

**SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI  
MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR  
KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

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



Oleh :  
Ivan Ilham Fathurahman  
NIM 17604224068

**PROGRAM STUDI PGSD PENDIDIKAN JASMANI  
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
2022**

**SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI  
MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR  
KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS**

Oleh :

Ivan Ilham Fathurahman  
NIM. 17604224068

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan one shot atau sekali ukur dengan menggunakan metode survei. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Petir pada 25 Oktober- 29 November 2021. Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV di SD Negeri 1 Petir dengan total keseluruhan 28 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen yang berupa angket dalam bentuk google form yang berisi 31 pertanyaan dengan mengambil instrumen dari skripsi Komsiyati dan telah di validasi oleh bapak Dr. Subagyo, M.Pd. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dengan data presentase.

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh data 31 permainan tradisional dengan persentase rata-rata penggunaan permainan tradisional 15% siswa sering melakukan dengan jumlah 4 siswa, 15% siswa kadang-kadang melakukan dengan jumlah 4 siswa dan 70% siswa tidak pernah melakukan dengan jumlah 20 siswa. Berdasarkan hasil penelitian penggunaan permainan tradisional, jarang dilakukan atau kurang diminati pada siswa kelas 4 SD Negeri 1 Petir.

Kata kunci : permainan tradisional, pandemi covid-19

## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ivan Ilham Fathurahman

NIM : 17604224068

Program Studi : PGSD Pendidikan Jasmani

Judul TAS : Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas

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, 17 Desember 2021

Yang Menyatakan,



Ivan Ilham Fathurahman

NIM. 17604224068

## LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

### **SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS**

Disusun oleh :

Ivan Ilham Fathurahman  
NIM 17604224068

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

Yogyakarta, 17 Desember 2021

Mengetahui,  
Koordinator Program Studi



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

Disetujui,  
Dosen Pembimbing



Drs. Raden Sunardianta, M.Kes.  
NIP. 19581101 198603 1 002

**LEMBAR PENGESAHAN**

Tugas Akhir Skripsi

**SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI  
MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR  
KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS**

Disusun Oleh:

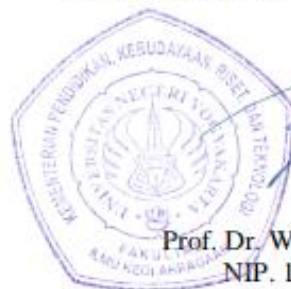
Ivan Ilham Fathurahman  
NIM 17604224068


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar Penjas Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Pada tanggal 20 Januari 2022

**TIM PENGUJI**

Nama/jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. Ketua Penguji		02-2-2022
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. Sekretaris		02-2-2022
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. Anggota		27-1-2022

Yogyakarta, Februari 2022  
Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



  
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. ✍  
NIP. 19640707 198812 1 001

## **MOTTO**

1. “Mencintai demi dicintai itu sifat manusia, mencintai demi mencintai itu sifat malaikat.” (Alphonse de Lamartine)
2. ”Dengan cinta dan sabar semua hal buruk akan menjadi indah. Percayalah, Tuhan punya rencana baik untuk hidupmu..” (kaireen Fanny)
3. “Hanya hati yang dipenuhi dengan cinta, yang dapat menjangkau langit tertinggi” (Maulana Jalaluddin Rumi)

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

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

1. Kedua orang tua saya, Bapak Budiyanto dan Ibu Sutri. Terima kasih atas segala dukungannya dalam segala bentuk. Karya ini saya persembahkan untuk bapak dan ibu, sebagai wujud rasa terima kasih saya atas pengorbanan dan jerih payahnya sehingga saya bisa sampai pada posisi sekarang.
2. Kaireen Fanny yang senantiasa memberikan inspirasi, motivasi, semangat, dan mendoakan agar dapat berjalan dengan lancar, sehingga Tugas Akhir Skripsi ini dapat terselesaikan.

## **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 “Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas” 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 Drs. Raden Sunardianta, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing TAS yang telah memberikan bimbingan, arahan dan semangatnya dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
2. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.kes., selaku Ketua Program Studi PGSD Pendidikan Jasmani beserta dosen, staf dan karyawan yang telah memberikan bantuan serta fasilitas selama proses penyusunan proposal hingga selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Ibu Bariyah, S.Pd.SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Petir yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
5. Para guru dan staff SD Negeri 1 Petir yang telah memberi bantuan

memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.

6. Teman-teman kuliah saya yang selalu mendukung saya dari awal penyusunan skripsi ini. Terima kasih telah membantu dalam segala kesulitan yang saya alami sehingga dapat menyelesaikan penyusunan tugas akhir dengan lancar.
7. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan di sini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 17 Desember 2021

Penulis,



Ivan Ilham Fathurahman

NIM. 17604224068

## DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK .....	ii
SURAT PERNYATAAN .....	iii
LEMBAR PERSETUJUAN .....	iv
LEMBAR PENGESAHAN .....	v
MOTTO .....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiii

### **BAB I PENDAHULUAN**

A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	5
D. Rumusan Masalah .....	5
E. Tujuan Penelitian .....	6
F. Manfaat Penelitian .....	6

### **BAB II KAJIAN PUSTAKA**

A. Kajian Teori .....	7
1. Hakikat Permainan Tradisional .....	7
2. Manfaat Permainan Tradisional .....	10
3. Macam-macam Permainan Tradisional .....	10
4. Pandemi .....	21
5. Karakteristik Anak Sekolah Dasar .....	22
B. Penelitian yang Relevan .....	24
C. Kerangka Berpikir .....	25

### **BAB III METODE PENELITIAN**

A. Desain Penelitian .....	27
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	27
C. Variabel Penelitian .....	27
D. Subjek Penelitian .....	28
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data .....	28

F. Teknik Analisis Data .....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Deskripsi Lokasi Penelitian .....	34
B. Hasil Penelitian .....	34
C. Pembahasan .....	37
D. Keterbatasan Penelitian .....	39
<b>BAB V KESIMPULAN IMPLIKASI DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	40
B. Implikasi .....	41
C. Saran .....	41
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>42</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>44</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Table 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian .....	30
Table 2. Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional di Masa Pandemi Covid-19 .....	34

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. SK Bimbingan Proposal TAS .....	45
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS .....	46
Lampiran 3. Surat Izin Penelitian .....	47
Lampiran 4. Instrumen Penelitian .....	48
Lampiran 5. Data Kasar .....	50
Lampiran 6. Data Analisis .....	52
Lampiran 7. Kuisisioner Google Form .....	54

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

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

Pendidikan sangat dibutuhkan bagi semua kalangan masyarakat, mulai dari anak-anak sampai orang dewasa juga membutuhkan pendidikan. “Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan perilaku seseorang atau kelompok orang untuk mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan” (Novan Ardy Wiyani dan Barnawi, 2012:72). Pendidikan adalah salah satu hal terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan juga dapat membentuk lingkungan menjadi lebih baik. Manusia membutuhkan Pendidikan untuk memaksimalkan potensi yang ada di dalam dirinya. Dengan tuntutan zaman yang semakin modern ini, tingginya strata pendidikan akan memengaruhi kesejahteraan hidup masing-masing individu. Semakin tinggi tingkat pendidikan yang dicapai, maka semakin tinggi pula kesempatan untuk memperoleh kesejahteraan hidup yang lebih baik di masa depan. Selain itu, pendidikan juga benar-benar menjadikan manusia lebih berpengalaman. Mata pelajaran ada bermacam-macam, salah satunya adalah pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK).

Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu mata pelajaran penting dan harus diajarkan di jenjang pendidikan dasar, pendidikan menengah maupun pendidikan tinggi. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) berperan sangat penting untuk siswa karena memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat langsung dalam aktivitas jasmani melalui bentuk permainan. Pada hal ini guru menjadi hal penting untuk menunjang

tercapainya tujuan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan. Pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) merupakan salah satu wadah untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang salah satu tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan kebugaran jasmani. Akan tetapi, kebugaran jasmani tidak akan tercapai bila guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) tidak berkompeten dalam bidangnya. Maka dari itu, perlu guru yang benar-benar mau dan berkompeten untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.

Guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) menjadi peran penting untuk menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik tentang segala hal yang berhubungan dengan pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK). Guru dianggap penting karena mempunyai tujuan utama dari pendidikan jasmani yaitu meningkatkan kebugaran jasmani. Jika seseorang memiliki kebugaran jasmani yang baik, maka tubuh orang tersebut akan lebih bugar dan tidak mudah lelah dalam beraktivitas sehari-hari. Orang tua ketika di rumah dan guru ketika di sekolah juga harus mengarahkan dan mendidik anak dalam memilih permainan. Oleh karena itu, dengan menggunakan permainan tradisional, anak tidak hanya bermain untuk meningkatkan kebugaran jasmani saja, namun juga mampu menanamkan nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut. Pemilihan menggunakan permainan tradisional dilakukan karena cara bermainnya mudah, alat yang digunakan sederhana dan menanamkan nilai budaya dalam setiap permainan.

Permainan tradisional merupakan permainan yang turun-temurun dan mempunyai banyak manfaat baik fisik maupun psikis yang sering dilakukan anak-

anak karena sangat mengasyikan dan menyenangkan. Selain itu juga, permainan tradisional mengandung nilai-nilai positif dalam kehidupan sehari-hari. Beberapa nilai positif yang didapatkan saat melakukan permainan tradisional yaitu melatih kekompakan, kebersamaan, gotong-royong hingga saling menghargai. Permainan tradisional dikenal sebagai permainan rakyat yang merupakan sebuah kegiatan rekreatif yang tidak hanya bertujuan menghibur diri tetapi juga sebagai alat memelihara hubungan sosial serta untuk menambah budaya Bangsa Indonesia. Namun permainan tradisional mulai luntur ketika ada wabah menyerang di Indonesia.

Pada akhir tahun 2019 dunia dikejutkan oleh tersebarnya wabah. Wabah ini berasal dari Kota Wuhan, China. Virus ini dengan cepat menyebar hampir ke seluruh dunia termasuk Indonesia. Berbagai upaya dalam rangkaian pencegahan dan penanganan telah dilakukan. Mulai dari penerapan *social distancing* hingga diberlakukannya *lockdown* di beberapa daerah demi memutus mata rantai virus korona.

Menurut Khasanah, Pramudibyanto & Widuroyekti (2020:41) “keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit covid-19 telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor.” Anjuran untuk mematuhi protokol kesehatan dikeluarkan pemerintah untuk menekan penyebaran virus covid-19. Apalagi anjuran untuk *stay at home* yang diberitahukan saat awal- awal pandemi covid-19. Anjuran ini membuat perubahan di banyak sektor, seperti ditutupnya toko, warung, pusat perbelanjaan, kebijakan bekerja dari rumah dan pembelajaran pendidikan mulai dari SD, SMP, SMA, perkuliahan dilakukan di rumah secara

daring. Pembelajaran secara daring ini sudah pasti membutuhkan alat elektronik handphone atau laptop. Walaupun begitu, pembelajaran dari rumah harus tetap dilakukan agar siswa terus belajar dan berkembang walaupun pada masa libur karena pandemi covid-19. Hal ini menyebabkan siswa SD Negeri 1 Petir lebih sering memegang handphone dan tidak keluar rumah karena penjagaan orang tua menjadi lebih ketat ataupun kesadaran diri anak untuk tidak bermain secara bergerombol. Sehingga permainan tradisional yang ada di Desa Petir pada saat ini semakin tergeser karena pandemi covid-19 ini dan handphone yang canggih berisi permainan anak-anak pun juga mengalami perkembangan yang begitu cepat, banyak anak-anak desa Petir yang lebih memilih game yang ada di hp, karena anak tidak bisa bermain bergerombol di luar rumah bersama teman-temannya. Game juga dianggap lebih menarik dibanding dengan permainan tradisional yang juga membawa manfaat besar. Anak-anak juga banyak yang lupa dengan permainan tradisional bahkan tidak tahu dengan permainan tradisional yang populer pada masanya, ada sebagian anak tahu jenis permainan tradisional namun mereka sudah jarang sekali bermain permainan tradisional.

Pelajaran pendidikan jasmani juga ikut terdampak dari kebijakan tersebut. Aktivitas bermain anak-anak melalui permainan tradisional mungkin saja berubah setelah pandemi covid-19. Padahal permainan tradisional sangat dibutuhkan untuk perkembangan anak. Selain itu, di masa pandemi juga sangat diperlukan untuk selalu menjaga imunitas dan kebugaran tubuh yang dapat diperoleh dari olahraga melalui permainan tradisional. Maka dari itu, survei tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi *Covid-19* sangatlah diperlukan.

## **B. Identifikasi Masalah**

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

1. Pembelajaran PJOK mengalami kendala di masa pandemi covid-19.
2. Lunturnya permainan tradisional di masa pandemi covid-19.
3. Kurangnya aktivitas permainan tradisional pada siswa di masa pandemi covid-19.
4. Belum diketahui tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri 1 Petir.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, dengan banyak pertimbangan dan kemampuan peneliti, maka peneliti hanya akan mengkaji dan membahas satu permasalahan yaitu, “Belum diketahui tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas”

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan dari uraian latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah diatas dapat dirumuskan permasalahannya yaitu “Seberapa sering anak melakukan Permainan Tradisional di Masa Pandemi Covid-19 di SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas”

## **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19 pada siswa-siswi SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.

## **F. Manfaat Penelitian**

### **1. Secara Teoritis**

#### **a. Bagi Sekolah**

Memberikan informasi/data kepada guru tentang tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi *Covid-19*.

#### **b. Bagi Siswa**

Siswa dapat mengetahui pentingnya melestarikan permainan tradisional.

### **2. Secara Praktis**

*a.* Bagi guru sebagai salah satu cara untuk evaluasi pembelajaran penjas, olahraga dan kesehatan di masa pandemi *Covid-19*.

*b.* Bagi siswa sebagai wadah bagi perkembangan siswa.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Hakikat Permainan Tradisional**

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

Istilah permainan sangat berhubungan dengan kata bermain, yang sama-sama memiliki kata dasar main. Awalan “ber” ini berarti menunjukkan adanya suatu kegiatan, sedangkan “per” mengarah pada bentuk kegiatan itu sendiri. Bermain dan permainan adalah suatu kegiatan yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan manusia. Setiap insan manusia pada dasarnya membutuhkan aktivitas bermain tidak hanya untuk meningkatkan perkembangan fisik, tetapi juga sosial, intelektual dan emosional. “Memang, istilah bermain lebih melekat dalam kehidupan anak-anak, namun bukan berarti orang dewasa tidak membutuhkan aktivitas bermain.” (Hartati, dkk. 2012: 1).

Menurut Delphie (2009:30) mengungkapkan bahwa unsur-unsur dalam bermain, yaitu:

- a. Melepas ketegangan-ketegangan yang menghimpit hatinya,
- b. Melatih ketrampilan melalui pancaindranya,
- c. Memberikan rasa gembira dan bahagia agar fantasinya dapat berkembang,
- d. Kebebasan memilih dan menentukan alat bermainnya,
- e. Membantu melancarkan dan mengembangkan fungsi vital tubuhnya, misal pernafasan, peredaran darah, dan pencernaan makanan.
- f. Mampu mengembangkan kemampuan diri anak semaksimal mungkin sesuai dengan prestasi dirinya.

Menurut Hartati, dkk. (2012:3), melalui bermain, anak dapat mengambil berbagai manfaat perkembangan aspek fisik-motorik, kecerdasan dan sosio emosional. Ketiga aspek ini saling menunjang satu sama lain dan tidak dapat dipisahkan. Bila salah satu aspek tidak diberikan kesempatan untuk

berkembang akan terjadi ketidak seimbangan. Mengapa melalui kegiatan bermain? Karena bermain adalah aktivitas yang menyenangkan dan merupakan kebutuhan yang sudah melekat (inherent) dalam diri setiap anak. Dengan demikian, anak dapat belajar berbagai ketrampilan dengan senang hati, tanpa merasa terpaksa atau dipaksa untuk mempelajarinya.

Bermain merupakan jembatan dari anak untuk belajar secara informal menjadi formal. Sebagai contoh, pada awalnya saat bermain dengan balok-balok, anak mempelajari berbagai bentuk geometris, mengetahui namanya, mengenali bentuknya, belajar berkonsentrasi dan menekuni tugasnya. Pengenalan terhadap bentuk menjadi dasar bagi pengenalan terhadap huruf dan angka. Bermain mempunyai banyak manfaat dalam mengembangkan keterampilan anak sehingga anak lebih siap untuk menghadapi lingkungannya dan lebih siap dalam mengikuti pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi. Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian permainan adalah suatu bentuk aktivitas yang dilakukan dengan sengaja tanpa ada unsur paksaan yang sifatnya menyenangkan untuk meningkatkan potensi dalam diri setiap individu.

#### **b. Pengertian Tradisional**

Secara etimologi kata tradisional berasal dari kata latin traditum, yaitu sesuatu yang diteruskan dari masa lalu ke masa kini. Unsur yang paling menonjol dari tradisional ini adalah diciptakan melalui tindakan dan perilaku setiap orang yang diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya. Warisan ini berupa materi (kebendaan), tingkah laku, norma-norma, nilai-nilai, harapan serta cita-cita.

Kata tradisional erat kaitannya dengan tradisi yang mempunyai pengertian bahwa aktivitas ini dilakukan secara turun-temurun dan ada unsur adat istiadat suatu daerah tertentu. Tradisi dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:826)

adalah “ada kebiasaan yang diturunkan dari nenek moyang yang dijalankan oleh semua masyarakat, sedangkan tradisional adalah sikap, cara berfikir dan bertindak selalu berpegang pada norma dan adat kebiasaan”. Dari pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa tradisional adalah suatu perilaku dan cara berfikir sekelompok masyarakat yang berpegangan pada norma, nilai-nilai dan adat kebiasaan yang dilakukan secara turun temurun dan sudah menjadi bagian dalam kehidupan suatu kelompok masyarakat tertentu.

### **c. Pengertian Permainan Tradisional**

Menurut Madetaro (dalam Darminiasih, dkk. 2014:4), “Permainan tradisional adalah aktivitas budaya yang terdiri dari unsur-unsur gerak, seni, nilai lokal dan budaya yang tersebar di dalam masyarakat”. Permainan tradisional ini sejalan dengan tujuan pendidikan yaitu memacu pertumbuhan dan perkembangan jasmani, mental, emosional dan sosial budaya yang selaras dalam upaya pembentukan serta mengembangkan kemampuan dan kepribadian yang berwawasan lingkungan. Menurut Hartati, dkk. (2012:28) menjelaskan :

Permainan tradisional merupakan suatu permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak pada daerah tertentu secara tradisi. Yang dimaksud tradisi disini adalah permainan ini telah diwariskan dari generasi yang satu ke generasi berikutnya. Pada waktu sekarang ini mungkin sekali permainan itu tidak lagi di mainkan oleh anak-anak.

Permainan yang merupakan hasil budi daya manusia pada masa lampau itu, sebenarnya telah menggairahkan anak untuk bersenang-senang dan mempunyai pengaruh yang sangat bermakna pada perkembangan anak-anak. Permainan tradisional sudah dikenalkan sejak nenek moyang kita dulu. Permainan ini tidak memerlukan biaya, bahkan sangat mudah dimainkannya. Permainan tradisional

merupakan salah satu media yang efektif untuk menyampaikan pesan, petuah maupun wejangan kepada anak-anak.

## **2. Manfaat Permainan Tradisional**

Menurut Hasanah dan Pratiwi (2016:35) permainan tradisional memiliki beragam manfaat untuk anak-anak, antara lain:

- (1) bermain untuk perkembangan pengetahuan dan wawasan anak
- (2) bermain untuk perkembangan kreativitas anak
- (3) bermain untuk mengasah ketajaman pengindraan anak
- (4) bermain sebagai media terapi
- (5) bermain untuk mengembangkan kecerdasan majemuk anak
- (6) bermain untuk perkembangan aspek fisik motorik anak
- (7) bermain untuk perkembangan bahasa anak
- (8) bermain untuk perkembangan aspek sosial anak
- (9) bermain untuk perkembangan aspek emosional anak
- (10) bermain untuk perkembangan aspek moral anak
- (11) bermain untuk perkembangan aspek kognitif anak.

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

Permainan tradisional dalam penelitian ini ada 31 macam permainan, tetapi dalam penelitian ini, peneliti hanya mengambil sampel 26 permainan tradisional yaitu :

### **a. Permainan Boi-Boian**

Tujuannya permainan ini adalah melatih konsentrasi, kerja sama, ketepatan dan kecepatan. Permainan boi-boian dimainkan oleh anak-anak dengan kisaran usia 6-11 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan boi-boian, antara lain: ketepatan melempar dan kekompakan bermain. Bahan - bahan yang diperlukan : *kreweng*, batu pipih, pecahan keramik. Cara bermain permainan boi-boian menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

Semua anak berkumpul untuk menyusun secara vertikal pecahan genteng sebanyak 10 buah. Setelah itu semua anak melakukan undian atau

*hompimpah*. Satu anak yang kalah atau berbeda akan menjadi penjaga pecahan genteng. Anak-anak yang menang antri berbaris bergiliran untuk menjatuhkan susunan genteng dengan cara melemparkan bola tenis/kasti. Apabila lemparan tidak mengenai, maka dilanjut anak yang berada di belakangnya. Apabila susunan genteng jatuh, maka penjaga akan melemparkan bola ke anak-anak yang lain. Apabila mengenai anak yang lain, maka yang terkena bola itu menjadi penjaga genteng.

#### **b. Permainan Kelereng**

Permainan kelereng disebut juga permainan *dir-diran* atau permainan *gundu*. Permainan ini dapat dimainkan oleh laki-laki ataupun perempuan dan juga dapat dimainkan oleh anak-anak ataupun orang dewasa. Permainan ini juga dapat dimainkan sendiri ataupun bersama-sama. Cara bermain permainan kelereng menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

#### **c. Permainan Kasti**

Permainan kasti adalah permainan yang sudah populer di berbagai tempat, bahkan dipakai guru PJOK dalam pembelajaran penjas. Permainan kasti yang dimainkan berkelompok melatih kerja sama tim dan juga ketangkasan. Cara bermain permainan kasti menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

lawan. Apabila lawan terkena bola, maka akan diberlakukan pergantian posisi.

#### **d. Permainan Petak Umpet**

Permainan petak umpet adalah permainan yang ada di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda. Petak umpet dimainkan minimal 2 anak dan dapat dimainkan oleh banyak anak. Permainan ini melatih ketangkasan dan kejujuran anak dalam bermain. Cara bermain permainan petak umpet menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

#### **e. Permainan Engklek**

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

Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan engklek ini menurut Suherman (2015:112-257), antara lain:

- (1) mengembangkan kreativitas anak, karena anak-anak membuat secara langsung peralatan yang dibutuhkan dengan peralatan yang ada disekitarnya
- (2) mengembangkan kecerdasan logika anak. Permainan engklek dapat melatih anak untuk berhitung dan melatih anak dalam mengatur strategi untuk menentukan langkah selanjutnya yang harus dilewati
- (3) mengasah kemampuan bersosialisasi dan kebersamaan, karena ketika

- anak bermain tidak terlepas dari komunikasi antar anak selama permainan berlangsung
- (4) melatih anak untuk disiplin. Ketika permainan berlangsung, anak harus taat dan patuh kepada peraturan yang dibuat. Secara tidak langsung anak akan belajar disiplin dari hal tersebut
  - (5) meningkatkan kemampuan fisik anak. Ketika bermain engklek maka anak akan menggunakan satu kaki untuk menopang tubuhnya. Hal tersebut dapat membuat otot kaki anak menjadi lebih kuat.

Cara bermain engklek menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

#### **f. Permainan Lompat Tali**

Permainan lompat tali adalah permainan yang sudah umum dan populer di Indonesia. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak-anak sekolah dasar dengan kisaran umur 7-15 tahun. Permainan ini dapat dimainkan sendiri ataupun secara bersama-sama. Cara bermain lompat tali menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

#### **g. Permainan Gatheng**

Permainan gatheng adalah permainan tangan yang dapat ditemui di daerah

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

Cara bermain permainan Gatheng menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

Anak anak melakukan *hompimpah* untuk menentukan urutan bermain. Anak anak menyiapkan 10 kerikil dan 1 *gaco* untuk setiap anak. Setiap anak wajib memiliki *gaco*. Cara memainkannya adalah, 10 kerikil tersebut diletakkan di lantai dan *gaco* dipegang di tangan. Pertama tama anak menyebar kerikil sambil melempar *gaco*. Kemudian anak mengambil kerikil tersebut sambil melempar *gaco*. Dinyatakan mati apabila *gaco* jatuh dan kerikil (yang tidak diambil) tersenggol saat anak mengambil sebagian kerikil.

#### **h. Permainan Bentengan**

Tujuan permainan ini adalah untuk bersenang senang, melatih kekompakan dan kecepatan. Kisaran usia anak yang memainkan adalah 4-14 tahun. Adapun nilai-nilai yang adalah saling menghormati hak lawan main, melatih dan mengembangkan sportifitas. Cara bermain permainan bentengan menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

#### **i. Permainan Dakon**

Permainan dakon adalah permainan tradisional yang tidak membutuhkan banyak tenaga untuk memainkannya, karena permainan ini hanya menggunakan tangan untuk bermain. Permainan ini mengajak anak untuk berpikir dan menalar. Kisaran usia anak yang memainkan adalah 5-14 tahun. Nilai - nilai yang

terkandung adalah terampil, cermat, sportif, jujur, adil dan akrab dengan orang lain. Adapun alat-alat yang diperlukan adalah papan dakon dan kerikil. Cara bermain permainan dakon menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

#### **j. Permainan Tarik Tambang**

Permainan tarik tambang adalah permainan yang sering diadakan dalam acara lomba lomba 17 agustus. Permainan ini dimainkan oleh orang dewasa maupun anak anak. Tarik tambang adalah permainan kelompok yang menggunakan kekuatan. Cara bermain permainan tarik tambang menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

Semua anak dibagi menjadi 2 kelompok sama banyak. Kemudian dua kelompok saling berhadapan dengan baris 1 berbanjar dan sambil memegang tambang. Dengan aba aba kedua kelompok saling tarik menarik. Pemenang adalah kelompok yang dapat menarik lawan sampai garis yang ditentukan.

#### **k. Permainan Gebuk Bantal**

Permainan gebuk bantal adalah permainan tanding satu lawan satu. Dua anak saling bertarung menggunakan senjata bantal dan mereka duduk di atas bambu atau batang kayu. Adapun di bawah kedua anak tersebut kubangan air atau sungai, jadi salah satu diantara mereka dinyatakan kalah apabila mereka jatuh ke air. Permainan gebuk bantal ini adalah permainan yang sangat mengasyikkan untuk dimainkan dan untuk ditonton. Penonton permainan ini biasanya bersorak ramai mendukung temannya. Karena anak yang kalah akan tercebur ke dalam air atau lumpur dan ketika anak tersebut tercebur itu adalah hal yang lucu. Maka dari itu permainan ini sangat seru dan menarik untuk ditonton. Menurut Suherman (2015:112-257).

### **l. Permainan Gasing**

Gasing adalah sebuah permainan yang terbuat dari *pring* atau bambu. Gasing lumayan sulit untuk dibuat sendiri, maka biasanya anak-anak membeli atau meminta orang dewasa untuk membuatnya. Cara bermain permainan Gasing menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

### **m. Permainan Benthik**

Benthik adalah permainan untuk melatih konsentrasi. Benthik dimainkan anak-anak dengan kisaran usia 6-17 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung adalah anak-anak belajar kebersamaan, bekerja sama, komunikasi dengan orang lain, memperoleh kesempatan untuk berlatih ketangkasan. Cara bermain permainan benthik menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

### **n. Permainan Dam-daman**

Dam-daman adalah permainan yang berasal dari daerah Jawa Tengah. Permainan ini hampir mirip dengan catur pada permainan modern. Tidak ada perbedaan cara melangkah pada dam-daman, melangkah maju, ke kanan, ke kiri miring ataupun ke belakang semua dapat dilakukan. Gambar lapangan permainan dam-daman adalah persegi dengan 25 titik di dalamnya ditambah sepasang segitiga di sisi yang berlawanan. Anak bermain dengan cara bergilir. Permainan ini menggunakan batu atau pecahan genteng sebagai pasukan. Pasukan yang habis terlebih dahulu maka dinyatakan kalah. Menurut Suherman (2015:112-257).

**o. Permainan Jamuran**

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

Cara bermain permainan jamuran menurut Suherman (2015:112-257), yaitu: “Anak anak berkumpul untuk melakukan *hompimpah*. Satu anak yang kalah berada di tengah, sementara anak anak yang lain bergandengan tangan membentuk lingkaran besar sambil bernyanyi”.

**p. Permainan Gobak Sodor**

Gobak sodor adalah permainan beregu yang terdiri dari dua kelompok, setiap kelompok terdiri dari 3-5 orang. Permainan ini biasanya dimainkan oleh anak dengan kisaran usia 5-14 tahun. Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan bulu tangkis ataupun membuat sendiri. Nilai edukatif dalam permainan gobak sodor adalah kerja sama, kebersamaan dan kekompakan antar penjaga agar lawan tidak lepas menerobos, berlatih mencermati peluang, mengatur strategi dan pantang menyerah. Cara bermain permainan gobak sodor menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

**q. Permainan Kejar-kejaran**

Permainan kejar-kejaran adalah permainan yang ada dimanapun dengan nama yang berbeda beda. Tetapi pada intinya ada anak yang mengejar dan dikejar. Permainan ini dimainkan anak dengan kisaran usia 4-10 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung dalam permainan ini adalah kecepatan, kekompakan, disiplin dan taat aturan. Menurut Suherman (2015:112-257).

**r. Permainan Sondah Mandah**

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

Cara bermain permainan sondah mandah menurut Suherman (2015:112-257), yaitu: “Setiap anak harus memiliki *gaco* sebagai indentitas. Terdapat beberapa kotak untuk dilewati dengan *ingkling* atau satu kaki. Apabila berhasil melewati semua kotak, maka akan mendapat skor 1”.

**s. Permainan Adu Gambar**

Permainan adu gambar dapat dimainkan dengan berbagai cara. Ada model mengadu gambar dengan menepukkannya di tangan adapula mengadu gambar dengan melihat kekuatan gambar, karena biasanya terdapat gambar dengan kekuatan yang berbeda beda. Menurut Suherman (2015:112-257).

**t. Permainan Kapiten**

Permainan kapiten adalah permainan dengan menyanyikan lagu aku seorang kapiten secara bersama sama. Anak anak menyanyikan lagu sambil bergerak mengekspresikan diri. Keseruan permainan ini yaitu ketika secara bersama sama anak bernyanyi sambil bergerak berekspresi. Menurut Suherman (2015:112-257).

**u. Permainan Layang-layang**

Layang-layang atau layangan adalah permainan dengan menerbangkan layang-layang menggunakan tali. Tidak semua anak bisa menerbangkan layang-

layang, karena banyak faktor yang memengaruhinya antara lain angin, keseimbangan bentuk layang-layang dan kekuatan tali.

Cara bermain layang layang menurut Suherman (2015:112-257), yaitu: “Pertama tama adalah membuat atau membeli layangan terlebih dahulu. Kemudian menerbangkan layangan di tempat yang luas. Untuk durasinya kembali ke anak, karena permainan layang layang tidak dibatasi waktu.”

**v. Permainan Cuthik Sodo**

“Permainan cuthik sodo adalah permaian yang tidak terlalu populer. Akan tetapi chutik sodo ini merupakan permainan tradisional yang dapat ditemui di beberapa daerah. Permaianan cuthik sodo ini berasal dari daerah jawa tengah”. Menurut Suherman (2015:112-257).

**w. Permainan Candak Ndhodhok**

Candak ndhodhok adalah permainan yang melatih kekompakan, meningkatkan kebugaran dan kesenangan beraktivitas badan. Permainan ini dimainkan anak dengan kisaran usia 7-12 tahun. Adapun nilai-nilai yang terkandung adalah memperkenalkan permainan kepada anak dan melestarikan tradisi permainan tradisional anak zaman dahulu. Cara bermain permainan candak ndodok menurut Suherman (2015:112-257), yaitu:

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

**x. Permainan Lari Karung**

Lari karung adalah permainan yang sering dilombakan pada perayaan

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

Cara bermain permainan lari karung menurut Suherman (2015:112-257), yaitu: “Setiap anak masuk ke dalam karung, berdiri dengan kedua tangan memegang pinggir karung. Anak yang tercepat sampai *finish* adalah pemenangnya”.

**y. Permainan Cublak-cublak Suweng**

Dalam permainan ini terdapat 3 peran, yaitu *pak empong* (anak yang tengkurap), pengedar batu dan teman bermain. Ketika semua peran sudah di isi, maka akan dinyanyikan lagu cublak-cublak suweng sambil pengedar batu mengedarkan batu di telapak tangan teman bermain. Telapak tangan diletakkan di punggung *pak empong*. Ketika lagu berhenti, maka batu diletakkan di salah satu tangan teman bermain. Tugas *pak empong* adalah menebak di tangan siapa batu tersebut. Apabila tebakannya benar maka anak yang membawa batu tersebut menjadi *pak empong* menggantikan *pak empong* yang sebelumnya. Tetapi apabila tebakannya salah, maka akan diulang lagi lagunya dengan peran yang sama. Menurut Suherman (2015:112-257).

**z. Permainan Egrang**

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui asalnya. Egrang dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda seperti di sebagian wilayah Sumatra barat dengan nama *tengkak-tengkak*, Bengkulu dengan nama *ingkau*, Lampung dengan nama terompah *pancung*.

Permainan ini bermanfaat meningkatkan kualitas kebugaran, meningkatkan kemampuan motorik dan bersosialisasi. Egrang adalah permainan yang menggunakan bambu sebagai pengganti kaki. Egrang bisa dimainkan sendiri ataupun bersama sama. Apabila bersama-sama yaitu dengan kompetisi. Bisa menggunakan jarak ataupun durasi waktu sebagai aturan bermain. Menurut Suherman (2015:112-257).

#### 4. Pandemi

Menurut Khasanah, Pramudibyanto & Widuroyekti (2020:41), keadaan di luar prediksi berupa wabah penyakit *Covid-19* telah membawa perubahan yang mendesak pada berbagai sektor. Pandemi *Covid-19* ini berefek ke berbagai sektor, termasuk sektor pendidikan. Pendidikan formal di Indonesia sejak merebaknya pandemi *Covid-19*, menjadikan pembelajaran secara daring dari rumah masing-masing siswa. Anjuran pemerintah untuk *stay at home* dan *physical and social distancing* harus diikuti dengan perubahan modus belajar tatap muka menjadi *online*. Cara ini ditempuh untuk menekan rantai penyebaran *Covid-19* agar tidak semakin buruk. Namun belajar secara *online* memiliki kelemahan jika dibandingkan dengan pembelajaran tatap muka.

Menurut Khasanah, Pramudibyanto & Widuroyekti (2020:42), ada beberapa kelemahan belajar secara *online* yaitu sebagai berikut:

- a. Membuat kekakuan dalam pembelajaran, karena anak dipaksa untuk belajar dengan cara pengajar.
- b. Pembelajaran tatap muka yang dilakukan secara klasikal sering kali tidak dapat mengakomodasi gaya belajar peserta didik yang bervariasi.
- c. Pembelajaran yang monoton membuat semakin menurunnya inisiatif dan kreativitas peserta didik dalam pembelajaran.

Pada perkembangannya, pemerintah menganjurkan masyarakat untuk selalu menerapkan disiplin protokol kesehatan. Menurut Hamdani dalam Afrianti & Rahmiati (2021), “upaya preverentif yang dilakukan guna memutus mata rantai penularan *Covid-19* yaitu berupa protokol kesehatan”. Protokol kesehatan yang diterapkan pada masyarakat memiliki empat point penting, yaitu membiasakan diri memakai masker, mencuci tangan menggunakan sabun/*handsanitizer*, menjaga jarak (*social distancing*), serta menjauhi keramaian dan menghindari berpergian ke luar daerah, terlebih daerah yang sudah dinyatakan sebagai zona merah.

## **5. Karakteristik Anak Sekolah Dasar**

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

Menurut Istiqomah (2019:159) “anak pada usia sekolah dasar (7-11 tahun) berada pada tahapan operasional konkret. Pada usia inilah anak mulai berfikir yang ditandai dengan mengklasifikasikan benda-benda di sekitarnya”. Perkembangan anak dipengaruhi oleh lingkungan dan dirinya sendiri. Lingkungan dan diri sendiri tidak dapat dipisahkan karena memang kedua hal tersebut saling terhubung. Anak sekolah dasar merupakan anak dengan kategori banyak mengalami perubahan sangat drastis baik fisik maupun mental.

Menurut Seifert dan Haffung dalam Rismayanthi (2011:11) usia anak sekolah dasar memiliki tiga jenis perkembangan, yaitu : (1) Perkembangan fisik (2) Perkembangan Kognitif (3) Perkembangan Psikososial.

### **a. Perkembangan Fisik**

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

1. Usia 9 tahun tinggi dan berat badan anak laki-laki dan perempuan kurang lebih sama. Sebelum usia 9 tahun anak perempuan relatif sedikit lebih pendek dan lebih langsing dari anak laki-laki.
2. Pada akhir kelas empat, siswa perempuan pada umumnya mengalami pertumbuhan lebih cepat.
3. Pada akhir kelas lima, umumnya siswa perempuan lebih tinggi dan lebih berat daripada siswa laki-laki.
4. Menjelang awal kelas enam, kebanyakan anak perempuan mendekati

puncak tertinggi pertumbuhan mereka. Periode pubertas yang ditandai dengan menstruasi umumnya dimulai pada usia 12-13 tahun.

5. Anak laki-laki memulai lonjakan pertumbuhan pada usia sekitar 11 tahun.

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

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

- 1) Perkembangan fisik atau jasmani anak sangat berbeda satu sama lain, sekalipun anak-anak tersebut usianya relatif sama, bahkan dalam kondisi ekonomi yang relatif sama pula. Sedangkan pertumbuhan anak-anak berbeda ras juga menunjukkan perbedaan yang mencolok. Hal ini antara lain disebabkan perbedaan gizi, lingkungan, perlakuan orangtua terhadap anak maupun kebiasaan hidup.
- 2) Nutrisi dan kesehatan sangat memengaruhi perkembangan fisik anak. Kekurangan nutrisi dapat menyebabkan pertumbuhan anak menjadi lamban, kurang berdaya dan tidak aktif. Sebaliknya anak yang memperoleh makanan yang bergizi, lingkungan yang menunjang, perlakuan orang tua serta kebiasaan hidup yang baik akan menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak.
- 3) Olahraga. Aktivitas gerak sangat penting bagi anak, karena dengan bergerak olahraga maka tubuh anak akan lebih bugar dan lebih fit. Olahraga yang dilakukan secara rutin juga dapat mencegah terjadinya obesitas pada anak. Sering ditemui anak yang memiliki berat badan yang lebih, dapat diperkirakan faktor yang menyebabkan hal tersebut adalah kurangnya aktivitas gerak atau makan yang terlalu berlebih.
- 4) Orang tua sangat berperan penting dalam tumbuh kembang anak. Anak-anak butuh gizi dan vitamin untuk pertumbuhan fisiknya. Akan tetapi, secara pribadi anak tersebut tidak tahu apa yang ia butuhkan. Maka dari itu butuh peran orang tua untuk selalu memperhatikan kebutuhan gizi dan kebutuhan vitamin anak agar anak dapat tumbuh secara maksimal.

### **b. Perkembangan Kognitif**

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

### **c. Perkembangan Psikososial**

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

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang dilakukan oleh Komsiyati (2015) tentang Survei Aktivitas Bermain Anak di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas IV, V, Dan VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta, diperoleh kesimpulan menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta yaitu sebanyak 13 orangtua (25,00%) dengan kategori kurang, 21 orangtua (40,38%) dengan kategori cukup, dan 18 orangtua (34,62%) dengan kategori baik. Frekuensi terbanyak masuk pada kategori cukup yaitu 21 orangtua (40,38%). Dengan demikian survei aktivitas bermain anak di rumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, VI di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta masuk dalam kategori cukup.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fitri Apriliyani Husain (2013) tentang Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal diperoleh kesimpulan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se- Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal yang berjumlah 25 sekolah dasar tergolong baik, yaitu sebesar 73,13%, tepat digunakan dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar. Hal ini terbukti dari jumlah pembagian waktu pembelajaran yang baik sebesar 75,00%, kemampuan guru dalam penguasaan materi dan pembelajaran yang tergolong baik sebesar 73,61%, meliputi sarana prasarana, dan kesesuaian kurikulum, kemudian karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan dengan kriteria baik yaitu sebesar 68,68 %, meliputi jenis permainan tradisional itu sendiri, hasil gerak dan faktor risiko dari siswa. Unsur-unsur penjas yang tergolong sangat baik sebesar 81,77 % meliputi kognitif, afektif, psikomotor dan jasmani siswa, serta motivasi yang tergolong baik sebesar 73,44 %, meliputi minat siswa dan motivasi guru dalam penggunaan permainan tradisional.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pendidikan Jasmani memang sangat penting untuk setiap individu, tidak terkecuali anak-anak. Pendidikan jasmani dibutuhkan untuk menunjang pertumbuhan dan perkembangan anak. Dalam prosesnya, guru pendidikan jasmani, olahraga dan kesehatan (PJOK) sangat berperan besar untuk membimbing dan mengarahkan anak untuk mengoptimalkan pertumbuhan

dan perkembangan di usia dini. Guru pendidikan jasmani harus cerdas dan kreatif dalam proses pembelajaran agar dapat tercapai tujuan pendidikan jasmani. Situasi seperti pandemi covid-19 tidak ada yang bisa memprediksi sebelumnya. Pandemi covid-19 membuat sebagian besar kehidupan masyarakat berubah, tidak terkecuali pembelajaran di sekolah. Pembelajaran yang dahulu dilakukan di sekolah, setelah pandemi covid-19 pembelajaran dilakukan secara daring dari rumah masing-masing, walaupun masih ditemukan banyak kendala dalam prosesnya. Tetapi hal tersebut harus dilakukan karena untuk memutus rantai penyebaran covid-19, maka diberlakukannya *physical distancing* dan *social distancing*. Orang tua sebagai guru pengganti harus bisa beradaptasi untuk membimbing anak-anaknya. Anak yang belajar di rumah akan selalu terpantau oleh orang tuanya, tidak terkecuali aktivitas bermain anak. Bermain adalah aktivitas yang disukai anak-anak pada umumnya, seperti melakukan permainan tradisional. Selain menjadi aktivitas yang disukai, permainan tradisional juga sangat dibutuhkan untuk menunjang kebugaran tubuh di setiap harinya.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

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

Penelitian ini menggunakan desain penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan *one shot case study*, jenis *one-shot case study* dimaksudkan untuk menunjukkan kekuatan pengukuran dan nilai ilmiah suatu desain penelitian. Menurut Sugiyono (2017:9) “metode kuantitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti populasi dan sampel”. Metode penelitian ini menggunakan metode survei, sedangkan teknik pengumpulan datanya menggunakan instrumen yang berupa angket dalam bentuk google form. Sesuai dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.

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

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Petir yang beralamatkan Petir, Kalibagor, Banyumas, Jawa Tengah. Waktu penelitian dilaksanakan dari tanggal 25 Oktober- 29 November 2021.

#### **C. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2010:61), “variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulannya”.

Variabel dalam penelitian ini adalah permainan tradisional di masa pandemi covid-19. Artinya penggunaan permainan tradisional yang dilakukan siswa-siswi

SD Negeri 1 Petir ketika sudah ditetapkannya Belajar Dari Rumah (BDR) di masa pandemi covid-19.

#### **D. Subjek Penelitian**

“Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulan” (Sugiyono, 2010:117). Populasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah seluruh siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Petir dengan total keseluruhan 28 siswa dengan rincian laki-laki 13 siswa dan perempuan 15 siswi.

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

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

Menurut Sugiyono (2010:147) “Pada prinsipnya meneliti adalah melakukan pengukuran terhadap fenomena alam. Dalam penelitian ini, Instrumen yang digunakan adalah angket atau kuisisioner”. Menurut Sugiyono (2010:199) “Kuisisioner merupakan Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawab”. Dalam penelitian ini, akan digunakan angket dalam bentuk google form. Sukardi (2019:99) menyatakan “peneliti telah memberikan beberapa alternatif jawaban pada kolom yang telah disediakan, sementara itu responden tinggal memilih jawaban yang ada yang paling mendekati pilihan responden”.

Dalam penelitian ini menggunakan instrument berupa angket. Karena angket belum ada, peneliti melakukan langkah penyusunan instrument. Menurut Sutrisno Hadi dalam Rubsiyah (2010:31), “ada 3 langkah yang harus ditempuh

dalam penyusunan instrument. Ketiga langkah tersebut adalah mendefinisikan konstruk, menyidik faktor, dan menyusun butir-butir pertanyaan”.

Langkah-langkah dalam penyusunan instrument penelitian menurut Sutrisno Hadi dalam Rubsyah (2010: 31) sebagai berikut :

- a. Mendefinisikan Konsep Uban yang Akan Diukur (Konstrak)  
Definisi konstruk adalah membuat Batasan mengenai uban atau variabel yang akan kita ukur. Konstrak dalam penelitian ini adalah variabel yang diukur. Variabel yang diukur dalam penelitian ini adalah tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19 pada siswa-siswi SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.
- b. Menentukan Faktor-Faktor Pada Variabel Penelitian  
Dari uraian di atas dijabarkan menjadi beberapa faktor yang dapat diukur. Faktor tersebut dijadikan tolak ukur menyusun instrumen berupa pertanyaan yang diajukan pada responden. Dalam penelitian ini dibatasi pada yang akan diteliti yaitu tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19
- c. Menyusun Butir-Butir Pertanyaan  
Angket / Kuisisioner yang digunakan dalam penelitian ini disesuaikan pada faktor konstruk. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan faktor tersebut kemudian disusun butir soal yang dapat memberikan gambaran tentang faktor tersebut.

Menurut Sukardi (2019:250) survei menggunakan kuisisioner memiliki keunggulan dan kelemahan, antara lain:

**a. Keunggulan**

- 1) Kuisisioner tidak membutuhkan biaya yang banyak untuk penelitian, karena hanya membutuhkan kertas jika offline. Akan tetapi apabila dengan *platfrom* dapat menggunakan *google form* yang dapat diakses secara gratis;
- 2) Kuisisioner dapat menjangkau responden dengan jumlah besar walaupun responden tersebut tidak berkumpul di satu tempat;
- 3) Kuisisioner dapat lebih menarik responden, karena peneliti dapat merencanakan dan memilih penampilan kuisisioner yang cocok untuk responden;
- 4) Kuisisioner dapat diadministrasikan lebih mudah, karena hasil kuisisioner tertuang dalam kertas kuisisioner atau *platform online*;
- 5) Pengisian kuisisioner dapat dilakukan dengan model merahasiakan identitas responden.

## b. Kelemahan

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

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

Setelah mengetahui keunggulan dan kelemahan survei menggunakan kuisisioner, maka dalam penelitian ini, peneliti memakai instrumen penelitian milik Komsiyati dengan judul “*Survei Aktivitas Bermain Anak di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua Pada Siswa Kelas iv, v, dan vi di SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta*”. Komsiyati adalah mahasiswa PGSD Pendidikan Jasmani tahun masuk 2013, NIM. 13604337121. Instrumen ini divalidasi oleh beliau Dr. Subagyo, M.Pd. sekaligus dosen pembimbing tugas akhir skripsi. Adapun kisi-kisi instrumen penelitian yang dipakai seperti di bawah ini:

Table 1. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	Item Tes
Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua	Permainan Tradisional	1. Boi-boian	1
		2. Kelereng	2
		3. Kasti	3
		4. Petak Umpet	4
		5. Engklek	5
		6. Lompat Tali	6
		7. Gatheng	7
		8. Betengan	8

Variabel	Faktor	Indikator	Item Tes
Survei Aktivitas Bermain Anak Di Rumah Menurut Pandangan Orang Tua	Permainan Tradisional	9. Dakon	9
		10. Bakiak	10
		11. Tarik Tambang	11
		12. Gebug Bantal	12
		13. Gasing	13
		14. Sumpitan	14
		15. Bantik	15
		16. Dam-daman	16
		17. Jamuran	17
		18. Gobag Sodor	18
		19. Kejar-kejaran	19
		20. Sondah Mandah	20
		21. Adu Gambar	21
		22. Kapiten	22
		23. Layang-layang	23
		24. Lari Balok	24
		25. Cuthik Sodo	25
		26. Udan Barat	26
		27. Candhak Ndhodhok	27
		28. Lari Karung	28
29. Cublak-cublak suweng	29		
30. Blarak Sempal	30		
31. Egrang	31		

## 2. Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian kuisioner dalam bentuk google form kepada responden yang dalam penelitian ini adalah orang tua/wali siswa SD Negeri 1 Petir.

Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut:

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

- f. Laporan siswa kepada wali kelas.
- g. Laporan wali kelas kepada peneliti.

Proses pengambilan data digambarkan pada gambar di bawah ini :



Gambar 1. Alur proses pengambilan data

#### F. Teknik Analisis Data

Menurut Sugiyono (2018: 226), Kegiatan dalam menganalisis data adalah, mengumpulkan data berdasarkan variabel, mentabulasi data berdasarkan variabel, menyajikan data tiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk menjawab rumusan masalah.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini merupakan data kuantitatif, setiap jawaban dari data diberi skor. Jumlah pernyataan berjumlah 31 butir dengan 3 alternatif jawaban. Pemberian skor penggunaan permainan tradisional di masa pandemi Covid-19 pada siswa SD Negeri 1 Petir adalah sebagai berikut:

Sering melakukan = 2 Kadang-kadang melakukan =1 Tidak pernah melakukan =0

Frekuensi yang disajikan bukanlah frekuensi yang benar, melainkan frekuensi yang dituangkan dalam bentuk angka presentase, sehingga untuk menghitung persentase responden digunakan rumus sebagai berikut:

**Rumus Frekuensi Relatif (Presentase)**

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

Keterangan :

- P : Presentase
- F : Frekuensi
- N : Jumlah Subjek

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas pada 25 Oktober - 29 November tahun 2021 dengan subjek siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa/i yang terdiri 13 siswa dan 15 siswi.

#### B. Hasil Penelitian

##### 1. Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional Di Masa Pandemi Covid-19

Table 2. Survei tingkat penggunaan permainan tradisional di masa pandemi covid-19

No	Permainan	Frekuensi			Persentase		
		Sering Melakukan	Kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan	Sering Melakukan	Kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan
1	Permainan Petak Umpet	16	6	6	57%	21%	21%
2	Permainan Engklek	13	10	5	46%	36%	18%
3	Permainan Kejar-Kejaran	13	4	11	46%	14%	39%
4	Permainan Gobag Sodor	12	5	11	43%	18%	39%
5	Permainan Layang-layang	10	3	15	36%	11%	54%
6	Permainan Lompat Tali	9	6	13	32%	21%	46%
7	Permainan Bentengan	6	6	16	21%	21%	57%
8	Permainan kapiten	6	2	20	21%	7%	71%

No	Permainan	Frekuensi			Persentase		
		Sering Melakukan	Kadang Melakuk an	Tidak Pernah Melaku kan	Sering Melakukan	Kada ng Melakukan	Tidak Pernah Melakuk an
9	Permainan Egrang	5	6	17	18%	21%	61%
10	Permainan Gatheng	5	4	16	18%	14%	57%
11	Permainan Gasing	4	8	16	14%	29%	57%
12	Permainan Candak Ndhodhok	4	8	16	14%	29%	57%
13	Permainan Dakon	4	6	18	14%	21%	64%
14	Permainan Sondah Mandah	4	4	20	14%	14%	71%
15	Permainan Dam-Daman	3	6	18	11%	21%	64%
16	Permainan Adu Gambar	3	7	18	11%	25%	64%
17	Permainan Cublak-Cublak Suweng	3	6	19	11%	21%	68%
18	Permainan Kelereng	2	8	18	7%	29%	64%
19	Permainan Tarik Tambang	2	5	21	7%	18%	75%
20	Permainan Jamuran	2	4	22	7%	14%	79%
21	Permainan Kasti	1	10	17	4%	36%	61%
22	Permainan Benthik	1	5	22	4%	18%	79%
23	Permainan Boi-Boian	1	2	25	4%	7%	89%
24	Permainan Gebug Bantal	1	1	26	4%	4%	93%
25	Permainan Cuthik Sodo	1	0	27	4%	0%	96%

No	Permainan	Frekuensi			Persentase		
		Sering Melakukan	Kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan	Sering Melakukan	Kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan
27	Permainan Bakiak	0	1	27	0%	4%	96%
28	Permainan Blarak Sempal	0	0	28	0%	0%	100%
29	Permainan Udan Barat	0	0	28	0%	0%	100%
30	Permainan Lari Balok	0	0	28	0%	0%	100%
31	Permainan Sumpitan	0	0	28	0%	0%	100%

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa permainan yang paling sering digunakan adalah permainan petak umpet dengan frekuensi 16 siswa (57%), kemudian permainan engklek 13 siswa (46%), permainan kejar-kejaran 13 siswa (46%), permainan gobag sodor 12 siswa (43%), permainan layang-layang 10 siswa (36%), permainan lompat tali 9 siswa (32%), permainan bentengan 6 siswa (21%), permainan kapiten 6 siswa (21%), permainan egrang 5 siswa (18%), permainan gatheng 5 siswa (18%), permainan gasing 4 siswa (14%), permainan candak ndhodhok 4 siswa (14%), permainan dakon 4 siswa (14%), permainan sondah mandah 4 siswa (14%), permainan dam-daman 3 siswa (11%), permainan adu gambar 3 siswa (11%), permainan cublak-cublak suweng 3 siswa (11%), permainan kelereng 2 siswa (7%), permainan tarik tambang 2 siswa (7%), permainan jamuran 2 siswa (7%), permainan kasti 1 siswa (4%), permainan benthik 1 siswa (4%), permainan boi-boian 1 siswa (4%), permainan gebug bantal 1 siswa (4%), permainan cuthik sodo 1 siswa (4%), permainan lari karung 1 siswa (4%), permainan bakiak 0 siswa (0%),

permainan blarak sempal 0 siswa (0%), permainan udan barat 0 siswa (0%), permainan lari balok 0 siswa (0%) dan permainan sumpitan 0 siswa (0%).

### **C. Pembahasan**

Berdasarkan hasil penelitian, aktivitas bermain yang paling sering digunakan adalah permainan petak umpet dengan jumlah siswa yang memainkan sebanyak 16 (57%) dari total keseluruhan siswa sebanyak 28. Hal ini sangat wajar karena permainan petak umpet hampir ada di setiap daerah di Indonesia, walaupun dengan nama permainan yang berbeda-beda. Karena memang permainan ini sangat mudah dilakukan yang pada intinya ada anak yang menjadi penjaga berdiri di tempat hinggap dan anak-anak yang lainnya bersembunyi, kemudian penjaga berusaha mencari anak yang sedang bersembunyi, apabila menemukan, maka penjaga menyebut nama anak yang ketahuan sambil memegang tempat hinggap, tetapi apabila anak yang ketahuan berhasil memegang tempat hinggap terlebih dahulu, maka anak tersebut menang. Urutan selanjutnya permainan yang paling sering digunakan adalah permainan engklek 13 siswa (46%), permainan kejar-kejaran 13 siswa (46%), permainan gobag sodor 12 siswa (43%), permainan layang-layang 10 siswa (36%), permainan lompat tali 9 siswa (32%), permainan bentengan 6 siswa (21%), permainan kapiten 6 siswa (21%), permainan egrang 5 siswa (18%), permainan gatheng 5 siswa (18%), permainan gasing 4 siswa (14%), permainan candak ndhodhok 4 siswa (14%), permainan dakon 4 siswa (14%), permainan sondah mandah 4 siswa (14%), permainan dam-daman 3 siswa (11%), permainan adu gambar 3 siswa (11%), permainan cublak-cublak suweng 3 siswa

(11%), permainan kelereng 2 siswa (7%), permainan tarik tambang 2 siswa (7%), permainan jamuran 2 siswa (7%), permainan kasti 1 siswa (4%), permainan benthik 1 siswa (4%), permainan boi-boian 1 siswa (4%), permainan gebug bantal 1 siswa (4%), permainan cuthik sodo 1 siswa (4%), permainan lari karung 1 siswa (4%), permainan bakiak 0 siswa (0%), permainan blarak sempal 0 siswa (0%), permainan udan barat 0 siswa (0%), permainan lari balok 0 siswa (0%) dan permainan sumpitan 0 siswa (0%). Dari seluruh 31 permainan tradisional siswa kurang meminati permainan tradisional dikarenakan siswa lebih meminati permainan modern di masa pandemi covid-19.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

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

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

## BAB V

### KESIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan permainan tradisional yang paling sering digunakan adalah permainan petak umpet dengan frekuensi 16 siswa (57%), kemudian permainan engklek 13 siswa (46%), permainan kejar-kejaran 13 siswa (46%), permainan gobag sodor 12 siswa (43%), permainan layang-layang 10 siswa (36%), permainan lompat tali 9 siswa (32%), permainan bentengan 6 siswa (21%), permainan kapiten 6 siswa (21%), permainan egrang 5 siswa (18%), permainan gatheng 5 siswa (18%), permainan gasing 4 siswa (14%), permainan candak ndhodhok 4 siswa (14%), permainan dakon 4 siswa (14%), permainan sondah mandah 4 siswa (14%), permainan dam-daman 3 siswa (11%), permainan adu gambar 3 siswa (11%), permainan cublak-cublak suweng 3 siswa (11%), permainan kelereng 2 siswa (7%), permainan tarik tambang 2 siswa (7%), permainan jamur 2 siswa (7%), permainan kasti 1 siswa (4%), permainan benthik 1 siswa (4%), permainan boi-boian 1 siswa (4%), permainan gebug bantal 1 siswa (4%), permainan cuthik sodo 1 siswa (4%), permainan lari karung 1 siswa (4%), permainan bakiak 0 siswa (0%), permainan blarak sempal 0 siswa (0%), permainan udan barat 0 siswa (0%), permainan lari balok 0 siswa (0%) dan permainan sumpitan 0 siswa (0%).

Dari 31 permainan tradisional tersebut, persentase rata-rata penggunaan permainan tradisional 15% siswa sering melakukan dengan jumlah 4 siswa, 15% siswa kadang-kadang melakukan dengan jumlah 4 siswa dan 70% siswa tidak

pernah melakukan dengan jumlah 20 siswa. Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan permainan tradisional sangat jarang dilakukan pada siswa kelas 4 SD Negeri 1 Petir di Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.

## **B. Implikasi**

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa survei aktivitas bermain di masa pandemi covid-19 pada siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas tahun 2021 dapat dikemukakan implikasi sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan guru PJOK terkait penggunaan permainan tradisional siswa dan pembelajaran PJOK selama pandemi covid-19 ini.
2. Hasil penelitian ini juga bisa dijadikan referensi kepada peneliti yang akan datang terkait permainan tradisional.

## **C. Saran**

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

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

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrianti. N, Rahmiati C (2021). *Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Kepatuhan Masyarakat Terhadap Protokol Kesehatan Covid-19*. Jurnal Ilmiah STIKES Kendal, Vol. 1, Hal 113-124, Januari 2021
- Darminiasih Darminiasih, Ni Nyoman, Marhaeni, A.A Isrti Ngurah, Utama, Made. (2014). *Penggunaan Metode Bermain Permainan Tradisional Dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Dan Sosial Emosional Anak Kelompok B TK Sebana Sari*. Diakses melalui (<http://download.portalgaruda.org/article.php?article-penggunaanmetode-bermain-permainantradisiona-dalamupaya-meningkatkan-kemampuan-berbahasadan-sosialemosiona-anak-kelompok-b-tk-sebanasari>, 9 Januari 2016)
- Delphie. Bandi. (2009). *Terapi Permainan Terapeutik*. Klaten : PT Intan Sejati.
- Fajri, EM Zul dan Senja, Ratu A. (2008). *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta : Aneka Ilmu dan Difa Publisher.
- Fitri Apriliyani Husain. (2013). *Survei Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal*. DIY. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hartati, Sasminta Christina Yuli. dkk. (2012). *Permainan kecil*. Surabaya: Wineka Media.
- Hasanah, U. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak, Vol. 5, Edisi 1, Tahun 2016.
- Istiqomah, H. & Suyadi. (2019). *Perkembangan fisik motorik anak usia sekolah dasar dalam proses pembelajaran (studi kasus di sd muhammadiyah karangbendo yogyakarta)*. Jurnal PGMI. Vol.11 No.2 Desember 2019
- Khasanah, D.R.A.U., Pramudibyanto, H., Widuroyeki., B. (2020). *Pendidikan Dalam Masa Pandemi Covid-19*. Jurnal Sinestesia, Vol.10, No. 1, April 2020
- Komsiyati. (2015). *Survei aktivitas bermain anak dirumah menurut pandangan orang tua pada siswa kelas IV, V, dan VI SD Negeri Trukan Temon Kulon Progo Daerah Istimewa Yogyakarta*. DIY. Universitas Negeri Yogyakarta
- Novan Ardy Wiyani & Barnawi. (2012). *Format PAUD Konsep, Karakteristik & Implementasi Pendidikan anak Usia Dini*, (Jogjakarta: Ar-Ruzz Media)

- Rismayanthi, C. (2011). *Optimalisasi pembentukan karakter dan kedisiplinan siswa sekolah dasar melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan*. Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia. Volume 8, Nomor 1, April 2011
- Rubsiyah. (2010). *Tingkat Kesulitan Belajar Senam Lantai Roll Belakang Siswa Kelas Atas SDN Purwosari Purwodadi Purworejo*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Suherman, A.S., Dapan, Soni, N., et al. (2015). *Model aktivitas jasmani yang edukatif dan atraktif berbasis dolanan anak*. Yogyakarta: UNY Press
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2018). *Metode penelitian kuantitatif*. Bandung: Alfabeta
- Sukardi. (2019). *Metodologi penelitian pendidikan kompetensi dan praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara
- Trihastowo, Ade. (2012). *“Perbedaan tingkat kesegaran jasmani siswa kelas IV dan V di dataran tinggi di SD Negeri 2 Purbasari dan dataran rendah Di SD Negeri Prigi di kabupaten Purbalingga Tahun 2012/201” Skripsi*. Yogyakarta. Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. SK Bimbingan Proposal TAS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,  
RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
JURUSAN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR PENDIDIKAN JASMANI  
Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.  
Laman : <http://www.fik.uny.ac.id>, Surel : [bumas\\_fik@uny.ac.id](mailto:bumas_fik@uny.ac.id)

Nomor : 26a/ PJSd /X/2021  
Lamp : 1 Bendel  
Hal : Pembimbing Proposal TAS

Kepada Yth : Bapak Drs. R. Sunardianta, M.Kes.  
Fakultas Ilmu Keolahragaan  
Universitas Negeri Yogyakarta

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

Nama : Ivan Ilham Fathurahman  
NIM : 17604224068  
Judul Skripsi : Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional di Masa Pandemi Covid-19 pada Siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas.

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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak disampaikan terima kasih.

Yogyakarta, 18 Oktober 2021  
Koord. Prodi PGSD Penjas.

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

Tembuan :  
1. Prodi  
2. Ybs

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS


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

Nama Mahasiswa : Ivan Ilham F  
NIM : 17604224068  
Program Studi : PGSD PENGAS C 2017  
Jurusan :  
Pembimbing : Drs. Raden Sunardianta, M.Kes

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	2 April 2021	Pemilihan proposal + diskusi awal	
2	2 Juli 2021	Silahkan pelajari langkah? per	
3	28 Sept 2021	Perbaiki bab 1, 2 & 3 (Instrumen)	
4	15 Okt-2021	Perbaiki Dp, jika sdh silahkan urus izin penelitian	
5	22-Nov-2021	Jurusan bab empat olimpia	
6	29-Nov-2021	Perbaiki Bab 4 (Pembahasan) Kenapa hasilnya seperti ini?	
7	3-Des-2021	Revisi abstraknya / tetapan pembatasannya	
8	10-Des-2021	Perbaiki abstrak + D-P	
9	21/12 2021	Perbaiki daftar pustaka	
10	24-12-2021	Lengkapi lampiran ke lampiran?	
11	28-12-2021	Kelompokan deg fair untuk perbandingan uji, jika sdh fair silahkan daftar uji	

Mengetahui  
Koord.Prodi PGSD-Penjas  
  
Dr. Hari Yulianto, M.Kes.  
NIP. 19670701 199412 1 001

### Lampiran 3. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN  
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281  
Telepon (0274) 585168, ext. 560, 557, 0274-520826, Fax 0274-513092  
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: hrmis\_fik@uny.ac.id

---



Nomor : 733/UN34.16/PT.01.04/2021 18 Oktober 2021  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD NEGERI 1 PETIR  
Jl. Kalianja No. 1, Desa Petir, Kecamatan Kalibagor, Kabupaten Banyumas

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

Nama	: Ivan Ilham Fathurahman
NIM	: 17604224068
Program Studi	: Pgsd Pendidikan Jasmani - SI
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas
Waktu Penelitian	: 25 Oktober - 29 November 2021

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.  
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,  
  


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

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

Lampiran 4. Instrumen Penelitian

**SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI  
MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR  
KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2021**

**NAMA SISWA** :

**KELAS** :

**NAMA SEKOLAH** :

No	Macam Permainan Tradisional	Sering Melakukan	Kadang-kadang Melakukan	Tidak Pernah Melakukan
1	Permainan Boi-boian			
2	Permainan Kelereng			
3	Permainan Kasti			
4	Permainan Petak Umpet			
5	Permainan Engklek			
6	Permainan Lompat Tali			
7	Permainan Gatheng			
8	Permainan Bentengan			
9	Permainan Dakon			
10	Permainan Bakiak			
11	Permainan Tarik Tambang			
12	Permainan Gebug Bantal			
13	Permainan Gasing			
14	Permainan Sumpitan			
15	Permainan Benthik			
16	Permainan Dam-daman			
17	Permainan Jamuran			
18	Permainan Gobag Sodor			
19	Permainan Kejar-kejaran			
20	Permainan Sondah Mandah			
21	Permainan Adu Gambar			
22	Permainan Kapiten			
23	Permainan Layang-layang			

24	Permainan Lari Balok			
25	Permainan Cuthik Sodo			
26	Permainan Udan Barat			
27	Permainan Candak Ndhodhok			
28	Permainan Lari Karung			
29	Permainan Cublak-cublak Suweng			
30	Permainan Blarak Sempal			
31	Permainan Egrang			

Lampiran 5. Data kasar

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
1	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	2	2	1	1	2	0	0	0	1	0	0	0	1
2	0	1	1	2	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	2	1	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	0
3	1	1	0	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	2	2	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	2
4	0	0	1	1	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
5	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0
6	0	0	1	1	2	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
7	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0
8	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1
9	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
10	0	0	0	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
11	0	0	0	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0
12	0	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
13	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	2	0	1	2	1	0	0	0	2	0	0	0	1
14	0	0	0	0	2	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
15	0	0	0	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0
16	0	0	0	2	2	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
17	1	1	1	2	2	0	0	2	0	0	2	0	1	0	1	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	2	0	1	0	1
18	0	2	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	0	0	2
19	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	2	2	0	0	0	1	0	0	0	2



No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31
20	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	1
21	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
22	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0
23	2	2	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
24	0	0	0	2	2	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
25	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2
26	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
27	0	0	0	2	2	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	2
28	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0

Lampiran 6. Data Analisis

No	Nama Siswa	Butir Pertanyaan																														Skor	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30		31
1	Andre Abdul Raffi	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	2	2	1	1	2	0	0	0	1	0	0	0	1	21
2	Arfa Sena Pratama	0	1	1	2	2	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	2	2	1	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	19	
3	Albian Aldi Syahputra	1	1	0	2	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	2	2	1	0	2	0	0	0	1	0	0	0	2	22
4	Alifah Uswatun	0	0	1	1	2	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	12	
5	Alvin Aditya H	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	0	16	
6	Agustina R	0	0	1	1	2	2	1	0	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	12	
7	Arka Prabaswara	0	1	1	2	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	2	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	16	
8	Avika Nur Alya	0	1	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	1	11	
9	Ayu Dian R	0	0	0	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	10	
10	Azka Mushawir	0	0	0	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	13	
11	Cahaya Anisa	0	0	0	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	13	
12	Candra Waluyo	0	0	0	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	13	
13	Dilla Vallerina	0	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	2	0	1	2	1	0	0	0	2	0	0	0	18	
14	Eliana Asyifa	0	0	0	0	2	1	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	10	
15	Eka Yuliani	0	0	0	1	2	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	1	0	0	9	
16	Ezharahmat H	0	0	0	2	2	2	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	12	
17	M. Laiq Ilham Kambali	1	1	1	2	2	0	0	2	0	0	2	0	1	0	1	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	2	0	1	0	1	27

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	
18	M. Nazril Candra A	0	2	1	2	2	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	2	0	0	0	2	23
19	Nanda Dwi Saputra	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	2	0	1	2	2	0	0	0	1	0	0	0	2	19
20	Naufal Azka Alfariza	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	2	2	2	0	0	0	0	0	0	0	1	15
21	Oktavia	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	7
22	Pramesti Naya M	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2	0	0	0	2	0	0	0	0	6
23	Reyvanne Hanubia	2	2	2	2	0	0	2	0	0	0	2	2	0	0	2	0	1	2	2	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	10
24	Shafa Dwi Nurjanah	0	0	0	2	2	2	2	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	14
25	Yuki Okaviana	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	6
26	Zhafira Nur S	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4
27	Ziza Halatanasa	0	0	0	2	2	2	2	2	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	2	18
28	Yunita Tri Andani	0	0	0	2	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	2	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	9
2	Sering Melakukan	1	2	1	16	13	9	5	6	4	0	2	1	4	0	1	3	2	12	13	4	3	6	10	0	1	0	4	1	3	0	5	
1	Kadang Melakukan	2	8	10	6	10	6	4	6	6	1	5	1	8	0	5	6	4	5	4	4	7	2	3	0	0	0	8	0	6	0	6	
0	Tidak Pernah Melakukan	25	18	17	6	5	13	16	16	18	27	21	26	16	28	22	18	22	11	11	20	18	20	15	28	27	38	16	27	19	28	17	

## Lampiran 7. Kuisiner Google Form

<p><b>ANGKET PENELITIAN</b></p> <p>Salam olahraga! salam sehat! Halo, Perkenalkan saya Ivan Ilham F Mahasiswa program studi PJSD, Universitas Negeri Yogyakarta. Saat ini saya sedang mengadakan penelitian tugas akhir skripsi dengan judul "Survei Tingkat Penggunaan Permainan Tradisional Di Masa Pandemi Covid-19 Pada Siswa SD Negeri 1 Petir Kecamatan Kalibagor Kabupaten Banyumas Tahun 2021". Untuk keperluan tersebut, saya memohon bantuan dari bapak/ibu wali murid untuk mengisi angket penelitian saya,.. Terimakasih</p> <p> ivanilhaaa@gmail.com (tidak dibagikan) Ganti akun</p> <p></p> <p>* Wajib</p>	<p><b>JENIS KELAMIN *</b></p> <p><input type="radio"/> Laki-Laki <input type="radio"/> Perempuan</p> <p><b>PERTANYAAN</b> Mohon bantuan orang tua/wali murid untuk menjawab pertanyaan tentang penggunaan permainan tradisional pada anak di masa pandemi covid-19 dibawah ini sesuai dengan keseharian anak.</p> <p><b>1. Permainan boi-boian ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p>	<p><b>4. Permainan petak umpet ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p> <p><b>5. Permainan engklek ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p> <p><b>6. Permainan lompat tali ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p>
<p><b>SURVEI TINGKAT PENGGUNAAN PERMAINAN TRADISIONAL DI MASA PANDEMI COVID-19 PADA SISWA SD NEGERI 1 PETIR KECAMATAN KALIBAGOR KABUPATEN BANYUMAS TAHUN 2021</b></p> <p><b>NAMA SISWA *</b></p> <p>Jawaban Anda <input type="text"/></p> <p><b>KELAS *</b></p> <p>Jawaban Anda <input type="text"/></p> <p><b>NAMA SEKOLAH *</b></p> <p>Jawaban Anda <input type="text"/></p>	<p><b>1. Permainan boi-boian ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p> <p><b>2. Permainan kelereng ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p> <p><b>3. Permainan kasti ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p>	<p><b>7. Permainan gatheng ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p> <p><b>8. Permainan bentengan ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p> <p><b>9. Permainan dakon ? *</b></p> <p><input type="radio"/> Sering melakukan <input type="radio"/> Kadang- kadang melakukan <input type="radio"/> Tidak pernah melakukan</p>

10. Permainan bakiak ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

11. Permainan tarik tambang? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

12. Permainan gebug bantal ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

13. Permainan gasing ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

14. Permainan sumpitan ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

15. Permainan benthik ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

16. Permainan dam- daman ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

17. Permainan jamur ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

18. Permainan gobag sodor ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

19. Permainan kejar-kejaran ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

20. Permainan sondah mandah ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

21. Permainan adu gambar ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

22. Pernah melakukan permainan kapiten ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

23. Permainan layang-layang ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

24. Permainan lari balok ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

25. Permainan cuthik sodo ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

26. Permainan udan barat ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

27. Permainan candak ndhodhok ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

28. Permainan lari karung ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

29. Permainan cublak-cublak suweng ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

30. Permainan blarak sempal ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

30. Permainan blarak sempal ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

31. Permainan egrang ? \*

- Sering melakukan
- Kadang- kadang melakukan
- Tidak pernah melakukan

Kirim

Kosongkan formulir

Jangan pernah mengirimkan sandi melalui Google Formulir.

Konten ini tidak dibuat atau didukung oleh Google.  
[Laporkan Penyalahgunaan](#) - [Persyaratan Layanan](#) - [Kebijakan Privasi](#)

Google Formulir