

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA  
DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN WATES  
KABUPATEN KULON PROGO**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh:  
Eka Nursusila  
NIM 13604224016

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENJAS  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2019**

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**SURVEI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN  
PENJASORKES DI SEKOLAH DASAR NEGERI  
SE-KECAMATAN WATES, KABUPATEN KULON PROGO**

Disusun Oleh:

Eka Nursusila  
NIM.13604224016

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

Yogyakarta, September 2019

Mengetahui  
Ketua Program Studi

  
Drs. Subagyo, M.Pd  
NIP. 195611071982031002

Disetujui,  
Dosen Pembimbing,

  
Ermawan Susanto, M.Pd  
NIP.197807022002121004

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Eka Nursusila

NIM : 13604224016

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Judul TAS : Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo

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, September 2019  
Yang Menyatakan,



Eka Nursusila  
NIM 13604224016

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA  
DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN WATES  
KABUPATEN KULON PROGO

Disusun Oleh:

Eka Nursusila  
NIM 13604224016

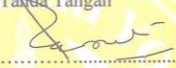


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program

Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas

Universitas Negeri Yogyakarta

Pada tanggal 17 September 2019

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Ermawan Susanto, M.Pd Ketua Penguji		30/9 2019
Dra. A. Erlina Listyarini, M.Pd. Sekretaris Penguji		27/9 2019
Drs. Sudardiyono, M.Pd. Penguji Utama		30/9 2019

Yogyakarta, Oktober 2019  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes.  
NIP. 19650301 199001 1 0019

## **MOTTO**

1. *You never know when you never try* (Eka Nursusila)
2. Belajar dari kekalahan, selalu bangkit saat terjatuh, dan pantang menyerah untuk terus berjuang (Eka Nursusila)
3. Kesabaran bukan soal seberapa lama kamu menunggu, namun apa yang engkau lakukan saat menunggu. Kesabaran adalah ketrampilan yang dihasilkan di bawah tekanan (Joyce Meyer)

## **PERSEMBAHAN**

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

1. Orang Tuaku Bapak Suyanto dan Ibu Sariyanti yang senantiasa mendoakanku, memberi dukungan, motivasi, kasih sayang, materi, dan segalanya yang tak pernah berhenti dicurahkan padaku. Untuk ibu, “malaikatku yang terlihat” bangga bisa terlahir dari rahim sepertimu. Maafkan anakmu yang belum bisa membalasnya.
2. Untuk Adiku tersayang, baik hati, dan yang selalu peduli, Muhammad adib muqit dan rohmi alfiah, terima kasih banyak atas dorongan serta dukungan yang sangat berarti, sehingga selalu termotivasi untuk cepat menyelesaikan tugas akhir ini. Kakakmu doakan semoga mimpi-mimpimu segera terwujud, bahagia selalu dalam kehidupanmu. Doakan Kakakmu ini sukses agar bisa membuat keluarga bangga, serta membuatmu bangga mempunyai kakak sepertiku.

**KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM  
PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA  
DI SEKOLAH DASAR SE-KECAMATAN WATES  
KABUPATEN KULON PROGO**

**Oleh:**

Eka Nursusila  
NIM 13604224016

**ABSTRAK**

Hasil observasi di Kecamatan Wates Keberadaan permainan tradisional dalam masyarakat sudah cukup lama, namun kini mengalami penurunan. Hal itu di samping karena banyak peserta didik jarang memainkan permainan tradisional. Ada sebagian guru penjasorkes yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran penjasorkes. Guru cenderung memilih olahraga lain seperti: bola 3 voli, sepak bola, yang lebih disukai oleh peserta didik. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Subjek dalam penelitian ini adalah guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 30 orang. Instrumen dalam penelitian ini berupa angket yang sudah diujicobakan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman dengan koefisien validitas sebesar 0,700 dan reliabilitas sebesar 0,887. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori “Tidak Pernah” sebesar 13,33% (4 orang), “Kadang-Kadang” sebesar 53,33% (16 orang), “Sering” sebesar 33,34% (10 orang), dan “Selalu” sebesar 0,00% (0 orang).

Kata kunci: *keterlaksanaan, permainan tradisional, pembelajaran PJOK*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur kehadirat Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo“ 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 Ermawan Susanto, M.Pd., Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi dan Ketua Penguji yang telah banyak memberikan semangat, dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Sekretaris dan Penguji yang sudah memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Dr. Guntur, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Dr. Subagyo, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan pra proposal sampai dengan selesainya TAS ini.
5. Bapak Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed., Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi
6. Kepala Sekolah Sekolah Dasar se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo, yang telah memberi ijin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Staf dan guru Sekolah Dasar se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo Progo yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

8. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
9. Semua teman-teman PGSD Penjas yang selalu memberikan semangat, serta motivasinya.

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

Yogyakarta, September 2019  
Yang Menyatakan,



Eka Nursusila  
NIM 13604224016

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PERSETUJUAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO .....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah .....	4
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Hasil Penelitian .....	5
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A. Deskripsi Teori .....	7
1. Hakikat Keterlaksanaan.....	7
2. Hakikat Permainan Tradisional .....	8
3. Hakikat Pembelajaran PJOK .....	51
B. Penelitian yang Relevan .....	60
C. Kerangka Berpikir .....	62
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	64
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	64
C. Subjek Penelitian.....	64
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	65
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	66
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen .....	68
G. Teknik Analisis Data .....	70
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	72
B. Pembahasan .....	98
C. Keterbatasan Hasil Penelitian .....	100

<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	102
B. Implikasi.....	102
C. Saran.....	103
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	104
<b>LAMPIRAN</b> .....	107

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	73
Gambar 2. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Egrang dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	74
Gambar 3. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Terompah Panjang dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.....	75
Gambar 4. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lari Balok dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	76
Gambar 5. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Hadang dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.....	77
Gambar 6. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patok Lele dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	78
Gambar 7. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Bentengan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	79
Gambar 8. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Congklak/Dakon dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	80
Gambar 9. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Boy-Boyan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	81
Gambar 10. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	82

Gambar 11. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	83
Gambar 12. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	84
Gambar 13. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Balap Karung dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	85
Gambar 14. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Pletokan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	86
Gambar 15. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patung-Patungan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	87
Gambar 16. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Enggrang Batok dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	88
Gambar 17. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ketapel dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	89
Gambar 18. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ular Makan Ekornya dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	90
Gambar 19. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Sepur-Sepuran dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	91
Gambar 20. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dingklik Oglak-Aglik dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.....	92
Gambar 21. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dul-Dulan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	93

Gambar 22. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Jamuran dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	94
Gambar 23. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Nekeran dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	95
Gambar 24. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.....	96

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen.....	67
Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen.....	69
Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas .....	70
Tabel 4. Norma Penilaian.....	70
Tabel 5. Deskriptif Statistik Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo.....	72
Tabel 6. Norma Penilaian Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.....	73
Tabel 7. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Egrang.....	74
Tabel 8. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Terompah Panjang.....	75
Tabel 9. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lari Balok .....	76
Tabel 10. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Hadang .....	77
Tabel 11. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patok Lele .....	78
Tabel 12. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Bentengan .....	79
Tabel 13. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Congklak/Dakon ..	80
Tabel 14. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Boy-Boyan .....	81
Tabel 15. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek.....	82
Tabel 16. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lompat Tali .....	83
Tabel 17. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet.....	84
Tabel 18. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Balap Karung .....	85
Tabel 19. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Pletokan .....	86

Tabel 20.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patung-Patungan..	87
Tabel 21.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Enggrang Batok ..	88
Tabel 22.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ketapel.....	89
Tabel 23.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ular Makan Ekornya .....	90
Tabel 24.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Sepur-Sepuran.....	91
Tabel 25.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dingklik Oglak- Aglak.....	92
Tabel 26.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dul-Dulan .....	93
Tabel 27.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Jamuran.....	94
Tabel 28.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Nekeran.....	95
Tabel 29.	Hasil Keterlaksanaan Permainan Cublak-Cublak Suweng .....	96
Tabel 30.	Rata-Rata Keterlaksanaan Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates .....	97

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas .....	108
Lampiran 2. Surat Keterangan <i>Expert Judgemet</i> .....	109
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol.....	110
Lampiran 4. Instrumen Uji Coba .....	111
Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas .....	114
Lampiran 6. Instrumen Penelitian .....	115
Lampiran 7. Data Penelitian .....	118
Lampiran 8. Deskriptif Statistik .....	119
Lampiran 9. Daftar Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates.....	125
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	126

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

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

Indonesia merupakan Negara yang mempunyai banyak ragam suku dan budaya salah satunya adalah permainan tradisional. Permainan tradisional yang berada di Indonesia banyak ragam dan jenisnya, sehingga perlu dilestarikan sebagai warisan nenek moyang dan sebagai jati diri bangsa Indonesia. Sekolah merupakan tempat untuk belajar dan mengajar serta tempat untuk memberi dan menerima pembelajaran sehingga peserta didik memperoleh suatu pendidikan selain dilingkup keluarga dan masyarakat. Salah satu upaya dalam melestarikan permainan tradisional yang ada di Indonesia ini yaitu dengan melewati sekolah-sekolah mulai dari jenjang SD, SMP, SMA, dan Perguruan tinggi.

Mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) ditaraf Sekolah Dasar bertujuan untuk membugarkan peserta didik, sehingga tercapailah tujuan pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok. Permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti melempar, berlari, melompat, meloncat, memukul, menangkap dan masih banyak unsur gerak di dalam permainan tradisional. Unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan PJOK di sekolah dasar.

Permainan tradisional kini mulai menghadapi masa suram karena tersisih keberadaannya oleh permainan-permainan modern, khususnya di kota-kota besar.

Anak-anak sekarang ini, banyak yang tidak mengenal permainan tradisional yang ada padahal permainan tersebut adalah warisan dari nenek moyang bangsa Indonesia. Semakin tidak populernya permainan tradisional tersebut dikarenakan telah banyak munculnya permainan-permainan yang lebih atraktif dan menyenangkan hati anak-anak sekarang ini. Semua permainan yang mengalahkan permainan tradisional berasal dari luar Indonesia, contohnya permainan modern seperti *Play Station* (PS) yang merupakan produk dari Jepang dimana sekarang telah mencapai versi yang keempat. Dengan banyaknya permainan elektronik maupun non elektronik yang menyenangkan dan menghibur di pasaran Indonesia, maka sedikit demi sedikit keberadaan dari permainan tradisional semakin tersisihkan.

Berdasarkan observasi di beberapa sekolah dasar se-Kecamatan Wates banyak peserta didik jarang memainkan permainan tradisional. Masalah yang dihadapi guru PJOK yaitu anak kurang antusias dan malas untuk melakukan olahraga secara aktif, karena pembelajaran yang kurang menarik. Ada sebagian guru PJOK yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran. Guru cenderung memilih olahraga lain seperti: bola 3 voli, sepak bola, yang lebih disukai oleh peserta didik sehingga peserta didik akan berpartisipasi aktif saat pembelajaran PJOK.

Melestarikan budaya bangsa Indonesia melalui permainan tradisional harus dilakukan sesuai dengan anjuran dari Depdikbud (Departemen Pendidikan dan Kebudayaan) bahwa permainan tradisional harus dilestarikan. Salah satu yang paling memungkinkan yaitu melalui sekolah-sekolah, sehingga Depdikbud

mengeluarkan buku kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002 dengan tujuan untuk melestarikan budaya bangsa melalui sekolah. Namun kenyataannya sampai saat ini permainan tradisional masih jarang dimainkan.

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

Berdasarkan kenyataan di beberapa Sekolah Dasar Negeri Se- Kecamatan Wates pelaksanaan penyampaian pembelajaran PJOK dengan menggunakan permainan tradisional oleh guru PJOK kepada 4 peserta didik belum berjalan secara maksimal, terlihat bahwa di dalam kurikulum 2013 maupun KTSP tertera permainan tradisional atau olahraga tradisional yang perlu dilaksanakan, namun guru sering memilih permainan seperti permainan voli sepak bola. Anjuran dari Depdikbud untuk melestarikan permainan tradisional harus dilakukan salah satunya melalui sekolah-sekolah dengan mengeluarkan buku tentang kumpulan permainan olahraga tradisional tahun 2002, harapannya sekolah-sekolah dapat

turut serta dalam melestarikan budaya Bangsa Indonesia melalui permainan tradisional, namun kenyataannya sampai saat ini permainan tradisional masih jarang bahkan tidak pernah dilakukan dalam pembelajaran PJOK. Apabila guru PJOK tidak turut serta mengenalkan dan mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik, maka permainan tradisional yang berada di sekolah apabila tidak dilestarikan akan punah dan hilang. Dari masalah tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul ‘ keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo’.

## **B. Identifikasi Masalah**

Sesuai dengan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Permainan tradisional kini mulai menghadapi masa suram karena tersisih keberadaannya oleh permainan-permainan modern.
2. Peserta didik di beberapa sekolah dasar se-Kecamatan Wates jarang memainkan permainan tradisional.
3. Anak kurang antusias dan malas untuk melakukan olahraga secara aktif, karena pembelajaran yang kurang menarik.
4. sebagian guru PJOK yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran.
5. Belum diketahuinya keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo.

### **C. Batasan Masalah**

Melihat banyaknya permasalahan yang muncul dalam identifikasi masalah tersebut di atas dan didasarkan pada pertimbangan keterbatasan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan membatasi pada satu permasalahan yaitu tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu “Seberapa besar keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo?”

### **E. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo.

### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang bermanfaat, antara lain:

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

Berguna bagi mahasiswa yaitu sebagai sumber ilmu pengetahuan, dalam meningkatkan pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan atau

proses pemberian penjelasan informasi tentang keterlaksanaan dan melestarikan budaya melalui pendidikan jasmani.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Sekolah

Memberikan informasi kepada kepala sekolah dan guru PJOK di masing-masing Sekolah Dasar Negeri tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.

### b. Guru PJOK

Sebagai bahan pertimbangan bagi guru setelah mengetahui hasil dari penelitian keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK guna melestarikan permainan tradisional, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan sesuai kurikulum sekaligus dapat melestarikan permainan tradisional sebagai budaya Bangsa Indonesia.

### c. Peserta Didik

Peserta didik mendapatkan informasi dari guru PJOK tentang hasil penelitian keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sehingga harapannya peserta didik lebih berperan aktif dalam memainkan permainan tradisional sehingga turut melestarikan budaya Bangsa Indonesia

## **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

### **A. Deskripsi Teori**

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

Menurut Poerwadarminta (2005: 650) kata laksana berarti sifat: tanda, laku, perbuatan. Melaksanakan berarti memperbandingkan, menyamakan, melakukan, menjalankan, (rancangan), mempraktikkan (teori), menyampaikan. Isnantoro (2009: 9) menyatakan bahwa keterlaksanaan diartikan sebagai sebagai sebuah pekerjaan yang harus diselesaikan oleh seseorang untuk mencapai tujuan tertentu, baik itu diperintah oleh orang lain atau kemauannya sendiri.

Keterlaksanaan berasal dari kata dasar laksana, kata terlaksana sendiri dapat diartikan yang berarti benda yang dipegang dan menjadi tanda khusus suatu area (Depdiknas, 2005: 627). Dapat dikatakan bahwa kata keterlaksanaan lebih mengarah kepada proses, bukan merupakan suatu hasil. Menurut Nasution (2000) yang dikutip Sughihartono (2007: 80) pembelajaran sebagai suatu aktivitas mengorganisasi atau mengatur lingkungan sebaik-baiknya dan menghubungkannya dengan anak didik, sehingga terjadi proses belajar, lingkungan ini dalam pengertian ini tidak hanya ruang belajar, tetapi juga meliputi guru, alat peraga, perpustakaan, laboratorium, dan sebagainya yang relevan dengan kegiatan siswa. Pembelajaran yang baik adalah proses dalam waktu yang lama dan dilakukan terus menerus, pembelajaran bertujuan untuk merubah perilaku agar lebih baik dari sebelumnya dan perubahan perilaku tersebut cenderung permanen. Dari uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa

keterlaksanaan merupakan hasil sebuah pekerjaan atau tugas bahwa semuanya telah terselesaikan dengan baik.

## **2. Hakikat Permainan Tradisional**

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

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi, yang dimaksudkan secara tradisi disini ialah permainan itu telah diwarisi dari generasi ke generasi berikutnya. Jadi, permainan tersebut telah dimainkan oleh anak-anak dari suatu zaman ke zaman berikutnya. Dengan kata lain, permainan yang diciptakan oleh hasil budidaya manusia di masa lampau pada suatu daerah guna meningkatkan gairah anak-anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan pribadi anak (Sukintaka, 2001: 91).

Husain (2013: 22) menyatakan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Mulyani (2016: 49) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional sangat bagus untuk membentuk kepribadian anak karena permainan tradisional terdapat unsur-unsur positif, memiliki struktur yang sangat membantu agar anak menjadi mandiri. Ketika menentukan tempat, menentukan peraturan mereka sendiri pula yang menentukan hukumannya.

Berbicara tentang permainan tradisional, Dinata (2003: 4) mengungkapkan permainan tradisional adalah memiliki unsur keterampilan fisik, kecepatan berfikir serta implementasinya terhadap nilai sosial dan budaya. Pendapat di atas dikuatkan oleh Ismail (2006: 106) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung nilai-nilai budaya, pada hakikatnya merupakan warisan leluhur yang harus dilestarikan keberadaannya. Sukirman (2004) menyatakan permainan tradisional merupakan unsur-unsur kebudayaan yang tidak dapat dianggap remeh, karena permainan tradisional memberikan pengaruh yang besar terhadap perkembangan kejiwaan, sifat, dan kehidupan sosial anak di kemudian hari.

Arlina (2008: 10) menyatakan bahwa permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang menyenangkan hati anak dengan mempergunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan dan merupakan hasil penggalian budaya setempat gagasan dan ajaran turun temurun dari nenek moyang. Ardiwinata (2006; 1) olahraga tradisional merupakan kebudayaan nenek moyang bangsa Indonesia. Olahraga tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “olahraga” dan sekaligus juga “tradisional” baik dalam memiliki tradisi yang telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara lebih luas. Berat ringannya teknik dari berbagai bentuk olahraga tradisional di Indonesia sangat bervariasi. Persyaratan teknik yang ada dalam olahraga tradisional di antaranya adalah kekuatan tubuh, kelentukan, kecepatan gerak, kemampuan reaksi.

Olahraga tradisional perlu dikembangkan atau dimodifikasi demi ketahanan budaya bangsa, karena harus disadari bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia. Selain itu olahraga tradisional merupakan salah satu aspek yang perlu mendapatkan prioritas utama untuk dilestarikan, dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan yang selanjutnya diwarisi agar tidak hilang oleh perkembangan jaman atau hilang diambil oleh Negara lain.

Dengan bermain anak-anak akan memperoleh perkembangan aspek pribadinya. Sukintaka (2001: 95-97) menyatakan bahwa ada 4 aspek (sasaran) yaitu:

- a. Sasaran jasmani meliputi: (1) Peningkatan kekuatan otot, (2) Daya tahan otot setempat, (3) Daya tahan kardiovaskuler, (4) Kelentukan, (5) Keterampilan gerak
- b. Sasaran psikis yaitu rasa bebas dalam bermain, permainan itu pembebasan, artinya pembebasan dari pamrih atau pembebasan dari tujuan lain di luar tujuan bermain, hanyalah untuk memperoleh rasa senang dari bermain. Hasil dari bermain yang murni ialah kebebasan.
- c. Sasaran rasa sosial: semua permainan membutuhkan teman untuk bermain, anak membutuhkan orang lain agar dapat menilai orang lain dan dirinya sendiri dan dengan sendirinya mereka akan menyadari bahwa mereka membutuhkan orang lain.
- d. Sasaran rasa berketuhanan yaitu permainan bukan suatu kebaktian, tetapi dalam bermain anak akan memperoleh suasana untuk mengagungkan tuhan. Bahkan dalam banyak daerah terdapat permainan gerak dan lagu yang sifatnya mengagungkan tuhan atau ritual.

Sukintaka (2001: 123) menyatakan bahwa permainan daerah merupakan sumber permainan tradisional. Permainan daerah khususnya yang tradisional itu merupakan suatu kegiatan yang sangat bermakna untuk wahana pendidikan generasi bangsa Indonesia. Sebenarnya sangatlah penting diusahakan pengangkatan kembali permainan daerah untuk kepentingan pendidikan, yang diharapkan dengan mengungkap permainan daerah yang tradisional tersebut dapat

membantu usaha pengembangan dan pelestarian budaya bangsa. Sukintaka (2001: 103) menyatakan sebagai berikut: “permainan itu merupakan permulaan akan suatu kebudayaan”. Seperti diketahui bahwa budaya asli Indonesia selalu menampilkan jati diri bangsa yang dapat dibanggakan, dan beraneka ragam permainan daerah yang dimiliki, merupakan wujud kekayaan bangsa Indonesia akan budaya. Sehingga bagaimana banyaknya permainan yang ada di Indonesia ini yang harus kita jaga dan kita lestarikan sampai anak cucu dapat memainkan permainan tradisional lagi.

Permainan tradisional sangat sesuai untuk diajarkan di sekolah dasar, sebab memiliki nilai-nilai luhur yang dapat mempengaruhi terbentuknya kepribadian anak secara sehat dan wajar. Sukintaka (2001: 102) menyatakan bahwa permainan daerah dapat digunakan sebagai alat pendidikan dan berpengaruh langsung terhadap: (1) kesegaran jasmani anak, (2) meningkatkan budi pekerti, (3) perkembangan sosial anak, (4) pembangkit rasa ketuhanan. Selanjutnya ciri-ciri permainan tradisional: (1) Menyenangkan, (2) Kesederhanaan peraturan, (4) Alat mudah didapat.

Terdapat beberapa nilai-nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional Sukirman Dharmamulya (Ismail, 2006: 106-107) antara lain adalah: (1) melatih sikap mandiri, (2) berani mengambil keputusan, (3) penuh tanggung jawab, (4) jujur, (5) sikap dikontrol oleh lawan, (6) kerja sama, (7) saling membantu dan saling menjaga, (8) membela kepentingan kelompok, (9) berjiwa demokrasi, (10) patuh terhadap peraturan, (11) penuh perhitungan, (12) ketepatan berfikir dan bertindak, (13) tidak cengeng, (14) berani, (15) bertindak sopan, (16)

bertindak luwes. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa permainan yaitu kegiatan yang ditandai dengan aturan atau persyaratan yang telah disepakati bersama.

Berbagai teori tentang permainan tradisional dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga anak dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya.

#### **b. Manfaat Permainan Tradisional**

Manfaat permainan tradisional bisa dirasakan apabila dalam pelaksanaannya dilakukan dengan baik, benar dan teratur. Adapun manfaat yang diperoleh dari permainan tradisional antara lain, yaitu:

##### 1) Manfaat permainan tradisional bagi kesehatan

Adapun manfaat permainan tradisional dari segi kesehatan adalah sebagai berikut :

- a) Meningkatkan kerja dan fungsi jantung, paru-paru dan pembuluh darah yang ditandai dengan denyut nadi istirahat menurun, kapasitas bertambah, penumpukan asam laktat berkurang, meningkatkan pembuluh darah kolateral, meningkatkan HDL kolesterol.
- b) Meningkatkan kekuatan otot, kepadatan tulang, dan mengoptimalkan pertumbuhan
- c) Meningkatkan kelenturan pada tubuh, sehingga dapat mengurangi cedera

- d) Meningkatkan metabolisme tubuh untuk mencegah kegemukan dan mempertahankan berat badan ideal.
- e) Mengurangi resiko terjadinya berbagai penyakit seperti : tekanan darah tinggi, mengurangi tekanan sistolik dan diastolik, penyakit jantung koroner, menambah HDL kolesterol dan mengurangi lemak tubuh, meningkatkan sistem imunitas.
- f) Meningkatkan sistem hormonal melalui peningkatan sensitifitas hormon terhadap jaringan tubuh.
- g) Meningkatkan aktivitas sistem kekebalan tubuh terhadap penyakit melalui peningkatan pengaturan kekebalan tubuh.

Dapat dikatakan bahwa manfaat permainan tradisional bagi tubuh sangat besar. Hanya dengan melakukan aktivitas atau kegiatan permainan tradisional yang baik dan teratur sesuai dengan intensitas latihan, lamanya latihan, frekuensi latihan dan macam aktivitas latihan maka dapat bermanfaat bagi kesehatan..

## 2) Manfaat permainan tradisional bagi perkembangan jiwa anak

Sedangkan manfaat permainan tradisional terhadap perkembangan jiwa anak adalah sebagai berikut:

### a) Anak menjadi lebih kreatif

Permainan tradisional biasanya dibuat langsung oleh para pemainnya. Mereka menggunakan barang-barang, benda-benda, atau tumbuhan yang ada di sekitar para pemain. Hal ini mendorong mereka untuk lebih kreatif dalam menciptakan alat-alat permainan.

b) Bisa digunakan sebagai terapi terhadap anak

Saat bermain, anak-anak akan melepaskan emosinya. Mereka berteriak, tertawa dan bergerak. Kegiatan semacam ini bisa digunakan sebagai terapi untuk anak-anak yang memerlukannya kondisi tersebut.

c) Mengembangkan kecerdasan majemuk anak

(1) Mengembangkan kecerdasan intelektual anak

Permainan tradisional seperti gagrudaan, oray-orayan dan pak ciciputri mampu membantu anak untuk mengembangkan kecerdasan intelektualnya. Sebab permainan tersebut akan menggali wawasan anak terhadap beragam pengetahuan.

(2) Mengembangkan emosi antar personal anak

Hampir semua permainan tradisional dilakukan secara berkelompok. Dengan berkelompok dapat membantu mengasah emosi untuk saling menolong antar anggota tim. Misalnya permainan: Bebentengan, rumah-rumahan dan kasti.

(3) Mengembangkan kecerdasan logika anak

Beberapa permainan tradisional melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah-langkah yang harus dilewatinya, misalnya permainan: Engklek, congklak, lompat tali, bola bekel.

(4) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak

Pada umumnya, permainan tradisional mendorong para pemain untuk bergerak, seperti melompat, berlari, menari, berputar dan gerak-gerakan lainnya. misalnya permainan: Adang-adangan, lompat tali, pulu-pulu, sorodot gaplok, dan egrang.

(5) Mengembangkan kecerdasan natural anak

Banyak alat-alat permainan yang dibuat/digunakan dari tumbuhan, tanah, genting, batu atau pasir. Aktivitas tersebut mendekatkan anak terhadap alam sekitarnya, sehingga anak lebih menyatu dengan alam. Misalnya permainan: masak-masakan, mobil-mobilan dari kulit jeruk, encrak dari batu, dan egrang dari bambu.

(6) Mengembangkan kecerdasan spasial anak

Bermain peran dapat ditemukan dalam permainan tradisional Anjang-Anjangan. Permainan itu mendorong anak untuk mengenal konsep ruang dan berganti peran (teatrical).

(7) Mengembangkan kecerdasan musikal anak

Nyanyian atau bunyi-bunyian sangat akrab pada permainan tradisional. Permainan-permainan yang dilakukan sambil bernyanyi di antaranya: Ucang-Ucang Angge, Enjot-Enjotan, Calung, Ambil-Ambilan, Oray-Orayan..

d) Melatih kemampuan motorik

Contohnya pada permainan engklek, ketika anak meloncat dengan satu kaki dan anak berusaha untuk menyeimbangkan tubuhnya dan loncatan yang dilakukan itu baik untuk metabolisme tubuh anak.

Berdasarkan uraian di atas, banyak nilai-nilai yang dapat di ambil dalam permainan tradisional ini, dalam beberapa kriteria sudut penggunaan bahasa, kelompok, secara bersosialisasi, aktivitas fisik, kekompakan dan aktivitas psikis. Tentu saja hal ini dilatarbelakangi bahwa anak-anak yang melakukan permainan

ini merasa terbebas dari segala tekanan, sehingga rasa keceriaan dan kegembiraan dapat tercermin pada saat anak memainkannya.

### **c. Jenis Permainan Tradisional**

Permainan tradisional di setiap daerah mungkin berbeda-beda, akan tetapi terbuka kemungkinan terdapat kemiripan antara permainan tradisional yang satu dengan yang lain. Misalnya peraturan permainannya sangat mirip, akan tetapi peralatannya sedikit berbeda atau jumlah pemainnya berbeda atau ukuran lapangannya berbeda.

Banyak macam dan jenis permainan tradisional dari sekian banyak permainan tradisional ada yang peraturannya sudah dibakukan dan ada yang belum dibakukan, dalam buku Kumpulan Permainan Olahraga Tradisional yang diterbitkan Depdikbud (2002: i) terdapat pernyataan bahwa, buku kumpulan permainan olahraga tradisional tersebut adalah buku yang dapat dijadikan pedoman dalam melaksanakan permainan dan perlombaan atau pertandingan dan buku kumpulan permainan olahraga tradisional tersebut penyempurnaan dari dua buku terdahulu. Dapat diartikan bahwa buku yang terdahulu adalah buku tentang permainan tradisional yang peraturannya belum di bakukan lalu buku kumpulan permainan olahraga tradisional yang di terbitkan Depdikbud (2002) ini praturannya telah dibakukan. Buku-buku yang peraturannya belum dibakukan seperti buku Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia (2016), 45 Permainan Tradisional Anak Indonesia (2013) dan Permainan Tradisional Indonesia yang di terbitkan oleh Direktorat Permusiuman (2001). Menurut Depdikbud (2002) ada 11 olahraga tradisional yang dibakukan, 6 diantaranya

seperti egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele, dan benteng. Menurut Mulyani, N (2016: 59-174) dan Mulyani, S (2013: 35-41) permainan tradisional yang belum di bakukan yaitu congklak, boy-boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, pletokan, patung-patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepursepuran, dingklik oglak-aglik, dhul-dhulan, jamuran, nekeran dan cublalcublak suweng. Berikut ini macam-macam Olahraga tradisional menurut Depdikbud (2002: 1-42) yang peraturannya sudah dibakukan dan Menurut Mulyani, N (2016: 59-174) dan Mulyani, S (2013: 35-41) yang peraturannya belum dibakukan terdapat permainan tradisional yang populer di kalangan masyarakat.

1) Olahraga Tradisional yang sudah dibakukan

a) Egrang

1) Jumlah pemain: Dimainkan oleh laki-laki dan perempuan, dengan kelompok umur Anak-anak yaitu 6-12 tahun, taruna/remaja/dewasa.

2) Alat yang digunakan : Bambu ukuran 50 cm dari bawah. Alat egrang di bagi menjadi 2 berdasarkan kelompok umur. Umur 6-12 tahun.

3) Waktu : Waktu ditentukan berdasarkan kecepatan waktu pemain saat dari batas start ke *finish*.

4) Aturan bermain:

Para pemain dinyatakan gugur apabila:

(1) Tidak boleh menginjak garis lintasan, kaki jatuh menyentuh lantai/lintasan, tidak boleh dengan sengaja mengganggu atlet lain, apabila atlet terganggu boleh meneruskan larinya atau mengulang.

- (2) Atlet yang mengambil lintasan orang lain dinyatakan gugur.
  - (3) Pemenang ditentukan berdasarkan kecepatan waktu. Waktu yang diambil adalah kaki terakhir menyentuh garis finish.
  - (4) Tercepat dalam seri (2/3 orang) berhak mengikuti seri berikutnya, atau dengan memperhatikan jumlah peserta. Setiap kelompok dengan waktu terbaik berhak melanjutkan kebabak selanjutnya.
- 5) Jalannya permainan:
- (1) Sebelum dimulai, peserta diteliti usianya untuk menentukan kelompok umur.
  - (2) Dibagi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai jumlah lintasan.
  - (3) Diadakan undian untuk urutan pemberangkatan perlombaan.
  - (4) Kelompok di perlombakan dalam seri, dari garis start sampai finish dipimpin juri start dan waktu di catat oleh petugas.
  - (5) Sebelum dimulai, atlet berdiri di belakang garis start dengan memegang egrag.
  - 16 (6) Aba-aba perlombaan : bersedia, siap, "YA". Pada bersedia, tangan kanan kiri memegang egrang. Aba-aba siap, salah satu kaki berada di tempat berpijak dan setelah aba-aba "YA" lari.
- 6) Manfaat permainan:
- Gembira, menjaga kebugaran, kemampuan motorik meningkat, bersosialisasi, meningkatkan koordinasi antara tangan, kaki dan mata, belajar berperilaku sportif, Anak-anak Sedang Bermain Egrang.

b) Terompah Panjang

- 1) Jumlah pemain : Beregu 3 orang, beregu 5 orang, regu putra dan putri.  
Kelompok umur anakanak 9-12 tahun, teruna/remaja :13-16 tahun dan dewasa umur 17 tahun keatas.
- 2) Alat yang digunakan : Panjang terompah untuk 3 orang 141 cm dan untuk 5 orang 235 cm, lebar terompah 10 cm, tebal terompah 2,5 cm, berat terompah seluruhnya untuk terompah 3 orang 4 kg sepasang, terompah 5 orang 8 kg sepasang.
- 3) Aturan bermain :
  - (1) Apabila tidak mencapai garis finish maka peserta di anggap gugur.
  - (2) Regu dianggap sah apabila peserta terakhir dan ujung terompah bagian belakang melewati garis finish dengan tidak ada kesalahan selama dalam perjalanan dan dianggap sah walaupun regu tersebut jatuh ke depan tetapi kedua kaki masih kontak pada terompah meskipun tangan menyentuh tanah.
  - (3) Peserta tidak boleh menginjak lintasan peserta lainnya dan dengan sengaja mengganggu peserta lainnya. *START* 7 ½ meter 50 Meter *FINISH* 1,5 meter  
18
  - (4) Salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah artinya salah satu kaki atau kedua kaki tidak ada kontak dengan terompah maka di anggap gugur.
  - (5) Terompah rusak di tengah jalan maka di anggap gugur.
  - (6) Regu yang dinyatakan sebagai pemenang apabila regu tersebut paling cepat memasuki garis finish.

4) Jalannya permainan :

- (1) Masing-masing kelompok usia diberi nomor (dua) untuk di pasang di dada bagian peserta paling beelakang dan depan.
- (2) Setiap seri maksimal 5 regu sesuai dengan jumlah lintasan.
- (3) Diadakan undian untuk menentukan lintasan. Sebelum mulai peserta di samping terompah di belakang garis start.
- (4) Aba-aba diberikan juri bersedia, siap, ya (peluit di bunyikan atau bendera dikibarkan).
- (5) Aba-aba bersedia, berdiri di atas terompah dengan jari-jari kaki masuk ke dalam setengah lingkaran karet dan berpegangan satu sama lain. Aba-aba siap, peserta siap untuk jalan, aba-aba ya (peserta secepat-cepatnya jarak 50 meter,sampai pada garis finish dengan terompah paling belakang melewati garis finish.

5) Manfaat Permainan :

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan kemampuan bekerjasama dengan tim, meningkatkan kekuatan otot kaki, meningkatkan koordinasi mata tangan. Meningkatkan kekompakan, belajar berperilaku sportif.

c) Lari Balok

- 1) Jumlah pemain : Pemain laki-laki maupun wanita dengan klasifikasi kelompok 1: 6-10 th, kelompok II : 11-14 th, kelompok III : 15-18 th, kelompok umum : 19 ke atas.
- 2) Alat yang digunakan : Kayu balok dengan panjang 25 cm, lebar : 9 cm, tinggi/lebar : 4 cm, berat balok : 50 gr – 100 gr.

3) Aturan bermain :

- (1) Peserta diteliti kelompok umurya. Diundi untuk menentukan kelompok seri.
- (2) Peserta/atlet dinyatakan gugur apabila : salah satu kaki menginjak tanah dan tidak ada kontak hubungan dengan balok, salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan tidak ada kontak hubungan dengan balok, dengan sengaja mengganggu peserta lain dan ke luar lintasan.
- (3) Pemenang ditentukan berdasarkan peserta yang paling dahulu mencapai garis finish dengan ketentuan ke 4 balok melewati garis finish.

4) Jalannya permainan :

- (1) Setiap peserta di beri 4 balok.
- (2) Peserta duduk jongkok diatas 2 balok di belakang garis start dan kedua tangan menyentuh balok dua lainnya yang terletak di belakang kedua balok yang diinjak.
- (3) Aba-aba perlombaan bersedia, siap ya. Pada aba-aba bersedia duduk jongkok di atas balok, siap memindahkan kedua balok lainnya, aba-aba ya atlet saling berlomba.

5) Manfaat permainan:

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan ketangkasan, meningkatkan kekuatan otot ekstremitas atas dan bawah terutama otot lengan dan tungkai, meningkatkan power otot kaki, belajar berperilaku sportif.

d) Hadang

- 1) Jumlah Pemain : 2 regu masing-masing 5 orang dan 3 orang pemain cadangan.  
Permainan terdiri dari regu putra dan regu putri.

- 2) Waktu : 2 x 15 menit bersih. Waktu Time Out 10 menit, jam atau stop watch dimatikan. Time out 1 kali untuk satu regu. Apabila terjadi nilai sama diadakan perpanjangan waktu selama 10 menit (2 X 5menit) tanpa istirahat/time out.
- 3) Aturan bermain :
- (1) Penjaga tidak boleh keluar dari garis. Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.
  - (2) Penjaga hanya boleh menyentuh pemain lawan (mentas) dengan tangan terbuka dan jari-jari tangan tidak boleh mengepal.
  - (3) Kaki penyerang yang menginjak garis depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjak dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati. Pemain jika akan masuk garis melewati garis jaga.
  - (4) Bila dalam satu kotak berisi 3 pemain, maka berganti pemain. Pemain yang ingin berganti petak (alih lintag) di perbolehkan. Pemain jika tersentuh penjaga dianggap mati.
  - (5) Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang yang telah melewati garis jaganya. Penjaga tidak boleh menyentuh/menangkap penyerang dalam posisi badan menghadap ke depan, sedangkan telapak tangannya menghadap ke belakang. Penjaga dapat menyentuh penyerang dengan menjatuhkan badan dengan posisi kedua kaki di atas garis.

- (6) Penjaga garis tengah atau sodor sentuhan/tangkapannya sah hanya berlaku pada garis awal sampai garis belakang.
  - (7) Jika ada pemain yang dapat berhasil kembali ke tempat semula, kelompoknya dianggap menang dan mendapat poin Satu.
  - (8) Apabila ada salah satu pemain yang melanggar aturan kelompok dianggap mati dan berganti posisi menjadi penjaga.
  - (9) Pemenang ditentukan dari besarnya nilai setelah pertandingan berakhir, 2 X 15 menit.
- 4) Jalannya permainan :
- (1) Melakukan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang. Regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk. Permainan dimulai setelah terdengar pluit.
  - (2) Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari pihak penjaga.
  - (3) Penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang.
  - (4) Pemain penyerang dinyatakan salah apabila : Kedua kaki keluar dari garis samping kiri dan kanan lapangan. Berbalik masuk petak yang telah dilalui.
  - (5) Pergantian untuk regu : Penjaga menangkap atau menyentuh penyerang. Apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 (dua) menit. Apabila penyerang menginjak garis dan petak di belakangnya yang telah dilalui. Penggantian pemain diadakan pada saat time out.
  - (6) Setiap pemain yang telah

berhasil melewati seluruh garis dapat melanjutkan permainan seperti semula.

Demikian seterusnya.

5) Manfaat Permainan :

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan kerjasama antar tim, meningkatkan kelincahan, meningkatkan kemampuan fleksibilitas, meningkatkan kemampuan berlari, belajar berperilaku sportif.

e) Patok Lele

1) Jumlah Pemain : Satu regu 5 orang dan cadangan 2 orang, baik putra dan putri.

2) Alat yang digunakan :

(1) Kayu berbentuk bulat (silinder) panjang 45 cm garis tengah 2 cm. Untuk mencutat, meninting, memukul dan mematok.

(2) Kayu berbentuk bulat (silinder) dengan ukuran panjang 15 cm, garis tengah 2 cm, alat yang dicutat, ditinting, dipukul, dan dipatok.

(3) Lubang tempat mencutat/mematok, bisa dengan membuat lobang diameter 20 cm elips atau segitiga atau dengan dua bata/balok berjejer.

3) Waktu : 2 X 20 menit istirahat 5 menit.

4) Aturan bermain :

(1) Pemenang ditentukan berdasarkan jumlah nilai yang terbanyak diperoleh setelah pertandingan 2 x 20 menit.

(2) Dilarang menghalangi janak yang sedang dimainkan baik menggunakan badan atau kaki. Jika terjadi maka berhak mengulangi permainan dengan bebas tidak

boleh ditangkap. Pada waktu pengembalian titing, penjaga dilarang melemparkan janak ke tubuh penyerang, jika terjadi nilai dikurangi 5.

- (3) Pada melakukan titing penyerang tidak boleh melewati garis batas.
  - (4) Sewaktu melakukan cutatan, tingingan, maupun cutatan, tingingan, maupun patokan, penjaga tidak boleh menghalang-halangi penyerang dengan janak 2 meter.
  - (5) Penilaian untuk regu penyerang : pada pengambilan titing, jarak antara janak jatuh dengan lubang/tempat mencutat diukur dengan meteran, setiap meter nilai 1. Hasil/ nilai dikalikan banyaknya berapa kali mengenai janak.
  - (6) Penilaian regu penjaga : jika berhasil menangkap cutat, tingingan dengan 2 tangan nilai 10, jika satu tangan nilai 15.
  - (7) Penyerang dinyatakan mati apabila: cutatan, tingingan, pukulan hasil pengembalian berhasil ditangkap oleh penjaga, jatuh di luar lapangan permainan.
  - (8) Ketika melakukan tingingan maupun patokan tidak boleh melewati garis batas.
  - (9) Saat melakukan cutatan jarak kurang dari satu meter dari lubang.
  - (10) Pengambilan tingingan regu penjaga kurang dari 1 meter diukur dari lubang.
- 5) Jalannya permainan :
- (1) Undian regu menang penyerang, kalah bertahan.
  - (2) Tahapan permainan :
    - (a) Mencutat : Janak diletakkan melintang di lubang, dilakukan cutatan ke lapangan. Kemudian utat diletakkan melintang di atas lubang, kemudian di cutat. Jika cutatan tertangkap, maka regu penjaga dapat cutatan mati.

Dilanjutkan pemain berikutnya, apabila tidak ada maka pergantian pemain. Jika tidak tertangkap, janak harus dilemparkan penjaga dan diusahakan mengenai utat yang dipasang melintang dan jika janak yang dilempar mengenai utat, maka pemain yang bersangkutan mati. Jika tidak kena dilanjutkan tahap berikutnya. Apabila kena di lakukan pergantian pemain.

(b) Meniting : Janak dipegang bersama utat dengan satu tangan. Selanjutnya janak dilemparkan sedikit ke atas kemudian dipukul. Jika tidak kena dinyatakan mati. Jika janak tidak ditangkap, maka penjaga harus melemparkan dan regu penjaga mendapat nilai. Lalu apabila tidak ditangkap, maka penjaga melemparkan kembali janak tersebut dari tempat janak jatuh ke arah lubang atau tempat mencutat. Apabila kurang dari 1 meter jarak jatuhnya janak ke lubang di katakana mati. Melakukan tintingan harus dibatas tintingan apabila di luar mati. Jika tahap kedua mati, maka tidak berhak meneruskan permainan dan sebaliknya.

(c) Mematok : Mematok ada 2 cara yaitu di lubang dan di atas batu bata caranya sama yaitu : janak diletakkan membujur di lubang sehingga sebagian muncul ke permukaan. Kemudian janak yang muncul di pukul, dan pemain berusaha meniting janak berulang kali, jumlah tintingan akan dikalikan dengan jarak pukulan. Diusahakan dalam pukulan terakhir sejauh mungkin. Apabila tidak bisa memukul dinyatakan mati. Bila berhasil memukul janak, maka nilai dihitung dari jatuhnya janak sampai ke lubang dan seterusnya diulangi lagi dari mencutat, meniting, dan mematok.

6) Manfaat Permainan:

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan ketangkasan, meningkatkan kelincahan, meningkatkan koordinasi mata tangan, meningkatkan kekuatan otot tangan dan kaki, meningkatkan kemampuan menangkap. Meningkatkan kemampuan kerjasama antar tim, dapat bersosialisasi, belajar berperilaku sportif.

f) Betengan

- 1) Jumlah Pemain : Setiap regu terdiri dari 10 orang, cadangan 4 orang. Usia pemain : antara 7-12 tahun
- 2) Tempat : Lapangan terbuka, halaman atau lapangan sekolah atau pekarangan berbentuk persegi panjang. Ukuran panjang 50 m, lebar 20 m. Daerah benteng bentuk lingkaran bergaris tengah 3m jarak 10 m dari garis belakang dan garis samping. Daerah tawanan berbentuk persegi panjang dengan panjang 10 m dan lebar 1 m. Lapangan ditandai dengan garis 5 cm
- 3) Waktu : Lamanya permainan 2 X 20 menit, istirahat 5 menit.
- 4) Aturan bermain :
  - (1) Tiap-tiap kelompok berusaha memegang beteng kelompok lawan dan diberikan sanksi apabila mendorong lawan dengan sengaja dan menggaet kaki lawan. Setiap pembakar dihitung 1 nilai. Pemenang regu yang paling banyak membakar benteng lawan.
  - (2) Nilai sama pemenang di tentukan berdasarkan banayaknya tawanan.

5) Pelaksanaan permainan:

- (1) Diadakan undian untuk memilih empat atau lebih dulu memancing. Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau yang dikejar dan juga berfungsi sebagai pengejar.
- (2) Seorang pemain mengejar pemain lawan, apabila pemain lawan lebih dulu meninggalkan bentengnya dan ia menjadi orang yang di kejar oleh pemain lawan.
- (3) Anggota regu yang tertangkap atau yang keluar dari lapangan permainan akan menjadi tawanan dari pihak lawan. Cara menangkap lawan cukup dengan menyentuh bagian tubuh lawan dengan tangan terbuka. Bagian tubuh termasuk kostum/kelengkapan.
- (4) Tawanan yang berkumpul di daerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian tubuh temannya. Tawanan yang lebih dari satu orang, semuanya dapat dibebaskan dengan jalan menyentuh salah seorang dari tawanan itu dengan ketentuan satu sama lain dalam keadaan berpegangan/bergandengan.
- (5) Benteng suatu regu dinyatakan terbakar, apabila salah seorang atau lebih regu lawan dapat membakar benteng dengan cara menginjakkan salah satu kakinya di benteng lawannya.
- (6) Setelah salah satu regu bentengnya terbakar, permainan dilanjutkan dengan ketentuan regu yang berhasil membakar benteng lawannya berfungsi lebih dulu sebagai pemancing.

6) Manfaat Permainan :

Gembira, menjaga kebugaran, meningkatkan ketangkasan dan kemampuan bekerjasama, meningkatkan kemampuan menyusun strategi, bersosialisasi, meningkatkan kejujuran, belajar berperilaku sportif

2) Olahraga Tradisional yang belum dibakukan

a) Congklak/Dakon

(1) Jumlah pemain : Jumlah pemain 2 orang

(2) Alat yang digunakan : Papan congklak/dakon dan biji congklak/dakon seperti kerang-kerangan, batu, kelereng dan sebagainya.

(3) Tempat permainan : Tidak membutuhkan tempat yang luas karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Biasanya di dalam rumah atau teras rumah.

(4) Jalannya permainan :

(1) Isi setiap lubang dengan 7 biji tetapi “lubang induk” tetap dikosongkan.

(2) Tentukan siapa yang akan memulai permainan terlebih dahulu, setelah itu memilih salah satu lubang.

(3) Sebarkan biji yang ada di lubang, kesetiap lubang lainnya searah jarum jam dengan satu lubang 1 biji. Jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada di lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi. Jangan lupa mengisikan biji ke lubang induk kita setiap melewatinya sedangkan lubang induk kawan tidak perlu diisi.

(4) Bila biji terakhir ternyata masuk ke dalam lubang induk kita, berarti kita bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi saat biji terakhir pada salah

satu lubang yang kosong, berarti giliran untuk lawan kita sementara kita usai dan menunggu giliran selanjutnya.

(5) Lubang tempat biji terakhir itu ada lubang yang ada di baris kita, maka biji yang ada di seberang lubang tersebut beserta satu biji terakhir yang ada dilubang kosong akan menjadi milik kita dan akan dimasukkan kedalam lubang induk kita.

(6) Setelah lubang kosong, permainan dimulai lagi dengan mengisi 7 lubang milik kita masing-masing 7 biji dari biji yang ada di lubang induk kita. Dimulai dari lubang yang terdekat dengan lubang induk. Bila tidak mencukupi, maka lubang yang lainnya dibiarkan kosong dan selama permainan tidak boleh diisi dan apabila ada yang secara tidak sengaja mengisi lubang tersebut biji boleh diambil siapa cepat dia mendapatkan biji tersebut akan menjadi miliknya secara otomatis.

b) Manfaat Permainan

Melatih motorik halus anak, melatih emosional, belajar berperilaku sportif, meningkatkan kemampuan kognitifnya dalam menganalisa saat bermain, meningkatkan dalam menyusun strategi, bersosialisasi.

c) Boy-boyan

(1) Jumlah pemain : Permainan dibagi menjadi 2 kelompok, setiap kelompok berjumlah 5-10 orang.

(2) Alat yang digunakan :

(a) Pecahan genting atau gerabah, potongan kayu dan sebagainya. Namun, biasanya menggunakan pecahan genting.

(b) Bola plastik atau bola tenis atau biasanya membuat bola sendiri dengan gulungan kertas kemudian diikat dengan karet.

(3) Tempat permainan : Permainan membutuhkan tempat yang luas, karena anak akan berlari, melompat, dan aktivitas fisik lainnya di halaman rumah atau lapangan.

(4) Jalannya permainan :

(a) Permainan dimulai dengan melakukan hompimpa, yang kalah menyusun pecahan genting yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3 m atau disesuaikan dengan kesepakatan bersama.

(b) Satu persatu tim pelempar harus melempar pecahan genting itu hingga rubuh.

(c) Jika sudah rubuh, pihak penjaga (kalah) harus mengejar pihak pelempar (menang), kelompok pelempar harus menghindari lemparan tersebut, juga mereka (pemenang) harus menata kembali pecahan gentingnya yang telah mereka robohkan.

(d) Permainan selesai jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting tersebut utuh kembali, dan berhasil menghindari lemparan bola dari penjaga.

(5) Manfaat permainan:

Melatih dalam menyusun strategi, meningkatkan kerjasama tim, meningkatkan kelincihan, fleksibilitas, melatih emosi anak, gembira, belajar berperilaku sportif.

d) Engklek

(1) Jumlah pemain : Permainan biasanya berjumlah 2-5 Orang, tetapi bisa juga lebih. Tergantung kesepakatan anak.

- (2) Alat yang digunakan : Pecahan genting, pecahan keramik, atau batu yang berbentuk datar dan sebagainya
- (3) Tempat permainan : Tempat yang lumayan luas. Lapangan berbentuk bidang-bidang.
- (4) Aturan permainan :
- (a) Melakukan hompimpa untuk menentukan urutan siapa yang jalan terlebih dahulu.
  - (b) Setiap anak harus mempunyai kereweng atau gacuk yang biasanya berupa pecahan genting, keramik lantai, ataupun batu yang datar.
  - (c) Anak harus melompat dengan menggunakan satu kaki di setiap kotak-kotak yang telah di gambar sebelumnya di tanah.
  - (d) Gacuk dilempar ke satu petak yang tergambar di tanah, petak yang terdapat gacuk tidak boleh diinjak/ditempati oleh setiap pemain. Jadi, para pemain harus melompat ke petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi petakpetak yang ada.
  - (e) Pemain tidak boleh melebihi kotak atau petak yang telah disediakan ketika melempar gacuk. Jika ada, pemain dinyatakan gugur diganti pemain selanjutnya.
  - (f) Pemain yang menyelesaikan satu putaran di puncak gunung, mengambil gacuk membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila menyentuh garis saat mengambil gacuk, maka ia harus digantikan pemain selanjutnya

- (g) Apabila berhasil mengambil gacuk di gunung, maka harus melemparkannya keluar dari bidang engklek. Kemudian pemain engklek sesuai dengan kotak dan diakhiri dengan berpijak pada gacuk yang di lemparkan tadi.
- (h) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dalam posisi berjongkok membelakangi bidang engklek dan berada di tempat jatuhnya kereweng yang tadi di lempar. Setelah berhasil menjagling 5 kali, permainan masih dalam posisi yang sama melemparan ke bidang engklek, apabila tepat pada salah satu bidang maka bidang tersebut menjadi sawah pemain. Apabila gagal, pemain mengulangi kembali dari gunung.
- (i) Pemain yang paling banyak memiliki sawah adalah pemenangnya.

(5) Manfaat permainan :

Melatih dalam menyusun strategi, meningkatkan kelincahan, ketangkasan, meningkatkan kekuatan otot tungkai, fleksibilitas, melatih emosi anak, gembira, belajar berperilaku sportif, meningkatkan kreativitas.

e) Lompat Tali

- (1) Jumlah pemain : Dua kelompok, dapat dimainkan sendiri ataupun secara bergantian.
- (2) Alat yang digunakan : Tali yang terbuat dari karet gelang.
- (3) Tempat permainan : Tempat yang luas dan datar, halaman rumah/sekolah.

(4) Jalannya permainan :

(a) Pemain harus melompati karet dengan ketinggian tertentu. Apabila dapat melompati tali-karet tersebut maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai dan apabila gagal harus menggantikan posisi pemegang tali hingga ada pemain lain yang juga gagal dan menggantikan posisinya.

(b) Beberapa ukuran karet yang harus dilompati, yaitu :

Tali berada di batas lutut pemegang tali, tali berada sebatas pinggang, tali berada di dada pemegang tali (boleh mengenai tali saat melompat asalkan tidak terjatuh), posisi tali sebatas telinga, sebatas kepala, posisi tali satu jengkal dari kepala, posisi tali dua jengkal dari kepala, posisi tali seacungan atau hasta pemegang tali.

(5) Manfaat permainan :

Melatih motorik kasar, gembira, melatih kekuatan otot tungkai, melatih keberanian anak, belajar ketepatan dan ketelitian, meningkatkan kemampuan bersosialisasi, berempati, belajar bersifat sportif.

f) Petak Umpet

(1) Jumlah pemain : 10 pemain, minimal dimainkan 2 atau 3 orang.

(2) Alat yang digunakan : Pohon atau tembok untuk menjadi markas atau beteng.

(3) Tempat permainan : Di halaman atau di lapangan yang mempunyai banyak tempat untuk bersembunyi.

(4) Jalannya Permainan :

(1) Himpimpa untuk menentukan menjadi “kucing” (berperan sebagai pencari teman-teman yang bersembunyi). Kucing akan memejamkan mata sambil berhitung sampai 10,20 atau sesuai kesepakatan sambil menghadap tembok.

(2) Setelah yang lain bersembunyi, kucing beraksi mencari teman-temannya. Si kucing harus mencari pemain dan juga menjaga “beteng” agar tidak diambil alih oleh temannya yang bersembunyi.

(3) Apabila menemukan temannya, ia akan menyebut nama temannya sambil berlari menuju “beteng”. Bila pemain berhasil menyentuh beteng sebelum “kucing”, maka tahap selanjutnya ia tidak akan jaga.

(4) Apabila pemain tinggal satu yang bersembunyi dan ia lolos dari pencarian kucing lalu bisa menyentuh beteng, maka pemain yang lainnya yang telah di temukan kucing dibebaskan. Sehingga kucing kembali menghitung dan mengulangi dari awal.

(5) Permainan selesai setelah semua di temukan. Orang pertama yang di temukan maka ia yang menjadi kucingnya.

(5) Manfaat permainan :

Melatih kemampuan lari cepat atau sprin, membuat gembira atau senang, melatih kecermatan, melatih kekuatan dan ketangkasan secara fisik, melatih untuk menentukan strategi, memberikan pendidikan untuk bermain sportif dan jujur.

g) Balap Karung

(1) Jumlah pemain : Individu atau kelompok, tidak ada aturan yang baku dalam penentuan jumlah pemain.

(2) Alat yang digunakan : Karung atau kandi

(3) Tempat permainan : Di halaman yang mempunyai tekstur tanah rata, halaman rumah atau lapangan.

(4) Jalannya permainan :

(1) Dapat dimainkan secara estafet atau individu. Permainan dilakukan secara estafet jika peserta dibagi ke dalam kelompok. Artinya, ketika satu pemain telah mencapai garis finish, ia harus berbalik kembali ke garis start, dan setelah ia mencapai garis *start*, akan di lanjutkan oleh pemain kedua menuju garis *finish* berbalik lagi ke garis start, dan di lanjutkan pemain berikutnya, demikian seterusnya hingga pemain terakhir sukses mencapai garis *start*.

(2) Apabila dilakukan secara individu, maka setiap peserta lomba meloncat di dalam karung mulai garis *start* hingga *finish*.

(5) Manfaat Permainan :

Menumbuhkan nilai juang pada diri pemain, melatih bersifat sportif, kerjasama anatar pemain, belajar berkomunikasi, melatih kekuatan otot tungkai.

h) Pletokan

(1) Jumlah pemain : 2 kelompok diantaranya 2-5 orang atau sesuai kesepakatan.

Permainan identik dengan anak laki-laki.

(2) Alat yang digunakan :

(a) Bamboo tua dan kuat, panjang 30-40 cm diameter 1-1,5 cm.

(b) Kertas dibasahi dan dibentuk bulat.

(3) Tempat permainan : Tempat yang luas yang terdapat banyak pohon atau bangunan untuk bersembunyi.

(4) Jalannya permainan :

(1) Jarak tembak harus dijaga agar tidak terlalu dekat.

(2) Masing-masing kelompok harus menembakkan peluru ke kelompok lawan seperti halnya sedang berperang.

(3) Diusahakan mengenai badan kecuali kepala.

(4) Menghindar boleh dengan bersembunyi di balik pohon.

(5) Manfaat Permainan :

Membuat gembira atau senang, melatih anak bersifat sportif, melatih keterampilan fisik yaitu melompat, menghindar, berlari, melatih bekerjasama, melatih mengambil keputusan, rasa empati sesama teman.

i) Kejar-Kejaran

(1) Jumlah pemain : Tidak ditentukan dengan baku jumlah pemain dalam permainan kejar-kejaran.

(2) Alat yang digunakan : Tidak menggunakan alat.

(3) Tempat permainan : Di halaman luas atau lapangan yang luas.

(4) Jalannya permainan :

(1) Setelah hompimpa maka didapatkan seorang anak yang bertugas sebagai pengejar, sedangkan anak lainnya segera berlari.

(2) Dalam permainan ini orang yang dikejar berhak untuk menjadi patung. Ia tidak boleh bergerak dan berbicara dengan siapapun sebelum terbebas kembali, sehingga pengejar tidak dapat menangkapnya.

(3) Permainan yang sudah menjadi patung dapat segera terbebas setelah ada temanya yang melepaskannya dengan cara menyentuh badannya. Ia dapat kembali bergabung dengan para pemain lain.

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

(5) Manfaat Permainan :

Gembira, melatih untuk berani mengambil keputusan, belajar bersifat sportif dan jujur, mengajarkan anak untuk selalu lari dan bergerak sehingga kebugaran anak terjaga.

j) Egrang Batok

(1) Jumlah pemain : Jumlah pemain egrang bathok tidak terbatas, dapat dimainkan oleh anak laki-laki juga anak perempuan antara usia 6-12 tahun, ataupun oleh orang dewasa.

(2) Alat yang digunakan :

Batok yang berasal dari buah kelapa tua yang telah dibersihkan dari sabutnya, kemudian tempurung dibelah menjadi dua bagian. Tempurung yang terbelah menjadi dua bagian ini kemudian dihaluskan dan dibersihkan bagian luarnya dan dalamnya, kemudian diberi lubang di bagian tengah. Masing-masing lubang tempurung dimasuki tali sepanjang sekitar 1,5 - 2 meter dan diberi pengait. Tali yang digunakan biasanya tali lembut dan kuat, bisa berupa tali plastik atau dadung yang terbuat dari untaian serat.

- (3) Tempat permainan : Lapangan luas, beralaskan tanah.
- (4) Jalannya permainan :
  - (1) Alat peraga dikaitkan pada jempol kaki layaknya ketika memakai sandal jepit.
  - (2) Kemudian kedua tangan memegang tali seirama menariknya ketika kaki melangkah.
  - (3) Dalam memainkan bakiak batok diperlukan keseimbangan tubuh, selain itu dibutuhkan kekompakan gerak tangan dan kaki untuk bisa berjalan menggunakan bakiak batok.
  - (4) Permainan tradisional bakiak batok biasanya dimainkan dengan menggunakan rintangan.
  - (5) Setiap peserta diadu laju dengan melewati jalan yang sudah diberi rintangan, yaitu tali yang melintang, peserta yang menyentuh tali rintangan saat berjalan akan dianggap gagal, peserta yang paling cepat sampai di garis finish dinyatakan sebagai pemenang.
- (5) Manfaat Permainan : Gembira, belajar berperilaku sportif, melatih meningkatkan daya juang, melatih ketangkasan anak, lebih kreatif, melatih berpikir cepat, dan bersosialisasi.

k) Ketapel

- (1) Jumlah pemain : Permainan ketapel dimainkan oleh seorang anak untuk menembak sesuatu
- (2) Alat yang digunakan :

Peluru dari batu-batu atau biji-bijian dan ketapel. Ketapel terbuat dari kayu yang bercabang yang menyerupai huruf Y dengan tinggi 25 cm, diujung kayu

dipasang karet pentil dengan panjang 55 cm, ujung-ujung karet disambungkan dengan potongan kulit.

(3) Tempat permainan : Ketapel biasanya digunakan untuk menembak buah-buahan seperti manga, rambutan, jambu dan sebagainya.

(4) Jalannya permainan :

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

(b) Selanjutnya kulit dilepas, bila pemain tangkas dalam membidiknya maka batu akan dapat mengenai sasaran.

(5) Manfaat Permainan :

Gembira, melatih fokus, melatih kreatifitas anak, melatih kekuatan otot lengan anak, dan melatih dalam mengendalikan emosi saat bidikan tidak mengenai sasaran.

1) Ular makan Ekornya

(1) Jumlah pemain : Tidak di tentukan untuk jumlah pemainnya.

(2) Tempat permainan : Halaman sekolah atau di lapangan.

(3) Jalannya Permainan :

(1) Anak-anak dibariskan menjadi empat syaf. Setiap syaf terdiri dari dua barisan putri dan dua barisan putra dan barisan yang berdiri paling belakang memegang perut orang yang ada di depannya.

(2) Lalu yang berdiri paling depan berlaku sebagai kepala ular, sedangkan yang berdiri paling belakang sebagai ekor ular. Tugas kepala ular adalah berusaha

secepat mungkin menangkap ekornya. Sedangkan si ekor berusaha menghindari tangkapan si kepala ular tanpa melepaskan pegangan.

(3) Bila ada anggota yang lepas pegangannya maka ia akan bertugas menggantikan tugas si ekor. Bila si ekor dapat tertangkap, maka diadakan pergantian, yaitu si kepala menjadi ekor dan si orang yang paling dekat dengan kepala menggantikan menjadi kepala.

(4) Manfaat Permainan :

Membuat gembira, melatih kerjasama dan strategi dalam 1 tim, belajar untuk bersifat sportif, menjaga kebugaran, meningkatkan kedisiplinan dalam menaati peraturan, meningkatkan kelincahan dan kekuatan otot kaki.

m) Sepur-sepuran

(1) Jumlah pemain : Tidak ditentukan untuk jumlah pemainnya.

(2) Tempat permainan : Di halaman atau di lapangan.

(3) Jalannya Permainan :

(1) Anak-anak dibariskan menjadi tiga syaf. Syaf pertama dan kedua berdiri di tengah memanjang lapangan dan berhadapan membentuk terowongan kereta api.

(2) Caranya ialah saling berpegangan lengan dalam keadaan lurus dan mendatar. Anak-anak pada syaf ketiga berpegangan satu dengan yang lain sehingga membentuk rangkaian kereta api.

(3) Tugas rangkaian kereta api adalah lari kecil-kecil sambil berbelok-belok dan akhirnya memasuki terowongan. Bila mana rangkaian kereta api telah dianggap cukup gerakannya maka diadakan pergantian, yang menjadi

rangkaian kereta api mengganti salah satu yang semula menjadi syaf terowongan. Demikian terus dilanjutkan sampai semua syaf pernah menjadi kereta api.

(4) Manfaat Permainan :

Membuat gembira, melatih kerjasama dan strategi dalam 1 tim, belajar untuk bersifat sportif, menjaga kebugaran, meningkatkan kedisiplinan dalam menaat peraturan, belajar bersifat jujur, saling menghargai antar teman

n) Dingklik Oglak-aglik

(1) Jumlah pemain : 3 atau 5 anak dalm 1 kelompok dengan usia yang sama, sama besarnya dan sama tingginya.

(2) Tempat permainan : Halaman rumah atau lapangan yang datar dan luas.

(3) Jalannya Permainan :

(a) Saling bergandengan dan berhadapan punggung membentuk lingkaran dan salah satu kaki dikaitkan untuk membentuk salah satu kaki yang kokoh

(b) Tangan yang bergandengan di lepas kemudian bertepuk tangan. Para pemain berlonjak-lonjak sambil bertepuk tangan dan menyanyikan lagu:

*“Pasang dingklik oglak-aglik  
Yen kecelik andang gogik  
Yuyu mbak yu manga datang pasar  
blanja Leh oleh e napa Jenang jagung  
enthok-enthok jenang jagung Enthok-enthok jenang jagung 2x”*

Larik lagu dinyanyikan sepanjang pemain. Terkadang kaitan kaki sudah terlepas ketika lagu belum selesai dinyanyikan, maka selesai sudah permainan.

(4) Manfaat Permainan : Membuat gembira, meningkatkan ketangkasan anak, bersosialisasi, meningkatkan kerjasama antar teman dalam 1 kelompok dan menghargai antar teman.

o) Dhul-dhulan

(1) Jumlah pemain : 6-10 anak, bisa juga lebih atau kurang. Bisa dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan.

(2) Tempat permainan : Halaman atau lapangan yang luas dan datar.

(3) Jalannya Permainan :

(a) Setelah membuat lapangan dan menentukan peraturan pemain siap di tempatnya masing-masing.

(b) Kaki pemain yang “dadi” tidak boleh masuk ke dalam lingkaran.

(c) Pemain yang “mentas” akan mati jika sat berada di luar lingkaran tersentuh oleh pemain “dadi”.

(d) Pemain mentas akan mati atau “dadi: jika pada saat berpindah ke lingkaran satunya berada di luar garis penghubung.

(e) Jika pemain mentas akan beristirahat harus mengucapkan “nas”.

(f) Pemain yang akan berpindah ke lingkaran satunya, sebelum masuk harus mengucapkan “dhul”, jika tidak pemain “dadi” berhak “nge-dhul” duluan. Apabila terjadi maka ganti menjadi pemain “dadi”

(g) Ketika pemain mentas masih di dalam lingkaran setelah di kelilingi 3 kali oleh yang “dadi” maka ia ganti menjadi pemain “dadi”. Pemain “dadi” menjaga diluar garis lingkaran dan tidak boleh masuk kedalam garis lingkaran.

- (h) Pemain “dadi” menahan agar pemain mentas tidak bisa pindah ke lingkaran satunya dan berusaha meraih tangan, badan atau baju pemain “mentas”
- (i) Pemain “mentas berusaha menuju ke lingkaran 2 dari lingkaran 1.
- (j) Saat berlari menuju ke lingkaran 2 harus di dalam kedua garis penghubung, apabila keluar maka pemain “dadi”.
- (k) Apabila tinggal 1 pemain “mentas” yang berada di dalam lingkaran, pemain “dadi berhak mengelilingi pemain “mentas” apabila pemain mentas tidak bisa keluar menuju lingkaran 2 maka menjadi pemain “dadi” dan sebaliknya apabila berhasil ke lingkaran 1 dan mengucapkan “dhul”, pemain yang “dadi” pada permainan selanjutnya menjadi pemain penjaga lagi atau pemain “dadi”.

(4) Manfaat permainan :

Bergembira, bersosialisasi, mengajarkan anak bersifat sportif dan kejujuran, meningkatkan kemampuan berfikir cepat, meningkatkan kelincahan anak, meningkatkan ketangkasan anak.

p) Jamuran

- (1) Jumlah pemain : Jumlah pemain jamuran 10 orang atau lebih.
- (2) Alat yang digunakan : Tidak ada alat yang di gunakan dalam permainan ini.
- (3) Tempat permainan : Halaman atau lapangan yang luas.
- (4) Jalannya Permainan :
  - (1) Anak-anak berdiri membentuk lingkaran dan berpegangan tangan. Besar kecil lingkaran tergantung kepada banyak sedikitnya anak-anak yang bermain. Jika jumlah anak yang bermain banyak, lingkaran itu besar, sebaliknya kalau anak-anak yang bermain sedikit, lingkaran kecil. Seorang anak berdiri di

tengah-tengah lingkaran itu. Permainan “jamuran” dimulai dengan anak-anak berdiri membentuk lingkaran bernyanyi: “*Jamuran, yo ge gethok, Jamur opo, yo ge gethok, Jamur payung, ngrembuyung koyo lembayung Siro badhe jamur opo?*”

(2) Tiba pada kalimat “*siro badhe jamur opo?*”, si anak yang berada di tengah lingkaran lalu berteriak menyebut sebuah gerakan. Anak-anak lain yang semula bergandengan tangan membentuk lingkaran, lalu berhamburan. Untuk menirukan seperti apa yang diucapkan si anak yang kalah tadi. Menurut GPS Wisata Indonesia (2014) beberapa pilihan untuk menyebut dan untuk menirukan gerakan saat bermain jamuran ialah :

(a) Jamur motor

Ketika diucapkan “jamur motor!”, anak-anak yang berhamburan untuk berubah menjadi berbagai kendaraan beroda. Ada yang menjadi mobil polisi. Ada yang menjadi dokar. Ada yang menjadi sepeda motor. Ada yang menjadi kereta. Masing-masing kami bergumam menirukan suara tiap-tiapnya sembari berjalan mondar-mandir.

(b) Jamur patung

Anak-anak bergegas menjadi patung dan diam tak bergerak. Tidak boleh tertenyum. Tidak boleh tertawa. Meski digoda. Meski diajak berbicara. Bagi anak yang tertawa, tertenyum, atau yang bergerak akan terkena hukuman yaitu ia harus menggantikan posisi anak yang kalah tadi. Bila sudah ada yang terkena, lalu bermain lagi dari mula. Bila sudah ada terhukum, yang terkena hukuman, masuk ke dalam lingkaran dan yang lainnya, bergandengan tangan melingkar dan mulai

menembang. Jamuran... jamuran... *yo ge ge thok...* Tiba pada kalimat “*siro badhe jamur opo?*” (intinya permainan dimulai seperti awal tadi)

(c) Jamur monyet

Anak-anak segera melepas gandengan tangan. Semua berhamburan dengan bermacam-macam gerakan. Ada yang dengan segera memanjat pohon, ada yang hanya menggaruk-garuk kepala, ada yang sesekali meloncat-loncat, dan ada yang seketika duduk dan berpura-pura seperti sedang mencari kutu pada kepala temannya sehingga anak-anak pun banyak yang tertawa.

(d) Jamur *let uwong*

Anak yang membentuk lingkaran menyebar lalu mencari pasangan untuk bergandengan, apabila tidak mendapat pasangan, harus „jadi“ atau mendapat hukuman berdiri di tengah lingkaran.

(e) Jamur gagak

Anak-anak berlari sambil merentangkan tangan, menirukan kepakannya sayap burung gagak sambil menirukan bunyinya gaok gaok. Tugas anak yang „jadi“ adalah menangkap „burung gagak“ dan kawanannya burung gagak harus menghindar. Cara menghindar dengan berjongkok sebagai pengibaratan burung yang sedang hinggap. Jika mendapati anak jongkok, maka pengejaran dihentikan, atau jika mau, menunggu agar anak yang berjongkok itu lari lagi lalu dikejar. Jika ada anak yang tertangkap ketika masih berlari, maka diberi hukuman.

(f) Jamur parut

Anak-anak yang membentuk lingkaran menyebar menjauhi anak yang berada di tengah. Mereka mencari tempat untuk berdiri dengan berpegangan

tangan pada sebatang pohon tiang, atau bersandar pada tembok lalu menggantung sebelah kakinya. Telapak kaki harus nampak agar mudah digelitik. Anak yang tadi berdiri di tengah lalu menghampiri salah seorang anak yang menggantungkan kakinya sebelah, lalu menggelitik telapak kakinya yang digantung. Anak yang digaruk harus menahan diri agar jangan sampai tertawa, agar tidak mendapat hukuman. Untuk memancing agar anak yang digaruk tertawa, anak yang menggaruk boleh menggodanya dengan memperlihatkan gerak-gerik yang lucu atau menggodanya dengan kata-kata yang jenaka. Jika cara-cara demikian tidak dapat membuat anak itu tertawa, maka ia menghampiri anak-anak yang lain dan diperlakukan demikian pula. Jika anak lain tetap tidak tertawa maka hukuman tetap pada dirinya, mengulangi berdiri di tengah-tengah lingkaran. Demikian permainan itu dilangsungkan dan diulang-ulang berkali-kali dari permulaan, dan setiap kali disebutkan nama jamur yang berlainan oleh anak yang „jadi“.

(5) Manfaat permainan :

Sederhana, riang, murah, dan mendidik, mendorong anak untuk bisa mengembangkan kecerdasan majemuk, yakni ketrampilan gerak, kepekaan, dan kemampuan berekspresi dengan irama, kemampuan memahami dan mengendalikan diri sendiri serta kemampuan memahami dan memanfaatkan lingkungan.

q) Nekeran

(1) Jumlah pemain : Tidak ada aturan yang baku dalam menentukan pemain dalam permainan nekeran.

(2) Alat yang digunakan: Kelereng (neker), tidak ditentukan untuk jumlah yang digunakan untuk bermain.

(3) Tempat permainan : Di halaman yang mempunyai tekstur tanah rata.

(4) Jalannya permainan :

(a) Jenis Pertama

Cara bermain dengan menggambar sebuah bangun di tanah kemudian masing-masing pemain meletakkan beberapa kelerengnya di atas gambaran lingkaran tersebut, untuk dipertaruhkan dengan anak yang lain. Jumlah kelereng yang di pertaruhkan disesuaikan dengan kesepakatan. Permainan tergantung jumlah pemain, paling sedikit 3 dan paling banyak 6 atau bisa lebih. Dengan melempar dari jarak 2 atau 3 meter permainan dimulai. Pemain melempar sesuai hasil undian. Pelempar gaco dilakukan dengan membidik dan melempar keras dengan maksud mengenai kelereng yang ditaruhkan. Permainan diawali ketika ada pemain yang berhasil mengenai kelereng yang ditaruhkan dalam lingkaran. Pemain harus berusaha menghabiskan kelereng yang di pertaruhkan pada saat giliran bermain. Pemain yang mampu menghabiskan buah pasangan terakhir dilanjutkan berburu menembak gaco lawan. Pemain yang gacoannya kena tembak maka gacoannya mati, selesailah permainannya.

(b) Jenis Kedua

Dalam permainan jenis yang kedua ini, tidak ada kelereng/neker yang dipertaruhkan. Namun, yang menang dalam permainan ini adalah anak yang mengumpulkan koin terbanyak. Poin pertama didapat, ketika anak berhasil memasukkan kelereng ke dalam lubang, lalu poin-poin selanjutnya didapat dalam

proses permainan ketika mengenai kelereng lawan dan masuk lubang. Anak membuat lubang sebagai pusat permainan. Satu persatu anak melempar kelerengnya ke dalam lubang. Kelereng/neker yang terjauh dari lubang memulai permainan. Anak harus memasukkan kelereng ke lubang, selanjutnya poin akan di hitung mulai dari 1,2,3 dan seterusnya. Permainan selesai ketika ada pemain yang mencapai batas poin yang ditentukan.

(c) Manfaat permainan :

Gembira, belajar bersifat sportif, melatih kemampuan motorik halus anak, belajar konsentrasi (fokus), belajar berkomunikasi antar pemain, bersosialisasi, belajar bersifat jujur

r) Cublak-Cublak Suweng

(1) Jumlah pemain : Permainan dilakukan oleh 3-5 anak, bisa dimainkan laki-laki atau perempuan.

(2) Alat yang digunakan : Satu buah biji-bijian/ kerikil yang bisa digenggam.

(3) Tempat permainan : Tidak membutuhkan tempat yang luas karena tidak membutuhkan aktivitas fisik. Biasanya di dalam rumah atau teras rumah.

(4) Jalannya permainan :

(1) Melakukan hompimpa atau gambreng dan yang kalah menjadi Pak Empo berbaring telungkup di tengah, anak-anak lain duduk melingkari Pak Empo.

(2) Semua pemain membuka telapak ta-ngan menghadap ke atas dan diletakkan di punggung Pak Empo.

(3) Salah satu anak memegang biji/ kerikil dan dipindah dari telapak tangan satu ke telapak tangan lainnya diiringi lagu cublak-cublek suweng.

*“Cublak cublek suweng, suwen-ge ting gelenter, mambu ketundung gudel. Pak empo lirak-lirik, sapa mau sing delekake. Sir sir pong dele gosong, sir sir pong dele gosong”.*

(4) Pada kalimat ”Sapa mau sing delekke” serahkan biji/ kerikil ke tangan seorang anak untuk disembu-nyikan dalam genggam.

(5) Akhir lagu, semua anak meng-genggam kedua tangan masing-masing, purapura menyembunyikan kerikil, sambil menggerak-gerakkan tangan.

(6) Pak Empo bangun dan menebak di tangan siapa biji/ kerikil disembu-nyikan. Bila tebakannya benar, anak yang menggenggam biji/ kerikil ga-ntian menjadi Pak Empo. Bila salah, Pak Empo kembali ke posisi semula dan permainan diulang lagi.

(5) Manfaat permainan :

Membangun sportvitas anak ketika mendapat giliran bermain, anak harus menerimanya, melatih kemampuan untuk jeli mengamati dan membaca keadaan, sehingga dapat menebak dengan benar, mengasah kepekaan musikal anak karena dimainkan sekaligus dengan nyanyian, sebagai media untuk berinteraksi dan bersosialisasi dengan temannya, dan anak belajar menyanyi, mencocokkan ritme lagu dengan gerakan tangan, mengenal bahasa Jawa, melatih motorik halus, belajar mengikuti aturan, latihan kerja sama dan belajar menyimpan rahasia.

Kesimpulan dari uraian di atas adalah beberapa permainan tradisional yang sudah dibakukan adalah egrang, terompah panjang, lari balok, hadang, patok lele dan bentengan dan yang belum dibakukan adalah permainan tradisional congklak, boy, boyan, engklek, lompat tali, petak umpet, balap karung, pletokan, patung-

patungan, egrang batok, ketapel, ular makan ekornya, sepur-sepuran, dingklik oglak aglik, dhul-dhulan, jamuran dan cublak-cublak suweng. Terlihat berbeda dari sarana dan prasarana yang di gunakan, peraturan permainan, dan cara permainannya dari permainan yang sudah dibakukan dan belum dibakukan

### **3. Hakikat Pembelajaran PJOK**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Konsep pembelajaran menurut Corey (Sagala, 2010: 61) adalah "suatu proses dimana lingkungan seseorang secara disengaja dikelola untuk memungkinkan ia turut serta dalam tingkah laku tertentu dalam kondisi-kondisi khusus atau menghasilkan respon terhadap situasi tertentu, pembelajaran merupakan subset khusus dari pendidikan". Lingkungan belajar hendaknya dikelola dengan baik karena pembelajaran memiliki peranan penting dalam pendidikan. Sejalan dengan pendapat Sagala (2010: 61) bahwa pembelajaran adalah "membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan".

Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 Tahun 2007 mengenai Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah, diuraikan bahwa: "pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan guru dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Proses pembelajaran perlu direncanakan, dilaksanakan, dinilai, dan diawasi. Pelaksanaan pembelajaran merupakan implementasi dari RPP. Pelaksanaan pembelajaran meliputi kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup". Pembelajaran dari sudut

pandang teori interaksional didefinisikan sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Berdasarkan konsep ini, pembelajaran dipandang memiliki kualitas baik jika interaksi yang terjadi bersifat multi arah, yakni guru-siswa, siswa-guru, siswa-siswa, siswa-sumber belajar, dan siswa-lingkungan belajar (Nurdyansyah & Fahyuni, 2016: 2).

Pembelajaran merupakan aktivitas yang paling utama dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (*Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated*). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik (Muktiani, 2014: 26).

Pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa (*Instruction is a set of events that affect learners in such a way that learning is facilitated*). Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran, serta pembelajaran adalah upaya mengorganisasi lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik (Muktiani, 2014: 26). Sudjana yang dikutip Sugihartono (2007: 80) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan setiap upaya yang dilakukan dengan sengaja oleh pendidik yang dapat menyebabkan peserta didik melakukan kegiatan belajar.

Senada dengan pendapat di atas, Mulyaningsih (2009: 54) menyatakan “pembelajaran ialah membelajarkan peserta didik menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan”. Pembelajaran merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Pembelajaran merupakan proses komunikasi dua arah, mengajar dilakukan oleh pihak guru sebagai pendidik, sedangkan belajar dilakukan oleh peserta didik atau murid. Dalam pembelajaran, terdapat tiga konsep pengertian. Sugihartono (dalam Fajri & Prasetyo, 2015: 90) konsep-konsep tersebut, yaitu:

1) Pembelajaran dalam pengertian kuantitatif

Secara kuantitatif pembelajaran berarti penularan pengetahuan dari guru kepada peserta didik. Dalam hal ini, guru dituntut untuk menguasai pengetahuan yang dimiliki, sehingga dapat menyampaikannya kepada peserta didik dengan sebaik-baiknya.

2) Pembelajaran dalam pengertian institusional

Secara institusional, pembelajaran berarti penataan segala kemampuan mengajar, sehingga dapat berjalan efisien. Dalam pengertian ini guru dituntut untuk selalu siap mengadaptasikan berbagai teknik mengajar untuk bermacam-macam peserta didik yang memiliki berbagai perbedaan individual.

3) Pembelajaran dalam pengertian kualitatif

Secara kualitatif pembelajaran berarti upaya guru untuk memudahkan kegiatan belajar peserta didik. Dalam pengertian ini peran guru dalam pembelajaran tidak sekedar menjejalkan pengetahuan kepada peserta didik, tetapi juga melibatkan peserta didik dalam aktivitas belajar yang efektif dan efisien.

Diungkapkan oleh Rahyubi (2014: 234) bahwa dalam pembelajaran mempunyai beberapa komponen-komponen yang penting, yaitu tujuan pembelajaran, kurikulum, guru, siswa, metode, materi, media, dan evaluasi. Masing-masing dijelaskan sebagai berikut:

#### 1) Tujuan Pembelajaran

Tujuan setiap aktivitas pembelajaran adalah agar terjadi proses belajar dalam diri siswa. Tujuan pembelajaran adalah target atau hal-hal yang harus dicapai dalam proses pembelajaran. Tujuan pembelajaran biasanya berkaitan dengan dimensi kognitif, afektif, dan psikomotorik. Tujuan pembelajaran bisa tercapai jika pembelajar atau peserta didik mampu menguasai dimensi kognitif dan afektif dengan baik, serta cekatan dan terampil dalam aspek psikomotornya.

#### 2) Kurikulum

Secara etimologis, kurikulum (*curriculum*) berasal dari bahasa Yunani “*curir*” yang artinya “pelari” dan “*curere*” yang berarti “tempat berpacu”, yaitu suatu jarak yang harus ditempuh oleh pelari dari garis start sampai garis finis. Secara terminologis, kurikulum mengandung arti sejumlah pengetahuan atau mata pelajaran yang harus ditempuh atau diselesaikan siswa guna mencapai suatu tingkatan atau ijazah. Kurikulum sebagai rancangan pendidikan mempunyai kedudukan yang sangat strategis dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan. Mengingat pentingnya peranan kurikulum di dalam pendidikan dan dalam perkembangan kehidupan manusia, maka dalam penyusunan kurikulum tidak bisa dilakukan tanpa menggunakan landasan yang kokoh dan kuat.

### 3) Guru

Guru atau pendidik yaitu seorang yang mengajar suatu ilmu. Dalam bahasa Indonesia, guru umumnya merujuk pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, memfasilitasi, menilai, dan mengevaluasi peserta didik. Peranan seorang guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar (penyampai ilmu pengetahuan), tetapi juga sebagai pembimbing, pengembang, dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

### 4) Siswa

Siswa atau peserta didik adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan dibawah bimbingan seorang atau beberapa guru, pelatih, dan instruktur.

### 5) Metode

Metode pembelajaran adalah suatu model dan cara yang dapat dilakukan untuk menggelar aktivitas belajar mengajar agar berjalan dengan baik. Metode pembelajaran, khususnya dalam pembelajaran motorik ada beberapa metode yang sering diterapkan yaitu metode ceramah, metode tanya jawab, metode diskusi, metode demonstrasi, metode karyawisata, metode eksperimen, metode bermain peran/simulasi, dan metode eksplorasi.

### 6) Materi

Materi merupakan salah satu faktor penentu keterlibatan siswa. Jika materi pelajaran yang diberikan menarik, kemungkinan besar keterlibatan siswa akan

tinggi. Sebaliknya, jika materi yang diberikan tidak menarik, keterlibatan siswa akan rendah atau bahkan tidak siswa akan menarik diri dari proses pembelajaran motorik.

#### 7) Alat Pembelajaran (media)

Media pada hakikatnya merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran. Sebagai komponen, media hendaknya merupakan bagian integral dan harus sesuai dengan proses pembelajaran secara menyeluruh.

#### 8) Evaluasi

Evaluasi adalah kegiatan mengumpulkan data seluas-luasnya, sedalam-dalamnya yang bersangkutan dengan kapabilitas siswa, guna mengetahui sebab akibat dan hasil belajar siswa yang dapat mendorong dan mengembangkan kemampuan belajar. Evaluasi yang efektif harus mempunyai dasar yang kuat dan tujuan yang jelas. Dasar evaluasi yang dimaksud adalah filsafat, psikologi, komunikasi, kurikulum, manajemen, sosiologi, antropologi, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pengertian di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah usaha sadar dari guru untuk membuat siswa belajar, yaitu terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa yang belajar, dimana perubahan itu dengan didapatkannya kemampuan baru yang berlaku dalam waktu yang relatif lama dan karena adanya usaha.

### **b. Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah adalah Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Siedentop, Bucher, dan Pangrazi (dalam Winarno, 2006: 2), menyatakan pendidikan jasmani merupakan bagian

integral dari proses pendidikan secara keseluruhan, merupakan bidang usaha yang memiliki tujuan pengembangan penampilan melalui aktivitas fisik, yang telah diseleksi dengan cermat untuk memperoleh hasil secara nyata, yang akan memberi kemungkinan kepada individu untuk hidup lebih efektif dan lebih sempurna. Ditambahkan Bennet (dalam Winarno, 2006: 2) pendidikan jasmani merupakan bagian integral dari pendidikan, dan melaksanakan kegiatan untuk menjamin seluruh perkembangan kualitas fisik dan moral anak-anak di sekolah dalam menyiapkan kehidupannya, bekerja dan mempertahankan negaranya. Secara lebih khusus pendidikan jasmani akan meningkatkan kesehatan, perkembangan keterampilan fisik, potensi organ-organ tubuh, keterampilan gerak fungsional dan menanamkan kualitas moral seperti patriotisme, kerjasama, keberanian, ketekunan, dan keyakinan diri.

Paturusi (2012: 4-5), menyatakan pendidikan jasmani merupakan suatu kegiatan mendidik anak dengan proses pendidikan melalui aktivitas pendidikan jasmani dan olahraga untuk membantu anak agar tumbuh dan berkembang secara wajar sesuai dengan tujuan pendidikan nasional. Sutrisna (dalam Sartinah, 2008: 63) menyatakan PJOK merupakan bagian integral dari pendidikan keseluruhan, yang bertujuan untuk mengembangkan tidak saja aspek kebugaran jasmani dan keterampilan gerak, tetapi juga keterampilan berpikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olah raga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional.

Esensi pendidikan jasmani adalah suatu proses belajar untuk bergerak (*learning to move*) dan belajar melalui gerak (*learning through movement*). Program pendidikan jasmani berusaha membantu peserta didik untuk menggunakan tubuhnya lebih efisien dalam melakukan berbagai keterampilan gerak dasar dan keterampilan kompleks yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari (Firmansyah, 2009: 32). Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan seseorang sebagai individu dan anggota masyarakat yang dilakukan secara sadar dan sistematis melalui berbagai kegiatan dalam rangka memperoleh kemampuan dan keterampilan jasmani, pertumbuhan, kecerdasan, dan pembentukan watak (Akhiruyanto, 2008: 60).

Sementara Khomsin (dalam Sartinah, 2008: 63) menganggap bahwa mata pelajaran PJOK memiliki peran unik dibandingkan dengan mata pelajaran lainnya, karena selain dapat digunakan untuk pengembangan aspek fisik dan psikomotor, juga ikut berperan dalam pengembangan aspek kognitif dan afektif secara serasi dan seimbang. PJOK merupakan mata pelajaran yang melibatkan aktivitas fisik dan pembiasaan pola hidup sehat sehingga dapat merangsang pertumbuhan jasmani, kesehatan dan kesegaran jasmani, kemampuan dan keterampilan serta perkembangan individu yang seimbang. “Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, sosial dan emosional” (Supriatna & Wahyupurnomo, 2015: 66).

Lutan (2004: 1) menyatakan pendidikan jasmani adalah wahana untuk mendidik anak. Selain itu pendidikan jasmani merupakan alat untuk membina anak muda agar kelak siswa mampu membuat keputusan terbaik tentang aktivitas jasmani yang dilakukan dan menjalani pola hidup sehat di sepanjang hayatnya. Pendidikan jasmani pada hakikatnya adalah proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional. Pendidikan jasmani memperlakukan anak sebagai sebuah kesatuan utuh, makhluk total, daripada hanya menganggapnya sebagai seseorang yang terpisah kualitas fisik dan mentalnya (Yudanto, 2008: 17).

Pembelajaran pendidikan jasmani, guru diharapkan mengajarkan berbagai keterampilan gerak dasar, teknik dan strategi permainan/olahraga, internalisasi nilai-nilai (sportivitas, jujur, kerjasama, dan lain-lain) dan pembiasaan pola hidup sehat, yang dalam pelaksanaannya bukan melalui pembelajaran yang konvensional di dalam kelas yang bersifat kaji teoritis, namun melibatkan unsur fisik, mental intelektual, emosi, dan sosial. Utama (2011: 3) menyebutkan bahwa berdasarkan pemahaman mengenai hakikat pendidikan jasmani maka tujuan pendidikan jasmani sama dengan tujuan pendidikan pada umumnya, karena pendidikan jasmani merupakan bagian yang integral dari pendidikan pada umumnya melalui aktivitas jasmani.

Salah satu tujuan pendidikan jasmani yaitu melalui aktivitas jasmani diupayakan untuk meningkatkan keterampilan motorik dan nilai-nilai fungsional yang mencakup aspek kognitif, afektif, psikomotor, dan sosial. Pernyataan ini

mungkin yang secara tegas dijadikan asumsi dasar oleh guru pendidikan jasmani dengan memilih cara menyampaikan tujuan pembelajaran yang berorientasi pada tujuan keseluruhan. Memudahkan penyampaian tujuan pembelajaran secara keseluruhan agar mudah dimengerti oleh siswa, upaya yang dilakukan oleh guru pendidikan jasmani adalah dengan merumuskan tujuan umum atau menyeluruh tersebut dirumuskan secara khusus. Secara eksplisit, tujuan-tujuan khusus pembelajaran pendidikan jasmani termuat dalam kompetensi dasar pada setiap semester dan tingkatan kelas yang menjadi target belajar siswa (Hendrayana, dkk., 2018).

Berdasarkan beberapa definisi di atas, maka dapat disimpulkan bahwa pendidikan jasmani adalah suatu bagian dari pendidikan keseluruhan yang mengutamakan aktivitas jasmani dan pembinaan hidup sehat untuk pertumbuhan dan pengembangan jasmani, mental, sosial, dan emosional yang serasi selaras dan seimbang.

## **B. Penelitian yang Relevan**

Penelitian yang relevan adalah suatu penelitian terdahulu yang hampir sama dengan penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan digunakan untuk mendukung dan memperkuat teori yang sudah ada, di samping itu dapat digunakan sebagai pedoman/pendukung dari kelancaran penelitian yang akan dilakukan. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Husain (2013) yang berjudul “Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa Sekolah Dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal”. Tujuan penelitian ini

adalah untuk mengetahui permainan tradisional yang dimainkan dalam pembelajaran penjasorkes pada masing-masing sekolah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kuantitatif dengan Persentase dengan instrument berupa angket. Berdasarkan hasil penelitian survei permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa disekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal tergolong baik yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa disekolah dasar. Terbukti dari kesediaan waktu 75,00%, ketersediaan materi 73,61%, meliputi pembelajaran dan penguasaan materi 74,07%, sarana prasarana sekolah 81,25%, motivasi sebesar 73,44%.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Husain (2017) yang berjudul “Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017”. Permasalahan dalam penelitian ini adalah adanya guru penjasorkes di beberapa SD belum menggunakan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja permainan tradisional yang masih digunakan oleh para guru Penjasorkes terhadap siswa dalam pelaksanaan pembelajaran Penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif. Variabel penelitian yaitu keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Subjek penelitian adalah guru Penjasorkes berjumlah 37 guru di Sekolah Dasar di Yogyakarta Selatan. Instrumen penelitian ini menggunakan angket yang sudah valid milik Ade Ayu dengan

jumlah 20 butir pernyataan. Uji reliabilitas sebesar 0,760, sehingga instrumen tersebut reliabel. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif dengan persentase. Hasil penelitian mengenai keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Se-Kota Yogyakarta Selatan Tahun Ajaran 2016/2017 pada faktor permainan tradisional yang sudah dibakukan telah terlaksana dengan presentase sebesar 73,42%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 26,58% dan faktor permainan tradisional yang belum dibakukan terlaksana dengan persentase sebesar 78,57%, tidak terlaksana dengan persentase sebesar 21,43%. Secara keseluruhan terlaksana dengan persentase rata-rata sebesar 77,03% dan tidak terlaksana dengan rata-rata persentase sebesar 22,97%.

### **C. Kerangka Berpikir**

Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates terdapat beberapa guru penjasorkes yang belum menggunakan permainan tradisional sebagai bagian dari materi pembelajaran memilih permainan sepak bola dan bola voli. Kurikulum KTSP dan Kurikulum 2013 tercantum permainan tradisional atau olahraga tradisional yang perlu dilaksanakan sebagai bagian dari materi pembelajaran penjasorkes sehingga pembelajaran penjasorkes sapat terlaksana sesuai dengan kurikulum yang berlaku. Pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada hakikatnya adalah sebagai mata pelajaran di sekolah dengan kegiatan pendidikannya mempunyai tujuan untuk pertumbuhan dan perkembangan unsur jasmani, rohani, sosial, emosional dan intelektual, sehingga menghasilkan perubahan manusia secara jasmani dan rohani.

Guru berperan penting dalam memberikan pembelajaran kepada peserta didiknya sehingga menghasilkan peserta didik yang bugar, sehat jasmani dan rohani. Guru juga berperan penting dalam memilih materi dan memberikan materi pembelajaran sesuai dengan kurikulum yang ada, sehingga tujuan pendidikan tercapai. Materi pembelajaran penjasorkes disini ialah permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan dapat dijadikan sebagai bagian dari materi pembelajaran pendidikan jasmani dalam pemanasan, inti maupun pendinginan. Ruang lingkup pelajaran penjasorkes terdapat aktivitas permainan yaitu permainan tradisional atau olahraga tradisional, sehingga menjadi kewajiban bagi seorang guru penjasorkes untuk menyampaikan atau mengajarkan aktivitas permainan yaitu permainan tradisional atau olahraga tradisional didalam pembelajaran penjasorkes.

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi. Upaya Pemerintah untuk melestarikan kebudayaan bangsa salah satunya pemerintah memasukkan permainan tradisional ke dalam pembelajaran khususnya pembelajaran penjasorkes. Menciptakan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menyenangkan adalah tugas guru penjasorkes dalam kewajibannya sebagai seorang pengajar, pembimbing dan pendidik. Banyak ragam permainan tradisional yang ada di Indonesia ini diantaranya permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan. Apabila guru memasukkan beberapa pembelajaran permainan tradisional ke dalam bagian dari pembelajaran penjas kepada peserta didik, maka guru telah melaksanakan pembelajaran sesuai dengan

kurikulum yang ada dan peran guru dalam keterlaksanaan pembelajaran penjasorkes disini dapat menjaga kelestarian permainan tradisional melalui pembelajaran penjasorkes. Peserta didikpun berperan dalam melestarikan budaya bangsa sehingga permainan tradisional tidak punah seiring berjalannya waktu. Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes ini akan sangat berpengaruh terhadap keberhasilan seorang guru dalam perannya menjadi seorang pendidik, pengajar, dan pembimbing.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Sugiyono (2007: 147), menyatakan bahwa penelitian deskriptif digunakan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan data yang telah terkumpul sebagaimana adanya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah survei. Arikunto (2010: 152) menyatakan bahwa survei adalah salah satu pendekatan penelitian yang pada umumnya digunakan untuk pengumpulan data yang luas dan banyak. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan instrumen yang berupa angket tertutup. Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo.

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

Penelitian ini dilakukan di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus 2019.

### **C. Subjek Penelitian**

Arikunto (2010: 173) menyatakan bahwa “populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian adalah guru PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang berjumlah 30 orang. Teknik *sampling* menggunakan *total sampling* yang berjumlah 30 subjek dari 30 sekolah.

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

Arikunto, (2010: 118) menyatakan bahwa “Variabel adalah objek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Definisi operasionalnya yaitu kegiatan menyenangkan yang memiliki nilai-nilai budaya, yang dapat memberikan dampak positif pada aspek perkembangan anak dan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki anak, sehingga anak dapat menyalurkan segala keinginannya untuk berimajinasi tanpa memikirkan hasil akhirnya. Penelitian ini telah ditetapkan berdasarkan faktor permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan dalam keterlaksanaan permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri menggunakan instrumen angket.

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

### **1. Instrumen Penelitian**

Instrumen atau alat yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket tertutup. Arikunto (2010: 168), menyatakan bahwa angket tertutup adalah angket yang disajikan dalam bentuk sedemikian rupa sehingga responden tinggal memberikan tanda *check list* (✓) pada kolom atau tempat yang sesuai, dengan angket langsung menggunakan skala bertingkat. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala *Likert* dengan empat pilihan jawaban yaitu, “Selalu (SL)” = 4, “Sering (SR)” = 3, “Kadang-kadang (KD)” = 2, “Tidak Pernah (TP)” = 1.

Penyusunan instrumen, Hadi (1991: 9), menyatakan bahwa digunakan langkah-langkah sebagai berikut:

a. Mendefinisikan konstruk (*Construct Definition*)

Langkah pertama adalah mendefinisikan konstruk berarti membatasi variabel yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo tahun ajaran 2016/2017. Konstruk dalam penelitian ini adalah Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes. Penelitian ini telah ditetapkan berdasarkan faktor permainan tradisional yang peraturannya sudah dibakukan dan belum dibakukan dalam keterlaksanaan permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri menggunakan instrumen angket.

b. Menyidik Faktor (*identification of factor*)

Tujuan untuk menandai faktor-faktor yang diangkat dan selanjutnya diyakini menjadi komponen dari konstruk yang diteliti adalah suatu tahapan dalam menyidik faktor. Pada penelitian ini faktor-faktor yang merupakan komponen dari keterlaksanaan permainan tradisional pada pembelajaran penjasorkes adalah: permainan tradisional yang sudah dibakukan dan permainan tradisional yang belum dibakukan.

c. Menyusun butir-butir pernyataan

Langkah ketiga adalah menyusun butir-butir pernyataan berdasarkan faktor-faktor yang menyusun konstruk. Tiap butir pernyataan spesifik membahas faktornya saja. Kisi-kisi instrumen pada tabel 1 sebagai berikut:

**Tabel 1. Kisi-kisi Instrumen**

Variabel	Faktor	Indikator	Nomor butir	Jml
Survei keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo	Permainan Tradisional yang sudah dibakukan	Egrang	1	1
		Terompah panjang	2	1
		Lari balok	3	1
		Hadang	4	1
		Patok lele	5	1
		Bentengan	6	1
	Permainan Tradisional yang belum dibakukan	Conklak/dakon	7	1
		Boy-boyan	8	1
		Engklek	9	1
		Lompat tali	10	1
		Petak umpet	11	1
		Balap karung	12	1
		Pletokan	13	1
		Patung-patungan	14	1
		Enggrang batok	15	1
		Ketapel	16	1
		Ular makan ekornya	17	1
		Sepur-sepuran	18	1
		Dingklik oglak-aglik	19	1
		Dul-dulan	20	1
		Jamuran	21	1
		Nekeran	22	1
		Cublak-cublak suweng	23	1
<b>Jumlah</b>				<b>23</b>

## 2. Teknik Pengumpulan Data

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

- a. Peneliti mencari surat izin penelitian dari Dekan di FIK UNY, kemudian peneliti mencari surat izin penelitian.
- b. Peneliti datang ke Kantor Bupati Kulonprogo (BAPEDA) untuk meminta surat izin penelitian.

- c. Peneliti datang ke sekolah-sekolah untuk menyampaikan surat tembusan izin penelitian sekaligus meminta izin kepada kepala sekolah.
- d. Peneliti datang langsung ke sekolah yang diteliti dengan memberikan surat perijinan kepada pihak sekolah, kemudian peneliti menemui guru penjasorkes sebagai responden untuk diminta mengisi angket.
- e. Responden diminta mengisi angket dengan tanda cek (V) pada salah satu jawaban yang tersedia, peneliti mengambil angket yang telah diisi oleh guru penjasorkes dan meminta surat keterangan penelitian dari sekolah.
- f. Setelah datanya terkumpul dan didapatkan dari semua sekolah dan dilanjutkan untuk dihitung dan didapatkan hasil penelitiannya, kemudian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

#### **F. Validitas dan Reliabilitas**

Sebelum digunakan pengambilan data sebenarnya, bentuk akhir dari angket yang telah disusun perlu diujicobakan guna memenuhi alat sebagai pengumpul data yang baik. Arikunto (2010: 92), menyatakan bahwa tujuan diadakannya uji coba antara lain untuk mengetahui tingkat pemahaman responden akan instrumen penelitian dan mengetahui validitas dan realibilitas instrumen. Uji coba dilakukan di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Ngaglik Kabupaten Sleman tahun ajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 orang. Alasan pemilihan tempat uji coba yaitu karena mempunyai karakteristik yang hampir sama dengan subjek yang akan diteliti, baik kondisi sekolah karena berdekatan, dan sarana dan prasarana hampir sama.

## 1. Uji Validitas

Arikunto (2010: 96) menyatakan bahwa “validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan sesuatu instrumen”. Menghitung validitas menggunakan rumus korelasi yang dikenal dengan rumus korelasi *Product Moment* (Arikunto, 2010: 46). Nilai  $r_{xy}$  yang diperoleh akan dikonsultasikan dengan harga *product moment* pada pada taraf signifikansi 0,05. Bila  $r_{xy} > r_{tab}$  maka item tersebut dinyatakan valid. Perhitungannya menggunakan SPSS 20. Hasil uji validitas instrumen pada tabel 2 sebagai berikut:

**Tabel 2. Hasil Uji Validitas Instrumen**

<b>Butir</b>	<b>r hitung</b>	<b>r tabel (df 28;5%)</b>	<b>Keterangan</b>
01	0,563	0,312	Valid
02	0,469	0,312	Valid
03	0,356	0,312	Valid
04	0,370	0,312	Valid
05	0,480	0,312	Valid
06	0,700	0,312	Valid
07	0,692	0,312	Valid
08	0,387	0,312	Valid
09	0,491	0,312	Valid
10	0,525	0,312	Valid
11	0,518	0,312	Valid
12	0,417	0,312	Valid
13	0,397	0,312	Valid
14	0,485	0,312	Valid
15	0,534	0,312	Valid
16	0,381	0,312	Valid
17	0,461	0,312	Valid
18	0,483	0,312	Valid
19	0,520	0,312	Valid
20	0,449	0,312	Valid
21	0,547	0,312	Valid
22	0,597	0,312	Valid
23	0,563	0,312	Valid

Berdasarkan hasil uji coba, menunjukkan bahwa dari 23 butir semua butir dinyatakan valid. Hal tersebut dikarenakan  $r_{hitung} > r_{tabel}$ , sehingga 23 butir valid yang digunakan untuk penelitian.

## 2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas instrumen mengacu pada satu pengertian bahwa sesuatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik (Arikunto, 2010: 41). Analisis keterandalan butir hanya dilakukan pada butir yang dinyatakan sah saja dan bukan semua butir yang belum diuji. Untuk memperoleh reliabilitas menggunakan rumus *Alpha Cronbach* (Arikunto, 2010: 47). Berdasarkan hasil analisis, hasil uji reliabilitas instrumen pada tabel 3 sebagai berikut:

**Tabel 3. Hasil Uji Reliabilitas**

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>N of Items</i>
0,887	23

## G. Teknik Analisis Data

Setelah semua data terkumpul, langkah selanjutnya adalah menganalisis data sehingga data-data tersebut dapat ditarik suatu kesimpulan. Kriteria skor dengan menggunakan norma penilaian pada tabel 4 sebagai berikut:

**Tabel 4. Norma Penilaian**

No	Interval	Kategori
1	3,25-4,00	Selalu
2	2,50-3,24	Sering
3	1,75-2,49	Kadang-Kadang
4	1,00-1,74	Tidak Pernah

(Sumber: Arikunto, 2010: 74)

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan deskriptif persentase. Rumus sebagai berikut (Sudijono, 2009: 40):

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

Keterangan:

P = persentase yang dicari (frekuensi relatif)

F = frekuensi

N = jumlah responden

(Sumber: Sudijono, 2009: 40)

## BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dimaksudkan untuk menggambarkan data yaitu tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo, yang diungkapkan dengan angket yang berjumlah 23 butir. Hasil analisis data sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penelitian tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo selengkapnya dapat dilihat pada tabel 5 sebagai berikut:

**Tabel 5. Deskriptif Statistik Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo**

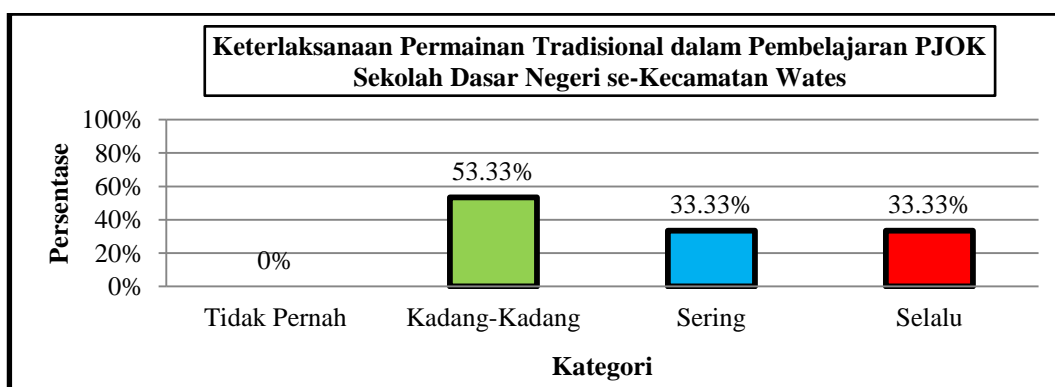
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	2,27
<i>Median</i>	2,30
<i>Mode</i>	2,74
<i>Std, Deviation</i>	0,43
<i>Minimum</i>	1,39
<i>Maximum</i>	2,91

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo disajikan pada tabel 7 sebagai berikut:

**Tabel 6. Norma Penilaian Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	3,25-4,00	Selalu	0	0,00%
2	2,50-3,24	Sering	10	33,33%
3	1,75-2,49	Kadang-Kadang	16	53,33%
4	1,00-1,74	Tidak Pernah	4	13,33%
<b>Jumlah</b>			<b>30</b>	<b>100%</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 tersebut di atas, keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat disajikan pada gambar 1 sebagai berikut:



**Gambar 1. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan tabel 6 dan gambar 1 di atas menunjukkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori “Tidak Pernah” sebesar 13,33% (4 orang), “Kadang-Kadang” sebesar 53,33% (16 orang), “Sering” sebesar 33,33% (10 orang), dan “Selalu” sebesar 0,00% (0 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 2,27, keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dalam kategori “Kadang-Kadang”.

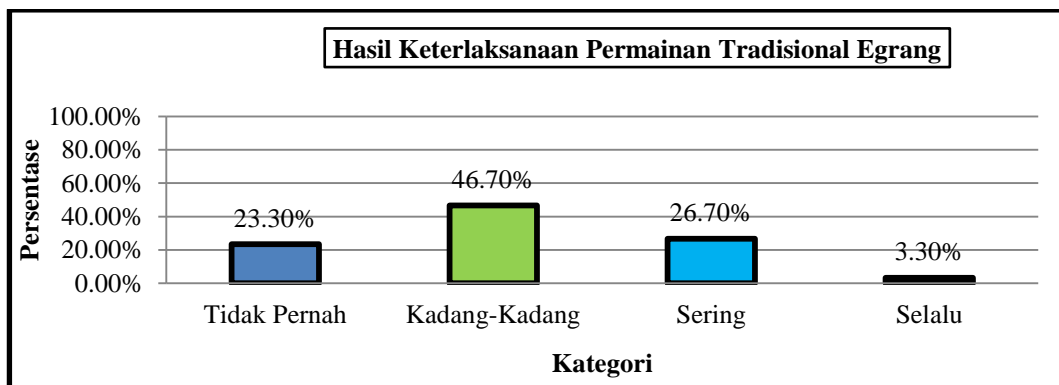
## 1. Permainan Egrang

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional egrang dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini:

**Tabel 7. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Egrang**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	7	23.3%
2	Kadang-kadang	14	46.7%
3	Sering	8	26.7%
4	Selalu	1	3.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 7 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 2 sebagai berikut:



**Gambar 2. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Egrang dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional egrang dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 3,3 % (1 orang), yang menyatakan sering 26,7 % (8 orang), yang menyatakan kadang-kadang 26,7 % (14 orang) yang menyatakan tidak pernah 23,3 % (7 orang).

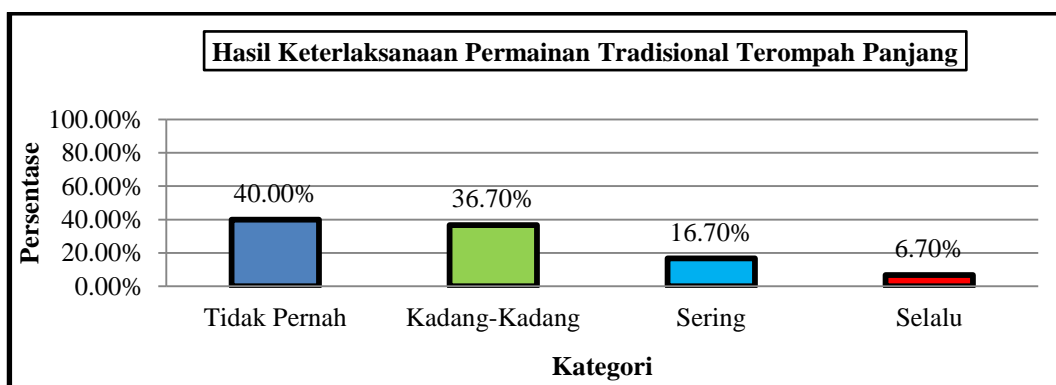
## 2. Terompah Panjang

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional terompah panjang dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 8 di bawah ini:

**Tabel 8. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Terompah Panjang**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	12	40.0%
2	Kadang-kadang	11	36.7%
3	Sering	5	16.7%
4	Selalu	2	6.7%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 8 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 3 sebagai berikut:



**Gambar 3. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Terompah Panjang dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas diperoleh keterlaksanaan permainan tradisional Terompah panjang dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo diketahui yang menyatakan selalu sebesar 6,7 % (2 orang), yang menyatakan sering 16,7 % (5 orang), yang menyatakan kadang-kadang 36,7 % (11 orang) yang menyatakan tidak pernah sebesar 40 % (13 orang).

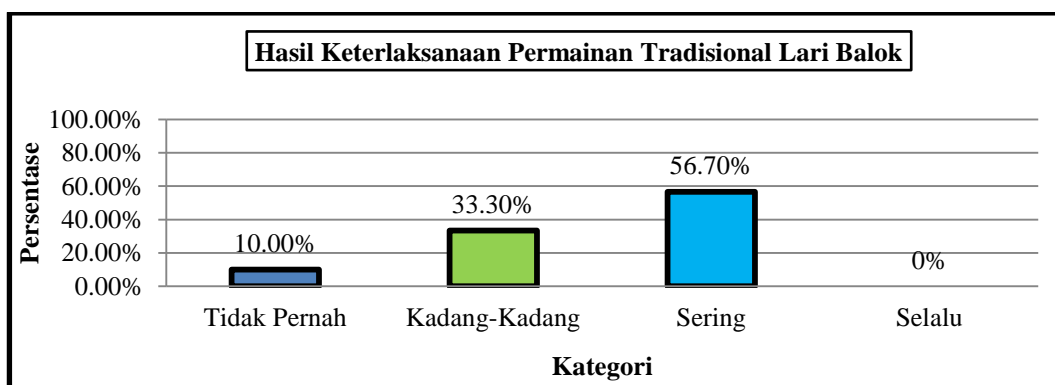
### 3. Permainan Lari Balok

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional lari balok dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 9 di bawah ini:

**Tabel 9. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lari Balok**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	3	10.0%
2	Kadang-kadang	10	33.3%
3	Sering	17	56.7%
4	Selalu	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>30</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 9 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 4 sebagai berikut:



**Gambar 4. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lari Balok dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional lari balok dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu 0 %, yang menyatakan sering sebesar 56,7 % (17 orang), yang menyatakan kadang-kadang 33,3 % (10 orang) yang menyatakan tidak pernah 3,3 % (3 orang).

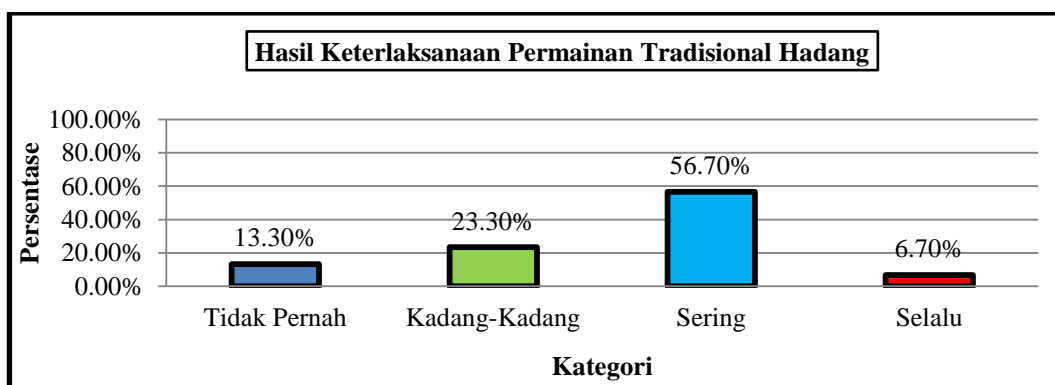
#### 4. Permainan Hadang

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional hadang dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 10 di bawah ini:

**Tabel 10. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Hadang**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	4	13.3%
2	Kadang-kadang	7	23.3%
3	Sering	17	56.7%
4	Selalu	2	6.7%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 5 sebagai berikut:



**Gambar 5. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Hadang dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional hadang dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 6,7 % (2 orang), yang menyatakan sering 56,7 % (17 orang), yang menyatakan kadang-kadang 23,3 % (7 orang) yang menyatakan tidak pernah 13,3 % (4 orang).

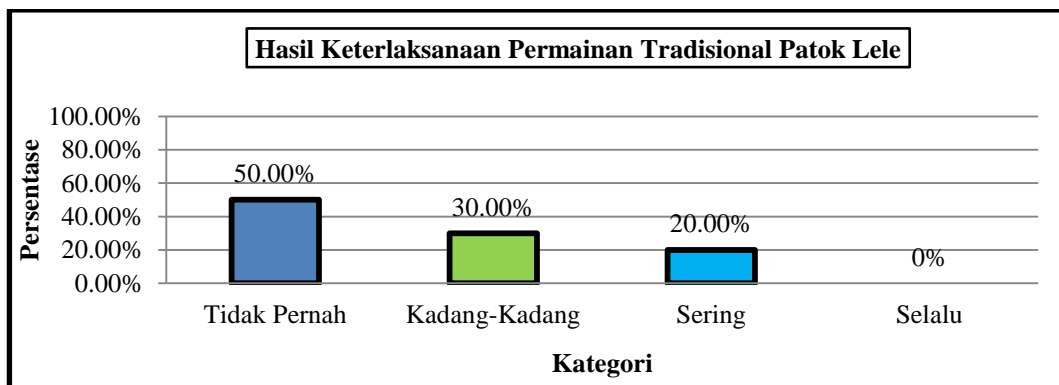
## 5. Permainan Patok Lele

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional patok lele dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 11 di bawah ini:

**Tabel 11. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patok Lele**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	15	50.0%
2	Kadang-kadang	9	30.0%
3	Sering	6	20.0%
4	Selalu	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 11 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 6 sebagai berikut:



**Gambar 6. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patok Lele dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional patok lele dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu 0 %, yang menyatakan sering 20,0 % (6 orang), yang menyatakan kadang-kadang 30 % (9 orang) yang menyatakan tidak pernah 50 % (15 orang).

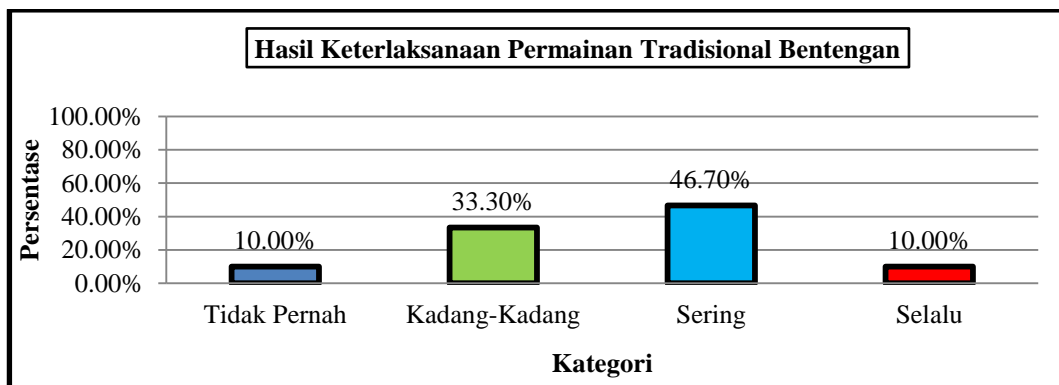
## 6. Permainan Bentengan

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 12 di bawah ini:

**Tabel 12. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Bentengan**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	3	10.0%
2	Kadang-kadang	10	33.3%
3	Sering	14	46.7%
4	Selalu	3	10.0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 12 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 7 sebagai berikut:



**Gambar 7. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Bentengan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional bentengan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 10 % (3 orang), yang menyatakan sering 46,7 % (14 orang), yang menyatakan kadang-kadang 33,3 % (10 orang) yang menyatakan tidak pernah 10 % (3 orang).

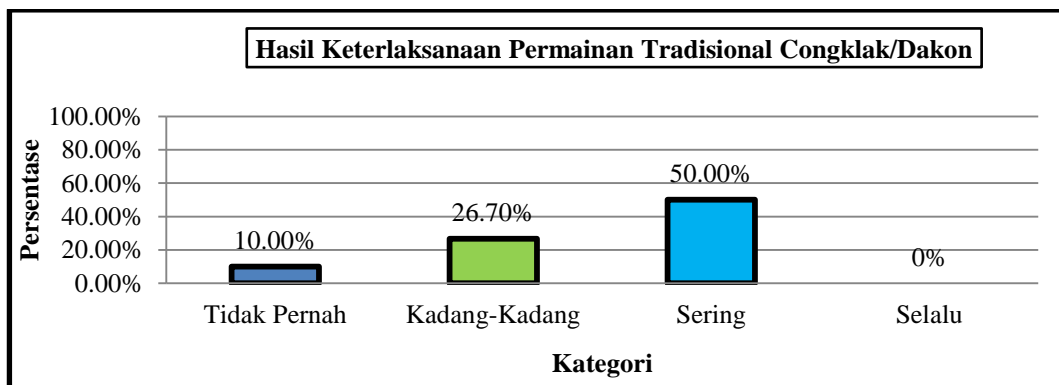
## 7. Permainan Congklak/Dakon

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional congklak/dakon dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 13 di bawah ini:

**Tabel 13. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Congklak/Dakon**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	3	10.0%
2	Kadang-kadang	8	26.7%
3	Sering	15	50.0%
4	Selalu	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 13 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 8 sebagai berikut:



**Gambar 8. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Congklak/Dakon dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional congklak/dakon dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 0 %, yang menyatakan sering 50 % (15 orang), yang menyatakan kadang-kadang 26,7 % (8 orang) yang menyatakan tidak pernah 10 % (3 orang).

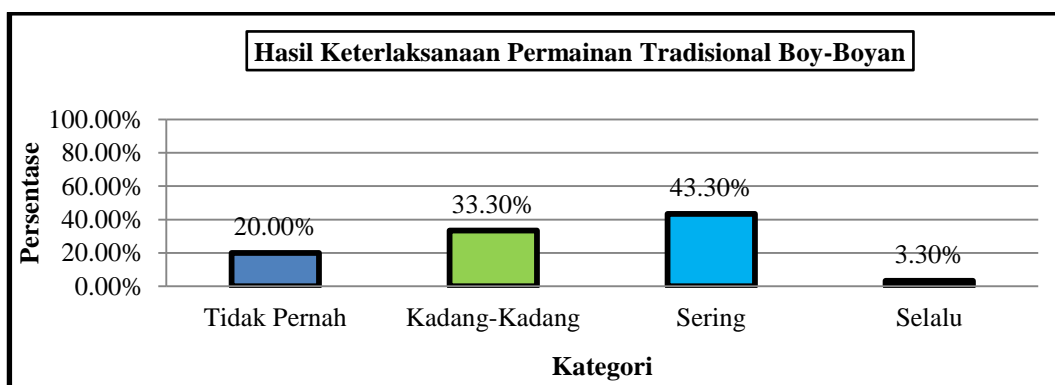
## 8. Permainan Boy-Boyan

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 14 di bawah ini:

**Tabel 14. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Boy-Boyan**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	6	20.0%
2	Kadang-kadang	10	33.3%
3	Sering	13	43.3%
4	Selalu	1	3.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 14 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 9 sebagai berikut:



**Gambar 9. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Boy-Boyan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional boy-boyan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 3,3 % (1 orang), yang menyatakan sering 43,3 % (13 orang), yang menyatakan kadang-kadang 33,3 % (10 orang) yang menyatakan tidak pernah 20 % (6 orang).

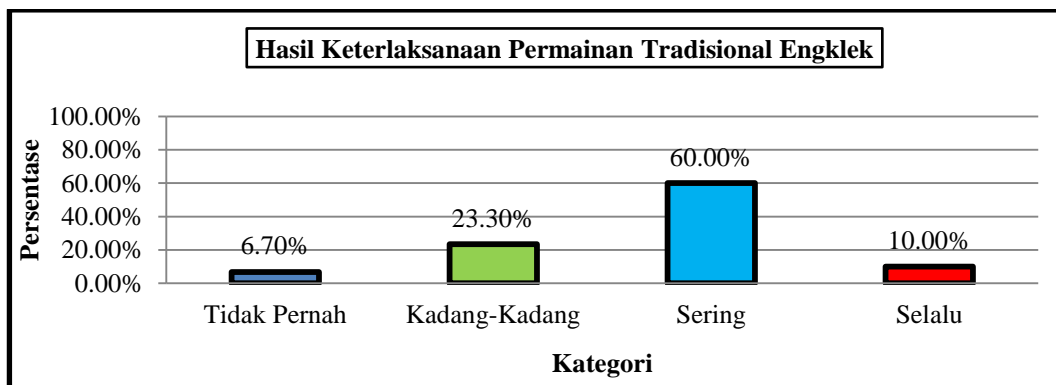
## 9. Permainan Engklek

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 15 di bawah ini:

**Tabel 15. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	2	6.7%
2	Kadang-kadang	7	23.3%
3	Sering	18	60.0%
4	Selalu	3	10.0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 15 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 10 sebagai berikut:



**Gambar 10. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Engklek dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional engklek dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 10 % (3 orang), yang menyatakan sering 60 % (18 orang), yang menyatakan kadang-kadang 23,3 % (7 orang) yang menyatakan tidak pernah 6,7 % (2 orang).

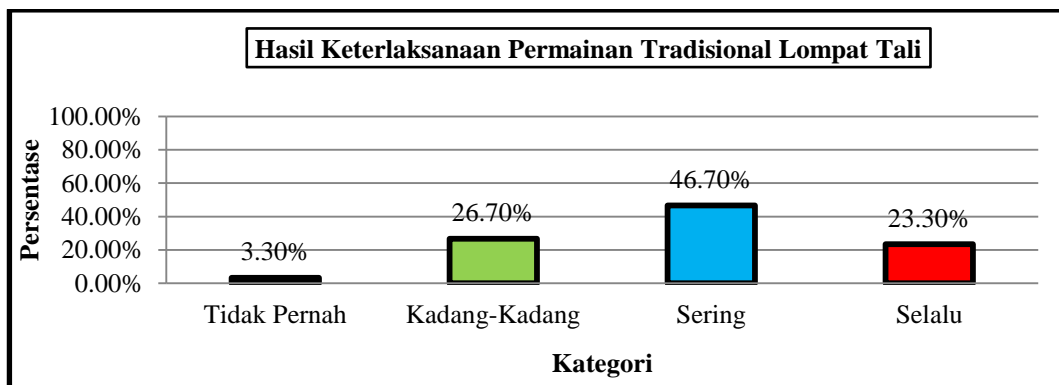
## 10. Permainan Lompat Tali

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional lompat tali dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 16 di bawah ini:

**Tabel 16. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lompat Tali**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	1	3.3%
2	Kadang-kadang	8	26.7%
3	Sering	14	46.7%
4	Selalu	7	23.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 16 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:



**Gambar 11. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Lompat Tali dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional lompat tali dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 23,3 % (7 orang), yang menyatakan sering 46,7 % (14 orang), yang menyatakan kadang-kadang 26,7 % (8 orang) yang menyatakan tidak pernah 3,3 % (1 orang).

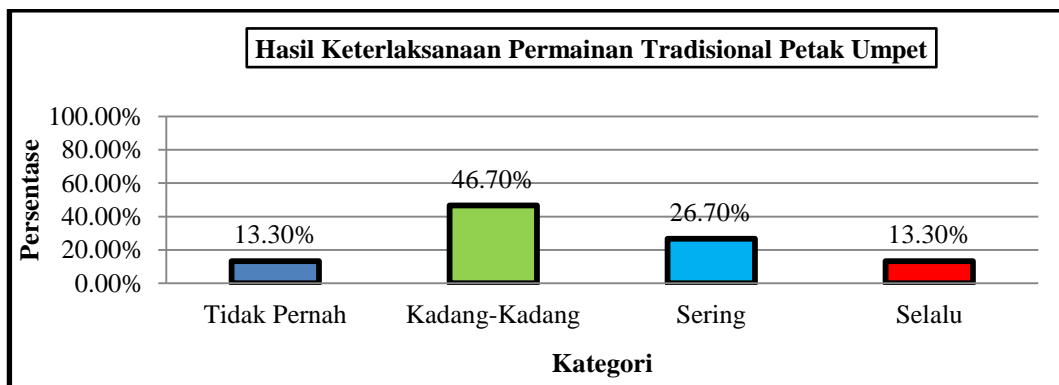
## 11. Permainan Petak Umpet

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional petak umpet dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 17 di bawah ini:

**Tabel 17. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	4	13.3%
2	Kadang-kadang	14	46.7%
3	Sering	8	26.7%
4	Selalu	4	13.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 17 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 12 sebagai berikut:



**Gambar 12. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Petak Umpet dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional petak umpet dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 13,3 % (4 orang), yang menyatakan sering 26,7 % (8 orang), yang menyatakan kadang-kadang 46,7 % (14 orang) yang menyatakan tidak pernah 13,3 % (4 orang).

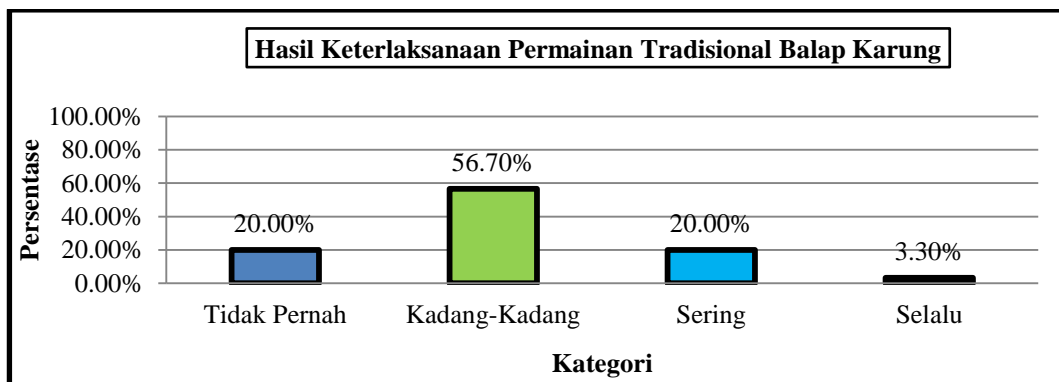
## 12. Permainan Balap Karung

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional balap karung dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 18 di bawah ini:

**Tabel 18. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Balap Karung**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	6	20.0%
2	Kadang-kadang	17	56.7%
3	Sering	6	20.0%
4	Selalu	1	3.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 18 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 13 sebagai berikut:



**Gambar 13. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Balap Karung dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional balap karung dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 3,3 % (1 orang), yang menyatakan sering 20 % (6 orang), yang menyatakan kadang-kadang 56,7 % (17 orang) yang menyatakan tidak pernah 20 % (6 orang).

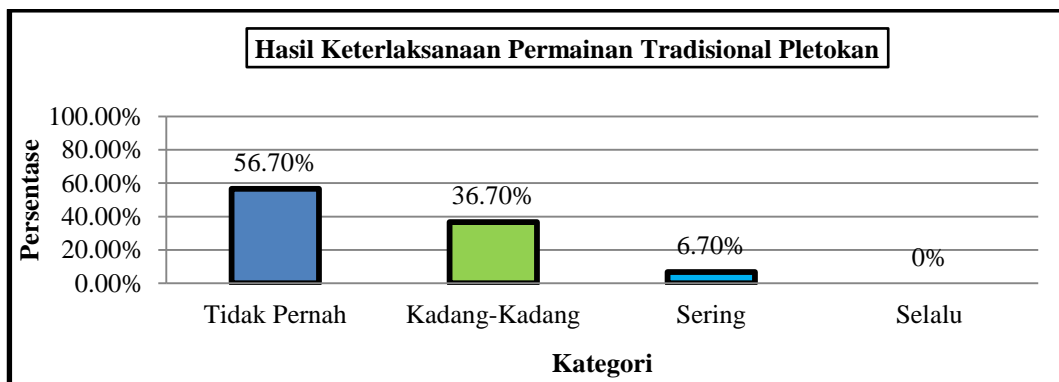
### 13. Permainan Pletokan

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional pletokan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 19 di bawah ini:

**Tabel 19. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Pletokan**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	17	56.7%
2	Kadang-kadang	11	36.7%
3	Sering	2	6.7%
4	Selalu	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 19 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 14 sebagai berikut:



**Gambar 14. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Pletokan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional pletokan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu 0 %, yang menyatakan sering 6,7% (2 orang), yang mentakan kadang-kadang 36,7 % (11 orang) yang menyatakan tidak pernah 56,7 % (17 orang).

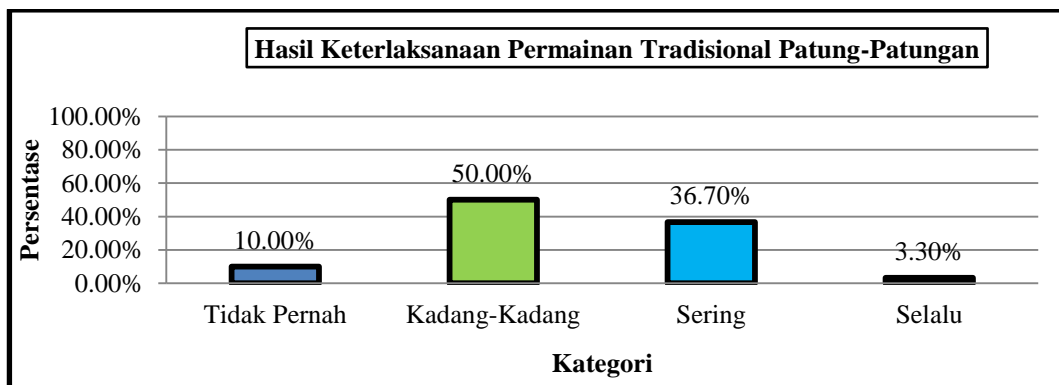
#### 14. Permainan Patung-Patungan

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional patung-patungan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 20 di bawah ini:

**Tabel 20. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patung-Patungan**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	3	10.0%
2	Kadang-kadang	15	50.0%
3	Sering	11	36.7%
4	Selalu	1	3.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 20 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 15 sebagai berikut:



**Gambar 15. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Patung-Patungan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional patung-patungan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 3,3 % (1 orang), yang menyatakan sering 36,7 % (11 orang), yang menyatakan kadang-kadang 50 % (15 orang) yang menyatakan tidak pernah 10 % (3 orang).

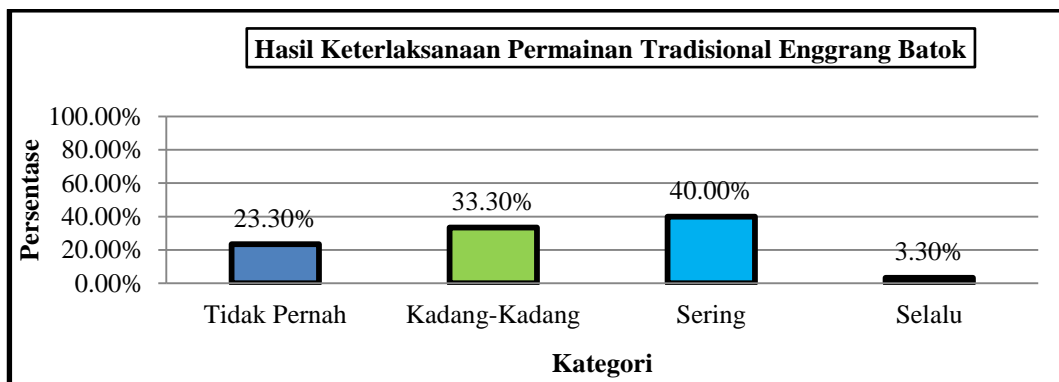
## 15. Permainan Enggrang Batok

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional enggrang batok dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 21 di bawah ini:

**Tabel 21. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Enggrang Batok**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	7	23.3%
2	Kadang-kadang	10	33.3%
3	Sering	12	40.0%
4	Selalu	1	3.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 21 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 16 sebagai berikut:



**Gambar 16. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Enggrang Batok dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional enggrang batok dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 3,3 % (1 orang), yang menyatakan sering 40 % (12 orang), yang menyatakan kadang-kadang 33,3 % (10 orang) yang menyatakan tidak pernah 23,3 % (7 orang).

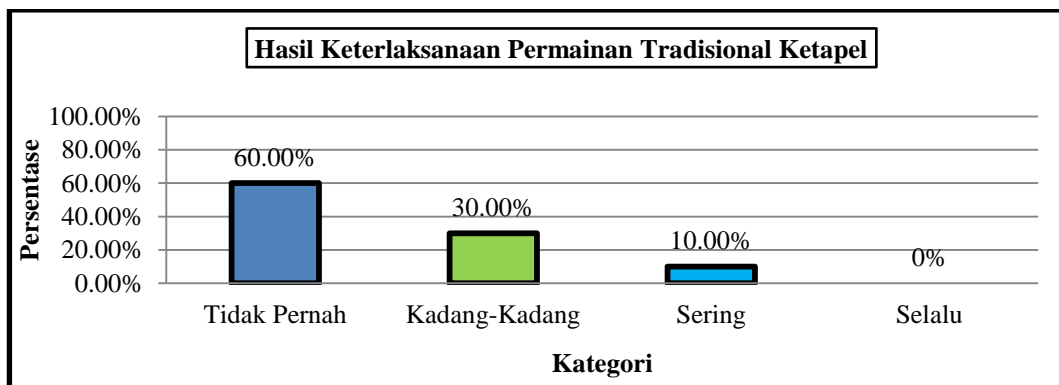
## 16. Permainan Ketapel

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional ketapel dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 22 di bawah ini:

**Tabel 22. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ketapel**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	18	60.0%
2	Kadang-kadang	9	30.0%
3	Sering	3	10.0%
4	Selalu	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 22 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 17 sebagai berikut:



**Gambar 17. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ketapel dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional ketapel dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu 0 %, yang menyatakan sering 10 % (3 orang), yang menyatakan kadang-kadang 30 % (9 orang) yang menyatakan tidak pernah 60 % (18 orang).

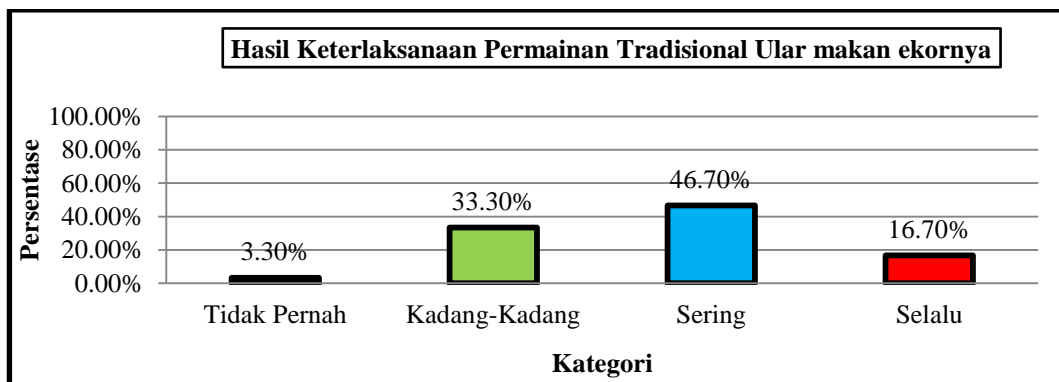
## 17. Permainan Ular Makan Ekornya

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional ular makan ekornya dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 23 di bawah ini:

**Tabel 23. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ular makan ekornya**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	1	3.3%
2	Kadang-kadang	10	33.3%
3	Sering	14	46.7%
4	Selalu	5	16.7%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 23 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 18 sebagai berikut:



**Gambar 18. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Ular Makan Ekornya dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional ular makan ekornya dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 16,7 % (5 orang), yang menyatakan sering 46,7 % (14 orang), yang menyatakan kadang-kadang 33,3 % (10 orang) yang menyatakan tidak pernah 3,3 % (1 orang).

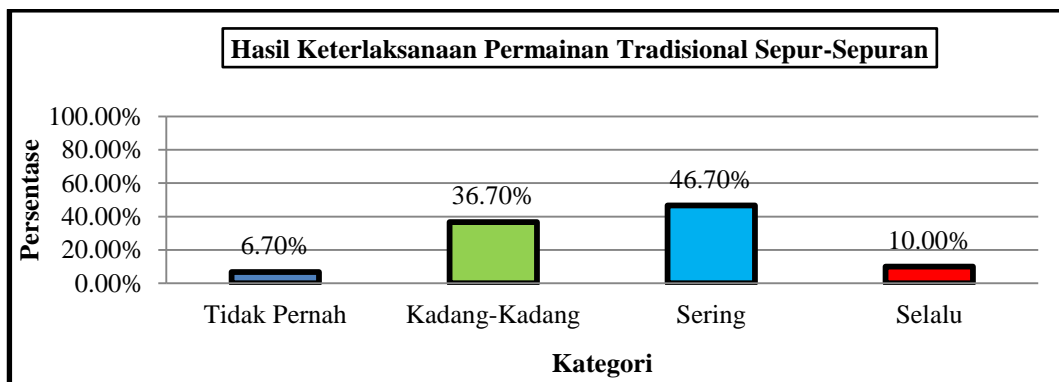
## 18. Permainan Sepur-Sepuran

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional sepur-sepuran dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 24 di bawah ini:

**Tabel 24. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Sepur-Sepuran**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	2	6.7%
2	Kadang-kadang	11	36.7%
3	Sering	14	46.7%
4	Selalu	3	10.0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 24 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 19 sebagai berikut:



**Gambar 19. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Sepur-Sepuran dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional sepur-sepuran dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 10 % (3 orang), yang menyatakan sering 46,7 % (14 orang), yang menyatakan kadang-kadang 36,7 % (11 orang) yang menyatakan tidak pernah 6,7 % (2 orang).

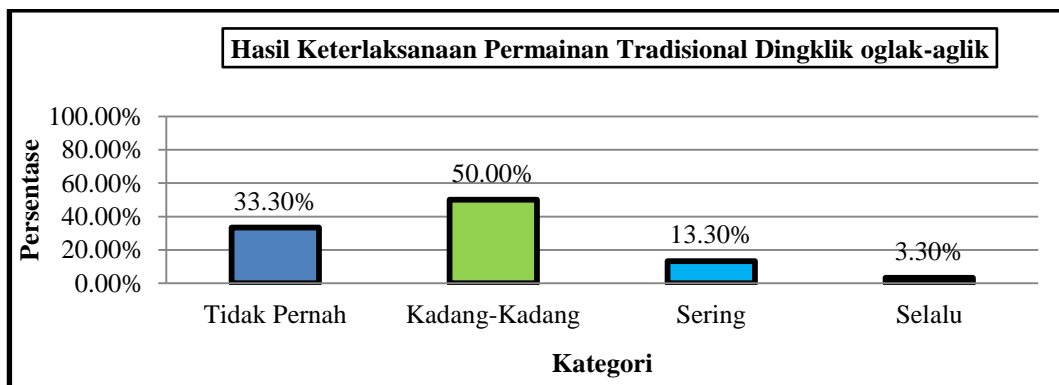
## 19. Permainan Dingklik Oglak-Aglik

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional dingklik oglak-aglik dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 25 di bawah ini:

**Tabel 25. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dingklik oglak-aglik**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	10	33.3%
2	Kadang-kadang	15	50.0%
3	Sering	4	13.3%
4	Selalu	1	3.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 25 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 20 sebagai berikut:



**Gambar 20. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dingklik Oglak-Aglik dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional dingklik oglak-aglik dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 3,3 % (1 orang), yang menyatakan sering 13,3 % (4 orang), yang menyatakan kadang-kadang 50 % (15 orang) yang menyatakan tidak pernah 33,3 % (10 orang).

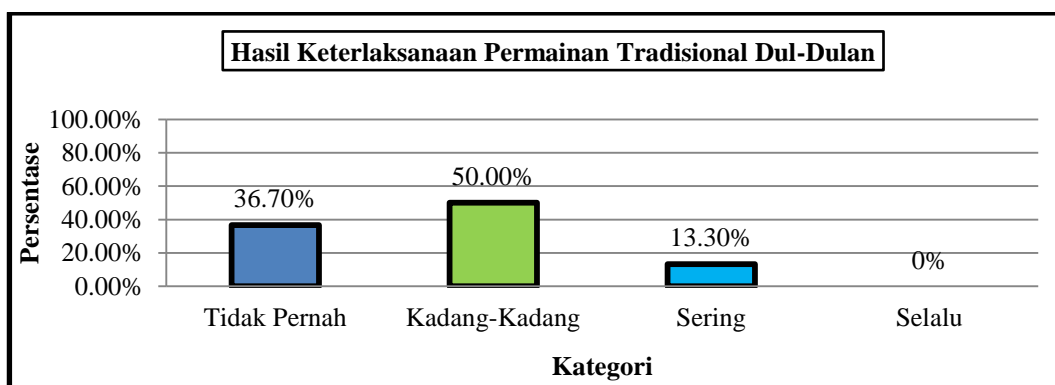
## 20. Permainan Dul-Dulan

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional dul-dulan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 26 di bawah ini:

**Tabel 26. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dul-Dulan**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	11	36.7%
2	Kadang-kadang	15	50.0%
3	Sering	4	13.3%
4	Selalu	0	0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 26 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 21 sebagai berikut:



**Gambar 21. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Dul-Dulan dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional dul-dulan dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu 0 %, yang menyatakan sering 13,3 % (4 orang), yang menyatakan kadang-kadang 50 % (15 orang) yang menyatakan tidak pernah 36,7 % (11 orang).

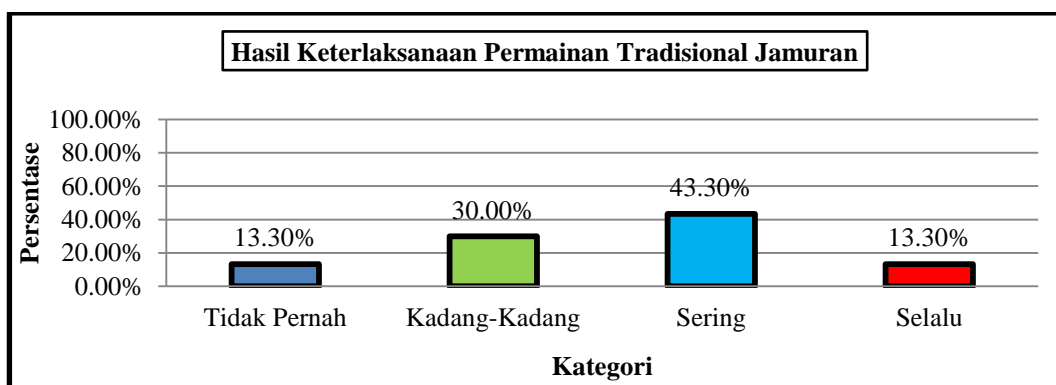
## 21. Permainan Jamuran

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional jamuran dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 27 di bawah ini:

**Tabel 27. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Jamuran**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	4	13.3%
2	Kadang-kadang	9	30.0%
3	Sering	13	43.3%
4	Selalu	4	13.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 27 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 22 sebagai berikut:



**Gambar 22. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Jamuran dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional jamuran dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 13,3 % (4 orang), yang menyatakan sering 43,3 % (13 orang), yang menyatakan kadang-kadang 30 % (9 orang) yang menyatakan tidak pernah 13,3 % (4 orang).

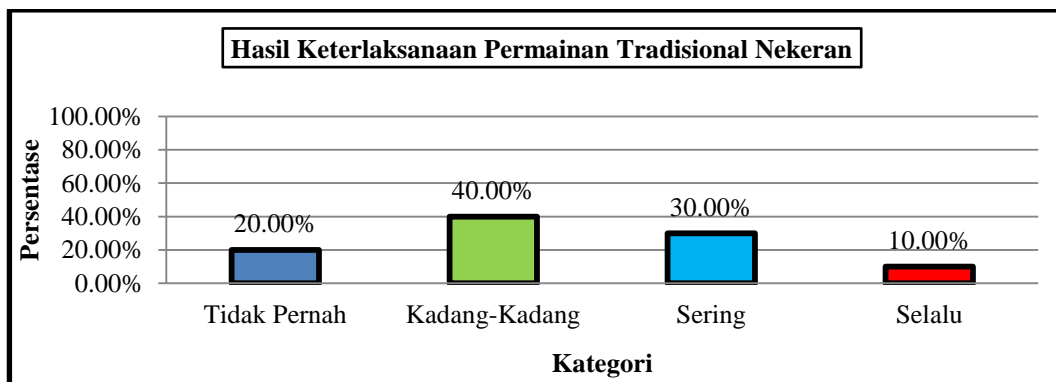
## 22. Permainan Nekeran

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional nekeran dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 28 di bawah ini:

**Tabel 28. Hasil Keterlaksanaan Permainan Tradisional Nekeran**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	6	20.0%
2	Kadang-kadang	12	40.0%
3	Sering	9	30.0%
4	Selalu	3	10.0%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 28 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 23 sebagai berikut:



**Gambar 23. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Nekeran dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional nekeran dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 10 % (3 orang), yang menyatakan sering 30 % (9 orang), yang menyatakan kadang-kadang 40 % (12 orang) yang menyatakan tidak pernah 20 % (6 orang).

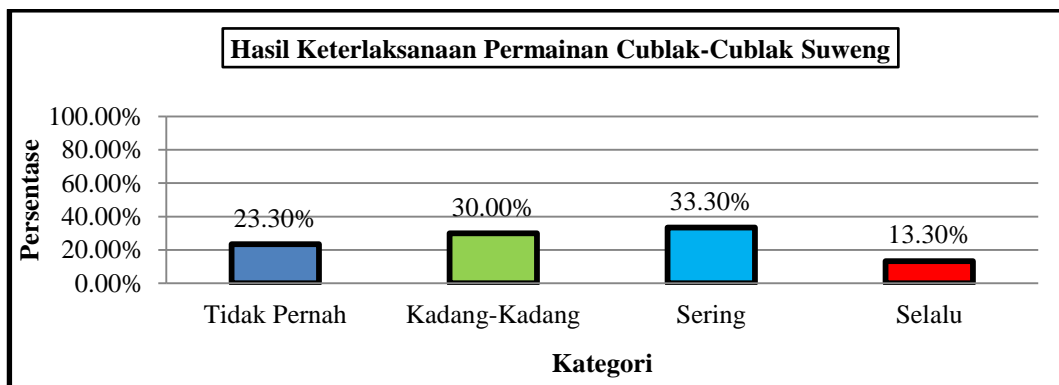
### 23. Permainan Cublak-Cublak Suweng

Hasil survei keterlaksanaan permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat dilihat pada tabel 29 di bawah ini:

**Tabel 29. Hasil Keterlaksanaan Permainan Cublak-Cublak Suweng**

No	Jawaban	Frekuensi	Persentase
1	Tidak Pernah	7	23.3%
2	Kadang-kadang	9	30.0%
3	Sering	10	33.3%
4	Selalu	4	13.3%
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	<b>100</b>

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 29 tersebut di atas, dapat disajikan pada gambar 24 sebagai berikut:



**Gambar 24. Diagram Batang Keterlaksanaan Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng dalam Pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Berdasarkan diagram di atas dapat diketahui survei keterlaksanaan permainan tradisional cublak-cublak suweng dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo yang menyatakan selalu sebesar 13,3 % (4 orang), yang menyatakan sering 33,3 % (10 orang), yang menyatakan kadang-kadang 30 % (9 orang) yang menyatakan tidak pernah 23,3 % (7 orang).

Setelah diperoleh data dari masing masing permainan tradisional di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates, maka diperoleh rata-rata dari setiap data. Hasil tersebut dapat dilihat pada tabel 30 di bawah ini :

**Tabel 30. Rata-Rata Keterlaksanaan Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates**

Permainan Tradisional	Nilai yang diperoleh	Mean	Kategori
Egrang	63	2,10	Kadang-Kadang
Terompah panjang	57	1,90	Kadang-Kadang
Lari balok	74	2,47	Kadang-Kadang
Hadang	77	2,57	Sering
Patok lele	51	1,70	Tidak Pernah
Bentengan	77	2,57	Sering
Conklak/dakon	80	2,67	Sering
Boy-boyan	69	2,30	Kadang-Kadang
Engklek	82	2,73	Sering
Lompat tali	87	2,90	Sering
Petak umpet	72	2,40	Kadang-Kadang
Balap karung	62	2,07	Kadang-Kadang
Pletokan	45	1,50	Tidak Pernah
Patung-patungan	70	2,33	Kadang-Kadang
Enggrang batok	67	2,23	Kadang-Kadang
Ketapel	45	1,50	Tidak Pernah
Ular makan ekornya	83	2,77	Sering
Sepur-sepuran	78	2,60	Sering
Dingklik oglak-aglik	56	1,87	Kadang-Kadang
Dul-dulan	53	1,77	Kadang-Kadang
Jamuran	77	2,57	Sering
Nekeran	69	2,30	Kadang-Kadang
cublak-cublak suweng	71	2,37	Kadang-Kadang

Berdasarkan hasil penelitian pada tabel 30 di atas dapat diperoleh rata-rata dari hasil keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates. Diperoleh rata-rata dari hasil diperoleh jenis permainan lompat tali yang mempunyai rata-rata paling tinggi, hasil tersebut dapat diartikan bahwa permainan tersebut lebih banyak digunakan dalam

pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates. Permainan yang mempunyai hasil rata-rata terkecil adalah ketapel dan pletokan..

## **B. Pembahasan**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori Kadang-Kadang. Permainan tradisional merupakan suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan tradisional sangat bagus untuk membentuk kepribadian anak karena permainan tradisional terdapat unsur-unsur positif, memiliki struktur yang sangat membantu agar anak menjadi mandiri. Permainan tradisional biasanya sering dilakukan oleh anak-anak ketika bermain dengan teman-temannya. Akan tetapi seiring perkembangan jaman, kadanga permainan tradisional sudah jarang sekali dimainkan oleh anak-anak, oleh karena itu untuk melestarikan permainan tradisional dapat dilakukan dengan cara memasukan materi permainan tradisional dalam pembelajaran penjaskesorkes.

Permainan tradisional merupakan salah satu materi yang cukup mempunyai manfaat banyak. Hasil keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes Di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dari 23 jenis permainan permainan yang sering digunakan oleh guru adalah lompat tali. Hal tersebut dapat dikehui dari rata-rata hasil penelitian diperoleh

2,9, hasil tersebut diketahui bahwa nilai rata-ratanya lebih tinggi dibandingkan dengan jenis permainan lainnya.

Permainan tali lebih banyak digunakan dikarenakan permainan tali selama ini lebih banyak dikenal oleh anak-anak, bahkan sebelum dimasukkan dalam pembelajaran anak-anak biasanya sudah memainkan permainan lompat tali di lingkungan rumahnya. Selain itu permainan tali juga mudah untuk dicari alatnya, permainan tali dapat menggunakan tambang, atau karet gelang yang di sambung sehingga menjadi panjang tali sesuai yang diinginkan.

Sedangkan jenis permainan yang jarang digunakan adalah ketapel dan pletokan dengan rata-rata yang diperoleh masing-masing 1,5. Hal tersebut diartikan bahwa selama ini kedua permainan tradisional tersebut paling rendah diantara lainnya. Permainan tersebut jarang digunakan oleh guru dalam pembelajaran pendidikan jasmani, kemungkinan karena kedua permainan tersebut cukup berbahaya, dikarenakan permainannya dengan menembak. Meskipun hanya menggunakan biji-bijian sebagai peluru, jika mengenai tubuh akan terasa sakit, dan biasanya permainan ini kebanyakan hanya dilakukan oleh anak laki-laki.

Meskipun demikian, melihat dari kategori yang diperoleh dari masing-masing permainan tradisional sebagian besar guru penjasorkes di Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates, sering melaksanakan permainan tradisional dalam proses pembelajaran penjasorkes. Hal tersebut menunjukkan jika sebagian besar guru memasukan permainan tradisional dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga, meskipun tidak semua permainan tradisional dapat terlaksana semuanya.

Saputra & Ekawati (2017) dalam jurnalnya menyatakan bahwa permainan tradisional ini juga dapat menumbuhkan nilai-nilai karakter pada anak, seperti nilai religius, nasionalis, mandiri, gotong royong, integritas. Karakter religius dikembangkan melalui kemampuan percaya diri dalam bermain, bersahabat, melindungi sesama teman, dan mencintai lingkungan. Karakter nasionalis dikembangkan melalui kemampuan menjaga lingkungan, taat aturan bermain, menjaga kekayaan bangsa, dan menghormati keragaman budaya, suku dan agama ketika bermain dengan teman sebaya lainnya. Karakter mandiri dikembangkan melalui kemampuan meningkatkan kreatifitas dalam membuat alat bermain permainan tradisional, keberanian mencoba hal yang baru, tahan banting disaat gagal bermain, serta mencoba bangkit lagi. Karakter gotong royong dikembangkan melalui kemampuan untuk kerja sama, menghargai teman sebaya yang lain saat bermain, tolong menolong bagi teman yang membutuhkan, tidak mendiskriminasi teman yang tidak bisa bermain dengan baik. Karakter integritas dikembangkan melalui kemampuan bertanggung jawab di saat anak bertugas menjadi pemain penjaga, dan melatih kejujuran anak disaat bermain.

### **C. Keterbatasan Hasil Penelitian**

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

1. Sulitnya mengetahui kesungguhan responden dalam mengerjakan angket.  
Usaha yang dilakukan untuk memperkecil kesalahan yaitu dengan memberi gambaran tentang maksud dan tujuan penelitian ini.
2. Pengumpulan data dalam penelitian ini hanya didasarkan pada hasil angket, sehingga dimungkinkan adanya unsur rendah objektif dalam pengisian angket.  
Selain itu dalam pengisian angket diperoleh adanya sifat responden sendiri seperti kejujuran dan ketakutan dalam menjawab responden tersebut dengan sebenarnya.
3. Saat pengambilan data penelitian yaitu saat dibagikan angket penelitian kepada responden, tidak dapat dipantau secara langsung dan cermat apakah jawaban yang diberikan oleh responden benar-benar sesuai dengan pendapatnya sendiri atau tidak.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat diambil kesimpulan, bahwa keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo berada pada kategori “Tidak Pernah” sebesar 13,33% (4 orang), “Kadang-Kadang” sebesar 53,33% (16 orang), “Sering” sebesar 33,34% (10 orang), dan “Selalu” sebesar 0,00% (0 orang). Berdasarkan nilai rata-rata, yaitu 2,27, keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dalam kategori “Kadang-Kadang”.

#### **B. Implikasi**

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

1. Dengan diketahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dapat digunakan untuk mengetahui keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo di tempat lain.
2. Hasil penelitian diatas dapat menjadi catatan yang bermanfaat bagi Sekolah Dasar Negeri Se-Kecamatan Wates mengenai survei permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes.

3. Hasil penelitian dapat dijadikan sebagai kajian ilmiah dan referensi pengembangan ilmu keolahragaan dan bagi peneliti selanjutnya.

### **C. Saran-saran**

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

1. Bagi sekolah yang masih mempunyai belum melaksanakan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes dengan rutin, agar dapat mengembangkannya dalam pembelajaran, karena permainan tradisional sangat bermanfaat bagi siswa.
2. Bagi guru untuk selalu memberikan sosialisasi tentang permainan tradisional agar siswa lebih mengenal dan melestarikan permainan tradisional, tidak hanya di sekolah tetapi di rumah.
3. Peneliti selanjutnya agar mengembangkan penelitian lebih dalam lagi tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo.
4. Peneliti selanjutnya agar melakukan penelitian tentang keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo dengan menggunakan metode lain.
5. Peneliti selanjutnya agar melakukan pengawasan pada saat pengambilan data agar data yang dihasilkan lebih objektif.

## DAFTAR PUSTAKA



- Akhiruyanto, A. (2008). Model pembelajaran pendidikan jasmani dengan pendekatan permainan. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.
- Ardiwinata A.A, Suherman, & Dinata, M. (2006). *Kumpulan permainan rakyat olahraga tradisional*. Tangerang: Penerbit Cerdas Jaya.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktek*. Jakarta: PT Bina Aksara.
- Arlina. (2008). *Pengertian dan sejarah kebudayaan*. Tangerang: Cerdas Jaya.
- Depdikbud. (2002). *Kumpulan permainan olahraga tradisional*. Jakarta: Direktur Olahraga Masyarakat.
- Depdiknas. (2005). *Standar kompetensi dan kompetensi dasar Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dinata, M. (2003). *Permainan kecil dan permainan tradisional*. Lampung: Cerdas Jaya.
- Fajri, S.A & Prasetyo, Y. (2015). Pengembangan busur dari pralon untuk pembelajaran ekstrakurikuler panahan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 2.
- Firmansyah, H. (2009). Hubungan motivasi berprestasi siswa dengan hasil belajar pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Hendrayana, Y, Mulyana, A & Budiana, D. (2018). Perbedaan persepsi guru pendidikan jasmani terhadap orientasi tujuan instruksional pada pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. *Journal of Physical Education and Sport*, Volume 1 Nomor 1.
- Husain, F.A. (2013). *Survei permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa Sekolah Dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Semarang, Semarang.

- Husain, Y.R. (2017). *Keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di Sekolah Dasar se-Kota Yogyakarta Selatan tahun ajaran 2016/2017*. Skripsi, sarjana tidak diterbitkan. Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.
- Ismail, A. (2006). *Education games menjadi cerdas dan ceria dengan permainan edukatif*. Cetakan ke III. Jogjakarta: Pilar Media.
- Lutan, R. (2004). *Strategi pembelajaran penjas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muktiani, M.R. (2014). Identifikasi kesulitan belajar dasar gerak pencak silat pada mahasiswa PJKR bersubsidi di FIK UNY. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 10, Nomor 1.
- Mulyani, N. (2016). *Super asyik permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Mulyani, S. (2013). *45 permainan tradisional anak Indonesia*. Yogyakarta. Langensaripublishing. Hlm. 35-41.
- Mulyaningsih, F. (2009). Inovasi model pembelajaran pendidikan jasmani untuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 6, Nomor 1.
- Nurdyansyah & Fahyuni, E.F. (2016). *Inovasi model pembelajaran sesuai kurikulum 2013*. Semarang: UNISSULA Press.
- Paturusi, A. (2012). *Manajemen pendidikan jasmani dan olahraga*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Poerwadarminto. (2005). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Rahyubi, H. (2014). *Teori-teori belajar dan aplikasi pembelajaran motorik deskripsi dan tinjauan kritis*. Bandung: Nusa Media.
- Sagala, S. (2010). *Kemampuan profesional guru dan tenaga kependidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Saputra, N.E & Ekawati, Y.N. (2017). Permainan tradisional sebagai upaya meningkatkan kemampuan dasar anak. *Jurnal Psikologi Jambi*. Volume 2, No 2.
- Sartinah. (2008). Peran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam perkembangan gerak dan keterampilan sosial siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 5, Nomor 2.

- Sudijono, A. (2009). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugihartono. (2007). *Psikologi pendidikan*. Yogyakarta. UNY Press.
- Sugiyono. (2007). *Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukintaka. (2001). *Teori bermain*. Yogyakarta: FPOK IKIP.
- Supriatna, E & Wahyupurnomo, M.A. (2015). Keterampilan guru dalam membuka dan menutup pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di SMAN se-Kota Pontianak. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*, Volume 11, Nomor 1.
- Utama, A.M.B. (2011). Pembentukan karakter anak melalui aktivitas jasmani bermain dalam pendidikan jasmani. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. Vol 2, hlm 3.
- Winarno, M.E. (2006). *Dimensi pembelajaran pendidikan dan olahraga*. Malang: Laboratorium Jurusan Ilmu Keolahragaan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Malang.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Surat Izin Penelitian dari Fakultas

	<b>KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN</b>
<small>Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281 Telp.(0274) 513092, 586168 pswh: 282, 299, 291, 541 Email : humas_fik@uny.ac.id Website : fik.uny.ac.id</small>	
Nomor : 887.g/UN.34.16/PP/2017.	28 September 2017.
Lamp. : 1Eks	
Hal : Permohonan Izin Penelitian.	
 <b>Kepada Yth.</b> <b>Ka. Badan Kesatuan Bangsa dan Politik</b> <b>Daerah Istimewa Yogyakarta.</b> <b>Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta.</b>	
<p>Diberitahukan dengan hormat, bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, bermaksud memohon izin wawancara, dan mencari data untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak/Ibu/Saudara berkenan untuk memberikan izin bagi mahasiswa:</p>	
Nama	: Eka Nursusila
NIM	: 13604224016
Program Studi	: PGSD Penjas
Dosen Pembimbing	: Ernawan Susanto, M.Pd.
NIP	: 197807022002121004
Penelitian akan dilaksanakan pada :	
Waktu	: 1 Oktober s/d 30 Desember 2017.
Tempat/Objek	: Wates Kulon Progo.
Judul Skripsi	: Suvey Penerimaan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes se-Kecamatan SD Negeri Wates.
<p>Demikian surat ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Atas kerjasama dan izin yang diberikan, kami ucapkan terima kasih.</p>	
 Prof. Dr. Wawan S. Suherman, M.Ed. NIP. 19640707 198812 1 001	
<b>Tembusan :</b>	
1. Kepala SD Negeri .....	
2. Kaprodi PGSD Penjas	
3. Pembimbing TAS.	
4. Mahasiswa ybs.	

Lampiran 2. Surat Keterangan *Expert Judgement*

**SURAT PERSETUJUAN *EXPERT JUDGEMENT***

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sri Mawarti, M.Pd.

NIP : 195906071987032001

Dengan ini menerangkan bahwa angket yang disusun untuk memperoleh "Survei Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa SD Negeri se- Kecamatan Wates Kabupaten Kulonprogo" telah disetujui dan layak digunakan sebagai instrumen penelitian. Angket dan pedoman observasi tersebut disusun oleh:

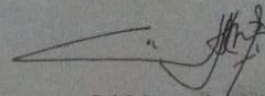
Nama : Eka Nursusila

NIM : 13604224016

Prodi : PGSD PENJAS


Demikian surat persetujuan ini saya sampaikan, semoga dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 12 Desember 2017  
Menyetujui,



Sri Mawarti, M.Pd.  
NIP. 195906071987032001

Lampiran 3. Surat Izin Penelitian dari Kesbangpol

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

---

Yogyakarta, 14 Desember 2017

Kepada Yth. :

Nomor : 074/10156/Kesbangpol/2017  
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Bupati Kulon Progo  
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan  
Pelayanan Terpadu Kulon Progo  
di Wates

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri  
Yogyakarta  
Nomor : 887 g/UN.34.16/PP/2017  
Tanggal : 28 September 2017  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal "SURVEI TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE-KECAMATAN WATES KABUPATEN KULONPROGO" kepada:

Nama : EKA NURSUSILA  
NIM : 13604224016  
No.HP/Identitas : 081328468639/3403042206940002  
Prodi/Jurusan : PGSD Pendidikan Jasmani  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Lokasi Penelitian : Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo  
Waktu Penelitian : 14 Desember 2017 s.d 30 Desember 2017

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

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

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

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

Demikian untuk menjadikan maklum.

  
KEPALA  
BADAN KESBANGPOL DIY  
  
AGUNG SUPRIYONO, SH  
NIP. 19601026 199203 1 004

Tembusan disampaikan Kepada Yth.

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

Lampiran 4. Instrumen Uji Coba

**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE- KECAMATAN WATES KABUPATEN KULON PROGO**

**A. Identitas Responden**

Nama : .....

Sekolah : .....

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Beri tanda centang (√) pada kolom jika menurut bapak/ibu guru permainan yang masih dimainkan. Keterangan alternatif jawaban:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang -kadang

TP : Tidak Pernah

Contoh :

No.	Pernyataan	SR	SL	KD	TP
1.	Apakah permainan egrang masih diajarkan dalam Pembelajaran Penjasorkes	√			

### C. Pernyataan

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Apakah Permainan Tradisional egrang masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
2	Apakah Permainan Tradisional teropah panjang masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
3	Apakah Permainan Tradisional lari balok masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
4	Apakah Permainan Tradisional hadang masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
5	Apakah Permainan Tradisional patok lele masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
6	Apakah Permainan Tradisional benteng masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
7	Apakah Permainan Tradisional congklak/dakon masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
8	Apakah Permainan Tradisional boy-boyan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
9	Apakah Permainan Tradisional engklek masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
10	Apakah Permainan Tradisional lompat tali masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
11	Apakah Permainan Tradisional petak umpet masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
12	Apakah Permainan Tradisional balap karung masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
13	Apakah Permainan Tradisional pletokan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
14	Apakah Permainan Tradisional patung-patungan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
15	Apakah Permainan Tradisional enggrang batok masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
16	Apakah Permainan Tradisional ketapel masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
17	Apakah Permainan Tradisional ular makan ekornya masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
18	Apakah Permainan Tradisional sepur-sepuran masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
19	Apakah Permainan Tradisional dingklik oglak-aglik masih diajarkan dalam Pembelajaran Penjasorkes				
20	Apakah Permainan Tradisional dhul-dhulan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				

21	Apakah Permainan Tradisional jamuran masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
22	Apakah Permainan Tradisional nekeran masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
23	Apakah Permainan Tradisional cublak-cublak suweng masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				

Lampiran 5. Uji Validitas dan Reliabilitas

**Reliability**

**Scale: ALL VARIABLES**

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	30	100,0
	Excluded <sup>a</sup>	0	,0
	Total	30	100,0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

Cronbach's Alpha	N of Items
,887	23

**Item-Total Statistics**

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted	Keterangan
VAR00001	50,0667	89,306	,563	,881	Valid
VAR00002	50,2667	89,444	,469	,883	Valid
VAR00003	49,7000	94,631	,356	,888	Valid
VAR00004	49,6000	93,559	,370	,888	Valid
VAR00005	50,4667	90,602	,480	,883	Valid
VAR00006	49,6000	87,145	,700	,877	Valid
VAR00007	49,5000	86,879	,692	,877	Valid
VAR00008	49,8667	93,154	,387	,888	Valid
VAR00009	49,4333	91,013	,491	,883	Valid
VAR00010	49,2667	89,857	,525	,882	Valid
VAR00011	49,7667	88,944	,518	,882	Valid
VAR00012	50,1000	93,403	,417	,887	Valid
VAR00013	50,6667	93,264	,397	,885	Valid
VAR00014	49,8333	91,385	,485	,883	Valid
VAR00015	49,9333	89,099	,534	,881	Valid
VAR00016	50,6667	94,299	,381	,887	Valid
VAR00017	49,4000	91,076	,461	,883	Valid
VAR00018	49,5667	90,806	,483	,883	Valid
VAR00019	50,3000	90,217	,520	,882	Valid
VAR00020	50,4000	92,179	,449	,884	Valid
VAR00021	49,6000	88,455	,547	,881	Valid
VAR00022	49,8667	87,430	,597	,879	Valid
VAR00023	49,8000	86,993	,563	,880	Valid

$Df = N - 2$

$28 = 30 - 2$

**r tabel = 0,312**

Jika *corrected item total correlation* < 0,312, maka butir pertanyaan dinyatakan gugur.

Nilai Validitas : 0,812

Nilai Reliabilitas : 0,887

Lampiran 5. Tabel r

Tabel r pada  $\alpha$  (taraf sig) 5 %

df	r (5 %)	df	r (5 %)	df	r (5 %)	Df	r (5 %)
1	0,988	26	<b>0,323</b>	51	0,228	76	0,188
2	0,900	27	0,317	52	0,226	77	0,186
3	0,805	28	0,312	53	0,224	78	0,185
4	0,729	29	0,306	54	0,222	79	0,184
5	0,669	30	0,301	55	0,220	80	0,183
6	0,622	31	0,296	56	0,218	81	0,182
7	0,582	32	0,291	57	0,216	82	0,181
8	0,549	33	<b>0,287</b>	58	0,214	83	0,180
9	0,521	34	0,283	59	0,213	84	0,179
10	0,497	35	0,279	60	0,211	85	0,178
11	0,476	36	0,275	61	0,209	86	0,177
12	0,458	37	0,271	62	0,208	87	0,176
13	0,441	38	0,267	63	0,206	88	0,175
14	0,426	39	0,264	64	0,204	89	0,174
15	0,412	40	0,261	65	0,203	90	0,173
16	0,400	41	0,257	66	0,201	91	0,172
17	0,389	42	0,254	67	0,200	92	0,171
18	0,378	43	0,251	68	0,198	93	0,170
19	0,369	44	0,248	69	0,197	94	0,169
20	0,360	45	0,246	70	0,195	95	0,168
21	0,352	46	0,243	71	0,194	96	0,167
22	0,344	47	0,240	72	0,193	97	0,166
23	0,337	48	0,238	73	0,191	98	0,165
24	0,330	49	0,235	74	0,190	99	0,165
25	0,323	50	0,233	75	0,189	100	0,164

Sumber : Wiratna Sujarweni (2007: 213). Panduan Menggunakan SPSS.

Lampiran 6. Instrumen Penelitian

**SURVEI KETERLAKSANAAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PADA SISWA DI SEKOLAH DASAR NEGERI SE- KECAMATAN WATES KABUPATEN KULON PROGO**

**A. Identitas Responden**

Nama : .....

Sekolah : .....

**B. Petunjuk Pengisian Angket**

Beri tanda centang (√) pada kolom jika menurut bapak/ibu guru permainan yang masih dimainkan. Keterangan alternatif jawaban:

SL : Selalu

SR : Sering

KD : Kadang -kadang

TP : Tidak Pernah

Contoh :

No.	Pernyataan	SR	SL	KD	TP
1.	Apakah permainan egrang masih diajarkan dalam Pembelajaran Penjasorkes	√			

### C. Pernyataan

No	Pernyataan	SL	SR	KD	TP
1	Apakah Permainan Tradisional egrang masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
2	Apakah Permainan Tradisional teropah panjang masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
3	Apakah Permainan Tradisional lari balok masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
4	Apakah Permainan Tradisional hadang masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
5	Apakah Permainan Tradisional patok lele masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
6	Apakah Permainan Tradisional benteng masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
7	Apakah Permainan Tradisional congklak/dakon masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
8	Apakah Permainan Tradisional boy-boyan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
9	Apakah Permainan Tradisional engklek masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
10	Apakah Permainan Tradisional lompat tali masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
11	Apakah Permainan Tradisional petak umpet masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
12	Apakah Permainan Tradisional balap karung masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
13	Apakah Permainan Tradisional pletokan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
14	Apakah Permainan Tradisional patung-patungan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
15	Apakah Permainan Tradisional enggrang batok masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
16	Apakah Permainan Tradisional ketapel masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
17	Apakah Permainan Tradisional ular makan ekornya masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
18	Apakah Permainan Tradisional sepur-sepuran masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
19	Apakah Permainan Tradisional dingklik oglak-aglik masih diajarkan dalam Pembelajaran Penjasorkes				
20	Apakah Permainan Tradisional dhul-dhulan masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				

21	Apakah Permainan Tradisional jamuran masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
22	Apakah Permainan Tradisional nekeran masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				
23	Apakah Permainan Tradisional cublak-cublak suweng masih diajarkan dalam pembelajaran Penjasorkes				

Lampiran 7. Data Penelitian

Resp	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
1	1	1	3	1	1	2	2	2	1	3	2	1	1	2	2	1	2	2	1	1	1	2	2
2	2	3	1	3	1	2	2	2	3	3	2	2	2	3	2	1	3	3	2	1	2	2	3
3	2	2	2	2	1	3	2	1	4	3	3	2	1	1	2	1	2	3	2	1	2	3	1
4	2	1	2	3	1	2	2	3	3	3	2	2	1	2	2	1	2	2	1	2	1	2	1
5	3	4	3	2	2	4	3	2	3	3	2	3	2	2	3	1	3	3	2	2	3	1	2
6	1	2	1	3	1	2	1	3	2	2	2	1	1	2	2	1	2	2	1	2	2	1	1
7	2	1	3	1	1	3	3	1	4	4	4	1	2	2	3	3	3	2	1	1	3	3	3
8	2	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
9	3	3	3	3	3	4	3	2	3	3	3	2	2	2	3	2	4	3	2	2	3	3	3
10	1	1	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	1	3	1	1	3	3	1	1	1	1	1
11	2	1	2	1	1	1	3	1	3	2	2	2	1	2	2	1	1	2	2	1	4	2	4
12	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	2	3	2	2	2	3	4	3	3	4	3	4
13	4	1	2	3	2	4	4	3	3	4	4	2	1	3	3	1	4	3	2	2	3	3	2
14	1	1	2	2	1	1	1	1	2	2	1	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1
15	3	4	3	4	2	3	3	3	3	3	3	2	1	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4
16	3	2	3	3	2	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	2	2	2	2	3
17	1	2	3	3	3	2	2	2	1	1	2	1	1	2	1	1	2	3	2	2	3	3	2
18	3	1	3	3	1	3	2	2	2	2	1	1	1	3	3	1	3	3	1	1	2	2	2
19	2	2	3	3	3	2	3	3	2	4	2	2	2	3	2	2	3	2	2	1	3	2	3
20	1	1	3	3	1	2	4	4	3	3	2	2	1	2	4	1	3	1	2	2	4	3	1
21	2	2	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	2	3
22	3	1	3	2	1	3	4	1	3	4	4	4	2	4	3	1	3	3	3	1	3	4	3
23	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3	1	2	1	1	4	3	1	2	3	2	2
24	2	2	2	3	2	3	4	2	4	4	2	2	1	3	3	1	4	4	4	2	4	4	4
25	2	1	1	4	1	2	3	3	3	4	3	2	1	3	1	1	4	4	1	1	3	1	2
26	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	1	3	3	3	3	3	1	3	2	3	3
27	2	1	2	2	1	1	1	1	2	2	2	2	1	1	1	2	3	1	1	1	2	1	2
28	2	2	3	1	3	3	3	3	3	3	1	1	3	3	1	3	3	2	2	2	3	3	1
29	2	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	2	2	3	2	3	3	3	3	3	2	3
30	1	3	3	2	3	3	2	3	3	4	4	2	2	3	3	1	2	3	2	2	2	2	3
Jumlah	63	57	74	77	51	77	80	69	82	87	72	62	45	70	67	45	83	78	56	53	77	69	71
Rata-rata	2.1	1.9	2.4667	2.5667	1.7	2.5667	2.6667	2.3	2.7333	2.9	2.4	2.0667	1.5	2.3333	2.2333	1.5	2.7667	2.6	1.8667	1.7667	2.5667	2.3	2.3667

## Lampiran 8. Deskriptif Statistik

### Statistics

keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajara penjasorkes se-  
Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo

N	Valid	30
	Missing	0
Mean		2.2677
Median		2.3000
Mode		2.74
Std. Deviation		.43135
Minimum		1.39
Maximum		2.91
Sum		68.03

keterlaksanaan permainan tradisional dalam pembelajara penjasorkes se-  
Kecamatan Wates Kabupaten Kulon Progo

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1.39	1	3.3	3.3	3.3
1.52	1	3.3	3.3	6.7
1.61	1	3.3	3.3	10.0
1.65	1	3.3	3.3	13.3
1.87	2	6.7	6.7	20.0
1.96	2	6.7	6.7	26.7
2	2	6.7	6.7	33.3
2.04	1	3.3	3.3	36.7
2.13	1	3.3	3.3	40.0
2.17	1	3.3	3.3	43.3
2.22	1	3.3	3.3	46.7
2.3	2	6.7	6.7	53.3
2.35	2	6.7	6.7	60.0
2.43	1	3.3	3.3	63.3
2.48	1	3.3	3.3	66.7
2.52	2	6.7	6.7	73.3
2.7	1	3.3	3.3	76.7
2.74	3	10.0	10.0	86.7
2.78	1	3.3	3.3	90.0
2.87	1	3.3	3.3	93.3
2.91	2	6.7	6.7	100.0
Total	30	100.0	100.0	

## Frequency Table

1

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	7	23,3	23,3	23,3
2,00	14	46,7	46,7	70,0
3,00	8	26,7	26,7	96,7
4,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

2

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	12	40,0	40,0	40,0
2,00	11	36,7	36,7	76,7
3,00	5	16,7	16,7	93,3
4,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

3

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	3	10,0	10,0	10,0
2,00	10	33,3	33,3	43,3
3,00	17	56,7	56,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

4

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	4	13,3	13,3	13,3
2,00	7	23,3	23,3	36,7
3,00	17	56,7	56,7	93,3
4,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

5

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	15	50,0	50,0	50,0
2,00	9	30,0	30,0	80,0
3,00	6	20,0	20,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

## 6

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	3	10,0	10,0	10,0
2,00	10	33,3	33,3	43,3
3,00	14	46,7	46,7	90,0
4,00	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

## 7

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	3	10,0	10,0	10,0
2,00	8	26,7	26,7	36,7
3,00	15	50,0	50,0	86,7
4,00	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

## 8

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	6	20,0	20,0	20,0
2,00	10	33,3	33,3	53,3
3,00	13	43,3	43,3	96,7
4,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

## 9

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	2	6,7	6,7	6,7
2,00	7	23,3	23,3	30,0
3,00	18	60,0	60,0	90,0
4,00	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

## 10

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	1	3,3	3,3	3,3
2,00	8	26,7	26,7	30,0
3,00	14	46,7	46,7	76,7
4,00	7	23,3	23,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**11**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	4	13,3	13,3	13,3
2,00	14	46,7	46,7	60,0
3,00	8	26,7	26,7	86,7
4,00	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**12**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	6	20,0	20,0	20,0
2,00	17	56,7	56,7	76,7
3,00	6	20,0	20,0	96,7
4,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**13**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	17	56,7	56,7	56,7
2,00	11	36,7	36,7	93,3
3,00	2	6,7	6,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**14**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	3	10,0	10,0	10,0
2,00	15	50,0	50,0	60,0
3,00	11	36,7	36,7	96,7
4,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**15**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	7	23,3	23,3	23,3
2,00	10	33,3	33,3	56,7
3,00	12	40,0	40,0	96,7
4,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**16**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	18	60,0	60,0	60,0
2,00	9	30,0	30,0	90,0
3,00	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**17**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	1	3,3	3,3	3,3
2,00	10	33,3	33,3	36,7
3,00	14	46,7	46,7	83,3
4,00	5	16,7	16,7	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**18**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	2	6,7	6,7	6,7
2,00	11	36,7	36,7	43,3
3,00	14	46,7	46,7	90,0
4,00	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**19**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	10	33,3	33,3	33,3
2,00	15	50,0	50,0	83,3
3,00	4	13,3	13,3	96,7
4,00	1	3,3	3,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**20**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	11	36,7	36,7	36,7
2,00	15	50,0	50,0	86,7
3,00	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**21**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	4	13,3	13,3	13,3
2,00	9	30,0	30,0	43,3
3,00	13	43,3	43,3	86,7
4,00	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**22**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	6	20,0	20,0	20,0
2,00	12	40,0	40,0	60,0
3,00	9	30,0	30,0	90,0
4,00	3	10,0	10,0	100,0
Total	30	100,0	100,0	

**23**

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 1,00	7	23,3	23,3	23,3
2,00	9	30,0	30,0	53,3
3,00	10	33,3	33,3	86,7
4,00	4	13,3	13,3	100,0
Total	30	100,0	100,0	

Lampiran 9. Daftar Sekolah Dasar Negeri se-Kecamatan Wates

**TABEL SUBJEK PENELITIAN**

<b>No.</b>	<b>Nama Sekolah</b>	<b>Jumlah Guru</b>	<b>Ket.</b>
1	SDN GRAULAN	1	Negeri
2	SDN PERCOBAAN 4	1	Negeri
3	SDN 4 WATES	1	Negeri
4	SDN BENDUNGAN IV	1	Negeri
5	MIN 2 KULON PROGO	1	Negeri
6	SDN 6 BENDUNGAN	1	Negeri
7	SDN CONEGARAN	1	Negeri
8	SDN KARANGWUNI	1	Negeri
9	SDN 2 WATES	1	Negeri
10	SDN SOGAN	1	Negeri
11	SDN KULWARU KULON	1	Negeri
12	SDN 1 KULWARU	1	Negeri
13	SDN 5 BENDUNGAN	1	Negeri
14	SDN BEJI	1	Negeri
15	SDN GIRIPENI	1	Negeri
16	SDN KASATRIAN	1	Negeri
17	SDN MANGUNAN BARU	1	Negeri
18	SDN PUNUKAN	1	Negeri
19	SDN SUMBERAN	1	Negeri
20	SDN TERBAHSARI	1	Negeri
21	SDN 5 WATES	1	Negeri
22	SDN BENDUNGAN I	1	Negeri
23	SDN DARAT	1	Negeri
24	SDN DUKUH	1	Negeri
25	SDN GADINGAN	1	Negeri
26	SDN JURANGJERO	1	Negeri
27	SDN KALIKEPEK	1	Negeri
28	SDN PEPEN	1	Negeri
29	SDN SANGGRAHAN	1	Negeri
30	SDN TRIHARJO I	1	Negeri
<b>Jumlah</b>		<b>30</b>	