utama dari pendidikan jasmani yaitu untuk meningkatkan kesegaran jasmani. Dengan sudah tercapainya tujuan tersebut, diharapkan siswa memiliki kesegaran jasmani yang baik akan mampu mengembangkan diri, semangat dalam pembelajaran formal maupun informal, lebih produktif dan semangat dalam mengejar prestasi akademik maupun non akademik. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) mengajar pembelajaran dalam sepekan hanya

satu kali pertemuan dengan alokasi waktu 3 jam pelajaran. Bila dilihat dari jam yang diberikan tersebut, maka sangatlah kurang. Dan apabila ditinjau ketika di lapangan, guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) hanya sekedar mengajar. Bila memang terjadi seperti hal tersebut, maka waktu yang dibutuhkan dalam pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yaitu untuk meningkatkan kesegaran jasmani bagi siswa sangatlah kurang.

Olahraga merupakan gejala sosial yang sudah menyebar di dunia. Masyarakat menjadikan olahraga sebagai ekspresi diri di kehidupan ini. Masyarakat menjadikan olahraga sebagai sarana rekreasi, pendidikan, prestasi dan kesehatan olahraga. Kini olahraga tidak hanya dilakukan ketika waktu luang, akan tetapi banyak orang yang meluangkan waktu untuk berolahraga. Bahkan, sebagian orang menjadikan olahraga sebagai passionnya. Aktivitas olahraga mempunyai banyak tujuan, tidak terkecuali tujuan pendidikan, yang dapat kita temukan di pendidikan formal seperti sekolah dasar, sekolah menengah pertama maupun sekolah menengah atas dan sederajat. Menurut Rusli Lutan dalam Rubiyatno (2014:55) dilihat dari segi tujuannya, istilah olahraga tersebut dapat digolongkan sebagai berikut: (1) olahraga pendidikan, (2) olahraga kesehatan/rehabilitasi, (3) olahraga prestasi, (4) olahraga rekreasi.

Setiap manusia memiliki kegiatan dan aktivitas yang berbeda-beda. Untuk menjalankan aktivitas setiap harinya, diperlukan kemampuan fungsi organ tubuh yang baik. Kemampuan fungsi organ yang baik menunjukkan modal kualitas kebugaran jasmani. Jika seseorang memiliki kebugaran jasmani yang baik, maka

tubuh orang tersebut akan lebih bugar dan tidak mudah lelah dalam beraktivitas sehari-hari. Hal itu akan membuat segala aktivitas yang dikerjakan menjadi maksimal. Maka dari itu, penting untuk memiliki kebugaran jasmani yang baik, tidak terkecuali anak-anak Sekolah Dasar. Pada umumnya, anak-anak memiliki keinginan dan kemampuan beraktivitas yang lebih. Aktivitas tersebut sangat berguna untuk pertumbuhan dan perkembangan anak itu sendiri. Pertumbuhan dan perkembangan anak akan maksimal apabila ditunjang dengan aktivitas jasmani yang baik pula.

Bermain merupakan aktivitas yang disukai oleh anak-anak. Dimanapun tempatnya anak cenderung lebih menyukai bermain, karena memang bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak-anak. Dengan bermain, anak-anak akan berkembang. Agar anak dapat berkembang secara maksimal, orang tua ketika di rumah dan guru ketika berada di sekolah sangat berperan penting. Orang tua dan guru dapat mengarahkan dan mendidik anak dalam memilih permainan dan lingkungan bermain. Di zaman sekarang ini, orang tua harus lebih bijak dalam mengawasi anak, karena sekarang ini sudah muncul berbagai macam teknologi. Menurut Widiyanto (2015:74) dalam perkembangannya, teknologi sudah merambah ke permainan anak-anak. Permainan anak-anak yang dikawinkan dengan kemajuan teknologi memunculkan berbagai inovasi baru termasuk game online. Game online lebih mengasyikkan bagi anak-anak daripada aktivitas bermain yang menggunakan fisik. Tidak jarang dijumpai anak-anak yang menangis merengek meminjam *smartphone* kepada orang tuanya untuk bermain game online. Maka dari itu orang tua harus bijak dalam mengambil keputusan.

Selain orang tua, lingkungan juga berperan penting dalam aktivitas bermain anak.

. Lingkungan adalah tempat yang natural untuk perkembangan anak. Seperti yang dinyatakan Kusriyanti (2020:66) bahwa pendidikan lingkungan merupakan bagian dari kecerdasan naturalis dan juga lingkungan alam merupakan literatur yang penting untuk mengembangkan kemampuan anak. Lingkungan juga sangat memengaruhi anak-anak dalam melakukan aktivitas bermain. Anak-anak akan lebih tertarik beraktivitas ketika lingkungan di sekitarnya mendukung. Jika anak mendapati teman-temannya sudah bermain game online, maka anak tersebut juga akan tertarik untuk bermain game online. Tetapi jika semua teman-temannya bermain aktivitas jasmani ataupun tradisional yang tidak menggunakan *smartphone*, maka anak juga akan cenderung mengikuti teman-temannya dalam bermain. Maka dari itu, permainan tradisional sangat penting bagi anak-anak seperti yang dinyatakan pemerintah kabupaten Kulon Progo bahwa ditengah derasnya bentuk game online, permainan tradisional perlu dipertahankan dan hal ini diperlukan untuk mengurangi jiwa individualis yang dibentuk oleh game online yang menggunakan gadget dan sejenisnya.

Aktivitas manusia di masa pandemi covid-19 ini mengalami penurunan pada umumnya, seperti yang dinyatakan Nugraha (2020:12) di Cina aktivitas fisik remaja Cina mengalami penurunan selama masa pandemi covid-19, aktivitas fisik per minggu dari 540 menit/minggu menjadi 105 menit/minggu, tidak aktif yang awalnya 21,3% meningkat menjadi 65,6%. Ada beberapa keadaan yang membuat aktivitas bermain anak terhambat yaitu di masa pandemi covid-19. Pada masa ini, seluruh masyarakat dipaksa untuk merubah kegiatan setiap harinya, yaitu *stay at*

home. Seperti yang diungkapkan Khasanah, Pramudibyanto & Widuroyeki (2020:41) keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor. Anjuran untuk mematuhi protokol kesehatan dikeluarkan pemerintah untuk menekan penyebaran virus covid-19. Apalagi anjuran untuk *stay at home* yang digaungkan saat awal-awal pandemi covid-19. Anjuran ini membuat perubahan di banyak sektor, seperti ditutupnya toko, warung, pusat perbelanjaan, kebijakan bekerja dari rumah dan pembelajaran pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, perkuliahan dilakukan di rumah secara daring. Banyak hal positif dan negatif dari pembelajaran dari rumah tersebut. Pembelajaran secara daring ini sudah pasti membutuhkan alat elektronik handphone atau laptop. Hal tersebut mudah dilakukan oleh orang yang mampu, tetapi akan menyulitkan orang yang tidak mampu. Walaupun begitu, pembelajaran dari rumah harus tetap dilakukan agar siswa terus belajar dan berkembang walaupun pada masa libur karena pandemi covid-19. Para guru juga harus mulai beradaptasi dengan cara baru ini. Guru harus bisa beradaptasi dengan cepat dalam kondisi seperti ini seperti yang diungkapkan Purwanto (2020:7) bahwa adanya wabah Covid-19 memaksa para guru harus menggunakan teknologi, sehingga suka tidak suka dan mau tidak mau harus belajar dan siap mengajar melalui jarak jauh dengan menggunakan teknologi.

Adapun SD Negeri Gambir yang terletak di Kulon Progo, Yogyakarta tetap melaksanakan pembelajaran yaitu secara daring. Semua guru tetap masuk pagi, lalu pulang sekitar pukul 14.00. Guru tetap masuk ke sekolah untuk memberikan materi dan pembelajaran kepada siswa. Guru pergi ke sekolah dengan tetap

menerapkan protokol protokol yang ada untuk menekan penyebaran pandemi covid-19. Kebijakan ini diterapkan di seluruh daerah di kabupaten Kulon Progo. Pembelajaran PJOK terkendala di masa pandemi covid-19 ini. Guru terpaksa harus menggunakan pembelajaran daring. Di kecamatan Lendah, 66,7% guru olahraga menggunakan metode pembelajaran daring. Kemudian hanya 38,9% pembelajaran PJOK sesuai dengan RPP dan 38,9% sesuai RPP namun tidak runtut dan juga 50% kendala dalam pembelajaran PJOK daring yaitu kesulitan mengakses internet (Putra, 2020:38). Permasalahan ini juga dirasakan oleh guru-guru PJOK di berbagai tempat di Kulon Progo.

Aktivitas bermain anak-anak mungkin saja berubah setelah pandemi covid-19 datang. Banyak faktor yang dapat memengaruhi perubahan antara lain penjagaan orang tua menjadi lebih ketat ataupun kesadaran diri anak untuk tidak bermain secara bergerombol. Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 diperlukan agar diketahui aktivitas bermain siswa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang diuraikan, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

1. Kurangnya aktivitas jasmani siswa di masa pandemi covid-19.
2. Kurangnya aktivitas bermain siswa di masa pandemi covid-19.
3. Terkendalanya pembelajaran PJOK di masa pandemi covid-19.
4. Transisi aktivitas bermain ke game online
5. Belum diketahui aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dengan banyak pertimbangan dan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan mengkaji dan membahas satu permasalahan yaitu, “Belum diketahui aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir Kabupaten Kulon Progo tahun 2020”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, rumusan masalah dan batasan masalah, maka penelitian ini mengangkat topik “Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo tahun 2020”.

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas bermain anak di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir Kabupaten Kulon Progo tahun 2020.

F. Manfaat Penelitian

1. Bagi Sekolah

- a. Memberikan informasi kepada sekolah tentang aktivitas bermain siswa di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir kabupaten Kulon Progo tahun 2020.

2. Bagi Guru Olahraga

- a. Sebagai informasi dan bahan evaluasi pembelajaran PJOK di SD Negeri Gambir.

3. Bagi Orang Tua/Wali Siswa

- a. Setelah mengetahui hasil penelitian, orang tua dapat lebih mengontrol aktivitas bermain anak ketika di rumah.

4. Bagi Peneliti

- a. Sebagai pengalaman dalam menyusun tugas akhir skripsi FIK UNY.
- b. Sebagai acuan dan rujukan untuk peneliti selanjutnya.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Aktivitas Jasmani

Setiap manusia pasti melakukan aktivitas jasmani setiap harinya. Agar dapat beraktivitas, manusia memerlukan energi setiap harinya. Menurut Widodo. (2014:283) aktivitas jasmani adalah setiap gerakan tubuh yang mengeluarkan energi. Istilah pendidikan jasmani dan aktivitas jasmani hampir sama, keduanya mempunyai keterkaitan yang sangat erat sehingga ada perbedaan dan persamaan antara keduanya. Pendidikan jasmani selalu mencakup aktivitas jasmani, akan tetapi aktivitas jasmani tidak selalu mencakup pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani memiliki peran yang lebih dan merupakan kurikulum yang disusun untuk membantu siswa dalam mengembangkan keterampilannya yang diperlukan untuk mempraktikkan gaya hidup aktif dan sehat. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani, seorang anak akan belajar melalui gerak dan tentang gerak. Dengan belajar melalui gerak anak akan paham tentang kehidupan nyata, sehingga anak akan berperilaku hidup aktif dan bersikap aktif dalam kesehariannya. Dengan belajar gerak, anak akan memiliki pemahaman tentang gerakan jasmani sehingga anak tersebut mempunyai pengetahuan yang luas tentang pendidikan jasmani.

Program pendidikan jasmani dapat membantu dalam memelihara kondisi tubuh untuk lebih bugar. Menurut Komari (2016:73) Pendidikan jasmani merupakan suatu proses interaksi antara siswa dan lingkungan yang dikelola melalui pendidikan jasmani secara sistematis untuk membentuk manusia

seutuhnya, yaitu mengembangkan aspek *physical*, *psychomotor*, *cognitif* dan aspek *afektif*. Pendidikan jasmani berperan dalam penanaman perilaku hidup aktif kepada para siswa dan aktivitas jasmani merupakan bentuk kegiatan yang dilakukan dalam pendidikan jasmani dan suatu bentuk perilaku yang hendak dicapai dalam pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani dikatakan berhasil menanamkan hidup aktif apabila siswa dengan sukarela dan kesadaran dirinya melakukan aktivitas jasmani di luar pembelajaran pendidikan jasmani.

Selain sekolah, pendidikan membutuhkan pihak-pihak lain seperti orang tua, masyarakat dan pemerintah, seperti yang dinyatakan Widodo (2014:284) upaya pendidikan yang lengkap merupakan upaya pendidikan yang dalam pelaksanaannya melibatkan tiga pihak, yaitu sekolah, orangtua, dan masyarakat, serta didukung oleh pemerintah dalam hal pendanaan dan pembinaannya. Mahardhika (2018:63) menyatakan bahwa tugas dan kewajiban guru pendidikan jasmani adalah membimbing, mengatur dan mengarahkan peserta didik untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan bisa menciptakan suasana belajar yang bisa menyenangkan dengan melibatkan peserta didik aktif dalam mengikuti setiap proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Sebagai salah satu upaya pendidikan, maka peningkatan aktivitas jasmani tidak hanya menjadi tanggung jawab sekolah, melainkan orang tua dan masyarakat juga. Menurut Mahardhika (2018:64) dukungan orang tua memiliki pengaruh psikologis yang besar terhadap kegiatan belajar anak. Maka dari itu dukungan orang tua sangat dibutuhkan oleh anak karena dengan dukungan orang tua anak akan lebih giat dan bersemangat dalam belajar. Budiarti (2017:26) menyatakan bahwa pendidikan bermula dari

keluarga, lingkungan sekolah dan lingkungan masyarakat. Pendidikan dari keluarga dan masyarakat dapat didapatkan setiap hari saat melakukan aktivitas, sedangkan pendidikan formal dapat didapatkan ketika berada di sekolah.

Peran orang tua menjadi lebih besar di masa pandemi covid-19, karena dipindahkannya pembelajaran yang semula dilaksanakan di sekolah menjadi di rumah masing masing peserta didik. Orang tua sebagai pengganti guru di sekolah harus berusaha semaksimal mungkin mendidik anaknya masing masing agar tujuan dari aktivitas jasmani di usia dini tetap bisa tercapai pada kondisi apapun. Adapun aktivitas jasmani pada usia dini dilakukan dengan tujuan megembangkan potensi dan bakat olahraga anak tanpa mengabaikan kesejahteraan dan kesehatannya.

Aktivitas jasmani memang penting untuk diajarkan, tidak hanya di sekolah akan tetapi di luar sekolah juga harus diajarkan. Widodo (2014:288) menyatakan bahwa ada tiga hal utama yang perlu dilakukan oleh sekolah dalam rangka peningkatan aktivitas jasmani di luar jam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, yaitu: (1) perbaikan manajemen sekolah (2) penyusunan program aktivitas jasmani harian dan (3) penataan ruang dan perlengkapan. Dalam situasi pandemi covid-19, penyusunan program aktivitas jasmani adalah yang paling cocok. Di sini peran guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan (PJOK) adalah sebagai pembina yang mengarahkan orang tua siswa dalam hal pendidikan jasmani.

Walaupun dalam situasi pandemi covid-19, aktivitas jasmani tetap dibutuhkan untuk menjaga dan meningkatkan kebugaran jasmani individu. Dalam

Pane (2015:2) manfaat olahraga yang disampaikan oleh Daniel Landers, Profesor Pendidikan Olahraga dari Arizona State University, antara lain :

a. Meningkatkan Daya Tahan Tubuh Olahraga

Apabila olahraga dilakukan dengan teratur dan terjadwal, maka olahraga tersebut dapat meningkatkan fungsi hormon-hormon dalam tubuh di mana hormon-hormon ini mampu meningkatkan daya tahan tubuh.

b. Meningkatkan Fungsi Otak Keteraturan

Olahraga dapat meningkatkan jumlah oksigen di dalam darah sehingga memperlancar aliran darah menuju otak. Dari hal tersebut dapat meningkatkan fungsi otak, membantu meningkatkan konsentrasi, kreativitas, dan kesehatan.

c. Mengurangi Stres Stres dapat terjadi pada siapa saja.

Rutin berolahraga dapat mengurangi kegelisahan dan kecemasan. Aktivitas olahraga menyebabkan tubuh bereaksi termasuk otak. Karena otak akan melepaskan banyak hormon termasuk endorphen yang bisa memengaruhi suasana hati menjadi lebih gembira, riang dan senang.

2. Hakikat Aktivitas Bermain

a. Pengertian Bermain

Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI), bermain adalah melakukan sesuatu untuk bersenang senang. Bermain adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh individu dengan sungguh-sungguh dan sukarela untuk mendapatkan rasa senang. Bermain merupakan aktivitas yang sangat penting bagi anak, karena pada dasarnya dunia anak adalah dunia bermain.

Dengan bermain, anak-anak bisa mengekspresikan diri mereka yang sebenarnya. Bermain juga dapat dijadikan sarana untuk belajar bagi anak-anak.

b. Teori Bermain

Menurut Tim penyusun dalam bahan ajar psikologi bermain program studi psikologi Universitas Udayana (2017:12) banyak ahli mengemukakan tentang pendapatnya dan tentang teori bermain. Ada beberapa teori yang cukup populer, antara lain :

- 1) Gross (1986) menjelaskan bahwa bermain dilakukan untuk mempelajari keterampilan baru yang dibutuhkan sebagai orang dewasa
- 2) Sutton-Smith menjelaskan bahwa bermain adalah progres, bermain adalah seperti nasib dalam pertaruhan, bermain melibatkan kekuatan, bermain sebagai suatu identitas, bermain sebagai imajinasi, bermain sebagai sesuatu yang konyol.
- 3) Jean Piaget (1952) menjelaskan bahwa kita dapat melihat kegembiraan, kebahagiaan atau ketidakhahagiaan dalam hidup seorang anak melalui bonekanya.
- 4) J.Singer (1981) menjelaskan bahwa bermain merupakan perwujudan/ekspresi fantasi internal.
- 5) Vygotsky (1930/ 1967) menjelaskan bahwa imajinasi kreatif bersumber dari permainan anak-anak 12
- 6) Krasnor & Pepler (1980) menjelaskan bahwa bermain melibatkan 4 komponen; positif afek, *intrinsic motivation*, tidak bermakna

sesungguhnya, fleksibel

- 7) Chaplin (1968) menjelaskan bahwa aktivitas yang dikerjakan oleh individu atau kelompok untuk mendapat kesenangan tanpa motif yang tersembunyi.
- 8) Hurlock (1956) menjelaskan bahwa aktivitas yang dilakukan untuk mendapatkan kesenangan tanpa memikirkan hasil akhir yang akan didapat.

Teori bermain dapat diklasifikasikan menjadi beberapa teori. Hughes (2010:22-25) mengklasifikasikan teori bermain menjadi empat, yaitu : (1) Teori Klasik, (2) Teori Kontemporer, (3) Teori Modulasi Pembangkit, (4) Teori Kognitif Kontekstual.

1) Teori Bermain Klasik

Dalam pandangan teori bermain klasik menjelaskan bahwa bermain merupakan suatu mekanisme instintif yang dapat membantu pengoptimalan perkembangan jasmaniah atau merefleksikan perkembangan sejarah manusia.

2) Teori Bermain Kontemporer

Dalam pandangan teori kontemporer, pembahasan lebih menekankan pada nilai-nilai psikologis bermain bagi perkembangan intelektual, emosional dan sosial anak.

3) Teori Bermain Modulasi Pembangkit

Bermain bagi anak-anak merupakan alat yang dapat menyediakan berbagai stimulasi bagi organisme yang memerlukannya, meliputi stimulasi intelektual, perseptual, jasmaniah dan kinestetik.

4) Teori Bermain Kognif Kontekstual

Teori bermain kognitif kontekstual meyakini bahwa perkembangan anak tidak sepenuhnya dapat dipahami tanpa mengacu kepada aspek sosiokultural dan alur historis tempat kejadian. Perkembangan anak akan dapat dipahami apabila memperhatikan seluruh kondisi dan situasi lingkungan yang ada, seperti kondisi ekonomi, sejarah keluarga anak dan tingkat kenyamanan dalam lingkungan sosialnya.

c. Jenis Jenis Permainan

Permainan diklasifikasikan kedalam beberapa jenis sebagaimana yang dinyatakan Belka dalam Komsiyati (2015:21) menjelaskan bahwa bentuk/jenis permainan dapat diklasifikasikan ke dalam lima jenis permainan yaitu: (1) permainan sentuh (*tag games*), (2) permainan target (*target games*), (3) permainan net dan dinding (*net and wall games*), (4) permainan serangan (*invasion games*), dan (5) permainan lapangan (*Fileding Games*).

1) Permainan Sentuh (*tag games*)

Permainan sentuh adalah sebuah bentuk permainan sederhana yang sangat berguna untuk belajar dan menyusun dan mengembangkan strategi. Dalam permainan sentuh ini terdapat gerakan mengubah arah dan mengecoh yang bertujuan untuk menyentuh lawan ataupun menghindari sentuhan lawan. Contoh dari permainan sentuh ini adalah kucing-kucingan, hijau-hitam, polisi-polisian.

2) Permainan Target (*Target games*)

Permainan target adalah sebuah bentuk permainan akurasi dengan

sebuah sasaran di suatu tempat. Permainan target ini tidak terlalu mengeluarkan banyak tenaga, akan tetapi memerlukan keterampilan dan akurasi agar mengenai tepat sasaran. Contoh dari permainan target ini adalah panahan, golf, bowling.

3) Permainan net (*Net Games*)

Permainan net adalah permainan yang menggunakan net sebagai pembatas antar lawan bertanding dan juga pembatas daerah masing masing pemain. Pemain dapat memperoleh skor dengan menempatkan bola ke daerah lawan. Contoh permainan net adalah bulu tangkis, voli, sepak takraw, tenis.

4) Permainan Serangan (*Invasion Games*)

Permainan serangan atau invasi adalah permainan yang menggunakan taktik untuk mencetak poin. Permainan invasi adalah permainan kelompok yang maka dari itu membutuhkan kerja sama antar pemain. Contoh Permainan invasi adalah sepak bola, american football, rugby.

5) Permainan Lapangan (*Fielding Games*)

Permainan lapangan atau biasa disebut striking and fielding adalah permainan pukul tangkap lari. Pemukul memukul bola dengan alat lalu berlari ke tempat yang sudah ditentukan. Permainan ini adalah permainan kelompok yang dimainkan oleh dua kelompok besar saling berlawanan. Contoh dari permainan lapangan adalah softball, baseball, bola bakar, kasti, rounders.

d. Tahapan Bermain

Dalam bermain terdapat beberapa tahap yang dilalui anak-anak. Asep (2017:36) menjelaskan tentang tahap-tahap bermain yang dilalui anak-anak

pada umumnya, adalah sebagai berikut :

1) Tahapan Penjelajahan (*Exploratory Stage*)

Tahapan penjelajahan adalah tahap mengamati sesuatu yang ada di sekeilingnya. Sesuatu yang diamati dapat berupa benda ataupun keadaan yang sedang terjadi.

2) Tahapan Mainan (*Toy Stage*)

Tahap yang selanjutnya setelah tahap penjelajahan adalah tahapan mainan. Tahap ini dapat mencapai puncaknya pada usia 5 - 6 tahun. Anak mulai mengenal mainan mainan dan mengajak mainan tersebut bermain bersama.

3) Tahap Bermain (*Play Stage*)

Tahap bermain biasanya bersamaan dengan anak masuk ke sekolah dasar. Pada masa ini anak banyak memperoleh permainan-permainan baru.

4) Tahap Melamun (*Daydream Stage*)

Tahap melamun dimulai ketika anak mendekati masa pubertas. Pada masa ini anak kurang berminat dengan mainan mainan ataupun permainan yang disukainya selama ini. Anak akan mulai melamun dan berkhayal.

e. Tahapan Perkembangan Bermain Anak

Ketika anak bermain, anak tidak hanya mendapatkan kesenangan, akan tetapi mereka juga belajar berinteraksi dengan orang sekitar maupun dengan lingkungan. Tetapi hal tersebut tidak bisa terjadi secara instan, karena ada beberapa tahapan bermain anak. Menurut Parten dalam Hasanah & Hardiyanti (2016:9-11) menyatakan bahwa ada enam tahapan perkembangan bermain

anak, antara lain : (1) Bermain tidak tetap (2) Bermain sendiri (3) Pengamat (4) Bermain Paralel (5) Bermain dengan teman (6) kerja sama dalam Bermain dengan Aturan.

1) Bermain tidak tetap

Pada tahap ini, anak memilih permainan yang menurutnya menarik. Apabila anak menemukan permainan yang menarik maka anak hanya akan melihat dan mengamati anak-anak bermain, akan tetapi apabila anak tidak menemukan permainan yang menarik, maka anak akan melakukan sesuatu sesuai keinginannya.

2) Bermain sendiri

Pada tahap ini, anak akan bermain sendiri sesuai keinginannya. Anak tidak akan memperhatikan kehadiran anak-anak di sekitarnya. Anak akan memperhatikan ketika ada ia diganggu atau diusik ketenangannya.

3) Pengamat

Pada tahap ini, minat anak semakin besar untuk ikut bermain. Anak akan mengamati kegiatan anak-anak ketika bermain.

4) Bermain Paralel

Pada tahap ini, anak-anak bermain bersama akan tetapi tidak ada interaksi diantara mereka. Tahap ini dapat ditemui ketika anak bermain mobil-mobilan, balok, robot secara bersama-sama.

5) Bermain dengan teman

Pada tahap ini, anak sudah saling berinteraksi, saling mengomentari satu sama lain. Tahap ini dapat ditemui ketika anak-anak menggambar

bersama-sama. Mereka bisa saling berinteraksi dengan meminjakan pensil atau mengomentari hasil gambaran anak yang lain.

6) Kerja Sama dalam Bermain dengan Aturan

Pada tahap ini, anak sudah saling berinteraksi dan bekerja sama antara satu anak dengan anak lain. Tahap ini dapat ditemui pada anak-anak ketika bermain peran. Disana dapat ditemui pembagian tugas atau peran yang akan dilakukan.

f. Faktor Faktor Kegiatan Bermain Anak

Ketika anak bermain, tentunya banyak faktor yang dapat memengaruhi. Menurut Hasanah & Hardiyanti (2016:11-14) faktor faktor yang dapat memengaruhi kegiatan bermain anak, antara lain : (1) Kesehatan (2) Perkembangan Motorik (3) Intelegensi (4) Jenis Kelamin (5) Lingkungan (6) Status Sosial Ekonomi (7) Peralatan Bermain.

- 1) Kesehatan. Kesehatan menjadi faktor penting yang memengaruhi kegiatan bermain anak. Ketika anak dalam keadaan sehat dan bugar, maka semakin banyak kegiatan yang akan dilakukan. Begitu juga sebaliknya, ketika anak tidak dalam kondisi bugar, maka anak akan cenderung tidak aktif bergerak.
- 2) Perkembangan motorik. Semua permainan melibatkan koordinasi motorik. Kegiatan yang dilakukan oleh anak bergantung pada perkembangan motoriknya. Perkembangan dan pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak untuk bergerak aktif.
- 3) Intelegensi. Intelegensi dapat terlihat pada keaktifan anak. Terdapat

perbedaan antara anak yang pandai dengan anak kurang pandai. Anak yang pandai akan cenderung lebih aktif dibandingkan dengan anak yang kurang pandai.

- 4) Jenis Kelamin. Terdapat perbedaan antara anak perempuan dengan anak laki-laki. Anak perempuan akan lebih cenderung memilih permainan yang bersifat feminim, akan tetapi laki-laki akan lebih cenderung memilih permainan yang menggunakan tenaga.
- 5) Lingkungan. lingkungan sangat memengaruhi aktivitas bermain anak. Anak akan cenderung mengikuti pola bermain yang ada di lingkungan sekitarnya. Anak-anak yang tinggal di pedesaan pada umumnya lebih mengenal permainan tradisional dibandingkan dengan anak-anak yang tinggal di daerah perkotaan.
- 6) Status sosial ekonomi. Anak dari status sosial yang tinggi cenderung lebih menyukai aktivitas bermain yang mahal dan modern. Hal ini tidak lepas dari peran orang tua yang bermaksud memberikan yang terbaik untuk anaknya. Adapun anak dari status sosial ekonomi menengah ke bawah lebih cenderung bermain dengan sesuatu yang ada di sekitarnya, bisa jadi anak tersebut sudah terbiasa dengan lingkungan di sekitarnya.
- 7) Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak sangat memengaruhi aktivitas bermain anak. Anak akan memainkan permainan dengan alat yang dimilikinya. Anak juga akan meminta kepada orang tuanya apabila melihat mainan yang menarik milik temannya. Permainan yang dimiliki anak tidak lepas dari peran orang tua yang memberikan

macam-macam alat permainan.

g. Klasifikasi Permainan untuk Anak

Permainan mempunyai banyak ragamnya jika ditinjau dari berbagai macam kategori. Menurut Hasanah & Hardiyanti (2016:14) banyak sekali ragam permainan dengan berbagai macam kategori, antara lain :

- 1) Permainan dilihat berdasarkan perkembangan zaman, yaitu permainan tradisional dan permainan modern.
- 2) Permainan dilihat berdasarkan jumlah pemainnya, yaitu permainan individu, permainan berpasangan dan permainan berkelompok.
- 3) Permainan dilihat berdasarkan aktivitas gerak anak, yaitu *tactile play*, *functional play*, *constructive play*, *creative play*, *dramatic play* dan *play games*.
- 4) Permainan dilihat berdasarkan tempat memainkannya, yaitu permainan *indoor* dan permainan *outdoor*.

h. Manfaat Bermain

Bermain adalah kegiatan sehari-hari anak. Bermain adalah hal yang menyenangkan bagi anak. Selain itu, bermain juga memberikan banyak manfaat untuk anak menurut Achroni dalam Ardiyanto (2017:37), antara lain sebagai berikut:

- 1) Mendapatkan hiburan dan kegembiraan. Rasa bahagia sangat dibutuhkan anak dalam tumbuh kembangnya. Kehidupan anak yang dipenuhi hiburan dan kegembiraan akan menjauhkan anak dari stres.
- 2) Mengembangkan kecerdasan intelektual. Ketika bermain, anak dapat

mengeksplorasi keadaan sekitarnya seperti bentuk, warna, tekstur, suara, flora, fauna maupun fenomena alam.

- 3) Mengembangkan kemampuan motorik halus anak. Ketika bermain, aktivitas bermain tersebut melibatkan otot kecil dan koordinasi mata-tangan seperti melipat, menarik, mewarnai menggambar dan menggunting. Dengan bermain, kemampuan motorik halus anak akan semakin baik.
- 4) Mengembangkan kemampuan motorik kasar anak. Ketika bermain, aktivitas bermain membutuhkan keseimbangan dan koordinasi antara anggota tubuh. Dengan menggunakan otot-otot besar sebagian atau seluruh anggota tubuh. Misalnya berjalan, berlari, melompat, merangkak, dan mengayunkan tangan.
- 5) Meningkatkan kemampuan anak untuk berkonsentrasi. Beberapa permainan menuntut anak untuk berkonsentrasi dalam memainkannya. Konsentrasi dibutuhkan anak dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan nyata. Dari permainan, anak dilatih untuk berkonsentrasi secara penuh.
- 6) Meningkatkan kemampuan anak untuk memecahkan masalah. Banyak permainan yang melatih anak untuk berfikir dan memecahkan masalah. Dalam permainan, anak dituntut untuk menyelesaikan berbagai persoalan dan juga anak didorong untuk berpikir cepat ataupun bertindak cepat. Kemampuan memecahkan masalah sangat dibutuhkan anak dalam proses pembelajaran maupun dalam kehidupan nyata. Bahkan sampai anak

dewasa, kemampuan memecahkan masalah masih dibutuhkan.

- 7) Mengembangkan kemampuan sosial anak. Ketika bermain, anak akan berkomunikasi dan bersosialisasi dengan anak lain. Secara tidak langsung hal tersebut dapat meningkatkan kemampuan sosial anak.
- 8) Bermain yang dilakukan secara bersama-sama mengajarkan kepada anak kebersamaan dan cara bersosialisasi. Anak akan belajar secara langsung dengan berinteraksi dengan teman-temannya. Dari sosialisasi dan interaksi dengan teman-teman ketika bermain anak-anak belajar mengenai empati, komunikasi, kemandirian, kepercayaan diri, kejujuran, toleransi kompetisi dan mengenal aturan.
- 9) Sebagai media untuk mengungkapkan pikiran Melalui berbagai permainan, anak-anak dapat mengekspresikan diri dengan lebih leluasa. Anak dapat menjadi apa saja atau memerankan tokoh mana pun. Anak dapat mengungkapkan pikiran-pikiran akan cita-cita, pemahaman akan dunia atau imajinasi imajinasi.
- 10) Untuk kesehatan. Ketika bermain, anak dituntut untuk menggerakkan semua. Aktivitas ini berguna untuk menguatkan otot-otot dan menyehatkan tubuh. Dengan banyak beraktivitas fisik, anak-anak juga dapat terhindar dari risiko mengalami obesitas dan berbagai dampak buruk yang menyertainya.

3. Hakikat Permainan Tradisional

Menurut KBBI, permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain; barang atau sesuatu yang dipermainkan. Tradisional menurut KBBI adalah sikap

dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun-temurun. Sedangkan menurut Hasanah & Hardiyanti (2016:34) permainan tradisional adalah sebuah warisan leluhur yang mengandung nilai-nilai budaya di dalamnya. Sepanjang memiliki sejarah dan masih diturunkan sampai beberapa generasi, kebiasaan - kebiasaan bersifat menyenangkan yang dilakukan oleh orang-orang dahulu bisa dikatakan sebagai permainan tradisional. Permainan tradisional biasanya berkembang di daerah pedesaan, karena di daerah pedesaan masih kental dengan adat istiadat dan budaya. Permainan tradisional ini kurang berkembang di daerah perkotaan karena budaya masyarakat perkotaan sudah berubah. Masyarakat di perkotaan cenderung tidak memegang adat nenek moyang, dikarenakan memang kehidupan masyarakat perkotaan sudah bercampur dengan kehidupan manusia masa kini atau manusia modern.

Permainan tradisional yang kita ketahui memiliki banyak manfaat, tidak terkecuali manfaat untuk anak-anak. Menurut Hasanah dan Pratiwi (2016:35) permainan tradisional memiliki beragam manfaat untuk anak-anak, antara lain: (1) bermain untuk perkembangan kreativitas anak (2) bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak (3) bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan anak (4) bermain sebagai media terapi (5) bermain untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak (6) bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak (7) bermain untuk perkembangan bahasa anak (8) bermain untuk perkembangan aspek sosial anak (9) bermain untuk perkembangan aspek emosional anak (10) bermain untuk perkembangan aspek

moral anak (11) bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak.

Permainan tradisional dalam penelitian ini ada 30 macam permainan. Adapun menurut Suherman (2015:112-257) adalah sebagai berikut :

a. Permainan Boi-Boian

Tujuannya permainan ini adalah melatih konsentrasi, kerja sama, ketepatan dan kecepatan. Permainan boi-boian dimainkan oleh anak-anak dengan kisaran usia 6-11 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan boi-boian, antara lain: ketepatan melempar dan kekompakan bermain. Bahan - bahan yang diperlukan : *kreweng*, batu pipih, pecahan keramik.

Cara bermain permainan boi boian :

Semua anak berkumpul untuk menyusun secara vertikal pecahan genteng sebanyak 10 buah. Setelah itu semua anak melakukan undian atau *hompimpah*. Satu anak yang kalah atau berbeda akan menjadi penjaga pecahan genteng. Anak-anak yang menang antre berbaris bergiliran untuk menjatuhkan susunan genteng dengan cara melemparkan bola tenis/kasti. Apabila lemparan tidak mengenai, maka dilanjut anak yang berada di belakangnya. Apabila susunan genteng jatuh, maka penjaga akan melemparkan bola ke anak anak yang lain. Apabila mengenai anak yang lain, maka yang terkena bola itu menjadi penjaga genteng.

b. Permainan Kelereng

Permainan kelereng disebut juga permainan *dir-diran* atau permainan *gundu*. Permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki ataupun perempuan dan

juga dapat dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Permainan ini juga dapat dimainkan sendiri ataupun bersama-sama.

Cara bermain permainan kelereng :

Ada banyak macam permainan kelereng. Ada yang model lubang, yaitu dengan memasukkan kelereng ke dalam lubang sebanyak banyaknya secara bergiliran. *Point* tertinggi ada pada anak yang paling banyak memasukkan. Ada juga model taruhan. Setiap anak mempunyai modal kelereng (sesuai kesepakatan) untuk dipertaruhkan dan diletakkan di dalam garis (segitiga, lingkaran ataupun kotak). Anak dapat memperoleh kelereng yang ada di dalam garis dengan cara mengeluarkan kelereng yang ada di dalam garis.

c. Permainan Kasti

Permainan kasti adalah permainan yang sudah populer di berbagai tempat, bahkan dipakai guru PJOK dalam pembelajaran penjas. Permainan kasti yang dimainkan berkelompok melatih kerja sama tim dan juga ketangkasan.

Cara bermain permainan kasti :

Anak melakukan undian sehingga terbagi menjadi dua kelompok besar. Salah satu perwakilan dari setiap kelompok melakukan *ingsut* untuk menentukan kelompok yang berjaga dan kelompok yang memukul. Kelompok pemukul dapat memperoleh skor apabila dapat memukul bola dan dapat berlari melintasi semua base atau *penclokan* (jawa: tempat hinggap) lalu kembali ke *omah* (jawa: rumah/home base). Kelompok penjaga dapat mematikan lawan dengan melemparkan bola ke tubuh lawan. Apabila lawan

terkena bola, maka akan diberlakukan pergatian posisi.

d. Permainan Petak Umpet

Permainan petak umpet adalah permainan yang ada di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda. Petak umpet dimainkan minimal 2 anak dan dapat dimainkan oleh banyak anak. Permainan ini melatih ketangkasan dan kejujuran anak dalam bermain.

Cara bermain permainan petak umpet :

Semua anak berkumpul melakukan *hompimpah* untuk menentukan anak yang berjaga. Anak yang berjaga berdiri di tempat hinggap sambil menutup mata dan berhitung sampai 10 hitungan. Sementara anak-anak yang lain bersembunyi. Setelah 10 hitungan, anak yang berjaga mencari anak-anak yang bersembunyi. Apabila menemukan, maka anak yang berjaga menyebut nama anak yang ketahuan sambil memegang tempat hinggap. Tetapi apabila anak yang ketahuan berhasil memegang tempat hinggap terlebih dahulu, maka anak yang ketahuan tersebut tidak terkena (istilah untuk anak yang kalah dalam petak umpet).

e. Permainan Engklek

Permainan ini adalah permainan yang sangat populer di Indonesia, walaupun dengan nama yang berbeda-beda. Permainan ini dapat ditemui di beberapa wilayah Indonesia, seperti di Jawa, Sulawesi, Kalimantan, Sumatra. Permainan engklek ini dapat dimainkan sendiri maupun secara bersama-sama. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek ini antara lain:

(1)mengembangkan kreativitas anak, karena anak-anak membuat secara langsung peralatan yang dibutuhkan dengan peralatan yang ada disekitarnya (2)mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek dapat melatih anak untuk berhitung dan melatih anak dalam mengatur strategi untuk menentukan langkah selanjutnya yang harus dilewati (3)mengasah kemampuan bersosialisasi dan kebersamaan, karena ketika anak bermain tidak terlepas dari komunikasi antar anak selama permainan berlangsung (4)melatih anak untuk disiplin. Ketika permainan berlangsung, anak harus taat dan patuh kepada peraturan yang dibuat. Secara tidak langsung anak akan belajar disiplin dari hal tersebut (5)meningkatkan kemampuan fisik anak. Ketika bermain engklek maka anak akan menggunakan satu kaki untuk menopang tubuhnya. Hal tersebut dapat membuat otot kaki anak menjadi lebih kuat.

Cara bermain engklek :

Permainan dimainkan dengan membuat garis di tanah. berupa kotak berjumlah 7 buah menyerupai salib. Setiap anak harus mempunyai *gaco* (identitas diri berupa pecahan genting atau pecahan keramik). Anak secara bergiliran melemparkan *gaco* ke kotak pertama lalu *engklek* ke kotak selanjutnya dan kembali lagi ke tempat awal. Apabila berhasil, maka anak mengambil *gaco* dan melemparkan ke kotak yang kedua. Begitu seterusnya sampai kotak yang terakhir. Tetapi apabila anak menginjak garis atau *gaco* yang dilempar tidak masuk ke kotak yang seharusnya maka anak dinyatakan mati dan dilanjutkan giliran anak berikutnya. Anak yang pertama menyelesaikan sampai kotak terakhir maka anak tersebut adalah pemenang.

f. Permainan Lompat Tali

Permainan lompat tali adalah permainan yang sudah umum dan populer di Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar dengan kisaran umur 7-15 tahun. Permainan ini dapat dimainkan sendiri ataupun secara bersama-sama.

Cara bermain lompat tali :

Anak-anak berkumpul melakukan *hompimpah* untuk menentukan anak yang bermain terlebih dahulu. Dua anak memegang karet dan anak urutan pertama bersiap untuk melewati karet. Pertama tama tinggi karet adalah setinggi mata kaki, kemudian setinggi lutut, kemudian perut, dada, leher telinga dan kepala. Apabila anak gagal dalam melewati karet maka dilanjutkan anak giliran berikutnya.

g. Permainan Gatheng

Permainan gatheng adalah permainan tangan yang dapat ditemui di daerah pedesaan. Permainan ini tidak membutuhkan tenaga yang besar karena permainan ini hanya menggunakan tangan untuk bermain. Permainan ini dimainkan kisaran anak usia 4-14 tahun dengan jumlah pemain kisaran 2-5 anak.

Cara bermain permainan Gatheng :

Anak-anak melakukan *hompimpah* untuk menentukan urutan bermain. Anak-anak menyiapkan 10 kerikil dan 1 *gaco* untuk setiap anak. Setiap anak wajib memiliki *gaco*. Cara memainkannya adalah, 10 kerikil tersebut diletakkan di lantai dan *gaco* dipegang di tangan. Pertama tama anak

menyebarkan kerikil sambil melempar *gaco*. Kemudian anak mengambil kerikil tersebut sambil melempar *gaco*. Dinyatakan mati apabila *gaco* jatuh dan kerikil (yang tidak diambil) tersenggol saat anak mengambil sebagian kerikil.

h. Permainan Bentengan

Tujuan permainan ini adalah untuk bersenang senang, melatih kekompakan dan kecepatan. Kisaran usia anak yang memainkan adalah 4-14 tahun. Adapun nilai-nilai yang adalah saling menghormati hak lawan main, melatih dan mengembangkan sportifitas.

Cara bermain permainan bentengan :

Semua anak berkumpul untuk melakukan *pingsut* sehingga semua anak terbagi dalam 2 kelompok besar. Setiap kelompok mempunyai rumah atau bentengnya yang ditandai dengan garis, tiang, pohon ataupun tembok. Anak-anak berusaha mendapatkan musuh dengan cara membawanya ke bentengnya. Anak yang ditangkap dapat pulang apabila diselamatkan oleh temannya. Kelompok yang anggotanya habis adalah kelompok yang kalah.

i. Permainan Dakon

Permainan dakon adalah permainan tradisional yang tidak membutuhkan banyak tenaga untuk memainkannya, karena permainan ini hanya menggunakan tangan untuk bermain. Permainan ini mengajak anak untuk berpikir dan menalar. Kisaran usia anak yang memainkan adalah 5-14 tahun. Nilai - nilai yang terkandung adalah terampil, cermat, sportif, jujur, adil dan akrab dengan orang lain. Adapun alat-alat yang diperlukan adalah papan dakon dan kerikil.

Cara bermain permainan dakon :

Dakon dimainkan oleh dua anak. Di depan setiap anak terdapat beberapa lubang atau tempat menaruh *krikil*. Secara bergirilan, anak membagi satu persatu krikil ke dalam lubang. Di paling ujung terdapat lubang yang apabila *krikilnya* masuk ke dalam lubang tersebut, maka akan menjadi *point*. Pemenang ditentukan oleh banyaknya *krikil*.

j. Permainan Bakiak

Permainan bakiak adalah permainan dengan menggunakan alas kaki panjang yang dapat dinaiki oleh beberapa orang di atasnya. Permainan bakiak adalah permainan kelompok, maka dari itu permainan ini membutuhkan kekompakan dan kerjasama tim yang bagus. Permainan ini biasanya dimainkan oleh 3 orang atau lebih, menyesuaikan panjang papan kayu. Permainan ini adalah permainan kompetisi, maka dari itu terdapat garis *start* dan garis *finish*. Permainan ini mengandalkan kekompakan kelompok dan kecepatan.

k. Permainan Tarik Tambang

Permainan tarik tambang adalah permainan yang sering diadakan dalam acara lomba lomba 17 agustus. Permainan ini dimainkan oleh orang dewasa maupun anak anak. Tarik tambang adalah permainan kelompok yang menggunakan kekuatan.

Cara bermain permainan tarik tambang :

Semua anak dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak. Kemudian dua kelompok saling berhadapan dengan baris 1 berbanjar dan sambil memegang

tambang. Dengan aba aba kedua kelompok saling tarik menarik. Pemenang adalah kelompok yang dapat menarik lawan sampai garis yang ditentukan.

l. Permainan Gebuk Bantal

Permainan gebuk bantal adalah permainan tanding satu lawan satu. Dua anak saling bertarung menggunakan senjata bantal dan mereka duduk di atas bambu atau batang kayu. Adapun di bawah kedua anak tersebut kubangan air atau sungai, jadi salah satu diantara mereka dinyatakan kalah apabila mereka jatuh ke air. Permainan gebuk bantal ini adalah permainan yang sangat mengasyikkan untuk dimainkan dan untuk ditonton. Penonton permainan ini biasanya bersorak ramai mendukung temannya. Karena anak yang kalah akan tercebur ke dalam air atau lumpur dan ketika anak tersebut tercebur itu adalah hal yang lucu. Maka dari itu permainan ini sangat seru dan menarik untuk ditonton.

m. Permainan Gasing

Gasing adalah sebuah permainan yang terbuat dari *pring* atau bambu. Gasing lumayan sulit untuk dibuat sendiri, maka biasanya anak-anak membeli atau meminta orang dewasa untuk membuatnya.

Cara bermain permainan Gasing :

Permainan ini membutuhkan seutas tali untuk dililitkan ke gasing. Kemudian tali ditarik sekuat tenaga agar gasing berputar di tanah. Permainan ini dapat dimainkan sendiri ataupun bersama-sama. Apabila dimainkan bersama-sama, maka gasing akan diadu dengan gasing lainnya. Gasing yang masih bertahan setelah diadu adalah pemenangnya.

n. Permainan Sumpitan

Sumpitan merupakan permainan tradisional Indonesia yang banyak ditemui dan dimainkan oleh masyarakat pedalaman Kalimantan dan pedalaman pulau-pulau lainnya. Permainan ini dikategorikan permainan target, karena harus ada target untuk menyangkan peluru. Permainan ini menggunakan laras panjang yang ditiup dan dapat dimainkan dimana saja. Pada intinya permainan ini fleksibel karena yang paling penting harus ada laras dan targetnya.

o. Permainan Benthik

Benthik adalah permainan untuk melatih konsentrasi. Benthik dimainkan anak dengan kisaran usia 6-17 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung adalah anak-anak belajar kebersamaan, bekerja sama, komunikasi dengan orang lain, memperoleh kesempatan untuk berlatih ketangkasan.

Cara bermain permainan benthik :

Permainan ini dilakukan satu lawan satu boleh juga kelompok. Pertama tama dua orang *ingsut* untuk menentukan giliran. Pertama tama kayu pendek diletakkan di atas lubang lalu dicongkel ke arah lawan. Lalu lawan melemparkan balik kayu tersebut dengan tujuan mengenai kayu panjang yang sudah diletakkan di atas lubang. Apabila tidak mengenai, maka akan dihitung skor bagi pemukul.

p. Permainan Dam-daman

Dam-daman adalah permainan yang berasal dari daerah Jawa Tengah. Permainan ini hampir mirip dengan catur pada permainan modern. Tidak ada

perbedaan cara melangkah pada dam-daman, melangkah maju, ke kanan, ke kiri miring ataupun ke belakang semua dapat dilakukan. Gambar lapangan permainan dam daman adalah persegi dengan 25 titik di dalamnya ditambah sepasang segitiga di sisi yang berlawanan. Anak bermain dengan cara bergilir. Permainan ini menggunakan batu atau pecahan genteng sebagai pasukan. Pasukan yang habis terlebih dahulu maka dinyatakan kalah.

q. Permainan Jamuran

Jamuran adalah permainan yang bertujuan untuk bersosialisasi dan membuat anak lebih cekatan. Permainan jamuran ini dimainkan anak dengan kisaran 6-10 tahun. Adapun nilai - nilai yang terkandung adalah menciptakan sikap tidak egois dan kerja sama.

Cara bermain permainan jamuran :

Anak anak berkumpul untuk melakukan *hompimpah*. Satu anak yang kalah berada di tengah, sementara anak anak yang lain bergandengan tangan membentuk lingkaran besar sambil bernyanyi.

r. Permainan Gobak Sodor

Gobak sodor adalah permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak dengan kisaran usia 5-14 tahun. Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis ataupun membuat sendiri. Nilai edukatif dalam permainan gobak sodor adalah kerja sama, kebersamaan dan kekompakan antar penjaga agar lawan tidak lepas menerobos, berlatih mencermati peluang, mengatur strategi dan pantang menyerah.

Cara bermain permainan gobak sodor :

Semua anak dibagi menjadi 2 kelompok besar. Perwakilan dari setiap kelompok melakukan undian untuk menentukan kelompok berjaga dan kelompok menyerang. Kelompok penyerang memperoleh *point* apabila dapat melewati lapangan yang dijaga oleh kelompok penjaga. Setelah semua anggota dari kelompok penyerang sudah melakukan serangan, maka 2 kelompok tersebut bertukar posisi dan *point* yang terbanyak adalah pemenangnya.

s. Permainan Kejar-kejaran

Permainan kejar-kejaran adalah permainan yang ada dimanapun dengan nama yang berbeda beda. Tetapi pada intinya ada anak yang mengejar dan dikejar. Permainan ini dimainkan anak dengan kisaran usia 4-10 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kecepatan, kekompakan, disiplin dan taat aturan.

t. Permainan Sondah Mandah

Sondah mandah adalah permainan untuk bersenang senang dan melatih otot kaki. Permainan ini dimainkan anak dengan kisaran usia 5-15 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung adalah ketepatan, keseimbangan, konsentrasi melempar dan kejujuran.

Cara bermain permainan sondah mandah :

Setiap anak harus memiliki *gaco* sebagai indentitas. Terdapat beberapa kotak untuk dilewati dengan *ingkling* atau satu kaki. Apabila berhasil melewati semua kotak, maka akan mendapat skor 1.

u. Permainan Adu Gambar

Permainan adu gambar dapat dimainkan dengan berbagai cara. Ada model mengadu gambar dengan menepukkannya di tangan adapula mengadu gambar dengan melihat kekuatan gambar, karena biasanya terdapat gambar dengan kekuatan yang berbeda beda.

v. Permainan Kapiten

Permainan kapiten adalah permainan dengan menyanyikan lagu aku seorang kapiten secara bersama sama. Anak anak menyanyikan lagu sambil bergerak mengekspresikan diri. Kesenangan permainan ini yaitu ketika secara bersama sama anak bernyanyi sambil bergerak berekspresi.

w. Permainan Layang-layang

Layang-layang atau layangan adalah permainan dengan menerbangkan layang-layang menggunakan tali. Tidak semua anak bisa menerbangkan layang-layang, karena banyak faktor yang memengaruhinya antara lain angin, keseimbangan bentuk layang-layang dan kekuatan tali.

Cara bermain layang layang :

Pertama tama adalah membuat atau membeli layangan terlebih dahulu. Kemudian menerbangkan layangan di tempat yang luas. Untuk durasinya kembali ke anak, karena permainan layang layang tidak dibatasi waktu.

x. Permainan Lari Balok

Lari balok adalah permainan yang sering dilombakan pada perayaan kemerdekaan RI. Permainan ini adalah berupa adu kecepatan menempuh jarak tertentu di atas empat buah balok kecil yang menyerupai batu bata.

Permainan ini menuntut kecepatan, keseimbangan dan kelincahan. Terdapat klasifikasi dalam permainan ini, yaitu : kelompok I : 6-10 tahun, kelompok II : 11-14 tahun, kelompok III : 15-18 tahun, kelompok umum : 19 keatas.

Cara bermain Lari Balok

Peserta beradu kecepatan dengan berdiri di atas balok dengan total balok sebanyak empat buah. Peserta dapat mencapai *finish* dengan cara memindahkan balok yang sudah dilewati ke depan untuk dilewati lagi. Peserta dinyatakan gugur apabila tangan atau kaki menyentuh tanah.

y. **Permainan Cuthik Sodo**

Permainan cuthik sodo adalah permainan yang tidak terlalu populer. Akan tetapi cuthik sodo ini merupakan permainan tradisional yang dapat ditemui di beberapa daerah. Permainan cuthik sodo ini berasal dari daerah Jawa Tengah.

z. **Permainan Udan Barat**

Udan barat adalah permainan tradisional yang melatih kelincahan, kejujuran, kebersamaan dan strategi. Permainan ini memerlukan *gacok* untuk setiap pemain dan tanah lapang yang diberi garis awal dan akhir berjarak sekitar 10 meter.

Cara bermain permainan udan barat :

Setiap pemain harus mempunyai *gaco*. Kemudian semua pemain melemparkan *gacok* ke garis depan secara bergiliran. Batu anak yang paling dekat adalah giliran pertama dan seterusnya. *Gacok* dipasang di tempurung kaki, kemudian anak berjalan dengan jingkat-jingkat. Pemain yang berhasil

membawa *gacok* bolak-balik adalah pemenangnya. Pemain yang kalah menggendong pemenang.

aa. Permainan Candak Ndhodhok

Candak ndhodhok adalah permainan yang melatih kekompakan, meningkatkan kebugaran dan kesenangan beraktivitas badan. Permainan ini dimainkan anak dengan kisaran usia 7-12 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung adalah memperkenalkan permainan kepada anak dan melestarikan tradisi permainan tradisional anak zaman dahulu.

Cara bermain permainan candak ndodok :

Semua anak berkumpul *hompimpah* untuk menentukan anak yang berjaga. Anak yang tidak berjaga berusaha lari dari kejaran anak yang berjaga. Apabila tersentuh maka anak tersebut akan berjaga. Anak yang tidak berjaga bisa menghindari sentuhan dengan cara berjongkok. Dalam posisi berjongkok anak dalam kondisi tidak bisa tersentuh. Anak bisa berdiri dan berlari lagi apabila sudah ditepuk oleh teman yang tidak berjaga.

bb. Permainan Lari Karung

Lari karung adalah permainan yang sering dilombakan pada perayaan kemerdekaan RI. Lari karung membutuhkan ketangkasan dan kelincahan dalam memainkannya. Permainan ini dimainkan oleh anak-anak sampai orang dewasa laki-laki maupun perempuan, karena memang lari karung ini adalah permainan yang menarik untuk ditonton.

Cara bermain permainan lari karung :

Setiap anak masuk ke dalam karung, berdiri dengan kedua tangan

memegang pinggir karung. Anak yang tercepat sampai *finish* adalah pemenangnya.

cc. Permainan Cublak-cublak Suweng

Dalam permainan ini terdapat 3 peran, yaitu *pak empong* (anak yang tengkurap), pengedar batu dan teman bermain. Ketika semua peran sudah di isi, maka akan dinyanyikan lagu cublak-cublak suweng sambil pengedar batu mengedarkan batu di telapak tangan teman bermain. Telapak tangan diletakkan di punggung *pak empong*. Ketika lagu berhenti, maka batu diletakkan di salah satu tangan teman bermain. Tugas *pak empong* adalah menebak di tangan siapa batu tersebut. Apabila tebakannya benar maka anak yang membawa batu tersebut menjadi *pak empong* menggantikan *pak empong* yang sebelumnya. Tetapi apabila tebakannya salah, maka akan diulang lagi lagunya dengan peran yang sama.

dd. Permainan Blarak Sempal

Kata blarak sempal berasal dari bahasa jawa yang artinya pelepas daun kelapa yang jatuh ke tanah. Permainan blarak sempal ini dapat ditemui di daerah jawa dan sekitarnya. Permainan ini biasanya dimainkan 4 hingga 8 anak dan juga harus dimainkan dengan formasi dalam jumlah genap.

Cara bermain Blarak Sempal :

Jika semua anak berjumlah 8 anak, maka semua anak melakukan *ingsut* agar terbagi menjadi dua kelompok. Pemenang *ingsut* dinamakan *mentas*. Semua anak membentuk lingkaran dengan tangan saling bergandengan. *Mentas* memposisikan kakinya di tengah lingkaran yang sudah terdapat

tabon. Pemain yang kalah *ingsut* memutar *mentas* ke arah kanan sambil menyanyikan lagi sehingga menyerupai komedi putar. Apabila *mentas* ada yang terjatuh maka pergantian dilakukan antara *mentas* dan pemain kalah *ingsut*.

ee. Permainan Egrang

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui asalnya. Egrang dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda seperti di sebagian wilayah Sumatra barat dengan nama *tengkek-tengkek*, Bengkulu dengan nama *ingkau*, Lampung dengan nama terompah *pancung*. Permainan ini bermanfaat meningkatkan kualitas kebugaran, meningkatkan kemampuan motorik dan bersosialisasi. Egrang adalah permainan yang menggunakan bambu sebagai pengganti kaki. Egrang bisa dimainkan sendiri ataupun bersama sama. Apabila bersama sama yaitu dengan kompetisi. Bisa menggunakan jarak ataupun durasi waktu sebagai aturan bermain.

4. Hakikat Permainan Modern

Menurut KBBI permainan adalah sesuatu yang digunakan untuk bermain barang atau sesuatu yang dipermainkan. Sedangkan Modern menurut KBBI adalah terbaru; mutakhir. Menurut Komsiyati (2015:60) Permainan modern merupakan suatu bentuk kegiatan permainan yang merupakan perkembangan dari permainan tradisional. Permainan modern muncul karena perkembangan zaman yang semakin maju. Sarana dan prasarana yang modern dibutuhkan untuk memainkan permainan modern ini. Adapun permainan permainan modern dalam

penelitian ini antara lain :

a. Permainan Sepak Bola

Sepak bola adalah permainan yang dimainkan oleh dua tim dan pada setiap tim terdapat 11 pemain. Setiap tim bersaing untuk mencetak skor dengan memasukkan bola ke gawang lawan. Permainan sepak bola menggunakan batas waktu yaitu 90 menit, maka tim dengan skor terbanyak adalah pemenangnya. Adapun sepak bola modifikasi yang dimainkan di desa. Sepak bola modifikasi ini menyesuaikan jumlah anak yang ada. Tidak ada wasit, maka dari itu sepak bola modifikasi ini mengandalkan kejujuran antar teman.

b. Permainan Bola Voli

Permainan bola voli adalah permainan yang dimainkan dua tim dengan jumlah pada setiap tim 5 pemain. Permainan ini menggunakan tangan untuk jalannya permainan. Pemain mencetak skor dengan menempatkan bola ke lapangan di area lawan. Permainan bola voli tidak terbatas waktu akan tetapi terbatas skor. Apabila tim dapat memperoleh batas skor terlebih dahulu, maka tim tersebut adalah pemenangnya.

c. Permainan Bola Basket

Permainan bola basket adalah permainan yang dimainkan dua tim dengan jumlah setiap tim 5 pemain. Setiap tim berusaha mencetak skor dengan memasukkan bola ke ranjang. Standarnya, permainan bola basket terdapat 4 babak dan setiap babak 10 menit. Tim dengan skor terbanyak adalah pemenangnya.

d. Permainan Tennis Lapangan

Permainan tenis lapangan adalah sebuah olahraga atau permainan yang menggunakan raket sebagai pemukul untuk melewati net. Permainan tenis ini adalah permainan individu dan juga ganda.

e. Permainan Tennis Meja

Permainan tenis meja adalah permainan atau olahraga yang dimainkan di atas meja khusus tenis. Tenis meja ini hampir sama dengan tenis lapangan, hanya saja ukurannya lebih kecil. Dalam permainan tenis meja, cara memperoleh skor adalah dengan menempatkan bola ke meja lawan dan itu adalah bola terakhir. Cara memenangkan permainan ini adalah dengan terlebih dahulu memperoleh skor maksimal dalam tenis meja.

f. Permainan Futsal

Permainan futsal adalah permainan yang hampir sama dengan sepak bola akan tetapi permainan futsal lebih kecil lapangannya dan lebih sedikit jumlah pemainnya. Dalam setiap tim terdapat 7 pemain. Permainan futsal menggunakan waktu 2x20 menit.

g. Permainan Sepak Takraw

Permainan sepak takraw adalah permainan campuran dari sepak bola dan voli. Permainan ini menggunakan kaki untuk melambungkan bola melewati net. Cara mencetak skor adalah dengan menempatkan bola ke lapangan lawan.

h. Permainan Bulu Tangkis

Permainan bulu tangkis adalah permainan atau olahraga yang

menggunakan net. Permainan bulu tangkis dapat dimainkan secara individu maupun ganda. Cara mencetak skor adalah dengan menempatkan kok ke lapangan lawan. Terdapat 3 set dan pada setiap set skor maksimal normal adalah 21.

i. Permainan Catur

Permainan catur adalah permainan yang dimainkan oleh dua orang. Setiap pecatur memiliki pasukan yang setiap pasukan memiliki kekuatan yang berbeda beda. Pecatur yang dapat memakan atau mengalahkan raja terlebih dahulu adalah pemenangnya.

5. Pandemi Covid-19

Menurut Spinelli & Pellino (2020:1) COVID-19 telah dinyatakan pandemi oleh Kesehatan Dunia Organisasi (WHO) sebagaimana dikonfirmasi mendekati 200.000 pasien dengan apa yang akan melebihi 8000 kematian lebih dari 160 negara. Pandemi virus korona 2019-2020 adalah pandemi penyakit corona virus 2019 yang sedang berlangsung (COVID-19), disebabkan oleh Sindrom Pernapasan Akut Parah Coronavirus 2 (SARS-CoV-2) (Sheryl, 2020:2). Corona memang menjadi hal yang baru di dunia ini. Banyak hal menjadi berubah dikarenakan pandemi ini. Pandemi virus corona ini dengan cepat menyebar ke masyarakat. Semakin lama semakin banyak yang terkena virus corona ini, seperti yang diungkapkan oleh Sheryl (2020:2) bahwa Skala pandemi COVID-19 telah tumbuh beberapa kali lipat dalam hitungan minggu, dari ratusan hingga ribuan hingga puluhan ribu, dengan tingkat transisi ini bervariasi di berbagai Negara. Tidak hanya di luar Indonesia, bahkan penyebaran virus ini sudah sampai ke

Indonesia. Berbagai Negara mempunyai kebijakan masing-masing untuk negaranya sendiri. Di Australia seperti yang dinyatakan Sheryl (2020:3) pembatasan kedatangan internasional (larangan bepergian); kasus isolasi; karantina rumah anggota keluarga dari kasus yang terlacak dan terisolasi; jarak sosial untuk berbagai tingkat kepatuhan populasi hingga dan termasuk 100% (kuncian penuh); dan penutupan sekolah. Indonesia juga mempunyai kebijakannya sendiri. Tetapi pada umumnya, seluruh Negara mempunyai kebijakan yang hampir sama, yaitu *physical distancing*.

Pandemi covid-19 ternyata membawa perubahan diberbagai sektor kehidupan sebagaimana dinyatakan oleh Khasanah, Hascaryo & Widuroyekti (2020:41) keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor. Pandemi covid-19 ini berefek ke berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Pendidikan formal di Indonesia sejak merebaknya pandemi covid-19, menjadikan pembelajaran secara daring dari rumah masing masing siswa. Seperti yang diungkapkan Khasanah, Hascaryo & Widuroyekti (2020:41) anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* harus diikuti dengan perubahan model belajar tatap muka menjadi online. Cara ini ditempuh untuk menekan rantai penyebaran covid-19.

Masa pandemi covid-19 juga membuat perubahan dalam sektor pendidikan. Jayul (2020:194) menyatakan bahwa pembelajaran daring dapat diartikan sebagai suatu pembelajaran yang mana dalam pelaksanaannya menggunakan jaringan internet tanpa harus bertatap muka langsung antara pendidik dan peserta didik .

Pembelajaran daring adalah pembelajaran dalam jaringan yang memanfaatkan teknologi, seperti : video, telepon, pesan suara, streaming online, telepon konferensi maupun pesan online.

Adapun kelemahan dari pembelajar secara online tanpa tatap muka yaitu seperti yang diungkapkan Hamasah dan dalam Khasanah, Hascaryo & Widuroykti (2020:42) :

- a. Menciptakan kebosanan, ketika pembelajaran online dilaksanakan dalam waktu yang lama dan juga menghilangkan kreativitas.
- b. Guru tidak mengetahui tipe-tipe gaya belajar peserta didik yang berbeda-beda.
- c. Peserta didik hanya mengikuti model pembelajaran yang diinstruksikan guru.

Citraningrum (2020:488) menyatakan bahwa pemanfaatan permainan tradisional saat pandemi dapat menjadi solusi bagi anak-anak dan orang tua. Tentunya dengan pelaksanaan protokol kesehatan yang benar dan tepat. Dengan permainan tradisional, anak-anak dapat melatih diri baik dari aspek sosial, emosional dan spiritual.

6. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Sekolah dasar adalah tempat bagi anak-anak untuk belajar dan memulai banyak hal. Rismayanthi (2011:11) menyatakan bahwa anak-anak yang berada di kelas awal sekolah dasar adalah anak yang berada pada rentang usia dini. Maka dari itu anak perlu didorong potensinya sehingga dapat berkembang secara optimal. Hal ini tidak jauh dari peran orang tua ketika di rumah dan guru ketika di sekolah. Menurut Istiqomah (2019:159) anak pada usia sekolah dasar (7-11

tahun) berada pada tahapan operasional konkret. Pada usia inilah anak mulai berfikir yang ditandai dengan mengklasifikasikan benda-benda di sekitarnya. Perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan dan dirinya sendiri. Lingkungan dan diri sendiri tidak dapat dipisahkan karena memang kedua hal tersebut saling terhubung. Anak sekolah dasar merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan sangat drastis baik fisik maupun mental. Menurut Seifert dan Haffung dalam Rismayanthi (2011:11) usia anak sekolah dasar memiliki tiga jenis perkembangan, yaitu : (1) Perkembangan fisik (2) Perkembangan Kognitif (3) Perkembangan Psikososial.

a. Perkembangan Fisik

Perkembangan fisik pada anak usia sekolah dasar mencakup pertumbuhan biologis seperti pertumbuhan tulang, otot dan otak.

- 1) Usia 9 tahun tinggi dan berat badan anak laki-laki dan perempuan kurang lebih sama. Sebelum usia 9 tahun anak perempuan relatif sedikit lebih pendek dan lebih langsing dari anak laki-laki.
- 2) Pada akhir kelas empat, siswa perempuan pada umumnya mengalami pertumbuhan lebih cepat.
- 3) Pada akhir kelas lima, umumnya siswa perempuan lebih tinggi dan lebih berat daripada siswa laki-laki.
- 4) Menjelang awal kelas enam, kebanyakan anak perempuan mendekati puncak tertinggi pertumbuhan mereka. Periode pubertas yang ditandai dengan menstruasi umumnya dimulai pada usia 12-13 tahun.
- 5) Anak laki-laki memulai lonjakan pertumbuhan pada usia sekitar 11

tahun. Anak laki-laki memasuki masa pubertas dengan ejakulasi yang terjadi antara usia 13-16 tahun.

Urutan proses pubertas pada setiap orang pada umumnya sama, akan tetapi kecepatan dan waktu terjadinya berbeda-beda pada setiap orang. Pada anak perempuan, rata-rata pubertas dimulai 1,5 sampai 2 tahun lebih cepat dibandingkan anak laki-laki. Kecepatan itu juga sangat bervariasi. Ada anak perempuan yang membutuhkan waktu 1,5 sampai 2 tahun untuk mencapai tingkat kematangan reproduksi, akan tetapi ada juga yang memerlukan waktu yang lebih lama untuk mencapai tingkat kematangan reproduksi.

Adapun pertumbuhan fisik atau jasmani anak usia sekolah dasar menurut Trihastowo (2012:17) dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor yaitu :

- 1) Perkembangan fisik atau jasmani anak sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak-anak tersebut usianya relatif sama, bahkan dalam kondisi ekonomi yang relatif sama pula. Sedangkan pertumbuhan anak-anak berbeda ras juga menunjukkan perbedaan yang mencolok. Hal ini antara lain disebabkan perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orangtua terhadap anak maupun kebiasaan hidup.
- 2) Nutrisi dan kesehatan sangat memengaruhi perkembangan fisik anak. Kekurangan nutrisi dapat menyebabkan pertumbuhan anak menjadi lamban, kurang berdaya dan tidak aktif. Sebaliknya anak yang memperoleh makanan yang bergizi, lingkungan yang menunjang, perlakuan orang tua serta kebiasaan hidup yang baik akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak.

- 3) Olahraga. Aktivitas gerak sangat penting bagi anak, karena dengan bergerak olahraga maka tubuh anak akan lebih bugar dan lebih fit. Olahraga yang dilakukan secara rutin juga dapat mencegah terjadinya obesitas pada anak. Sering ditemui anak yang memiliki berat badan yang lebih, dapat diperkirakan faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya aktivitas gerak atau makan yang terlalu berlebih.
- 4) Orang tua. Orang tua sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Anak-anak butuh gizi dan vitamin untuk pertumbuhan fisiknya. Akan tetapi, secara pribadi anak tersebut tidak tahu apa yang ia butuhkan. Maka dari itu butuh peran orang tua untuk selalu memperhatikan kebutuhan gizi dan kebutuhan vitamin anak agar anak dapat tumbuh secara maksimal.

b. Perkembangan Kognitif

Perkembangan Kognitif, hal tersebut mencakup perubahan – perubahan dalam perkembangan pola pikir. Siswa mulai berfikir secara hipotesis, mempertimbangkan sesuatu. Tentunya perkembangan ini dipengaruhi atau didukung oleh beberapa faktor seperti diri sendiri dan lingkungan.

c. Perkembangan Psikososial

Perkembangan psikososial anak sekolah dasar berkaitan dengan perkembangan dan perubahan emosi individu. Perkembangan dan perubahan emosi anak harus sesuai dan sejalan dengan aspek lain diantaranya aspek sosial, aspek moral dan aspek psikis.

B. Penelitian yang Relevan

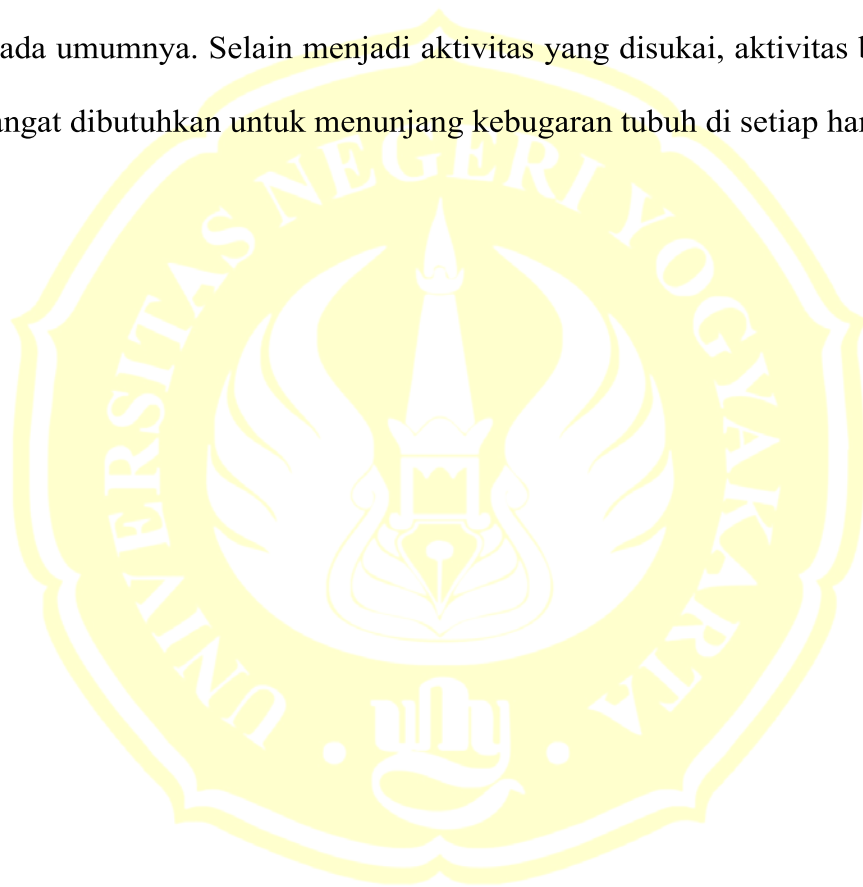
1. Penelitian yang dilakukan oleh Komsiyati (2015) tentang Survei Aktivitas Bermain Anak di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, Dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta, diperoleh kesimpulan menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 13 orangtua (25,00%) dengan kategori kurang, 21 orangtua (40,38%) dengan kategori cukup, dan 18 orangtua (34,62%) dengan kategori baik. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 orangtua (40,38%). Dengan demikian survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta masuk dalam kategori cukup.
2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Apriliyani Husain (2013) tentang Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal diperoleh kesimpulan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 25 sekolah dasar tergolong baik, yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar. Hal ini terbukti dari jumlah pembagian waktu pembelajaran yang baik sebesar 75,00%, kemampuan guru dalam penguasaan materi dan pembelajaran yang tergolong baik sebesar 73,61%, meliputi sarana prasarana, dan kesesuaian

kurikulum, kemudian karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan dengan kriteria baik yaitu sebesar 68,68 %, meliputi jenis permainan tradisional itu sendiri, hasil gerak dan faktor risiko dari siswa. Unsur-unsur penjas yang tergolong sangat baik sebesar 81,77 % meliputi kognitif, afektif, psikomotor dan jasmani siswa, serta motivasi yang tergolong baik sebesar 73,44 %, meliputi minat siswa dan motivasi guru dalam penggunaan permainan tradisional.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan Jasmani memang sangat penting untuk setiap individu, tidak terkecuali anak-anak. Pendidikan jasmani dibutuhkan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam prosesnya, guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) sangat berperan besar untuk membimbing dan mengarahkan anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan dan perkembangan di usia dini. Lingkungan sangat berpengaruh besar untuk pertumbuhan dan perkembangan anak. Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) harus cerdas dan kreatif dalam proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pendidikan jasmani. Bermain merupakan kebutuhan anak-anak yang harus dipenuhi karena memang dunia anak adalah dunia bermain. Situasi seperti pandemi covid-19 tidak ada yang bisa memprediksi sebelumnya. Pandemi covid-19 membuat sebagian besar kehidupan masyarakat berubah, tidak terkecuali pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang dahulu dilakukan di sekolah, setelah pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah masing-masing, walaupun masih

ditemukan banyak kendala dalam prosesnya. Tetapi hal tersebut harus dilakukan karena untuk memutus rantai penyebaran covid-19, maka diberlakukannya *physical distancing* dan *social distancing*. Orang tua sebagai guru pengganti harus bisa beradaptasi untuk membimbing anak-anaknya. Anak yang belajar di rumah akan selalu terpantau oleh orang tuanya, tidak terkecuali aktivitas bermain anak. Bermain adalah aktivitas yang disukai anak-anak pada umumnya. Selain menjadi aktivitas yang disukai, aktivitas bermain juga sangat dibutuhkan untuk menunjang kebugaran tubuh di setiap harinya.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang aktivitas bermain siswa di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir. Adapun penelitian ini menggunakan metode survei.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui aktivitas bermain siswa di masa pandemi covid-19 pada SD Negeri Gambir kabupaten Kulon Progo tahun 2020.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gambir yang beralamatkan Tangkisan II, Hargomulyo, Kokap, Kulon Progo, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada 2 - 6 November tahun 2020.

C. Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:57) variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek, organisasi atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Variabel dalam penelitian ini adalah aktivitas bermain di masa pandemi covid-19. Artinya aktivitas bermain yang dilakukan siswa-siswa SD Negeri Gambir ketika sudah ditetapkan Belajar Dari Rumah (BDR) di masa pandemi covid-19.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variabel tertentu yang ditetapkan untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan (Sugiyono, 2013:32). Subjek pada penelitian ini adalah siswa SD Negeri Gambir kelas IV, V, dan VI dengan total keseluruhan 44 siswa dengan rincian siswa kelas IV berjumlah 18 siswa, kelas V berjumlah 12 siswa dan kelas VI berjumlah 14 siswa.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini, Instrumen yang digunakan adalah kuisioner atau angket. Menurut Sugiyono (2018:219) kuisioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Pada penelitian ini, akan digunakan kuisioner tertutup, Sukardi (2019:99) menyatakan peneliti telah memberikan beberapa alternatif jawaban pada kolom yang telah disediakan, sementara itu responden tinggal memilih jawaban yang ada yang paling mendekati pilihan responden. Menurut Sukardi (2019:250) survei menggunakan kuisioner memiliki keunggulan dan kelemahan, antara lain:

a. Keunggulan

- 1) Kuisioner tidak membutuhkan biaya yang banyak untuk penelitian, karena hanya membutuhkan kertas jika offline. Akan tetapi apabila dengan *platform* dapat menggunakan *google form* yang dapat diakses secara gratis;

- 2) Kuisisioner dapat menjangkau responden dengan jumlah besar walaupun responden tersebut tidak berkumpul di satu tempat;
- 3) Kuisisioner dapat lebih menarik responden, karena peneliti dapat merencanakan dan memilih penampilan kuisisioner yang cocok untuk responden;
- 4) Kuisisioner dapat diadministrasikan lebih mudah, karena hasil kuisisioner tertuang dalam kertas kuisisioner atau *platform online*;
- 5) Pengisian kuisisioner dapat dilakukan dengan model merahasiakan identitas responden.

b. Kelemahan

- 1) Ada kemungkinan tingkat pengambilan responden rendah;
- 2) Ada kemungkinan responden tidak paham dengan intruksi atau pertanyaan yang dimaksud peneliti;
- 3) Ada kemungkinan bahwa kuisisioner diisi oleh orang lain, bukan orang yang dimaksud peneliti.

Kelemahan di atas dapat diatasi dengan pembuatan kuisisioner yang mudah dipahami dan tidak membingungkan. Selain itu, peneliti dapat menjelaskan kepada responden terkait perintah, isi dan maksud dari kuisisioner, agar memudahkan responden dalam mengisi kuisisioner terkait.

Setelah mengetahui keunggulan dan kelemahan survei menggunakan kuisisioner, maka dalam penelitian ini, peneliti memakai instrumen penelitian milik Komsiyati dengan judul “SURVEI AKTIVITAS BERMAIN ANAK DI RUMAH MENURUT PANDANGAN ORANG TUA PADA SISWA

KELAS IV, V, DAN VI DI SD NEGERI TRUKAN TEMON KULON
PROGO DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA”. Komsiyati adalah
mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani tahun masuk 2013, NIM.
13604337121. Instrumen ini divalidasi oleh beliau Dr. Subagyo, M.Pd.
sekaligus dosen pembimbing tugas akhir skripsi.



Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang dipakai seperti di bawah ini:

Table 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

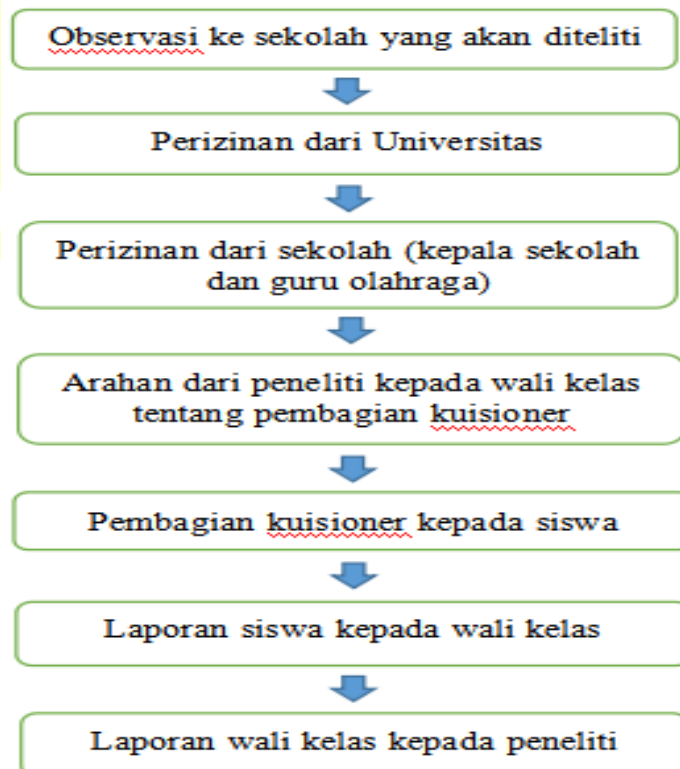
Variabel	Faktor	Indikator	Item Tes
Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua	Permainan Modern	1. Sepak Bola	1
		2. Bola Voli	2
		3. Bola Basket	3
		4. Tennis Lapangan	4
		5. Tennis Meja	5
		6. Futsal	6
		7. Sepak Takraw	7
		8. Bulu Tangkis	8
		9. Catur	9
	Permainan Tradisional	1. Boi-boinan	10
		2. Kelereng	11
		3. Kasti	12
		4. Petak Umpet	13
		5. Engklek	14
		6. Lompat Tali	15
		7. Gatheng	16
		8. Betengan	17
		9. Dakon	18
		10. Bakiak	19
		11. Tarik Tambang	20
		12. Gebug Bantal	21
		13. Gasing	22
		14. Sumpitan	23
		15. Bentik	24
		16. Dam-daman	25
		17. Jamuran	26
		18. Gobag Sodor	27
		19. Kejar-kejaran	28
		20. Sondah Mandah	29
		21. Adu Gambar	30
		22. Kapiten	31
		23. Layang-layang	32
		24. Lari Balok	33
		25. Cuthik Sodo	34
		26. Udan Barat	35
		27. Candhak Ndhodhok	36
		28. Lari Karung	37
		29. Cublak-cublak suweng	38
		30. Blarak Sempal	39
		31. Egrang	40

2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian kuisioner kepada responden yang dalam penelitian ini adalah orang tua/wali siswa SD Negeri Gambir. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Observasi ke sekolah yang akan diteliti.
- b. Perizinan dari Universitas.
- c. Perizinan dari sekolah (kepala sekolah dan guru olahraga).
- d. Arahan dari peneliti kepada wali kelas tentang pembagian kuisioner.
- e. Pembagian kuisioner kepada siswa.
- f. Laporan siswa kepada wali kelas.
- g. Laporan wali kelas kepada peneliti.

Proses pengambilan data digambarkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Alur proses pengambilan data

F. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan presentase. Menurut Sugiyono (2018:226) statistik deskriptif adalah statistik yang digunakan untuk menganalisa data dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa bermaksud membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum atau generalisasi.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini berupa data kuantitatif, maka setiap jawaban dari data pertanyaan diberi skor. Jumlah pernyataan berjumlah 40 butir dengan kategori 3 alternatif jawaban. Adapun pemberian skor aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir adalah sebagai berikut : Tidak Pernah = 0, Kadang-kadang = 1 dan Sering = 2

Data hasil penelitian kemudian dicari jumlah jumlah skor yang diperoleh setiap siswa sehingga dapat diurutkan dari jumlah skor yang paling besar ke skor yang paling kecil. Adapun rumus yang dipakai dalam penelitian ini menurut Sudijono (2015:75) adalah sebagai berikut :

Rumus frekuensi relatif (presentase)

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

Keterangan :

P : Presentase

F : Frekuensi

N : Jumlah Subjek

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gambir kecamatan Kokap, kabupaten Kulon Progo pada 2 - 6 November tahun 2020 dengan subjek siswa kelas IV, V dan VI yang berjumlah 44 siswa.

B. Hasil Penelitian

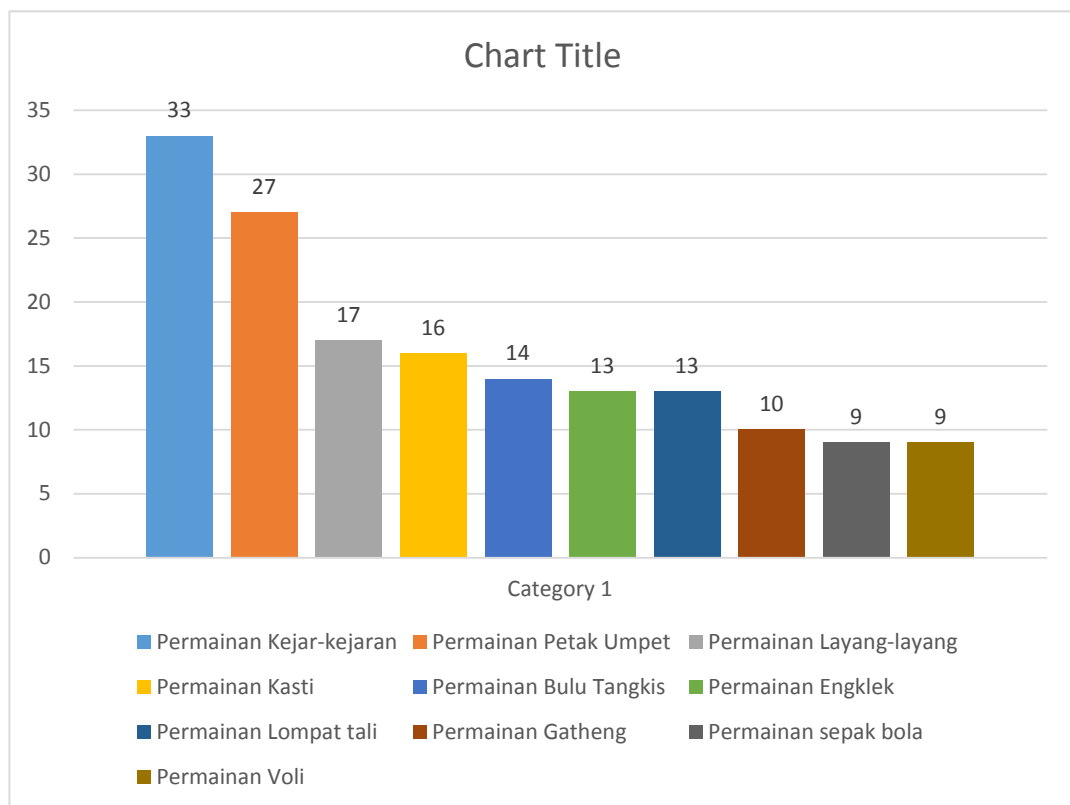
1. Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19

Table 2. Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19

No.	Permainan	Frekuensi	Presentase
1	Permainan Kejar-kejaran	33	75%
2	Permainan Petak Umpet	27	61%
3	Permainan Layang-layang	17	39%
4	Permainan Kasti	16	36%
5	Permainan Bulu Tangkis	14	32%
6	Permainan Engklek	13	29%
7	Permainan Lompat tali	13	29%
8	Permainan Gatheng	10	23%
9	Permainan sepak bola	9	20%
10	Permainan Voli	9	20%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa permainan yang paling sering dimainkan adalah permainan kejar-kejaran dengan frekuensi 33 siswa (75%), kemudian permainan petak umpet 27 siswa (61%), permainan layang-layang 17 siswa (39%), permainan kasti 16 siswa (36%), permainan bulu tangkis 14 siswa (32%), permainan engklek 13 siswa (29%), permainan lompat tali 13

siswa (29%), permainan gatheng 10 siswa (20%), permainan sepak bola 9 siswa (20%) dan permainan voli 9 siswa (20%). Apabila digambarkan dalam diagram seperti di bawah ini :



Gambar 2. Survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas bermain yang paling sering dimainkan adalah permainan kejar-kejaran dengan jumlah siswa yang memainkan sebanyak 33 (75%) dari total keseluruhan siswa sebanyak 44. Hal ini sangat wajar karena permainan kejar-kejaran hampir ada di setiap daerah di Indonesia walaupun dengan nama permainan yang berbeda-beda. Karena memang permainan ini sangat mudah dilakukan yang pada intinya ada anak yang berlari untuk mengejar dan ada anak yang berlari untuk dikejar. Urutan selanjutnya

permainan yang paling sering dimainkan adalah permainan petak umpet 27 siswa (61%), permainan layang-layang 17 siswa (39%), permainan kasti 16 siswa (36%), permainan bulu tangkis 14 siswa (32%), permainan engklek 13 siswa (29%), permainan lompat tali 13 siswa (29%), permainan gatheng 10 siswa (20%), permainan sepak bola 9 siswa (20%) dan permainan voli 9 siswa (20%). Itu adalah sepuluh permainan teratas yang paling sering dimainkan. Dari 10 permainan tersebut, terdiri dari 7 permainan tradisional dan 3 permainan modern. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih digemari daripada permainan modern oleh para siswa SD Negeri Gambir.

D. Keterbatasan Peneliti

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, peneliti menyadari bahwa penelitian ini masih belum sempurna dan masih memiliki kelemahan. Beberapa keterbatasan dan kekurangan dari penelitian ini adalah:

1. Penyebaran tautan link *Google form* tidak dapat dipantau secara langsung karena hanya memanfaatkan media *Whatsapp*. Sehingga pengumpulan data dalam penelitian ini hanya berdasarkan pada hasil kuisioner yang menyebabkan timbulnya unsur kurang objektif dalam pengisian kuisioner.
2. Peneliti mengintruksikan kepada orang tua siswa agar mengisikan kuisioner dengan didampingi siswa, bukan sebagai subjek akan tetapi membantu siswa dengan maksud mengurangi ketidak sungguhan anak-anak dalam mengisi kuisioner online.

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan permainan yang paling sering dimainkan adalah permainan kejar-kejaran dengan frekuensi 33 siswa (75%), kemudian permainan petak umpet 27 siswa (61%), permainan layang-layang 17 siswa (39%), permainan kasti 16 siswa (36%), permainan bulu tangkis 14 siswa (32%), permainan engklek 13 siswa (29%), permainan lompat tali 13 siswa (29%), permainan gatheng 10 siswa (20%), permainan sepak bola 9 siswa (20%) dan permainan voli 9 siswa (20%). Dari 10 permainan tersebut, terdiri dari 7 permainan tradisional dan 3 permainan modern. Hal tersebut menunjukkan bahwa permainan tradisional lebih digemari daripada permainan modern oleh para siswa SD Negeri Gambir.

B. Implikasi

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri Gambir Kecamatan Kokap Kabupaten Kulon Progo tahun 2020 dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan guru PJOK terkait aktivitas bermain siswa dan pembelajaran PJOK selama pandemi covid-19 ini.

C. Saran

Dengan mengacu pada hasil penelitian dan keterbatasan-keterbatasan hasil peneliti dalam melakukan penelitian, peneliti menyarankan :

1. Bagi orang tua/wali siswa dan guru agar dapat memberikan pemahaman tentang pentingnya aktivitas bermain.
2. Bagi peneliti selanjutnya, agar dapat memperbesar lingkup penelitian sehingga tidak hanya satu sekolah, tetapi satu kecamatan bahkan satu kabupaten.



DAFTAR PUSTAKA

- Ardiyanto, A. (2017). Bermain sebagai sarana pengembangan kreativitas anak usia dini. *Jurnal Jendela Olahraga*, Vol. 2, No. 2, Juli 2017
- Bermain (Def.3) (n.d). Dalam kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) online. Diakses melalui <https://kbbi.web.id/main>, 15 Desember 2020
- Budiarti, Any & S. Sriawan. (2017). Penerapan budaya 7K untuk siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, 12 (1), 2017, 25-32
- Citraningrum, D.M. (2020). Pemanfaatan permainan tradisional pada masa pandemi. *E-PROSIDING SEMINAR NASIONAL PEKAN CHAIRIL ANWAR*. Vol. 1, No. 1, Oktober 2020. Jember University Press
- Hasanah, N.I. & Hardiyanti P. (2016). *Pengembangan anak melalui permainan tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Hughes, Fergus P. (2010). *Children, play and development*. 4th ed. Thousand Oaks: Sage Publication
- Irmansyah, Johan., Nune, W. P. S., et al. (2020). Pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di sekolah dasar: deskripsi permasalahan, urgensi, dan pemahanan perspektif guru. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (2), 2020, 115-131
- Istiqomah, H. & Suyadi. (2019). Perkembangan fisik motorik anak usia sekolah dasar dalam proses pembelajaran (studi kasus di sd muhammadiyah karangbendo yogyakarta). *Jurnal PGMI*. Vol.11 No.2 Desember 2019
- Khasanah, D.R.A.U., Hascaryo, P., Barokah, W. (2020). *Pendidikan dalam masa pandemi covid-1*. *Jurnal Sinestesia*, Vol. 10, No. 1, April 2020
- Nugraha, P.D., Made, B.R.U., Adi, S., et al. (2020). Survei aktivitas olahraga mahasiswa selama pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. 4(1) 11-24
- Komarudin. (2016). Membentuk kematangan emosi dan kekuatan berpikir positif pada remaja melalui pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 12, Nomor 2, November 2016
- Kusriyanti & Pamuji, S. (2020). Pengembangan model aktivitas jasmani berbasis alam sekitar untuk meningkatkan kecerdasan naturalis siswa. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Vol 16 (1), 2020 - 66
- Mahardhika, N.A., Jeane, B.K.J., et al. (2018). Dukungan orang tua terhadap

motivasi berprestasi siswa SKOI Kalimantan Timur dalam mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani*, 14 (2), 2018, 62-68

Jayul, A., Edi, I. (2020). Model pembelajaran daring sebagai alternatif proses kegiatan belajar pendidikan jasmani di tengah pandemi covid-19. *Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi*. Vol. 6, No. 2, Hal. 190 – 199, Juni 2020

Pane, B.S. (2015). Peranan olahraga dalam meningkatkan kesehatan. *JURNAL Pengabdian Kepada Masyarakat* Vol. 21 Nomor 79 Tahun XXI Maret 2015

Purwanto, A. Pramono, R. Asbari, M. et al. (2020). Studi eksploratif dampak pandemi covid-19 terhadap proses pembelajaran online di sekolah dasar. *Jurnal of Education, Psychology and Counseling Volume 2 Nomor 1* (2020) ISSN Online : 2716-4446

Putra, A.N. (2020). “Implementasi pembelajaran PJOK pada masa pandemi covid-19 di SD Negeri se-kecamatan Lendah kabupaten Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta”. Skripsi. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

Rismayanthi, C. (2011). Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinan siswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 8, Nomor 1, April 2011

Rubiyatno. (2014). Peranan aktivitas olahraga bagi tumbuh kembang anak. *Jurnal Pendidikan Olah Raga*, Vol. 3, No. 1, Juni 2014

Sheryl L. Chang, Harding, N. et al. (2020). Modelling transmission and control of the covid-19 pandemic in Australia. *Centre for Complex Systems, Faculty of Engineering, University of Sydney, Sydney, NSW 2006, Australia*

Spinelli, A. & Pellino G. (2020). *COVID-19 pandemic: perspectives on an unfolding crisis*. Published online in Wiley Online Library (www.bjs.co.uk). DOI: 10.1002/bjs.11627

Sudijono, Anas. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press

Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta

Suherman, W.S., Dapan, Soni, N., et al. (2015). *Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis dolanan anak*. Yogyakarta: UNY Press

- Sukardi. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trihastowo, Ade. (2012). “*Perbedaan tingkat kesegaran jasmani siswa kelas IV dan V di dataran tinggi di SD Negeri 2 Purbasari dan dataran rendah Di SD Negeri Prigi di kabupaten Purbalingga Tahun 2012/201*” *Skripsi*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.
- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Volume 8, Nomor 1, April 2011
- Widiyanto, M., M. Hamid Anwar., Herka, M.J. (2015). Uji falsifikasi relevansi konsep dan praktis instrument TKJI (tes kebugaran jasmani Indonesia) serta penyusunan model tes bagi anak-anak (6-9 tahun). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2, November 2015
- Widodo. (2014). Strategi peningkatan aktivitas jasmani siswa sekolah dasar di luar pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan di indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, Vol. 20, Nomor 2, Juni 2014

LAMPIRAN

Lampiran 1. SK Bimbingan Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAHRAGA
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 513092-586168

Nomor: 37/PGSD Penjas/V/2020
Lamp : 1 Bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : Bapak Dr. Jaka Sunardi, M.Kes., AIFO.
Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS, dimohon kesediaan Bapak untuk menjadi pembimbing penulisan TAS Saudara :

Nama : Irsyaadul 'Ibaad
NIM : 17604221072
Judul Skripsi : Survey Aktivitas Jasmani di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SD Negeri Gambir Kabupaten Kulon Progo Tahun 2020

Bersama ini pula kami lampirkan proposal penulisan TAS yang telah dibuat oleh mahasiswa yang bersangkutan, topik/judul tidaklah mutlak. Sekiranya kurang sesuai, mohon kiranya diadakan pembenahan sehingga tidak mengurangi makna dari masalah yang diajukan.

Atas perhatian dan kesediaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 12 Mei 2020
Koord. Prodi PGSD Penjas.

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













Tembuan :
1. Prodi
2. Ybs

2020 PGSD-PENJAS

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS

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

Nama Mahasiswa : IRSYAADUL IBAAD
NIM : 17604221072
Program Studi : PGSD Penjaskes
Jurusan : POR
Pembimbing : Dr. Jaka Sunardi, M.Kes.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	15 Mei 2020	konsultasi awal	
2	16 Mei 2020	membuat instrumen	
3	20 Mei 2020	koreksi instrumen	
4	19 Agustus 2020	koreksi instrumen	
5	21 September 20	Instrumen	
6	9 Oktober 20	Expert Judgement	
7	22 Oktober 20	persetujuan Instrumen	
8	4 November 20	persetujuan penelitian	
9	18 November 20	Cek ulang kriteria pada form kuesioner	
10	1 Desember 20	Revisi sesuai saran yg diberikan pembimbing	
11	7/12-20	Revisi sesuai saran yg diberikan pembimbing	
12	12/12-20	Cek ulang kriteria pada form kuesioner	

Mengetahui
Koord.Prodi PGSD-Penjas

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

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



Lampiran 4. Surat Telah Melakukan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN KULON PROGO
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAHA
KAPANEWON KOKAP
SD NEGERI GAMBIR
Alamat : Tangkisan II, Hargomulyo, Kokap, Kulon Progo, 55653,
Email : sdnegerigambir@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN

Nomor : 41/ SK / XI / 2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Surohim S.Pd. SD.
NIP : 19720525 199803 1 007
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Irsyaadul 'Ibaad
NIM : 17604221072
Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani - S1
Judul Penelitian : Survei Aktivitas Bermain di Masa Pandemi Covid-19 pada
Siswa SD Negeri Gambir Kabupaten Kulon Progo Tahun 2020
Waktu Penelitian: 2 - 6 November 2020

Saudara diatas tersebut benar-benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri Gambir Kabupaten Kulon Progo dengan judul sesuai diatas.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Kulon Progo, 9 November 2020

Kepala Sekolah,

Surohim, S.Pd.SD.
NIP. 19720525 199803 1 007

Lampiran 5. Instrumen Penelitian

**SURVEI AKTVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA
SISWA SD NEGERI GAMBIR KECAMATAN KOKAP KABUPATEN
KULON PROGO TAHUN 2020**

Mohon kesediaan Bapak/Ibu/Sdr untuk mengisi kuesioner ini. Kuesioner ini merupakan kuesioner yang penulis susun dalam rangka pelaksanaan penelitian. Jawaban yang Bapak/Ibu/Sdr berikan tidak akan memengaruhi kedudukan maupun jabatan, maupun kedudukan siswa di sekolah mengingat kerahasiaan identitas Bapak/Ibu/Sdr akan kami jaga.

NAMA ORANG TUA :

NAMA ANAK :

KELAS :

No	Macam Aktivitas Bermain	Sering Melakukan	Kadang-kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan
1	Permainan Sepak Bola			
2	Permainan Bola Voli			
3	Permainan Bola Basket			
4	Permainan Tenis Lapangan			
5	Permainan Tenis Meja			
6	Permainan Futsal			
7	Permainan Sepak Takraw			
8	Permainan Bulu Tangkis			
9	Permainan Catur			
10	Permainan Boi-boian			
11	Permainan Kelereng			
12	Permainan Kasti			
13	Permainan Petak Umpet			
14	Permainan Engklek			
15	Permainan Lompat Tali			
16	Permainan Gatheng			
17	Permainan Bentengan			

18	Permainan Dakon			
19	Permainan Bakiak			
20	Permainan Tarik Tambang			
21	Permainan Gebug Bantal			
22	Permainan Gasing			
23	Permainan Sumpitan			
24	Permainan Benthik			
25	Permainan Dam-daman			
26	Permainan Jamuran			
27	Permainan Gobag Sodor			
28	Permainan Kejar-kejaran			
29	Permainan Sondah Mandah			
30	Permainan Adu Gambar			
31	Permainan Kapiten			
32	Permainan Layang-layang			
33	Permainan Lari Balok			
34	Permainan Cuthik Sodo			
35	Permainan Udan Barat			
36	Permainan Candak Ndhodhok			
37	Permainan Lari Karung			
38	Permainan Cublak-cublak Suweng			
39	Permainan Blarak Sempal			
40	Permainan Egrang			

Lampiran 6. Data Kasar

	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	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	1	2	1	1	1	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	-	1
3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1
4	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2
5	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1
6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
7	2	1	0	2	1	2	2	1	0	2	1	2	2	1	1	0	1	0	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	0	1	2	2	2	2	1	0	2	1
8	2	1	0	1	0	0	0	2	1	2	1	2	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	0	1	0	0	2
9	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	0	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2
10	1	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	2	2	2	2	0	2	0	1	1	0	0	0	1	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2
11	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	0	-	0	0	0	2
12	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	2	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
13	2	1	1	1	1	0	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	0	0
14	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
15	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	1	2	2	2	2	2	2	2	0	1	2	0	0	2	2	2	2	0	1	0	2	1	0	0	0	2	2	0	2	
16	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
17	1	0	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	1	2	2	2	2	1	2	0	1	2	1	2	2	2	1	2
18	1	1	1	1	1	0	0	2	0	0	1	2	2	1	1	1	2	1	0	2	0	1	1	0	1	1	2	2	0	2	1	2	1	0	0	0	1	1	1	2
19	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	0	2	0	-	1	2	2	2	1	0	1	2	0	0	2	1	1	2	0	2
20	1	1	0	0	0	0	0	1	2	0	2	1	2	1	2	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	2	2	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	1	
21	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	2	2	2	1	1	1	0	1	2	1	2	0	0	1	2	2	0	2	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0
22	1	0	1	1	1	0	1	2	0	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	2	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	2

23	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0
24	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	0	1	0	0	1	
25	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	2	2	2	1	0	2	1	1	1	0	2	0	1	0	1	1	2	1	1	0	2	1	0	0	0	1	1	0	2
26	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	2	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	2	0	0	0	0	1	0	0	1	
27	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	
28	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	2	2	1	1	2	0	2	1	1	1	0	1	0	1	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0	1
29	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
30	2	2	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	2
31	2	1	0	0	1	0	0	1	0	1	-	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
32	1	0	2	0	0	0	1	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	0	0	0	2	2	1	2	
33	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	1
34	2	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	
35	1	0	0	2	1	1	0	2	0	0	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	0	0	1	1	2	2	1	2	0	1	1	0	0	0	1	2	0	0
36	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2
37	1	1	0	0	1	0	-	1	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
38	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1
39	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
40	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	0	0	0	0	1	0
41	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0
42	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0
43	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	-	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0

Lampiran 7. Data Analisis

No	Nama Siswa	Butir Pernyataan																																								skor	nilai	
		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	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
1	Imam Hanafi	1	1	0	1	1	0	0	1	2	0	1	1	2	1	1	1	1	1	0	2	0	0	0	0	1	1	1	2	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	C
2	Dea Maharani	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	-	1	11	D
3	Dennis Afriansyah	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	2	1	1	0	1	0	0	0	1	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	1	33	C
4	Arkanantasuryayondi	2	0	0	0	0	0	0	0	2	0	2	2	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	2	2	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	2	26	C	
5	Fachry Putra Armyna	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	16	D	
6	Surya Pranata K J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	5	E	
7	Ajis	2	1	0	2	1	2	2	1	0	2	1	2	2	1	1	0	1	0	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2	1	2	0	1	2	2	2	2	1	0	2	1	53	A	
8	Fahry Deswandhany	2	1	0	1	0	0	0	2	1	2	1	2	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	0	2	2	1	2	0	2	0	0	0	0	1	0	0	2	32	C	
9	Aufa Masuli Nadzifah	1	1	1	1	1	1	1	2	1	0	0	2	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	2	35	B	
10	Dea Citra Viranti	1	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	1	2	2	2	2	0	2	0	1	1	0	0	0	1	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	1	1	0	2	29	C	
11	Eni Suaanti	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	2	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	2	0	1	0	1	0	-	0	0	0	2	22	C	
12	Dhian Kartika Sari	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	2	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15	D	
13	Anggi Tino Atmaja	2	1	1	1	1	0	1	2	2	1	2	1	2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	1	0	1	0	0	0	40	B	
14	Arkananta Surya Yondy	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	E	
15	Rahmatul Husna	2	0	0	2	0	0	0	2	0	2	1	2	2	2	2	2	2	2	0	1	2	0	0	2	2	2	2	2	0	1	0	2	1	0	0	0	2	2	0	2	46	B	
16	Atik Dini Rosidah	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	14	D	
17	Sani Fitry Rahmadhani	1	0	1	1	1	0	1	2	1	1	1	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	0	0	1	2	2	2	2	1	2	0	1	2	1	2	2	2	1	2	52	B	
18	Arif Nur Ikhsanudin	1	1	1	1	1	0	0	2	0	0	1	2	2	1	1	1	2	1	0	2	0	1	1	0	1	1	2	2	0	2	1	2	1	0	0	0	1	1	1	2	39	B	
19	Nurhafiza	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2	1	2	1	2	1	1	2	0	2	0	-	1	2	2	2	1	0	1	2	0	0	2	1	1	2	0	2	41	B	
20	Wahyu Setya Nugroho	1	1	0	0	0	0	0	1	2	0	2	1	2	1	2	1	1	1	0	1	2	0	0	0	0	0	0	2	2	1	0	2	0	0	1	0	0	1	0	1	29	C	
21	Laila Dwi Ramadhani	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	2	2	2	1	1	1	0	1	2	1	2	0	0	1	2	2	0	2	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	31	C	
22	Irfa Dyatul M	1	0	1	1	1	0	1	2	0	2	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	2	2	2	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	2	40	B	

23	Karisa Dwi Anggraini	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	2	1	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	21	C		
24	Diki Aries P	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	2	1	1	0	0	1	0	0	1	17	D		
25	Refan Dwi Cahyo	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	2	2	2	1	0	2	1	1	1	0	2	0	1	0	1	1	2	1	1	0	2	1	0	0	0	1	1	0	2	33	C	
26	Ardi Riyanto	2	1	1	0	1	1	0	2	1	0	1	2	2	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	1	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	1	29	C
27	Davika Erista Shafa	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	2	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	13	D
28	Seffa Andriyasni Nurjana	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	2	2	1	1	2	0	2	1	1	1	0	1	0	1	2	1	2	0	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	0	1	37	B
29	Ana Lutfiyah	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	12	D
30	Feri Hariyanto	2	2	0	0	0	1	0	2	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	1	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	2	21	C
31	Riko Bagus R S	2	1	0	0	1	0	0	1	0	1	-	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	14	D
32	Rizka Nur Hidayah	1	0	2	0	0	0	1	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	2	1	2	1	0	0	0	2	2	1	2	52	A
33	Mohamad Rizqi Aditya	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	1	14	D
34	Fakus Sobri	2	2	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	2	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	1	0	0	2	1	1	0	30	C
35	Elfianisa Ferninda	1	0	0	2	1	1	0	2	0	0	1	2	2	2	1	2	2	1	1	1	2	1	0	0	1	1	2	2	1	2	0	1	1	0	0	0	1	2	0	0	39	B	
36	Rani Rismiyanti	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	2	2	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	2	34	B	
37	Ratna Aprillya	1	1	0	0	1	0	-	1	0	0	1	1	1	1	1	2	1	2	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	22	C	
38	Eko Bagus Saputra	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	2	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	2	0	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	26	C	
39	Vitri Aulia Putri	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10	D	
40	Rizki Dwi Prakoso	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	0	0	0	0	0	1	0	32	C	
41	Ilham Arif Nurrahman	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	16	D
42	Mohamad Rizqi Aditya	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	13	D	
43	Rakha Wildan K	1	0	0	1	0	0	0	0	0	1	-	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	9	D
44	Azkiya Sofwan Jamila	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	1	1	0	0	0	0	0	2	0	0	0	13	D	
																																										1150		

Lampiran 8. Identitas Siswa

No.	Nama Siswa	Kelas	Jenis Kelamin	Nama Orang Tua / Wali Siswa	Alamat
1	Imam hanafi	6	L	Hanuji	Tangkisan 2 Hargomulyo kokap kulonprogo
2	Dea maharani	6	P	Isnaeni	Tangkisan 1,RT 113,RW 33
3	Dennis Afriansyah	6	L	Vinna muharomin	Tangkisan 2 Hargomulyo kokap kulon Progo
4	Arkanantasuryayondi	6	L	Orang tua	Tangkisan 1 Hargomulyo Kokap kulon Progo
5	Fachry putra armyna	6	L	Pairin ibu sudaryati	Tangkisan 2 Hargomulyo kokap kulonprogo
6	Surya Pranata Kusuma Jatimulya	6	L	Ibu Rohkini Bapak Duwi Sutrisno	Tangkisan 1 Hargomulyo Kokap Kulonprogo Yogyakarta
7	Ajis	6	L	Tugirah dan sumardi purdi utama	Tangkisan 1
8	Fahry deswandhany	6	L	Sujiyem	tangkisan 1 rt110.rw32.hargomulyo.kokap.kp
9	Aufa masuli nadzifah	6	P	Muhamad aminudin	Tangkisan 2 hargomulyo kokap kulon progo
10	Dea Citra Viranti	6	P	Waridi, Khunefi	Dusun tangkisan 1 desa Hargomulyo kecamatan kokap kabupaten kulon Progo
11	eni suaanti	6	P	daliman	tangkisan 3 horgomulyo kokap kulon progo
12	Dhian Kartika Sari	6	P	Supandi	Tangkisan1
13	Anggi tino atmaja	6	L	Tri sugianto	Tangkisan 1
14	Arkananta surya yondy	6	L	Dyah sandhiana	Tangkisan 1 hargomulyo kokap kulon progo
15	RahmaTul Husna	5	P	Suharno	Tangkisan satu
16	Atik Dini rosidah	5	P	Haryana	Tangkisan 2 Hargomulyo kokap
17	Sani Fitry Rahmadhani	5	P	Supardi	Tangkisan 1

18	Arif nur ikhsanudin	5	L	Jawadi	Tangkisan 2 kokap kulon progo
19	Nurhafiza	5	P	Surani	Tangkisan 2
20	Wahyu Setya nugroho	5	L	Nur disantoro	Tangkisan 2
21	Laila Dwi Ramadhani	5	P	Sugiyanti	Tangkisan 1
22	IRFA DYATUL MAULIDA	5	P	SUPRIYADI	TANGKISAN III
23	Karisa Dwi Anggraini	5	P	Sunandar	Tangkisan 1 , Hargomulyo, Kokap, Kulon Progo
24	DIKI ARIES PRASETYO	5	L	NURYONO	Tangkisan 1 ,hargomulyo kokap,kulon progo
25	Refan dwi cahyo	5		Sambung	Tangkisan (2) Rt 98 Rw 28,Hargomulyo kokap kulon progo
26	ARDI RIYANTO	5	L	Sugiman	Tangkisan I
27	Davika erista shafa	4	P	Heri parjiyanto	Perumahan sudirman indah blok e 12 b no 05 tigaraksa tangerang
28	Seffa andriyasni nurjana	4	P	Rusman	Tangkisan 2 rt 105 rw30 hargomulyo kokap kulon progo.
29	Ana lutfiyah	4	P	Ribut giyanto	Tangkisan 3 hargomulyo kokap kulon progo
30	Feri hariyanto	4	L	Triyanti	Tangkisan1
31	Riko Bagus Rachman Saleh	4	L	Eko Harmanto	Tangkisan 1 Hargomulyo Kokap KP
32	Rizka nur hidayah	4	P	Sunyata	Tangkisan (2)
33	Mohamad Rizqi Aditya	4	L	Sumino	Tangkisan 2, Hargomulyo, Kokap, Kulon Progo
34	Fakus sobri	4	L	Abidin	Tangkisan 3
35	Elfianisa Ferninda	4	P	Sugi , sri asminah	Tangkisan 2, hargomulyo, kokap, kulon progo
36	Rani Rismiyanti	4	P	Karman	Tangkisan 2 RT 094/RW 027

37	Ratna Aprillya	4	P	Kasmuji	Rt 117 Rw 34 Tangkisan 1 , Hargomulyo , Kokap , Kulon Progo
38	Eko Bagus Saputra	4	L	Agus Budianto	Tangkisan 2 Hargomulyo kokap kulonprogo
39	Vitri aulia putri	4	P	Suratmi	Tangkisan 1,kel.hargomulyo,kec.kokap,kbptn.kulon progo,DIY.rt:107,rw:031
40	Rizki dwi prakoso	4	L	Sunardi widodo	Tangkisan 2
41	Ilham arif nurrahman	4	L	Suraji	Tangkisan 1, Hargomulyo, Kokap, Kulonprogo
42	Mohamad Rizqi Aditya	4	L	Sumino	Tangkisan 2 Hargomulyo Kokap KP
43	Rakha Wildan Kurniawan	4	L	Ridwan Bayu Aji	Tangkisan 3,Hargomulyo,Kokap,Kulon Progo
44	Azkiya sofwan jamila	4	P	Misbah abdurrohman	Tangkisan 3 hargomulyo kokap kp

Lampiran 9. Kuisisioner Google Form

SURVEI AKTIVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI GAMBIR KABUPATEN KULON PROGO TAHUN 2020

Mohon kesediaan Bapak/Ibu/Sdr untuk mengisi kuisisioner ini. Kuisisioner ini merupakan kuisisioner yang penulis susun dalam rangka pelaksanaan penelitian. Jawaban yang Bapak/Ibu/Sdr berikan tidak akan mempengaruhi kedudukan maupun jabatan, maupun kedudukan siswa di sekolah mengingat kerahasiaan identitas Bapak/Ibu/Sdr akan kami jaga.

*** Wajib**

IDENTITAS SISWA

Nama Siswa *

Jawaban Anda

Kelas *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

Kelas *

Jawaban Anda

Jenis Kelamin

☐ Laki-laki

☐ Perempuan

IDENTITAS ORANG TUA / WALI SISWA

Nama Orang Tua / Wali Siswa *

Jawaban Anda

Alamat

Jawaban Anda

Berikutnya

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Komen ini tidak dibuat atau didukung oleh Google. [Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Dasar privasi Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir

3. Permainan Bola Basket

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

4. Permainan Tenis Lapangan

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

5. Permainan Tenis Meja

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

6. Permainan Futsal

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

7. Permainan Sepak Takraw

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

8. Permainan Bulu Tangkis

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

9. Permainan Catur

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

10. Permainan Boli-bolan

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

11. Permainan Kelereng

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

12. Permainan Kastil

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

13. Permainan Petak Umpet

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

14. Permainan Engklek

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

SURVEI AKTIVITAS BERMAIN DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI GAMBIR KABUPATEN KULON PROGO TAHUN 2020

Pernyataan

Mohon bantuan kepada bapak/ibu untuk menjawab pernyataan tentang aktivitas bermain anak dibawah ini sesuai dengan kenyataan anak.

1. Permainan Sepak Bola

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

2. Permainan Bola Voli

☐ Sering

☐ Jarang

☐ Tidak Pernah

<p>15. Permainan Lompat Tali</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>27. Permainan Gobag Sodor</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>16. Permainan Gatheng</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>28. Permainan Kejar-kejaran</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>17. Permainan Bentengan</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>29. Permainan Sondah Mandah</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>18. Permainan Dakon</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>30. Permainan Adu Gambar</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>19. Permainan Bakiak</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>31. Permainan Kapiten</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>20. Permainan Tarik Tambang</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>32. Permainan Layang-layang</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>21. Permainan Gebug Bantal</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>33. Permainan Lari Balok</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>22. Permainan Gasing</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>34. Permainan Cuthik Sodo</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>23. Permainan Sumpitan</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>34. Permainan Cuthik Sodo</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>24. Permainan Benthik</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>35. Permainan Udan Barat</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>25. Permainan Dam-daman</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>36. Permainan Candak Ndhodhok</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>
<p>26. Permainan Jamuran</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>	<p>37. Permainan Lari Karung</p> <p><input type="radio"/> Sering</p> <p><input type="radio"/> Jarang</p> <p><input type="radio"/> Tidak Pernah</p>