

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SD SRIBIT KAPANEWON BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Oleh:
JEFRI KURNIAWAN
NIM 19604224018

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SD SRIBIT KAPANEWON BAMBANGLIPOURO KABUPATEN BANTUL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL**

Oleh:
Jefri Kurniawan
NIM 19604224018

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode survei. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) yang bertempat di SD Sribit, Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul yaitu sebanyak 51 peserta didik. Sampel yang diambil menggunakan teknik *total sampling* sedangkan instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang telah di uji validitas dan reliabilitas, berjumlah 28 butir. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase.

Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 41,2% (21 peserta didik), “baik” sebesar 45,1% (23 peserta didik), kategori “cukup” 3,9% (2 peserta didik), kategori “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Dapat diartikan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional mayoritas masuk dalam kategori baik.

Kata Kunci: Pengetahuan, Peserta Didik Kelas Atas, Permainan Tradisional.

**LEVEL OF KNOWLEDGE OF THE SENIOR STUDENTS OF SD SRIBIT,
BAMBANGLIPURO DISTRICT, BANTUL REGENCY ON THE
TRADITIONAL GAME**

By:
Jefri Kurniawan
NIM 19604224018

ABSTRACT

The objective of this research is to determine the level of knowledge of senior students of SD Sribit (Sribit Elementary School), Bambanglipuro District, Bantul Regency regarding the traditional games.

This research was a descriptive quantitative study that used a survey method. The research population was the senior students (the fourth, fifth, and sixth grade students) at SD Sribit, Bambanglipuro District, Bantul Regency, for about 51 students. The samples taken used a total sampling technique while the research instrument was a multiple choice test which had been tested for validity and reliability, totaling 28 items. The data analysis technique used the descriptive percentage.

Based on research results, the level of knowledge of senior students of SD Sribit, Bambanglipuro District, Bantul Regency regarding traditional games is as follows: in the "very high" level at 41.2% (21 students), in the "high" level at 45.1% (23 students), in the "medium" level at 3.9% (2 students), in the "low" level at 7.8% (4 students), and in the "very low" level at 2.0% (1 student). It can be interpreted that the level of knowledge of senior students of SD Sribit, Bambanglipuro District, Bantul Regency regarding traditional games is in the high level.

Keywords: *Knowledge, Senior Students, Traditional Games.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jefri Kurniawan
NIM : 19604224018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD
Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten
Bantul Tentang Permainan Tradisional.

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

Yogyakarta, 18 September 2023
Yang Menyatakan,



Jefri Kurniawan
NIM. 19604224018

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SD SRIBIT KAPANEWON BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**JEFRI KURNIAWAN
NIM 19604224018**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 18 September 2023



Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing

Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes.
NIP : 196707011994121001

Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198005072023211014

LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SD SRIBIT KAPANEWON BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**JEFRI KURNIAWAN
NIM 19604224018**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 6 Oktober 2023

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. (Ketua Tim Penguji)		11/10/2023
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		11/10/2023
Dr. Drs. Raden Sunardianta, M.Kes. (Penguji Utama)		10/10/2023

Yogyakarta, 12 Oktober 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or.
NIP 198306262008121002

MOTTO

1. "Usaha dan keberanian tidak cukup tanpa adanya tujuan dan arah perencanaan"
(John F. Kennedy).
2. "Raih kesuksesan dengan penuh kegigihan, tidak ada sukses tanpa proses"
(Jefri Kurniawan).

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya hingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat tersusun dengan baik, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Karjiyono dan Ibu Yenni Kusdarti terima kasih atas segala doa, kasih sayang, perhatian, semangat dan dukungannya selama ini.
2. Adik saya Lucky Setyawan yang turut memotivasiku untuk tetap semangat.
3. Seluruh Keluarga besar yang tiada hentinya memberikan semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. berkenaan dengan hal tersebut, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terimakasih kepada yang terhormat :

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta periode 2021-2025 atas pemberian kesempatan dalam menempuh Pendidikan S1.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan (FIKK) Universitas Negeri Yogyakarta periode 2023-2025 yang telah memberikan ijin penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes, selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or., selaku Dosen Pembimbing penyusunan Tugas Akhir Skripsi yang telah meluangkan waktunya guna untuk membimbing, memberi arahan dan memberikan saran sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
5. Bapak Prof. Caly Setiawan, S.Pd., M.S., Ph.D., selaku Dosen Pembimbing Akademik Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan Tugas Akhir Skripsi.

6. Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan koreksi, perbaikan, kritik, dan saran yang membangun untuk memperbaiki Tugas Akhir Skripsi.
7. Ibu Dwi Kusendarwati, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Sribit, Kecamatan Bambanglipuro, Kabupaten Bantul yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi .
8. Bapak Yohanes Danang Mahardika M.Pd., selaku Guru Pendidikan Jasmani yang telah memberikan banyak sekali dukungan, bimbingan, serta motivasi.
9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga semua bantuan yang sudah diberikan dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan selalu mendapat ridho dari Allah SWT. Penulis Berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca dan pihak yang membutuhkan.

Yogyakarta, 18 September 2023
Penulis,



Jefri Kurniawan
NIM 19604224018

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO.....	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Hakikat Pengetahuan.....	9
2. Hakikat Permainan	15
3. Hakikat Permainan Tradisional.....	17
4. Hakikat Pendidikan	40
5. Hakikat Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas	41
6. Kurikulum Pendidikan	45
B. Penelitian yang Relevan.....	56
C. Kerangka Berfikir.....	57
BAB III METODE PENELITIAN.....	59
A. Jenis Penelitian	59
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	59
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	60
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian.....	61
E. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data	62
F. Teknik Analisis Data.....	71
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	73
A. Hasil Penelitian.....	73
B. Pembahasan.....	85
C. Keterbatasan Penelitian	89

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN..... 90
A. Kesimpulan 90
B. Implikasi 90
C. Saran..... 91
DAFTAR PUSTAKA 92
LAMPIRAN.....96

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Populasi Penelitian	60
Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Instrumen	64
Tabel 3. Uji Validitas Instrumen.....	65
Tabel 4. Uji Reliabilitas Instrumen	66
Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Penelitian	67
Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	69
Tabel 7. Klasifikasi Pembeda.....	70
Tabel 8. Patokan Kategorisasi Penilaian.....	72
Tabel 9. Jumlah Responden Penelitian	73
Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik.....	74
Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik	75
Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional.	77
Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional. .	77
Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Manfaat Permainan Tradisional	79
Tabel 15. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional.....	79
Tabel 16. Deskripsi Statistik Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung	81
Tabel 17. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung.	81
Tabel 18. Deskripsi Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.	83
Tabel 19. Deskripsi Hasil Penelitian Macam-Macam Permainan Tradisional.	83

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom	11
Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik.....	75
Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional..	78
Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional	80
Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung.....	82
Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Macam Permainan Tradisional.....	84

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Penyusunan Proposal TA	97
Lampiran 2. Formulir Bimbingan Penyusunan TA	98
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	99
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	100
Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen	101
Lampiran 6. Surat Izin Uji Instrumen	102
Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Uji Instrumen.....	103
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	105
Lampiran 10. Angket Instrumen Uji Coba.....	106
Lampiran 11. Data Hasil Jawaban Uji Coba Instrumen.....	112
Lampiran 12. Uji Validitas Uji Coba Instrumen Penelitian.....	113
Lampiran 13. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian.....	115
Lampiran 14. Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Instrumen Penelitian.....	116
Lampiran 15. Uji Daya Beda Uji Coba Instrumen Penelitian.....	117
Lampiran 16. Angket Penelitian	118
Lampiran 17. Hasil Data Penelitian	124
Lampiran 18. Hasil Olah Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik..	125
Lampiran 19. Hasil Olah Data Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	127
Lampiran 20. Hasil Olah Data Faktor Manfaat Permainan Tradisional	128
Lampiran 21. Hasil Olah Data Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung.....	129
Lampiran 22. Hasil Olah Data Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.	130
Lampiran 23. Lampiran Dokumentasi	132

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sekolah Dasar (SD) merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang ada di Indonesia yang menempati jenjang paling bawah atau dasar. Setiap warga negara Indonesia yang berusia 7-15 tahun mempunyai hak untuk menuntut ilmu di sekolah dasar atau sederajat, hal ini dilindungi UUD 1945 Pasal 31 ayat 1. Level pendidikan di sekolah dasar dibagi menjadi 6 kelas, diawali dari kelas 1 untuk jenjang terbawah sampai kelas 6 untuk jenjang teratas, sekolah dasar dapat ditempuh dalam kurun waktu 6 tahun. Pada umumnya usia peserta didik mulai dari 7-12 tahun, di sekolah dasar setiap peserta didik akan mendapatkan pendidikan dasar, pengetahuan, keterampilan, serta menumbuhkan sikap atau kebiasaan yang baik untuk masa depannya.

Tujuan Sekolah Dasar diselenggarakan adalah untuk membekali peserta didik dengan sifat, sikap, kebiasaan yang baik, meletakkan dasar kecerdasan, meningkatkan pengetahuan, membentuk kepribadian yang baik, serta memberikan keterampilan agar mampu melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi dan mampu hidup di masyarakat. Pada usia ini proses pendidikan dapat mempengaruhi hasil pendidikan, dan sifat sikap pada tahap selanjutnya. Berbagai aspek kemampuan dan keterampilan peserta didik dapat dikembangkan secara kondusif pada periode ini. Sekolah Dasar merupakan kebutuhan seluruh warga negara Indonesia untuk mendapatkan pendidikan dasar.

Pendidikan memiliki peranan penting dalam proses perkembangan suatu negara, karena negara tidak akan berkembang apabila warga negara tidak memiliki dasar pendidikan yang baik. Pendidikan yang diselenggarakan di SD bisa menjadi pondasi serta sarana untuk tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, kreatif, inovatif, dan berguna bagi lingkungan, nusa, bangsa, dan negara. Pendidikan mampu menjadi sarana atau wadah untuk pemberian pengetahuan.

Pendidikan juga memiliki berbagai fungsi yang berguna untuk masa depan seseorang. Fungsi yang pertama adalah mengasah kecerdasan, melalui pendidikan kecerdasan seseorang dapat diasah bahkan ditingkatkan, kemudian fungsi yang kedua adalah meningkatkan pengetahuan, melalui pendidikan pengetahuan dan keterampilan dapat terus ditingkatkan, serta yang terakhir adalah untuk melestarikan budaya, budaya dapat dikenalkan melalui pendidikan baik secara langsung ataupun tidak langsung untuk menumbuhkan minat peserta didik belajar budaya ataupun melestarikan budaya. Dalam proses transfer ilmu atau pemberian pengetahuan guru dapat menggunakan sarana permainan.

Permainan merupakan suatu aktivitas yang dilakukan seseorang untuk mencari kesenangan, mengisi waktu luang, dan mengasah keterampilan yang dimiliki. Secara umum permainan dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu permainan modern dan tradisional. Indonesia merupakan negara yang kaya, wilayah Indonesia yang membentang dari Sabang sampai Merauke kaya akan keanekaragaman suku, tradisi dan budaya, Menurut data tahun 2020 yang dihimpun Direktorat Pendayagunaan Pesisir dan Pulau-Pulau Kecil (Dit P4K), Indonesia terdiri dari 16.771 pulau, ini menjadikan Indonesia kaya akan keanekaragaman suku, tradisi,

agama, dan budaya. Dalam hal ini salah satu budaya peninggalan leluhur di masa lampau adalah permainan tradisional. Menurut buku statistik kebudayaan tahun 2021 yang diterbitkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD), jumlah permainan hasil kebudayaan Indonesia sebanyak 787. Permainan tradisional merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang di masyarakat pada masa lampau, permainan tradisional tumbuh di suatu wilayah dengan membawa ciri khas masing-masing sesuai dengan budaya, adat, tradisi ataupun kondisi geografis. Permainan tradisional merupakan salah satu aset budaya bangsa yang memiliki beragam manfaat dan kaya akan pesan, melalui permainan tradisional seseorang dapat berekreasi, berfantasi, berolahraga sekaligus belajar nilai kejujuran, kedisiplinan, kesabaran, kesopanan, ketangkasan, kerja sama dan masih banyak lagi. Maka dari itu permainan tradisional wajib dijaga kelestariannya agar kelak dapat dinikmati anak cucu di masa depan.

SD, pendidikan, dan permainan tradisional dapat berkolaborasi baik untuk memberikan pengetahuan, pengenalan, bahkan pengembangan peserta didik. SD Sribit yang berada di wilayah Kalurahan Mulyodadi, Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Provinsi D.I Yogyakarta merupakan tempat yang dipilih untuk penelitian. Objek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (kelas IV, V, VI) SD Sribit. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.

Penelitian yang berfokus pada permainan tradisional ini peneliti pilih karena

adanya fenomena sosial baru yang terjadi di kalangan peserta didik jenjang SD, fenomena ini mengenai perubahan media bermain dan pergeseran gaya hidup yang sangat masif yang menyebabkan berkurangnya eksistensi, serta pengetahuan mereka pada permainan tradisional. Oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas usia sekolah dasar tentang permainan tradisional di lembaga sekolah jenjang sekolah dasar.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru pendidikan jasmani yang telah dilakukan peneliti, peserta didik kelas atas SD Sribit menggunakan kurikulum merdeka yang di dalamnya terdapat mata pelajaran pendidikan jasmani. Salah satu materi yang ada dalam mata pelajaran pendidikan jasmani adalah permainan tradisional. Materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani dimulai dari permainan yang bersifat individu sampai permainan yang bersifat kelompok, di antaranya egrang, gobak sodor, terompah panjang/bakiak, boi-boian, betengan, lari balok, dakon, lompat tali, benthik, dan jamuran. Dalam 1 (satu) kali kegiatan belajar mengajar (KBM) teknis pembelajarannya adalah guru pendidikan jasmani memberikan pembelajaran teori di dalam kelas selama 1 (satu) jam pelajaran, kemudian dilanjutkan dengan 2 (dua) jam pelajaran untuk praktik di halaman sekolah atau lapangan.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan peserta didik kelas atas, perubahan media bermain dan pergeseran gaya hidup yang sangat masif memberikan dampak dan pengaruh luar biasa untuk peserta didik SD, hal ini menuntut terjadinya berbagai perubahan yang tanpa disadari dapat menimbulkan berbagai permasalahan. SD Sribit tentunya tidak luput dari dampak perubahan

media bermain. Fakta yang diperoleh hampir setiap peserta didik sudah memiliki *gadget/handphone* pribadi. Hal ini menjadi pemicu peserta didik memiliki kebiasaan baru yaitu bermain *gadget/handphone* yang secara tidak langsung dapat mengakibatkan anak menjadi semakin jauh dari permainan tradisional, serta menyebabkan media bermain tradisional jarang lagi ditemui. Adapun beberapa peserta didik belum mengetahui apa itu permainan tradisional serta tidak mampu menjelaskan secara lebih spesifik, seperti apa saja macam permainannya, bagaimana cara bermainnya, dan apa manfaat dari permainan tradisional.

Selain permasalahan tersebut, peserta didik di lingkungan SD Sribit juga mengalami banyak pergeseran gaya hidup yang disebabkan karena media bermain yang berubah, yang paling terlihat adalah gaya hidup tidak sehat dan tidak disiplin, peserta didik menjadi lupa waktu, waktu yang seharusnya mereka pergunakan untuk beristirahat, belajar atau mengerjakan pekerjaan rumah digunakan untuk bermain *gadget/handphone* tentu hal tersebut berdampak kepada kesehatan dan kedisiplinan anak. Berikut beberapa dampak yang terjadi karena pergeseran gaya hidup, peserta didik menjadi susah untuk bangun tepat waktu yang mengakibatkan terlambat hadir ke sekolah, peserta didik lupa belajar dan tidak mengerjakan pekerjaan rumah (PR) yang mengakibatkan tingkat pengetahuan peserta didik tidak berkembang serta nilai kurang maksimal. Munculnya gaya hidup konsumtif, banyak peserta didik yang melakukan transaksi pembelian produk tidak penting yang ada dalam game di *gadget/handphone* mereka, yang hanya akan menghabiskan uang untuk kepuasan. Bahasa yang tidak sepatasnya didengar oleh peserta didik juga muncul dari bermain *gadget/handphone* yang tidak terkendali.

Akibat perubahan media bermain dan pergeseran gaya hidup, peserta didik SD Sribit hampir semuanya disibukkan dengan *gadget/handphone* masing-masing.

Dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, identifikasi masalah yang dapat dijadikan bahan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Dampak perubahan media bermain dan pergeseran gaya hidup, terhadap pengetahuan peserta didik kelas atas di SD Sribit tentang permainan tradisional.
2. Beberapa peserta didik kelas atas di SD Sribit belum mengetahui pengertian permainan tradisional, macam permainan, cara bermain dan manfaatnya.
3. Belum diketahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahannya menjadi lebih spesifik pada “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: “Seberapa Baik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional?”.

E. Tujuan Penelitian

Dengan dasar adanya rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis:
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.
 - b. Memperoleh gambaran mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.
2. Secara Praktis:
 - a. Bagi guru, penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki tingkat pengetahuan peserta didiknya terutama mengenai permainan tradisional.

- b. Bagi peserta didik, penelitian ini dapat memberikan evaluasi dan pengetahuan mengenai berbagai macam permainan tradisional beserta manfaatnya serta melalui penelitian ini peserta didik dapat mengetahui tingkat pengetahuan masing-masing.
- c. Bagi sekolah, memperoleh fenomena riil dan kasus nyata yang bisa dipakai sebagai salah satu rujukan materi dalam kegiatan akademik, terutama penemuan masalah untuk dilakukan pembenahan, pengembangan dan pelestarian permainan tradisional, karena permainan tradisional merupakan aset bangsa warisan leluhur yang sangat berharga dan wajib dijaga kelestariannya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan merupakan logika manusia, uraian, dan pemahaman tentang keseluruhan kemampuan praktis maupun teknis untuk menuntaskan beragam perkara kehidupan (Slameto, 2010, p. 27). Pengetahuan atau *knowledge* merupakan hasil dari penginderaan manusia atau seseorang terhadap suatu objek melalui panca indra yang dimiliki. Manusia memiliki panca indra yang dapat digunakan untuk penginderaan terhadap suatu objek yakni penglihatan, pendengaran, penciuman dan perabaan. Sebagian besar pengetahuan manusia atau seseorang diperoleh melalui indra penglihatan dan indra pendengaran (Jamilatus, 2018, p. 6). Pengetahuan juga berarti sesuatu yang diketahui dan diperoleh dari panca indera terhadap suatu objek tertentu Ghufroon (2017, p. 106).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan adalah segala sesuatu yang diketahui seseorang dapat digunakan untuk menyelesaikan suatu masalah. Pengetahuan diperoleh melalui penginderaan manusia atau interaksi terhadap suatu objek tertentu.

b. Tingkatan Pengetahuan

Pengetahuan merupakan salah hasil usaha setelah proses panjang kegiatan memahami lingkungan atau belajar. Setiap manusia memiliki kemampuan yang beragam, ada yang mampu memahami, ada yang sama sekali tidak memahami, serta ada juga hanya sebatas mengetahui. Notoatmodjo (2010, pp. 50-52)

menyebutkan bahwa pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda, tingkatan pengetahuan tersebut dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

1) Tahu

Tahu diartikan sebagai suatu kemampuan mengingat materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik, mengenali hal-hal yang umum dan khusus dan bisa menguraikan dengan baik, tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah.

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan menjelaskan dengan baik, mengorganisir, menyatakan gagasan dan dapat menafsirkan objek yang diketahui.

3) Aplikasi

Aplikasi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menerapkan atau menggunakan materi yang telah dipelajari sebelumnya pada situasi dan kondisi yang sebenarnya.

4) Analisis

Analisis diartikan sebagai suatu kemampuan untuk mengamati yang kemudian menyusun kembali materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, untuk dikaji dan dijabarkan.

5) Sintesis

Sintesis diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur sehingga membentuk suatu kesatuan.

6) Evaluasi

Evaluasi diartikan sebagai suatu kemampuan untuk melakukan penilaian atau justifikasi terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang buat atau kriteria yang sudah ada.

Berdasarkan uraian di atas pengetahuan merupakan hasil dari proses proses panjang kegiatan memahami lingkungan atau belajar. Dalam proses ini dibagi menjadi 6 (enam) tingkatan. Dari keenam jenjang berpikir yang terdapat pada ranah kognitif menurut Taksonomi Bloom jika diurutkan berdasarkan hierarki piramidal sebagai berikut:

Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom



(Sumber: https://bit.ly/enam_tingkatan_taksonomi_bloom)

Keenam aspek ini bersifat *continue* dan saling tumpang tindih, dimana ranah yang menempati jenjang paling tinggi akan meliputi semua ranah yang ada dibawahnya. Aspek yang menempati jenjang paling dasar adalah pengetahuan, di atasnya ada pemahaman meliputi pengetahuan, penerapan meliputi pemahaman dan pengetahuan. Analisis meliputi penerapan, pemahaman, dan pengetahuan, kemudian sintesis yang meliputi aspek analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan. Selanjutnya evaluasi/penilaian meliputi aspek sintesis, analisis, penerapan, pemahaman, dan pengetahuan.

c. Proses Perilaku Tahu

Menurut (Notoatmodjo 1993, p. 94) perilaku merupakan seluruh rangkaian kegiatan atau aktivitas manusia yang dapat diamati secara langsung maupun tidak. Sebelum mengadopsi perilaku baru di dalam diri orang tersebut terjadi berbagai proses, yakni :

- 1) *Awareness* atau kesadaran, merupakan tahap di mana individu sudah mulai menyadari dan mengetahui terhadap stimulus yang datang.
- 2) *Interest* atau merasa tertarik, merupakan tahap di mana individu mulai menaruh perhatian pada stimulus.
- 3) *Evaluation* atau menimbang-nimbang, merupakan tahap di mana individu akan mempertimbangkan baik buruknya stimulus tersebut bagi dirinya, hal ini menyebabkan sikap individu meningkat dari proses yang terjadi sebelumnya.
- 4) *Trial* atau mencoba, merupakan tahapan di mana individu mulai mencoba perilaku baru.
- 5) *Adaption* atau adaptasi, merupakan tahapan di mana subjek telah mempunyai perilaku baru sesuai dengan pengetahuan, kesadaran, dan sikapnya terhadap stimulus.

d. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Menurut Arikunto (2013, p. 125) faktor-faktor yang mempengaruhi tingkat pengetahuan di antaranya usia, pendidikan, gambaran media massa, sosial ekonomi, interaksi sosial dan pengalaman. Pengukuran pengetahuan dapat

dilakukan menggunakan cara wawancara atau memberikan angket yang menanyakan mengenai isi materi yang akan diukur dari subjek penelitian.

Menurut Budiman dan Riyanto Agus (2013, pp. 4-7) terdapat 6 (enam) faktor yang mempengaruhi pengetahuan, yaitu:

1) Pendidikan

Pendidikan merupakan usaha untuk mengembangkan kemampuan yang dapat ditempuh di dalam sekolah (formal) ataupun di luar sekolah (nonformal), pendidikan berlangsung seumur hidup. Pengetahuan mampu mempengaruhi proses belajar, semakin meningkat pendidikan seseorang akan mempermudah orang tersebut menerima informasi. pendidikan sangat erat kaitannya dengan pengetahuan di mana diharapkan seseorang yang pendidikannya tinggi akan memiliki pengetahuan yang lebih luas. Namun, perlu diperhatikan bahwa seseorang dengan pendidikan rendah tidak berarti pengetahuannya benar-benar rendah. Tingkat pengetahuan seseorang tidak mutlak diperoleh dari pendidikan di dalam sekolah (formal) saja tetapi juga dapat diperoleh dari pendidikan di luar sekolah (nonformal).

2) Informasi atau media massa

Informasi merupakan sesuatu yang di dapat melalui transfer pengetahuan, selain itu informasi juga dapat diartikan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis, dan mengembangkan suatu objek. Informasi yang diperoleh melalui pendidikan formal ataupun nonformal mampu

memberikan dampak jangka pendek (*immediate impact*) yang menyebabkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

3) Sosial, budaya, dan ekonomi

Sosial budaya mempunyai peran penting untuk pengetahuan seseorang, status sosial ekonomi juga memiliki peranan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4) Lingkungan

Lingkungan merupakan segala sesuatu yang terdapat di sekitar individu, baik lingkungan fisik, biologis, juga sosial. Lingkungan sangat berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan terhadap individu yang berada pada lingkungan tersebut.

5) Pengalaman

Pengalaman merupakan sumber pengetahuan, pengalaman yang dapat digunakan untuk memperoleh kebenaran pengetahuan menggunakan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh. Pengalaman akan memberikan pengetahuan secara profesional.

6) Usia

Semakin bertambah usia maka akan berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya, yang mengakibatkan pengetahuan seseorang semakin membaik.

2. Hakikat Permainan

a. Pengertian Permainan

Permainan merupakan salah satu hal yang dapat membuat hati senang, sehingga permainan sangat disukai oleh anak-anak. Permainan dapat dimainkan dengan alat maupun tidak menggunakan alat. Banyak sekali ragam permainan yang dapat dimainkan oleh anak-anak. umumnya permainan dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Menurut (Seefeldt, 2016, p. 23) permainan merupakan jalan untuk anak-anak menemukan keterampilan baru, dan memecahkan masalah rumit, dalam permainan anak-anak akan mendapat kesempatan berperan aktif untuk menantang diri mereka sendiri baik secara fisik maupun intelektual. Selain itu permainan juga merupakan alat pendidikan karena mampu memberi rasa puas, gembira dan bahagia, melalui permainan anak juga akan belajar mengenal aturan permainan (Thobald dkk, 2015, p. 5). Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan merupakan salah satu hal yang dapat membuat hati senang, sangat disukai anak-anak, umumnya permainan dikelompokkan menjadi 2 jenis yaitu permainan modern dan permainan tradisional. Permainan memberikan kesempatan pada anak untuk menantang diri mereka baik secara fisik maupun intelektual, situasi bermain juga memberikan kesempatan pada anak untuk mengenal aturan permainan.

b. Faktor yang mempengaruhi permainan

Faktor yang mempengaruhi permainan anak menurut Hurlock (1995, p. 327) adalah:

- 1) Kesehatan. Semakin tinggi kondisi kesehatan anak maka semakin banyak energi yang dapat dikeluarkan untuk bermain, seperti permainan dan olahraga. Anak akan lebih menyukai hiburan apabila kekurangan energi.
- 2) Perkembangan motorik. Setiap permainan anak biasanya melibatkan koordinasi motorik yang dapat mengembangkan motorik mereka. Pengendalian motorik yang baik memungkinkan anak terlibat aktif dalam permainan.
- 3) Intelegensi. Pada setiap usia, anak akan menunjukkan kecerdikan. Dengan bertambahnya usia, mereka lebih menunjukkan perhatian dalam permainan kecerdasan, dramatik, konstruksi, dan membaca.
- 4) Jenis kelamin. Anak laki-laki bermain lebih kasar daripada anak perempuan dan lebih menyukai permainan dan olahraga dibanding berbagai jenis permainan yang lain. Anak laki-laki menunjukkan perhatian pada berbagai jenis permainan yang lebih banyak daripada anak perempuan.
- 5) Lingkungan. Anak dari lingkungan yang tertutup, menyebabkan anak kurang bermain ketimbang anak lainnya.
- 6) Status ekonomi sosial. Anak dari kelompok ekonomi yang tinggi lebih menyukai kegiatan yang mahal, seperti lomba atletik, bermain sepeda roda, sedangkan mereka dari kalangan bawah terlihat dalam kegiatan yang tidak mahal seperti bermain bola dan berenang, permainan tradisional. Kelas sosial mempengaruhi buku yang dibaca dan film yang ditonton anak, jenis kelompok rekreasi yang dimilikinya.

- 7) Jumlah waktu bebas. Jumlah waktu bermain tergantung pada status ekonomi keluarga. Apabila tugas rumah tangga atau pekerjaan anak menghabiskan waktu luang mereka, anak akan merasa lelah untuk melakukan kegiatan lain yang membutuhkan tenaga yang lebih.
- 8) Peralatan bermain. Peralatan bermain yang dimiliki anak dapat mempengaruhi permainannya. Misalnya dominasi boneka dan binatang buatan mendukung permainan pura-pura, banyaknya balok susun, cat air, dan lilin mendukung permainan yang sifatnya *konstruktif*.

3. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Menurut Mulyani (2016, p. 47) permainan tradisional adalah suatu permainan hasil kebudayaan warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Menurut (Hasanah, 2016, p. 10) permainan tradisional merupakan permainan yang sesuai aspek budaya dalam kehidupan masyarakat dan terbuat dari bahan yang tidak rumit dan mahal, permainan tradisional dapat dimainkan oleh anak-anak, dewasa maupun orangtua, baik itu perempuan maupun laki-laki. Selain itu, permainan tradisional merupakan aktivitas rekreatif yang bisa menjadi sarana untuk menghibur diri yang dapat dimainkan secara individu maupun beregu. Hubungan dan kenyamanan sosial dapat dipelihara melalui permainan tradisional". Menurut (Cahya, 2016, p. 66) permainan tradisional merupakan suatu permainan yang mengandung nilai budaya dan biasa dimainkan menggunakan bahasa maupun ciri khas dari daerah tertentu serta dimainkan secara turun temurun.

Menurut Sudardiyono (2017. p. 397) Permainan tradisional merupakan aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak-anak atau masyarakat yang dilakukan secara suka rela, tanpa mengenal tingkat usia, kedudukan atau kasta, latar belakang ekonomi, maupun keturunan, dan bersifat kedaerahan, menggunakan motorik halus maupun motorik kasar. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat, Marzoan & Hamidi (2017, p. 46) permainan tradisional merupakan suatu permainan yang menimbulkan rasa senang yang kegiatannya dilakukan secara suka rela, dan diatur dengan peraturan permainan berdasarkan tradisi turun-temurun.

Menurut Akbar (2013, p. 107) permainan tradisional mengandung 3 (tiga) unsur yaitu ngerti atau memahami, ngroso atau merasakan, dan nglakoni atau melakukan. Artinya permainan tradisional menekankan pemahaman emosional agar anak mampu memahami, merasakan keadaan.

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional adalah suatu permainan hasil budaya warisan leluhur yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal yang dapat dimainkan secara individu maupun beregu dan dilakukan dengan suka rela oleh anak-anak atau masyarakat. tanpa mengenal tingkat usia, kedudukan atau kasta, latar belakang ekonomi, maupun keturunan, dan bersifat kedaerahan, menggunakan motorik halus maupun motorik kasar. Permainan tradisional dapat dimainkan dengan bahasa maupun ciri khas suatu daerah serta dilakukan secara turun temurun, permainan ini harus dijaga kelestariannya guna memperkokoh jati diri bangsa. Permainan

tradisional mampu memberikan pemahaman emosional agar anak mampu memahami, merasakan keadaan.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain merupakan hal yang asik untuk dilakukan apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak. Permainan tradisional mengandung nilai manfaat yang penting untuk dilestarikan. Melalui permainan tradisional anak dapat distimulasi untuk bekerja sama, saling berinteraksi, mengontrol diri, mengembangkan sikap empati, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Permainan tradisional mengandung berbagai nilai-nilai positif didalamnya.

Menurut Kawuryan dkk (2017, p. 47) nilai-nilai manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional meliputi:

- 1) Sportivitas, dapat dilihat dari kerelaan saat menghadapi kekalahan dan mau mengakui kemenangan atau keunggulan yang dimiliki orang lain.
- 2) Kedisiplinan, dapat dilihat dari ketaatan ketika bermain mau menaati dan mematuhi peraturan yang ada.
- 3) Tanggung jawab, dapat dilihat dari keharusan saat melaksanakan tugas-tugas agar sesuai dengan ketentuan yang ada.
- 4) Kerja sama, dapat dilihat dari sikap saling melindungi satu sama lain, terutama saat memainkan permainan beregu.
- 5) Kerukunan, dapat dilihat dari sikap seseorang untuk dapat menghargai orang lain, dan tidak mengedepankan egonya.

- 6) Kejujuran, dapat dilihat dari sikap ketika seseorang mengatakan sesuatu sesuai fakta tidak menambah atau mengurangi isinya. Sifat ini sangat dibutuhkan dalam permainan.
- 7) Keadilan, dapat dilihat ketika seseorang menentukan permainan tidak terdapat perbedaan yang signifikan bisa dilihat dari pembagian besar kecilnya fisik, keterampilan yang dimiliki, serta usia, semuanya harus seimbang.
- 8) Keikhlasan, dapat dilihat ketika salah satu anggota tim melakukan kesalahan mau ikut menanggung kesalahan atau ketidakmampuannya.
- 9) Kasih sayang, dapat dilihat ketika orang lain membutuhkan bantuan, senantiasa mau memberikan bantuan.
- 10) Kesabaran, dapat dilihat ketika menunggu giliran main, mau menerima konsekuensi ketika kalah, menerima kekurangan anggota tim.

Sedangkan menurut (Mulyani, 2016, p. 49) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain seperti berikut :

- 1) Mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak.

Banyak permainan tradisional yang dapat dimainkan secara berkelompok. Dengan kelompok emosi anak akan terasah yang akan menumbuhkan rasa toleransi, empati dan terbiasa menghadapi orang lain atau kelompok. Misalnya dalam permainan boi-boian, betengan, terompah panjang/bakiak dan lain-lain.

2) Mengembangkan kecerdasan logika anak.

Beberapa permainan yang ada dalam permainan tradisional mampu melatih anak untuk berhitung dan menentukan langkah yang harus diambil. Misalnya dalam permainan dakon, lompat tali, dan lain-lain.

3) Mengembangkan kecerdasan kinestetik anak.

Permainan tradisional mampu memberikan dorongan kepada pemainnya untuk bergerak, seperti berjalan, berlari, melompat, berputar. Misalnya dalam permainan gobak sodor, lari balok dan lain-lain.

4) Mengembangkan kecerdasan natural anak.

Kecerdasan natural anak dapat dikembangkan melalui permainan tradisional. Alat-alat permainan yang berasal dari lingkungan sekitar mampu mendekatkan anak dengan lingkungan sehingga anak lebih menyatu dengan lingkungan/alam. Misalnya dalam permainan benthik yang terbuat dari ranting pohon, egrang yang terbuat dari bambu.

5) Mengembangkan kecerdasan musikal anak.

Melalui permainan tradisional kecerdasan musikal dapat dikembangkan karena dalam permainan tradisional nyanyian atau bunyi-bunyian dapat dengan mudah ditemukan atau dikembangkan. Misalnya dalam permainan yang di lakukan sambil bernyanyi di antaranya jamuran, cublak-cublak suweng dan lain sebagainya.

c. Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang baik untuk sarana belajar dan perkembangan anak. Menurut (Mulyani, 2016, pp. 55-57) didalam permainan tradisional banyak nilai pendidikan yang terkandung. Nilai-nilai tersebut terdapat dalam gerak permainan atau dalam tembang yang ada dalam permainan. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1) Nilai Demokrasi.

Nilai demokrasi, dalam permainan tradisional sebenarnya secara tidak langsung sudah diterapkan sebelum mereka mulai bermain. Seperti saat menentukan jenis permainan, menentukan tata tertib atau aturan, semua itu dilakukan secara berunding tidak ada paksaan atau tekanan dari luar.

2) Nilai Pendidikan.

Permainan tradisional mengandung berbagai nilai pendidikan beberapa di antaranya adalah pendidikan kejasmanian maupun pendidikan kerohanian. Misalnya sifat sosial, sifat disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri.

3) Nilai Kepribadian.

Media permainan tradisional sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan kepribadian yang luhur dan mengungkapkan jati diri, dengan permainan tradisional mampu memberikan rasa senang dan bebas, anak mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi berbagai masalah.

4) Nilai Keberanian.

Dalam permainan tradisional keberanian juga dikembangkan, karena pada dasarnya sikap berani dibutuhkan, di setiap ragam permainan tradisional. Beberapa contoh sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan berani mencoba strategi baru, berani bermain sportif, sehingga dapat memenangkan permainan.

5) Nilai Kesehatan.

Melalui permainan tradisional kondisi kesehatan atau kebugaran jasmani anak dapat terus dijaga, karena dalam aktivitas bermain yang dilakukan banyak menggunakan unsur berlari, melompat, jalan, berkejar-kejaran yang menyebabkan peredaran darah lancar, jantung bekerja optimal, syaraf dan otot tubuh dapat bergerak.

6) Nilai Persatuan.

Nilai persatuan dapat ditumbuhkan dan dikembangkan melalui permainan tradisional. Karakteristik permainan tradisional banyak yang dimainkan secara berkelompok, melalui kelompok tersebut masing-masing anggota akan belajar jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan.

7) Nilai Moral.

Permainan tradisional mampu mengenalkan dan mengajarkan nilai moral dan rasa tanggung jawab karena melalui permainan tradisional anak dapat belajar memahami dan mengenal kultur budaya bangsa serta nilai-nilai luhur yang terkandung di dalamnya.

Selain mengandung nilai-nilai luhur menurut (Sa'diyah, 2023, P. 61) permainan tradisional juga mampu menstimulasi dan mengembangkan berbagai aspek perkembangan anak di antaranya adalah (1) aspek motorik: melalui permainan tradisional daya tahan, kelenturan, motorik kasar, motorik halus, sensorimotorik akan terstimulasi dan berkembang (2) Aspek kognitif: permainan tradisional mampu mengembangkan kemampuan imajinasi, kreativitas, pemecahan masalah, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual akan terstimulasi dan berkembang. (3) Aspek emosi: permainan tradisional mampu mengasah empati, dan pengendalian diri sehingga anak mampu mengontrol emosinya. (4) Aspek bahasa: pemahaman konsep-konsep nilai (5) Aspek sosial: menjalin relasi, meningkatkan kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi keterampilan sosialisasi. (6) Aspek spiritual: menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat spiritual (7) Aspek ekologis: memahami pemanfaatan elemen-elemen yang ada di alam sekitar secara bijaksana. (8) Aspek nilai-nilai moral: mampu menghayati nilai-nilai moral yang telah diwariskan dari generasi ke generasi lainnya.

d. Macam Macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau permainan rakyat merupakan permainan yang tumbuh dan berkembang dalam dalam suatu komunitas masyarakat, yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi kegenerasi. Menurut buku statistik kebudayaan tahun 2021 yang diterbitkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD), jumlah permainan hasil kebudayaan Indonesia sebanyak 787.

Permainan tradisional sebenarnya tidak hanya sebatas permainan yang mampu menumbuhkan rasa senang, permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur dari kultur masyarakat disuatu daerah. Sebelum bermain permainan tradisional pemain bisa membuat kesepakatan aturan dan tata tertib, permainan tradisional bisa dimainkan dimana saja kapan saja, bisa di halaman rumah, lapangan, pekarangan, dalam ruangan dapat disesuaikan dengan sifat permainannya tidak harus di lapangan dengan perkerasan semen ataupun batako. Permainan tradisional juga mengandung beragam manfaat untuk tumbuh kembang peserta didik sekolah dasar, baik afektif, kognitif maupun psikomotorik. Permainan tradisional harus dilestarikan dan di internalisasikan kepada para peserta didik sekolah dasar karena merupakan salah satu warisan nenek moyang yang.

Permainan tradisional berkembang sejak zaman nenek moyang. Permainan tradisional berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan secara turun-temurun. Setiap wilayah di Indonesia pasti memiliki permainan tradisional, namun seiring perubahan media bermain dan pergeseran gaya hidup yang sangat masif permainan tradisional terancam punah. Apabila dihitung, ada banyak sekali jenis permainan tradisional yang berkembang ditengah kehidupan masyarakat Indonesia. Macam-macam permainan tradisional tersebut antara lain sebagai berikut:

1) Egrang

a) Alat yang digunakan

Sepasang egrang terbuat dari bambu yang tingginya telah disesuaikan dengan kondisi fisik atau usia.

b) Tempat bermain

Lapangan berumput atau tanah yang luas dan datar, ukuran disesuaikan dengan kemampuan tingkatan kelas. Garis batas diberi tanda dengan taburan pecahan batu-bata atau kapur halus atau yang lain.

c) Cara bermain

1. Lakukan pemanasan untuk menghindari cedera yang tidak di inginkan.
2. Tenangkan diri saat hendak memainkan permainan egrang pemain harus tenang dan yakin bahwasanya bisa melakukan.
3. Letakkan salah satu kaki di atas egrang, rasakan cari posisi ternyaman, apabila sudah lanjutkan dengan mengayunkan pegangan egrang kedepan dan naikkan kaki yang masih menapak di tanah ke egrang, Posisi tubuh dan kedua kaki sudah berada di atas egrang.
4. Apabila peluit tanda dimualinya pertandingan sudah dibunyikan pemain harus berjalan menggunakan egrang untuk mencapai titik yang sudah ditentukan atau garis finish.
5. Dalam permainan pemain tidak boleh berlari atau terburu-buru yang menjadi tantangan pemain harus berjalan sampai garis finish tanpa terjatuh atau turun dari egrang
6. Pemain yang dapat menyelesaikan sampai garis *finish* tanpa terjatuh adalah pemenangnya.

d) Manfaat

Melatih ketangkasan, meningkatkan konsentrasi dan keseimbangan tubuh anak. Melalui permainan ini anak juga akan belajar ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan.

2) Gobak Sodor

a) Alat yang digunakan

Tidak menggunakan alat, anak-anak hanya menggambar garis dengan kapur atau yang lain.

b) Tempat bermain

Gobak sodor biasanya dimainkan di lapangan terbuka atau lapangan bulu tangkis dengan acuan garis-garis yang ada, atau bisa juga dengan menggunakan lapangan segi empat dengan ukuran 9 m x 4 m yang dibagi menjadi 6 (enam). Garis batas diberi tanda dengan kapur tulis, taburan pecahan batu-bata halus atau yang lain.

c) Cara Bermain

1. Sebelum bermain, pemain membuat garis penjagaan dengan kapur tulis atau sejenisnya dengan bentuk segi empat yang kemudian dibagi menjadi 6 (enam) bagian.
2. Apabila sudah terbagi 6 (enam) bagian pemain membuat garis di tengah lapangan yang memotong sebagai tempat atau jalan kapten (sodor).

3. Membagi para pemain menjadi 2 (dua) kelompok, satu kelompok terdiri atas 5 (lima) orang atau dapat disesuaikan dengan jumlah peserta serta jumlah pemain harus sama atau seimbang.
4. Kelompok yang mendapat giliran jaga harus menjaga lapangan, yang harus dijaga adalah garis horisontal dan ada juga yang menjaga garis batas vertikal (kapten). Gagalkan musuh yang menerobos dengan menyentuhnya.
5. Kelompok yang menjadi lawan, harus berusaha melewati baris ke baris hingga baris paling belakang, yang kemudian kembali lagi melewati penjagaan lawan hingga sampai ke baris awal mulai start tanpa tersentuh lawan.

d) Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam permainan gobak sodor, selain mengajarkan kekompakan, permainan gobak sodor juga dapat melatih anak untuk bisa kerja sama. Melalui permainan ini anak juga akan belajar ketangkasan, strategi, kecepatan, serta kecerdikan.

3) Terompah Panjang/Bakiak

a) Alat yang digunakan

Bendera start, serbuk kapur untuk membuat garis lintasan, bakiak/terompah panjang yang terbuat dari kayu dan karet ban.

b) Tempat bermain

Lapangan berumput atau tanah yang luas dan datar, ukuran disesuaikan dengan kemampuan tingkatan kelas. Garis batas diberi tanda dengan

taburan pecahan batu-bata atau kapur halus atau yang lain

c) Cara bermain

1. Lakukan pemanasan untuk menghindari cedera yang tidak diinginkan.
2. Permainan ini dimainkan secara berkelompok, pemain dibagi menjadi beberapa regu yang terdiri atas 3 orang atau lebih disesuaikan dengan bakiak.
3. Pemain dari setiap regu memakai bakiak dan berdiri belakang garis start.
4. Setelah wasit memberikan aba-aba (bersedia, siap, ya) serta membunyikan peluit dan mengibarkan bendera pemain mulai bergerak.
5. Pemain antar regu diperbolehkan berpegangan satu sama lain.
6. Dalam menggerakkan kaki setiap anggota regu harus kompak, baik posisi kanan kiri maupun tempo, gerakan kaki harus sama dan berirama.
7. Pemain dianggap gugur apabila menginjak lintasan peserta lain.
8. Regu yang paling cepat sampai garis yang telah ditentukan atau garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

d) Manfaat

Melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok, ketangkasan, meningkatkan konsentrasi dan keseimbangan tubuh anak.

4) Boi-Boian

a) Alat yang digunakan

1. Pecahan genting, potongan kayu.
2. Bola kasti atau tenis.

b) Tempat bermain

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan tempat yang luas, seperti di lapangan atau halaman rumah, karena anak akan berjalan, berlari, melompat, meloncat dan beraktivitas fisik lainnya.

c) Cara Bermain

1. Permainan dimulai dengan humpimpa untuk membagi menjadi dua regu.
2. Kapten tim melakukan suit yang kalah akan menyusun pecahan genting yang menang sebagai pelempar bola dengan jarak 3,5 m atau sesuai kemampuan dan kesepakatan.
3. Anggota tim pelempar bergiliran menembak pecahan genting yang telah disusun dan harus melempar pecahan genting hingga roboh.
4. Jika susunan genting sudah roboh pihak penjaga harus mengejar pihak yang melempar, kelompok pelempar harus berlari atau melompat menghindari lemparan tersebut, jika tim pelempar mampu menata kembali pecahan genting yang telah mereka robohkan hingga sempurna seperti kondisi semula dan berhasil menghindari bola dari penjaga maka dinyatakan menang, dan apabila terkena tembakan maka akan dinyatakan kalah.

d) Manfaat

Permainan boi-boian mampu melatih keterampilan motorik anak, karena anak melakukan aktivitas berlari melompat, meloncat, menghindar dari kejaran musuh, atau mengejar musuh. Permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok berpeluang mengembangkan emosi dan sosial anak. Selain itu melalui permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok anak dapat belajar menghargai orang lain, melatih kemampuan kerja sama, berlatih untuk membangun sportivitas dan menaati peraturan.

5) Betengan

a) Alat yang digunakan

b) Tempat bermain

Untuk memainkan permainan ini dibutuhkan lapangan yang luas dan aman dari keramaian.

c) Cara bermain

1. Membuat kelompok, Permainan betengan dimainkan dengan dua kelompok yang masing-masing terdiri dari 4 sampai dengan 8 orang.
2. Masing-masing kelompok memilih tiang sebagai benteng atau markas yang di sekitar benteng terdapat area aman untuk kelompok yang memiliki tiang untuk berlindung dari kejaran musuh.
3. Sebelum permainan dimulai, setiap tim harus menyiapkan strategi kemudian berdiri sesuai posisi awal yang disepakati dalam tim, setiap anggota tim berpencar dan salah satu anggota mengambil peran sebagai

penjaga benteng untuk memperbaiki benteng, masing-masing berusaha mencari lawan untuk dijadikan tawanan.

4. Pemain yang keluar dari benteng dianggap menyerbu dan akan dikejar oleh lawan apabila tersentuh tangan lawan maka dianggap tertangkap.
5. Pemain musuh yang tersentuh atau tertangkap menjadi tawanan lawan.
6. Apabila ingin mempertahankan benteng, teman dalam satu tim harus bisa diselamatkannya dengan menyentuh bagian tangan atau anggota tubuh lainnya.
7. Kelompok yang dapat menyentuh markas musuh terlebih dahulu atau mampu menjadikan tim lawan sebagai tawanan adalah pemenangnya.
8. Hukuman untuk tim yang kalah sesuai kesepakatan kedua tim yang telah ditentukan sebelum permainan berlangsung, sifat hukuman tidak boleh membahayakan.

d) Manfaat

Melatih kemampuan bekerja sama dalam kelompok, ketangkasan, meningkatkan konsentrasi. Selain itu melalui permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok anak dapat belajar menghargai orang lain, berlatih untuk membangun sportivitas dan menaati peraturan.

6) Lari Balok

a) Alat yang digunakan

Batu bata atau potongan kayu yang memiliki permukaan tempat berpijak rata, dengan spesifikasi ukuran: panjang 23 cm, lebar 8 cm, tinggi 4 cm sejumlah 4 pcs untuk setiap pemain dan Bendera start.

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan lapangan yang luas dan aman dari keramaian dengan kondisi permukaan lapangan rata.

c) Cara bermain

1. Lakukan pemanasan untuk menghindari cedera yang tidak diinginkan.
2. Setiap pemain diberikan 4 pcs potong balok.
3. Dilaksanakan pengundian pemain untuk menentukan kelompok seri/urutan perlombaan.
4. Sebelum perlombaan dimulai para pemain bersiap siap dibelakang garis start dengan jongkok di atas 2 balok dengan kedua balok lain ditempatkan di belakang kedua balok yang digunakan untuk jongkok.
5. Setelah wasit memberikan aba-aba (bersedia, siap, kedua tangan siap memindahkan kedua balok yang ada di belakangnya dan setelah aba-aba ya peserta saling berlomba.
6. Setelah wasit memberikan aba-aba dengan membunyikan peluit dan mengibarkan bendera pemain mulai bergerak .
7. Pemain gugur apabila: salah satu kaki atau kedua kaki menginjak tanah, salah satu tangan atau kedua tangan menyentuh tanah dan sama sekali

tidak memegang balok, dengan sengaja mengganggu pemain lain dan keluar dari lintasan yang telah ditentukan.

8. Pemain yang paling cepat sampai garis yang telah ditentukan atau garis finish dinyatakan sebagai pemenang.

d) Manfaat

Permainan lari balok mampu melatih anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman, belajar mengendalikan diri, mengendalikan emosi, belajar bertanggung jawab, menaati segala peraturan serta belajar menghargai orang lain.

7) Congklak/Dakon

a) Alat yang digunakan

1. Papan congklak
2. Biji congklak, bisa berupa, batu, biji bijian ataupun kerang kecil.

b) Tempat bermain

Permainan ini tidak memerlukan tempat yang luas, biasanya dilakukan di ruang kelas, teras rumah ataupun di dalam rumah, permainan ini dimainkan oleh 2 (dua) orang.

c) Cara Bermain

1. Permainan ini dimainkan 2 (dua) orang 1 (satu) lawan 1 (satu), pemain mengisi setiap lubang dengan 7 (tujuh) biji congklak bisa berupa, batu, biji bijian ataupun kerang kecil, tetapi lubang besar atau induk tetap dikosongkan.

2. Setelah semua terisi kedua pemain melakukan suit untuk menentukan siapa yang bermain terlebih dahulu.
3. Permainan dimulai dengan, pemain mengambil seluruh biji congklak yang ada di dalam satu lubang kemudian mengedarkannya ke setiap lubang masing-masing diisi 1 (satu) biji congklak termasuk lubang besar atau induk, akan tetapi lubang besar atau induk musuh tidak perlu di isi, jika biji yang terakhir jatuh di lubang yang ada bijinya maka biji yang ada lubang tersebut diambil lagi, kemudian teruskan permainan dengan mengisi kembali lubang selanjutnya dengan biji yang diambil tadi.
4. Apabila biji terakhir berhenti di lubang induk, berarti pemain bisa memilih lubang lainnya untuk memulai lagi, tetapi apabila biji terakhir berhenti pada salah satu lubang yang kosong berarti giliran lawan.
5. Yang mendapatkan biji congklak paling banyak adalah pemenangnya.

d) Manfaat

Permainan congklak yang dalam bahasa Jawa disebut "dakon" ini menggunakan papan yang disebut "papan congklak". Permainan congklak mampu melatih anak-anak agar pandai dalam berhitung, Selain itu, anak juga akan belajar menyusun strategi agar bisa memenangkan permainan.

8) Lompat Tali

a) Alat yang digunakan

Tali panjang yang terbuat dari karet gelang yang dirangkai.

b) Tempat bermain

Permainan lompat tali dapat dimainkan di lapangan atau halaman sekolah.

c) Cara bermain

Individu

1. Buat tali menggunakan karet gelang yang panjangnya sesuai dengan tinggi badan, jangan terlalu panjang ataupun terlalu pendek.
2. Berdiri tegap sambil memegang tali, letakkan tali di belakang tubuh atau kaki.
3. Ayunkan tali agar mengitari tubuh bagian atas depan bawah belakang secara konsisten, gunakan telapak tangan dan pergelangan tangan untuk ayunan tali, saat tali berada di bawah melompatlah.
4. Sesuaikan tempo putaran dengan kemampuan yang dimiliki.

Kelompok

1. Pemain melakukan hompimpa untuk menentukan 2 (dua) pemain yang menjadi pemegang tali.
2. Apabila sudah tentukan pemegang tali dan pelompatnya, pemegang tali menempatkan tali mulai dari posisi paling bawah menempel tanah kemudian bertahap naik, setinggi lutut, sebatas pinggang, setinggi dada, sebatas telinga, setinggi kepala dan satu jengkal dari kepala.

3. Pemain yang dapat melompati tali karet maka akan tetap menjadi pelompat hingga permainan selesai, namun apabila gagal sewaktu melompat, pelompat tersebut harus menggantikan posisi pemegang tali hingga pemain lain gagal dan menggantikan posisinya.
4. Pemain yang mampu bertahan sampai akhir atau tingkatan tertinggi adalah pemenangnya.

d) Manfaat

Permainan lompat tali mampu melatih keterampilan motorik kasar, megasah ketelitian dan akurasi, melatih kecermatan serta melatih keberanian anak.

9) Benthik

a) Alat yang digunakan

Dua potongan kayu, berukuran panjang dan pendek.

Lubang kecil ditanah.

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan lapangan yang luas dan aman dari keramaian.

c) Cara Bermain

1. Pertama, pemain memasang tongkat yang pendek di atas lubang secara melintang, tongkat melintang harus didorong sekuat tenaga dengan tongkat panjang, apabila lawan berhasil menangkap tongkat pendek yang melambung maka akan mendapatkan poin. Pemain meletakkan tongkat panjang di atas lubang dengan posisi melintang

sedangkan pihak lawan bertugas menangkap dan melempar tongkat pendek yang telah dilontarkan tadi ke arah tongkat panjang tersebut. Apabila tongkat pendek mengenai atau menyentuh tongkat panjang, maka giliran bermain akan berganti ke pihak lawan.

2. Tahap kedua adalah menangkis. konsentrasi sangat dibutuhkan, pemain harus melempar tongkat pendek ke udara kemudian dipukul sekuat tenaga dengan tongkat panjang. Penghitungan poin diukur dari tempat jatuhnya tongkat pendek ke lubang menggunakan tongkat panjang. Namun, poin yang dikumpulkannya akan hangus jika lemparan tongkat pendek dari pihak lawan malah masuk ke dalam lubang.
3. tahap ketiga, memukul, bila sang pemain berhasil mengumpulkan poin dalam tahap sebelumnya. Pada tahap ini, sang pemain harus meletakkan tongkat pendek pada lereng lubang luncur dengan posisi miring 45 (empat puluh lima) derajat. Pemain memukul ujung tongkat pendek yang menyembul ke permukaan tanah dengan tongkat panjang agar dapat mengudara, lalu dipukul lagi sejauh mungkin. Biasanya, sang pemain akan mendapatkan kesempatan 2 (dua) kali apabila ternyata masih gagal lagi, maka giliran bermain jatuh ke tangan pihak lawan.

d) Manfaat

Permainan bentik mampu melatih keterampilan fisik, motorik anak, fokus, ketangkasan, strategi, dan kerja sama tim. Permainan ini juga melatih anak untuk sportif menerima hasil permainan.

10) Jamuran

a) Alat yang digunakan

Tidak menggunakan alat.

b) Tempat bermain

Lapangan atau halaman rumah.

c) Cara Bermain

1. Permainan dimulai dengan hompimpa dan suit untuk mencari satu pemain kalah yang harus jaga ditengah.
2. Pemain yang menang bergandengan membentuk lingkaran.
3. Anak yang bergandengan kemudian melantunkan lagu jamuran sebagai berikut: “Jamuran jamuran ya age age thok, jamur apa, ya age age thok, jamur payung. Ngrembuyung kaya lembayung, sira badhe jamur apa?”. Tiba pada kalimat “sira badhe jamur apa?” si anak yang berada di tengah lingkaran lantas berteriak menyebut sebuah benda anak yang tidak bisa bertahan menjadi benda atau yang lain yang telah disebutkan akan menjadi pemain penjaga atau pemain yang ada di dalam lingkaran.

d) Manfaat

Permainan jamuran mampu melatih kemampuan musikal, emosional dan sosial anak. Melalui permainan ini anak akan melatih fokus dan belajar bernyanyi.

4. Hakikat Pendidikan

a. Pengertian Pendidikan

Pendidikan merupakan proses pengembangan pribadi atau watak manusia. Menurut Tilaar (1999, p. 28) pendidikan merupakan suatu proses menumbuhkan dan mengembangkan eksistensi peserta didik yang memasyarakat, membudaya, dalam kehidupan lokal, nasional, dan global. Hakikat pendidikan tersebut memiliki berbagai komponen sebagai berikut.

- 1) Pendidikan merupakan suatu proses yang terus berkesinambungan, proses pendidikan mengimplikasikan bahwa peserta didik memiliki kemampuan sebagai makhluk sosial.
- 2) Proses pendidikan menumbuhkan kembangkan eksistensi manusia, dalam proses ini keberadaan manusia adalah suatu keberadaan interaktif.
- 3) Eksistensi manusia yang membaaur dengan masyarakat, pendidikan merupakan suatu proses mewujudkan eksistensi manusia yang membaaur dengan masyarakat dalam proses ini terjadi internalisasi nilai, pembaharuan dan penyegaran moral.
- 4) Proses bermasyarakat dan membudaya mempunyai dimensi ruang dan waktu. proses pendidikan dapat menembus dimensi lokal, nasional,

regional dan global. Selain itu proses tersebut dapat menembus dimensi masa lalu, kini, dan masa depan.

b. Ciri Pendidikan

Menurut *International Dictionary of Education* memaparkan 3 (tiga) ciri utama pendidikan yakni:

1. Pendidikan merupakan proses pengembangan kemampuan, sikap, dan tingkah laku di dalam masyarakat di mana dia hidup.
2. Pendidikan mengandung proses sosial, di mana seseorang dihadapkan pada pengaruh lingkungan yang terpilih dan terkontrol untuk mencapai kompetensi sosial dan pertumbuhan individual secara optimal.
3. Proses pengembangan pribadi atau watak manusia.

5. Hakikat Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas

a. Pengertian Peserta Didik

Pendidikan dasar merupakan salah satu bagian terpadu dari sistem pendidikan nasional. Pendidikan Sekolah Dasar dapat didefinisikan sebagai suatu proses membimbing, mengajar dan melatih peserta didik untuk memiliki kemampuan dasar dalam aspek intelektual, sosial dan personal yang baik.

Menurut pasal 1 Undang-undang Nomor 2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional (SISDIKNAS), peserta didik adalah salah satu bagian dari masyarakat yang berusaha mengembangkan diri melalui proses pendidikan pada jenjang dan jenis tertentu. Adapun menurut (Ali Imron dkk, 2003, p. 52). peserta pendidikan dasar dan menengah, disebut dengan peserta didik, peserta didik merupakan subjek utama dalam pendidikan.

b. Pengertian Sekolah Dasar

Menurut Suharjo (2006, p. 1) SD hakikatnya adalah suatu lembaga pendidikan yang diperuntukkan untuk anak usia 6-12 tahun menempuh pendidikan. Pernyataan tentang SD lain dikemukakan oleh Suhartono (2008, p. 46) bahwa “menurut pendekatan dari sudut pandang sempit, pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta dilaksanakan secara teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah”. Mencermati kedua pernyataan Suharjo & Suhartono dapat dijelaskan bahwa sekolah dasar merupakan suatu lembaga pendidikan untuk anak usia 6-12 tahun, seluruh kegiatan yang direncanakan dilaksanakan secara teratur dan terarah.

c. Karakteristik Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar

SD merupakan tempat yang baik untuk anak belajar berbagai keterampilan atau ilmu dasar yang belum pernah di dapat sebelumnya, sekolah juga bisa menjadi sarana anak untuk belajar bersosialisasi dengan teman sebayanya. Karakter dan kebiasaan anak usia SD sangatlah beragam, mereka senang bermain, senang bergerak, senang bekerja dengan kelompok dan senang mencoba hal baru secara langsung.

Anak usia SD memiliki karakteristik istimewa yang harus diperhatikan. Pada usia ini anak memiliki daya ingat yang baik serta lebih mudah untuk dilatih. Dengan memberikan perhatian dirasa mampu menunjang berbagai hal baik pada diri anak, seperti penerimaan hal-hal positif menjadi semakin terkontrol. Menurut Yusuf (2012, p. 25), anak usia SD memiliki ciri khas, yakni cenderung membandingkan tugas-tugas praktis yang dijumpai, memiliki rasa

ingin tahu akan berbagai hal yang menarik perhatiannya, mempunyai minat yang tinggi mempelajari sesuatu, memiliki minat pada hal dan mata pelajaran khusus, serta anak-anak usia SD biasanya tertarik untuk membentuk atau mempunyai kelompok dengan teman-temannya agar bisa bermain bersama.

Menurut Hurlock (2008, p. 22) karakteristik peserta didik kelas atas atau anak usia 10-12 tahun , yaitu:

- 1) Menyukai permainan aktif.
- 2) Memiliki minat terhadap olahraga kompetitif dan permainan terorganisasi.
- 3) Bangga akan keterampilan yang telah diperoleh atau dikuasai.
- 4) Suka mencari perhatian orang dewasa.
- 5) Menyukai kepahlawanan tinggi.
- 6) Kondisi emosional tidak stabil.
- 7) Sudah mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu tepat pada waktunya.

Relevan dengan pendapat Hurlock menurut Izzaty, Dkk (2013, p. 115) karakteristik peserta didik kelas atas SD adalah sebagai berikut:

- 1) Minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari.
- 2) Mempunyai rasa ingin tahu dan minat belajar tinggi.
- 3) Memiliki minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus.
- 4) Pada usia ini anak masih membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugasnya dan memenuhi keinginannya.

- 5) Pada masa ini anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah.
- 6) Anak-anak usia ini gemar membentuk kelompok sebaya, untuk dapat bermain bersama-sama. Di dalam permainan ini biasanya anak tidak terikat kepada aturan permainan yang telah ada tetapi mereka mulai membuat peraturan permainan sendiri.

Guru di SD khususnya guru pendidikan jasmani harus memahami perbedaan karakteristik peserta didik terutama peserta didik kelas atas agar pemberian materi dapat diterima dengan baik serta sesuai dengan kebutuhan anak di usia tersebut. Orang tua merupakan pihak yang penting dalam proses tumbuh kembang anak, sehingga penting untuk diperhatikan, orang tua harus mampu menurunkan ego agar tidak memberikan tuntutan untuk melakukan suatu kegiatan kepada seorang anak yang justru akan menghambat tumbuh kembangnya. Aktivitas jasmani dapat memberikan kesempatan belajar yang dapat diperoleh oleh anak-anak, termasuk pengembangan intelektual, sosial, serta emosional anak. Ketiga aspek tersebut dapat tumbuh dan berkembang dengan baik apabila, didukung dengan kondisi kesehatan dan kebugaran yang berkualitas, aktivitas jasmani diyakini mampu memberikan pengaruh positif dalam proses pembentukan pribadi anak menjadi lebih berkualitas di masa yang akan datang.

6. Kurikulum Pendidikan

Kurikulum merupakan suatu rancangan pendidikan yang mempunyai peranan penting dalam seluruh aspek kegiatan pendidikan karena kurikulum merupakan pedoman dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dijelaskan bahwa kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan ajar serta pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan Pendidikan tertentu.

Dengan kurikulum maka tujuan pendidikan yang sudah direncanakan dapat dilaksanakan oleh setiap sekolah, kurikulum yang digunakan SD Sribit adalah kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka, kurikulum merdeka digunakan untuk kelas IV dan V serta untuk kelas IV menggunakan kurikulum 2013 yang dikombinasikan dengan kurikulum merdeka, di dalam kurikulum 2013. Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) serta di dalam kurikulum merdeka terdapat alur tujuan pembelajaran. (ATP) yang merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang tersusun secara sistematis dan logis di dalam fase pembelajaran, KI, KD dan ATP merupakan rangkaian atau proses pembelajaran sesuai modul yang disusun dan dilakukan secara bertahap sampai fase berakhir. Gambaran kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) serta alur tujuan pembelajaran. (ATP) tentang permainan tradisional yang digunakan SD Sribit untuk siswa kelas IV, V, dan IV sebagai berikut:

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL FASE B (KELAS IV)
KURIKULUM MERDEKA**

RASIONAL
Rasional alur tujuan pembelajaran merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis sistematis sesuai urutan pembelajaran dari awal fase hingga akhir suatu fase. berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang disesuaikan dengan karakter materi, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan tumbuh kembang seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan tidak mengabaikan kualitas kebugaran jasmani. metode pengurutan alur tujuan pembelajaran disusun dari paling mudah ke paling sulit. alur tujuan pembelajaran disusun berdasar pada pengalaman peserta didik pada fase b.
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik pada akhir fase b ini, dapat memperlihatkan kemampuannya dalam memvariasikan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berlandaskan pengetahuan yang benar secara mandiri, dan tetap menerapkan prosedur aktivitas jasmani, kesehatan, menerapkan nilai-nilai aktivitas jasmani, tanggungjawab baik secara personal maupun sosial dalam jangka waktu tertentu secara konsisten.
ELEMEN KETERAMPILAN GERAK
Pada fase ini peserta didik menunjukkan dan mempraktikkan variasi aktivitas pola gerak dasar, permainan, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara mandiri.
Sub Elemen Keterampilan Pengembangan Pola Gerak Dasar
Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk aktivitas permainan sederhana dan atau tradisional.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Indikator Penilaian	Profil Pelajar Pancasila	Perkiraan Jam	Glosarium
1. Mempraktikkan Aktivitas Pola Pengembangan Gerak Dasar					
1.6 Mempraktikkan berbagai pola gerak dasar ke dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia di antaranya faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.	Pada fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan variasi pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan egrang, balap karung, bakiak atau sandal raksasa, dan lain-lain dengan baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan variasi pola gerak dasar lokomotor, dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia di antaranya faktor non-lokomotor, dan manipulatif di antaranya: permainan egrang, balap karung, bakiak atau sandal raksasa, dan lain-lain. Melakukan berbagai variasi pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dalam: permainan egrang, balap karung, bakiak atau sandal raksasa, dan lain-lain 	Dalam dalam fase ini profil pelajar pancasila yang dikembangkan adalah kemandirian dan gotong royong.	8 – 12 Jam Pelajaran (JP).	<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu tujuan atau misi besar yang ingin diwujudkan melalui sistem pendidikan. ini merupakan jawaban dari pertanyaan penting mengenai karakter serta kemampuan esensial apa yang perlu dipelajari dan dikembangkan secara konsisten oleh warga negara Indonesia, sejak pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga tamat sekolah menengah atas. Keterampilan gerak merupakan kemampuan seseorang dalam gerakan dasar dalam mempraktikkan satu teknik olahraga, gerakan yang dilakukan efektif dan efisien untuk dapat menghasilkan nilai yang maksimal. Keterampilan gerak yang baik sangat diperlukan agar dapat

		dalam bentuk permainan sederhana.			<p>mencapai prestasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar: merupakan suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari yang sederhana hingga kompleks, seperti: gerak dasar berjalan, berlari, melompat, dan melempar. • Gerak lokomotor: merupakan gerak berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain seperti: jalan, lari, dan lompat dan loncat.. • Gerak non lokomotor: merupakan gerak yang tidak berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu yang digerakan, seperti: menekuk, jongkok, dan memutar. • Gerak manipulatif: merupakan suatu gerakan yang menggunakan obyek atau alat ada sesuatu yang digerakkan, seperti: melempar bola, menangkap bola, mmukul bola, dan lain sebagainya.
--	--	-----------------------------------	--	--	--

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL FASE B (KELAS V)
KURIKULUM MERDEKA**

RASIONAL
Rasional alur tujuan pembelajaran merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis sistematis sesuai urutan pembelajaran dari awal fase hingga akhir suatu fase. berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang disesuaikan dengan karakter materi, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan tumbuh kembang seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan tidak mengabaikan kualitas kebugaran jasmani. metode pengurutan alur tujuan pembelajaran disusun dari paling mudah ke paling sulit. alur tujuan pembelajaran disusun berdasar pada pengalaman peserta didik pada fase b.
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik pada akhir fase b ini, dapat memperlihatkan kemampuannya dalam memvariasikan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berlandaskan pengetahuan yang benar secara mandiri, dan tetap menerapkan prosedur aktivitas jasmani, kesehatan, menerapkan nilai-nilai aktivitas jasmani, tanggungjawab baik secara personal maupun sosial dalam jangka waktu tertentu secara konsisten.
ELEMEN KETERAMPILAN GERAK
Pada fase ini peserta didik menunjukkan dan mempraktikkan variasi aktivitas pola gerak dasar, permainan, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara mandiri.
Sub Elemen Keterampilan Pengembangan Pola Gerak Dasar
Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk aktivitas permainan sederhana dan atau tradisional.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Indikator Penilaian	Profil Pelajar Pancasila	Perkiraan n Jam	Glosarium
1. Mempraktikkan Aktivitas Pola Pengembangan Gerak Dasar					
1.6 Mempraktikkan berbagai pola gerak dasar ke dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia di antaranya faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.	Pada fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan variasi pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan gobak sodor, engklek, hulahop dan lain-lain dengan baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan berbagai pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan gobak sodor, engklek, hulahop dan lain-lain dengan baik dan benar Melakukan berbagai pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan gobak sodor, engklek, hulahop dan 	Dalam dalam fase ini profil pelajar pancasila yang dikembangkan adalah kemandirian dan gotong royong.	8 – 12 Jam Pelajaran (JP).	<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu tujuan atau misi besar yang ingin diwujudkan melalui sistem pendidikan. ini merupakan jawaban dari pertanyaan penting mengenai karakter serta kemampuan esensial apa yang perlu dipelajari dan dikembangkan secara konsisten oleh warga negara Indonesia, sejak pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga tamat sekolah menengah atas. Keterampilan gerak merupakan kemampuan seseorang dalam gerakan dasar dalam mempraktikkan satu teknik olahraga, gerakan yang dilakukan efektif dan efisien untuk dapat menghasilkan nilai yang maksimal. Keterampilan gerak yang baik sangat diperlukan agar dapat mencapai prestasi. Gerak dasar: merupakan suatu pola gerakan yang mendasari suatu

		lain-lain dengan baik dan benar.			<p>gerakan mulai dari yang sederhana hingga kompleks, seperti: gerak dasar berjalan, berlari, melompat, dan melempar.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak lokomotor: merupakan gerak berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain seperti: jalan, lari, dan lompat dan loncat.. • Gerak non lokomotor: merupakan gerak yang tidak berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu yang digerakan, seperti: menekuk, jongkok, dan memutar. • Gerak manipulatif: merupakan suatu gerakan yang menggunakan obyek atau alat ada sesuatu yang digerakkan, seperti: melempar bola, menangkap bola, mmukul bola, dan lain sebagainya.
--	--	----------------------------------	--	--	---

**ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL FASE B (KELAS VI)
KURIKULUM MERDEKA**

RASIONAL
Rasional alur tujuan pembelajaran merupakan rangkaian tujuan pembelajaran yang disusun secara logis sistematis sesuai urutan pembelajaran dari awal fase hingga akhir suatu fase. berbagai pendekatan, model, strategi, metode, gaya, dan teknik digunakan dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan yang disesuaikan dengan karakter materi, peserta didik, dan lingkungan belajar. Semua dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan tumbuh kembang seluruh ranah (keterampilan, pengetahuan, dan sikap) setiap peserta didik dengan tidak mengabaikan kualitas kebugaran jasmani. metode pengurutan alur tujuan pembelajaran disusun dari paling mudah ke paling sulit. alur tujuan pembelajaran disusun berdasar pada pengalaman peserta didik pada fase b.
CAPAIAN PEMBELAJARAN
Peserta didik pada akhir fase b ini, dapat memperlihatkan kemampuannya dalam memvariasikan berbagai aktivitas pola gerak dasar dan keterampilan gerak berlandaskan pengetahuan yang benar secara mandiri, dan tetap menerapkan prosedur aktivitas jasmani, kesehatan, menerapkan nilai-nilai aktivitas jasmani, tanggungjawab baik secara personal maupun sosial dalam jangka waktu tertentu secara konsisten.
ELEMEN KETERAMPILAN GERAK
Pada fase ini peserta didik menunjukkan dan mempraktikkan variasi aktivitas pola gerak dasar, permainan, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, dan aktivitas olahraga air (kondisional) secara mandiri.
Sub Elemen Keterampilan Pengembangan Pola Gerak Dasar
Mempraktikkan variasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif sesuai konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk aktivitas permainan sederhana dan atau tradisional.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)	Kata frasa Kunci/Topik konten dan Penjelasan Singkat	Indikator Penilaian	Profil Pelajar Pancasila	Perkiraan Jam	Glosarium
1. Mempraktikkan Aktivitas Pola Pengembangan Gerak Dasar					
1.6 Mempraktikkan berbagai pola gerak dasar ke dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia di antaranya faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif.	Pada fase ini peserta didik dapat menunjukkan kemampuan mempraktikkan variasi pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan lompat tali, atau, tarik tambang, boi-boian, dan lain-lain dengan baik dan benar.	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan berbagai pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan lompat tali, atau, tarik tambang, boi-boian, dan lain-lain dengan baik dan benar. Melakukan berbagai pola gerak dasar dalam berbagai olahraga tradisional anak Indonesia faktor lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif di antaranya dalam: permainan lompat tali, atau, tarik tambang, boi-boian, 	Dalam fase ini profil pelajar pancasila yang dikembangkan adalah kemandirian dan gotong royong.	8 – 12 Jam Pelajaran (JP).	<ul style="list-style-type: none"> Profil Pelajar Pancasila merupakan suatu tujuan atau misi besar yang ingin diwujudkan melalui sistem pendidikan. ini merupakan jawaban dari pertanyaan penting mengenai karakter serta kemampuan esensial apa yang perlu dipelajari dan dikembangkan secara konsisten oleh warga negara Indonesia, sejak pendidikan anak usia dini (PAUD) hingga tamat sekolah menengah atas. Keterampilan gerak merupakan kemampuan seseorang dalam gerakan dasar dalam mempraktikkan satu teknik olahraga, gerakan yang dilakukan efektif dan efisien untuk dapat menghasilkan nilai yang maksimal. Keterampilan gerak yang baik sangat diperlukan agar dapat

		dan lain-lain dengan baik dan benar.			<p>mencapai prestasi.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gerak dasar: merupakan suatu pola gerakan yang mendasari suatu gerakan mulai dari yang sederhana hingga kompleks, seperti: gerak dasar berjalan, berlari, melompat, dan melempar. • Gerak lokomotor: merupakan gerak berpindah tempat dari satu tempat ke tempat lain seperti: jalan, lari, dan lompat dan loncat. • Gerak non lokomotor: merupakan gerak yang tidak berpindah tempat, dimana bagian tubuh tertentu yang digerakan, seperti: menekuk, jongkok, dan memutar. • Gerak manipulatif: merupakan suatu gerakan yang menggunakan obyek atau alat ada sesuatu yang digerakkan, seperti: melempar bola, menangkap bola, mmukul bola, dan lain sebagainya.
--	--	--------------------------------------	--	--	---

**KOMPETENSI INTI DAN KOMPETENSI DASAR
MATA PELAJARAN PENDIDIKAN JASMANI,
OLAHRAGA, DAN KESEHATAN
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL (KELAS VI)
KURIKULUM 2013 (K13)**

KOMPETENSI INTI 3 (PENGETAHUAN)	KOMPETENSI INTI 4 (KETERAMPILAN)
3. Memahami pengetahuan faktual dan konseptual dengan cara (mengamati, menanya dan mencoba) berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah dan tempat bermain.	4. Menyajikan pengetahuan faktual dan konseptual dalam bahasa yang jelas, sistematis, logis dan kritis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
KOMPETENSI DASAR	KOMPETENSI DASAR
3.1. Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.	4.1. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.
3.2. Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.	4.2. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar lokomotor, non lokomotor, dan manipulatif dengan kontrol yang baik dalam permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.
3.3. Memahami variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional.	4.3. Mempraktikkan variasi dan kombinasi gerak dasar jalan, lari, lompat, dan lempar dengan kontrol yang baik melalui permainan dan atau olahraga tradisional.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diperlukan guna mendukung kajian teoritis yang telah dikemukakan, sehingga dapat digunakan sebagai landasan pada penyusunan kerangka pikir. Hasil penelitian yang relevan adalah:

- 1) Skripsi Vinny Vidilia (2021) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus”. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei, instrumen yang digunakan adalah tes benar salah. Sampel penelitian ini menggunakan total sampling yaitu seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Payaman Kudus yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang kemudian disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori sangat tinggi 10%, tinggi 23,33%, sedang 40%, rendah 23,33%, sangat rendah 3,33%.
- 2) Skripsi Febrian Nugroho (2017) dengan judul “Pemahaman Peserta didik Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul”. Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif, Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode survei. Populasi penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul yang berjumlah 69 peserta didik. Teknik analisis data yang

digunakan adalah analisis deskriptif kuantitatif yang kemudian disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman peserta didik kelas IV dan V terhadap pembelajaran permainan tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul mayoritas masuk kategori sedang. Secara rinci persentase hasil penelitian adalah sangat baik 10,14%; baik 26,09%; sedang 39,13%; rendah 10,40%; dan sangat rendah 14,50%.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana untuk meningkatkan pengetahuan dan tingkah laku baik secara individu maupun kelompok untuk mendewasakan melalui kegiatan belajar mengajar. Pendidikan memiliki peranan penting bagi kehidupan bangsa dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan bangsa Indonesia akan mengalami kemajuan, pendidikan yang diselenggarakan di SD bisa menjadi podasi serta sarana untuk tumbuh dan berkembang menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, kreatif, inovatif, dan berguna bagi lingkungan, nusa, bangsa, dan negara. Salah satu pendidikan yang arahnya pada perkembangan keseluruhan aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani untuk peningkatan tumbuh dan kembang anak, baik fisik, motorik ataupun sosial. Apabila pelaksanaan pendidikan jasmani direncanakan dan diajarkan dengan baik maka akan melahirkan peserta didik yang memiliki kemampuan gerak dan berkarakter yang baik.

Dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SD terdapat materi pembelajaran

tentang permainan tradisional yang mengandung beragam manfaat, di antaranya mampu menstimulasi peserta didik untuk saling berinteraksi, bekerja sama, mengontrol diri, mengembangkan sikap empati, patuh terhadap aturan, serta menghargai orang lain. Selain manfaat di atas permainan tradisional juga mengandung nilai-nilai moral, seperti sportivitas, kerja sama, kejujuran, kedisiplinan spiritual dan lain-lain, apabila dilakukan dengan baik dan benar mampu membantu peserta didik mencapai tujuan belajar.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa besar “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional” yang ada dalam pembelajaran Pendidikan jasmani, penelitian ini dapat membantu guru pendidikan jasmani SD Sribit untuk mengetahui keberhasilan pembelajaran permainan tradisional yang telah dilakukan. Harapan dari peneliti setelah penelitian ini dilakukan, penelitian ini dapat membantu guru pendidikan jasmani dalam evaluasi sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik dan keberhasilan pembelajaran permainan tradisional.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki kondisi atau hal lain yang hasilnya dipaparkan dalam bentuk laporan penelitian. Menurut Arikunto (2013, p. 3) penelitian deskriptif kuantitatif merupakan suatu penelitian yang dipakai guna mengetahui keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil tes dengan instrumen yang valid dan reliabel. Selaras dengan pendapat Arikunto menurut Sugiyono (2017, p. 147) penelitian deskriptif kuantitatif menggambarkan data yang terkumpul sesuai dengan kondisi nyata.

Metode penelitian yang digunakan adalah survei dan pengumpulan data menggunakan tes yang diberikan peneliti kepada peserta didik. Hasil tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk pengkategorian dan persentase. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan peserta didik kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Sribit yang beralamat di Dusun Sribit Kalurahan Mulyodadi, Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses pengambilan data tentang tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro

Kabupaten Bantul Tentang permainan tradisional dilaksanakan pada, Senin 10 Juli 2023 sampai dengan Senin 11 September 2023.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2019, p. 126), populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari objek/subjek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang telah ditetapkan peneliti untuk dipelajari dan ditarik kesimpulan. Sedangkan menurut Arikunto (2010, p. 173), populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas atas (IV, V dan VI) SD Sribit yang berjumlah 51 siswa. Seluruh populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel penelitian.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas atas (IV, V dan VI) SD Sribit yang berjumlah 51 peserta didik, rincian populasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV	18
2.	V	16
3.	VI	17
Jumlah Peserta Didik Kelas Atas		51

2. Sampel Penelitian

Menurut Sugiyono (2019, p. 81), sampel merupakan bagian dari jumlah dan termasuk dalam karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, Teknik *total sampling* merupakan teknik pengambilan sampel secara menyeluruh, dimana jumlah sampel sama dengan populasi. Alasan mengambil *total sampling* karena menurut Arikunto (2012, p. 104) jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasi lebih dari 100 orang bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Populasi siswa kelas atas (IV, V dan VI) SD Sribit berjumlah 51 peserta didik.

D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Variabel penelitian merupakan segala sesuatu yang sudah ditentukan oleh peneliti sehingga dapat dipelajari, digunakan memperoleh informasi dan menarik sebuah kesimpulan menurut Sugiyono (2017, p. 38). Variabel dalam penelitian ini tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Sehingga maksud dari penelitian ini adalah agar mengetahui seberapa baik tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Peserta didik dapat dikatakan mengetahui atau paham apabila mampu menjelaskan kembali materi permainan tradisional yang telah diajarkan meliputi; (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, (3) manfaat permainan tradisional, dan (4) macam-macam permainan tradisional.

E. Instrumen dan Teknik Pengambilan Data

1. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan dalam penelitian untuk mengumpulkan data. Instrumen penelitian dibuat sesuai dengan tujuan pengukuran menggunakan dasar teori sebagai dasarnya. Menurut Andriyani (2022, p. 36) instrumen merupakan suatu alat yang dapat digunakan peneliti sebagai alat untuk mengukur suatu objek ukur atau mengumpulkan data dari suatu variabel. Instrumen dalam penelitian ini berupa tes yang akan menyidik dan mengetahui seberapa tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional. Tes merupakan instrumen pengumpulan data yang berisi rangkaian pertanyaan yang dapat digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensi, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok (Suryana, 2015, p. 219).

Dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda (*Multiple choice test*). Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) merupakan tes yang dalam setiap butir soalnya memiliki jumlah alternatif pilihan jawaban lebih dari satu. Dalam penelitian ini, tes pilihan ganda diberikan dengan pilihan jawaban sebanyak tiga pilihan. Adapun teknik penilaian yang digunakan untuk tes tersebut adalah, jawaban yang benar mendapat nilai 1 (satu), dan jawaban yang salah mendapat nilai 0 (nol). Jika ada tes yang tidak dikerjakan maka akan mendapat nilai 0 (nol).

Sutrisno Hadi (1991, pp. 7-9) menyatakan bahwa dalam menyusun instrumen ada tiga langkah, yaitu: mendefinisikan konstruk, menyidik faktor dan menyusun butir-butir pertanyaan. Tiga langkah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

a) Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan konstrak merupakan tahap pertama yang harus dilalui sebelum menyusun instrumen. Mendefinisikan konstrak artinya membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti, agar nantinya tidak terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.

b) Menyidik Faktor

Menyidik faktor merupakan tahap peneliti menyidik faktor-faktor yang menyusun konstrak, yaitu variabel menjadi faktor-faktor subvariabel. Faktor-faktor tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional yaitu; pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan macam-macam permainan tradisional.

c) Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan merupakan langkah ketiga sebelum melakukan penelitian, dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor. Untuk menyusun butir-butir pertanyaan, maka faktor-faktor harus dijabarkan menjadi kisi-kisi instrumen peneliti, yang kemudian dikembangkan dalam butir-butir soal.

Tabel 2. Kisi-Kisi Angket Uji Coba Instrumen

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Butir
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional	Pengertian Permainan Tradisional	1. Pengertian permainan tradisional	1,2	2
		2. Pemain	3	1
		3. Sifat Permainan	4	1
Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	Manfaat Permainan Tradisional	1. Manfaat permainan	5	1
		1. Nilai sportivitas, kerja sama, tanggung jawab.	6	1
		2. Nilai kesehatan	7,9	2
Macam-Macam Permainan Tradisional	Macam-Macam Permainan Tradisional	3. Nilai keberanian	8	1
		1. Permainan Tradisional	10,12,23,	3
		2. Peraturan Permainan Tradisional	11,17, 19, 20, 21	5
		3. Alat Permainan Tradisional	14, 15, 16, 18, 24, 26, 27, 29	8
		4. Jumlah Pemain	13, 22, 25,	3
	5. Lapangan	28, 30	2	
Jumlah				30

Sebelum diuji validitas dan reabilitas peneliti melakukan validasi ahli (*expert judgement*). Peneliti melakukan validasi ahli (*expert judgement*) kepada Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. selaku dosen *expert* di bidangnya guna mendapatkan masukan dan saran. Setelah mendapatkan persetujuan dari ahli, baru instrumen dapat digunakan.

2. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen

Perlu dilakukannya uji validitas dan uji reliabilitas sebelum instrumen digunakan untuk mengumpulkan data.

a. Uji Validitas

Uji coba instrumen dilakukan sebelum instrumen digunakan untuk penelitian. Tujuan uji coba dilakukan guna menghindari pernyataan kurang jelas maksudnya, menghilangkan pertanyaan yang sulit dijawab, serta mempertimbangkan perubahan, penambahan, dan pengurangan item. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Uji Validitas Instrumen

No Soal	r hitung	r table	Keterangan
1.	0,485	0,279	VALID
2.	0,599	0,279	VALID
3.	0,487	0,279	VALID
4.	0,119	0,279	TIDAK VALID
5.	0,366	0,279	VALID
6.	0,477	0,279	VALID
7.	0,636	0,279	VALID
8.	0,531	0,279	VALID
9.	0,564	0,279	VALID
10.	0,488	0,279	VALID
11.	0,521	0,279	VALID
12.	0,543	0,279	VALID
13.	0,488	0,279	VALID
14.	0,526	0,279	VALID
15.	0,567	0,279	VALID
16.	0,473	0,279	VALID
17.	0,422	0,279	VALID
18.	0,441	0,279	VALID
19.	0,549	0,279	VALID
20.	0,499	0,279	VALID
21.	0,385	0,279	VALID
22.	0,150	0,279	TIDAK VALID
23.	0,462	0,279	VALID
24.	0,529	0,279	VALID
25.	0,483	0,279	VALID
26.	0,449	0,279	VALID
27.	0,560	0,279	VALID
28.	0,564	0,279	VALID
29.	0,369	0,279	VALID
30.	0,479	0,279	VALID

Analisis butir soal dalam tes ini menggunakan rumus *Pearson Product Moment*. Suatu instrumen dinyatakan valid jika r hitung lebih besar dari r tabel, apabila terdapat pertanyaan yang tidak valid maka pertanyaan tersebut harus diganti, direvisi, atau dihilangkan. Selanjutnya setelah uji validitas dilakukan uji reliabilitas instrumen menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013 dengan rumus *Cronbach's Alpha*.

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan seberapa jauh suatu alat ukur dapat dipercaya untuk dapat digunakan sebagai alat pengumpulan data. Instrumen dapat dikatakan reliable jika memiliki *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,600 (Sugiyono, 2019, p. 348). Uji reliabilitas penelitian ini menggunakan rumus Cronbach Alpha dengan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013. Hasil uji validitas dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4. Uji Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.886	28

Hasil Uji coba diperoleh koefisien reliabilitas sebesar 0,886. Setelah dilakukan validitas dan reliabilitas, terdapat 28 butir soal valid. Berikut kisi-kisi angket penelitian:

Tabel 5. Kisi-Kisi Angket Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Butir
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional	Pengertian Permainan Tradisional	1. Pengertian permainan tradisional	1,2	2
		2. Pemain	3	1
	Manfaat Permainan Tradisional	1. Manfaat permainan	4	1
	Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	1. Nilai sportivitas, kerja sama, tanggung jawab.	5	1
		2. Nilai kesehatan	6,8	2
3. Nilai keberanian		7	1	
Macam Macam Permainan Tradisional	1. Permainan Tradisional	9,11,21,	3	
	2. Peraturan Permainan Tradisional	10,16, 18, 19, 20	5	
	3. Alat Permainan Tradisional	13, 14, 15, 17, 22, 24, 25, 27	8	
	4. Jumlah Pemain	12, 23,	2	
	5. Lapangan	26, 28	2	
Jumlah				28

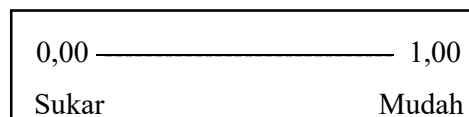
3. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal merupakan suatu proses yang dilakukan oleh seseorang guna meningkatkan kualitas soal yang telah dibuat.

a. Tingkat Kesukaran

Menurut Arifin (2014, p. 266) tingkat kesukaran soal merupakan pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Sehingga bisa

didapat informasi mana letak butir soal yang termasuk mudah, sedang, dan sukar. Apabila suatu soal memiliki tingkat kesukaran seimbang (proporsional), maka dapat dikatakan bahwa soal tersebut baik. Indeks dengan angka 0,00 dapat diartikan tidak ada peserta didik yang menjawab benar dan apabila memiliki indeks 1,00 dapat diartikan peserta didik dapat menjawab butir soal dengan benar. Perhitungan dapat dilakukan pada setiap butir soal, prinsipnya skor rata-rata yang didapat oleh peserta didik pada butir soal yang berkaitan dinamakan tingkat kesukaran.



Menurut Arikunto (2013, p. 208) rumus mencari tingkat kesukaran (P) sebagai berikut:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran atau tingkat kesukaran

B : Banyak peserta didik yang menjawab soal dengan benar

JS : Jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

Kriteria yang digunakan semakin besar indeks yang di dapat maka akan semakin mudah soal tersebut, dan sebaliknya semakin kecil indeks yang didapat maka semakin sulit soal tersebut. Kriterianya sebagai berikut:

Tabel 6. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto (2013, p. 208)

b. Daya Pembeda

Arifin (2016, p. 273) Perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi nilai koefisien daya pembeda suatu butir soal, maka semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara peserta didik yang kurang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi. Untuk tes bentuk objektif Arikunto (2013, p. 214) bisa dilakukan dengan menggunakan rumus yaitu:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D : Daya beda yang dicari

P_A : Proporsi kelompok atas yang benar

P_B : Proporsi kelompok bawah yang menjawab tes dengan benar

Untuk menghitung daya pembeda, perlu dibedakan antara skor kelompok atas yang benar (P_A) dengan proporsi kelompok bawah yang menjawab benar (P_B), dengan ketentuan untuk kelompok kecil (kurang dari 100), seluruh kelompok dibagi dua sama besar, 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah (Arikunto, 2005, p. 212).

Tabel 7. Klasifikasi Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Klasifikasi Daya Pembeda
0,00-0,19	Jelek
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Baik Sekali
Negatif	Semuanya tidak baik, jadi semua butir soal yang mempunyai nilai negatif sebaiknya diulang atau dihilangkan saja

Sumber: Arikunto (2013, p. 214)

4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian, pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting karena dengan pengumpulan data, peneliti dapat melakukan analisis terhadap penelitian yang dilakukan, kemudian dapat ditarik kesimpulan. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian tes pilihan ganda kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Mekanismenya adalah sebagai berikut:

- a. Peneliti melakukan observasi ke SD Sribit sebelum melakukan penelitian.
- b. Setelah melakukan observasi ke sekolah kemudian, peneliti meminta daftar nama peserta didik kelas atas SD Sribit.
- c. Selanjutnya peneliti melakukan penghitungan jumlah peserta didik kelas atas SD Sribit.
- d. Setelah mengetahui jumlah peserta didik kelas atas, kemudian peneliti membagikan instrumen kepada peserta didik untuk di isi jawabannya.

- e. Peneliti mengambil dan mengumpulkan hasil pengisian instrumen secara lengkap kemudian melakukan transkrip atas hasil pengisian instrumen yang telah dilaksanakan.
- f. Setelah memperoleh data peneliti kemudian menganalisis data menggunakan *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013 untuk dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran.

F. Teknik Analisis Data

Penelitian ini menggunakan analisis deskriptif, yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Pada perhitungan ini menggunakan bantuan program computer yaitu *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013.

Untuk mengelompokkan berdasarkan kategori, skor maksimum dan minimum harus ditentukan terlebih dahulu. Setelah itu menentukan nilai rata-rata (mean) dan standar deviasi skor yang diperoleh. Selanjutnya data disajikan dalam bentuk table frekuensi dan kemudian dilakukan pengkategorian serta menyajikan dalam bentuk histogram. Hasil dari analisis data dikelompokkan menjadi lima kategori yaitu: sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Pemberian nilai dalam penelitian ini menggunakan penilaian acuan patokan (PAP), untuk membandingkan suatu prestasi dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dalam perhitungan PAP diketahui penguasaan kompetensi minimal yang mungkin dicapai adalah sebesar 0 sedangkan skor maksimal yang mungkin dicapai adalah 100. Peneliti menggunakan patokan kategorisasi penilaian dari (Riduwan, 2009, p. 70).

Tabel 8. Patokan Kategorisasi Penilaian

No	Rentang Skor	Kategori
1.	80 - 100	Sangat Baik
2.	60 - 79	Baik
3.	40 - 59	Cukup
4.	20 - 39	Kurang
5.	0 - 19	Sangat Kurang

(Sumber: Riduwan, 2009, p. 70).

Rumus menghitung skor atau nilai menurut Sugiyono (2015, p. 112):

$$N = \frac{\sum X}{\sum \text{Maks}} \times 100\%$$

Keterangan:

N: Nilai

X: Butir benar

Max: jumlah keseluruhan butir tes

Selanjutnya teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif persentase, dengan rumus menurut (Sudijono, 2015, p. 40) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F: Frekuensi

N: *Number of Cases* (jumlah Responden)

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Sribit, yang berlokasi di Dusun Sribit Kalurahan Mulyodadi, Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 Juli 2023 sampai 11 September 2023.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subyek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul yang memiliki populasi sejumlah 51 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling* karena menurut Arikunto (2012, p. 104) jumlah populasi kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel diambil secara keseluruhan, tetapi jika populasi lebih dari 100 orang bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Seluruh peserta didik kelas atas (IV, V dan VI) SD Sribit Kabupaten Bantul terdiri dari 18 peserta didik kelas IV, 16 peserta didik kelas V, dan 16 peserta didik kelas VI.

Tabel 9. Jumlah Responden Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1	IV	18
2	V	16
3	VI	17
Jumlah Peserta Didik Kelas Atas		51

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas (IV, V dan VI) SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional, pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 28 butir soal dan terbagi menjadi empat faktor yaitu, pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional. Setiap jawaban memiliki peluang skor 0 apabila jawaban salah, dan skor 1 apabila jawaban benar. Setelah data hasil penelitian terkumpul dilakukan analisis dengan menggunakan bantuan program komputer yaitu *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013.

Hasil analisis statistik data penelitian secara keseluruhan diperoleh skor terendah (minimum) 4, skor tertinggi (maksimum) 28, rerata (mean) 21,02, nilai tengah (median) 21, nilai yang sering muncul (modus) 21, standar deviasi (SD) 5,7.

Tabel 10. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

STATISTIK	
N	51
Mean	21,02
Median	21
Modus	21
Minimum	4
Maksimum	28
Standar Deviasi	5,7

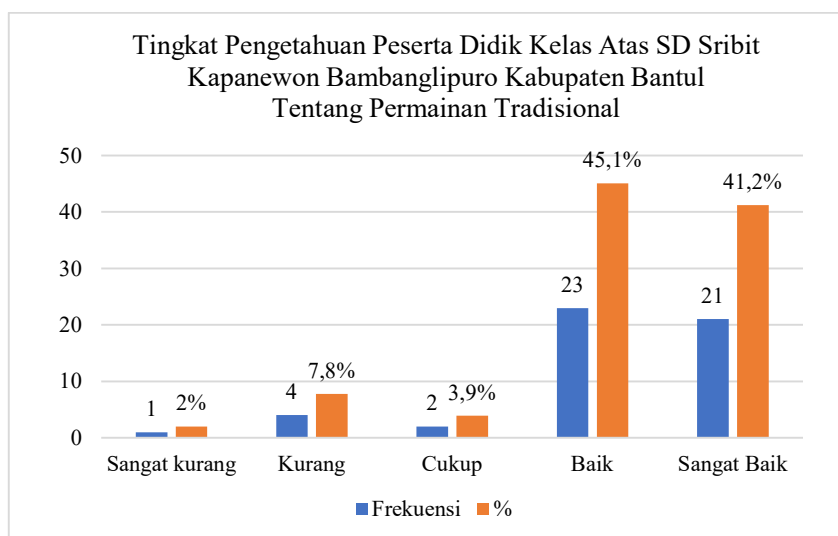
Tabel distribusi hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional dapat di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 11. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

NO	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Sangat Baik	21	41,2%
2	60 – 79	Baik	23	45,1%
3	40 – 59	Cukup	2	3,9%
4	20 – 39	Kurang	4	7,8%
5	0 - 19	Sangat Kurang	1	2,0%
Total			51	100%

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah:

Gambar 2. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.



Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 41,2% (21 peserta didik), “baik” sebesar 45,1% (23 peserta didik), kategori “cukup” 3,9% (2 peserta didik), “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik).

didik), kategori “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut dapat diartikan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional mayoritas berada pada kategori baik.

Rincian tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional terbagi dalam empat faktor yaitu, (1) pengertian permainan tradisional, (2) manfaat permainan tradisional, (3) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (4) macam-macam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

a. Pengertian Permainan Tradisional

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional faktor mengenai pengertian permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 3 butir soal, dengan skor 1 apabila jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Setelah data ditabulasi, diskor dan dianalisis menggunakan bantuan program computer *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 0, skor tertinggi (maksimum) 3, rerata (mean) 2,71, nilai tengah (median) 3, nilai yang sering muncul (modus) 3, standar deviasi (SD) 0,85.

Tabel 12. Deskripsi Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

STATISTIK	
N	51
Mean	2,71
Median	3
Modus	3
Minimum	0
Maksimum	3
Standar Deviasi	0,85

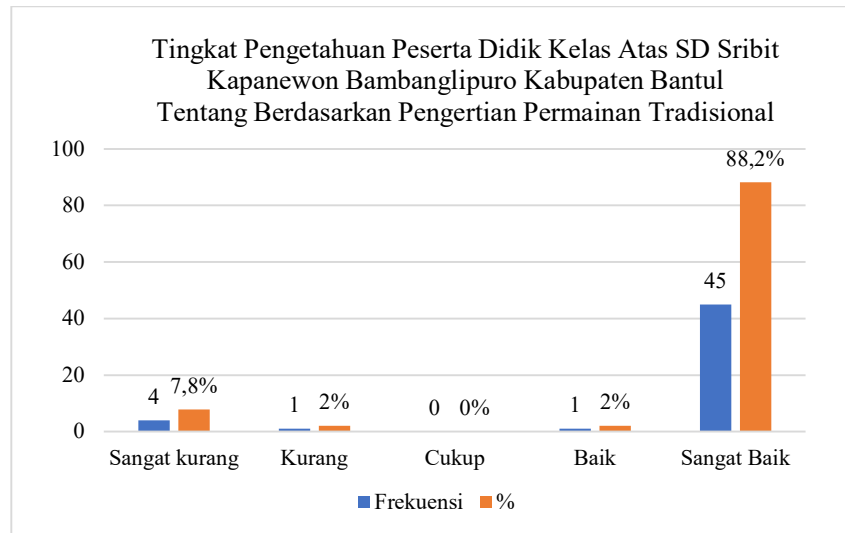
Tabel distribusi hasil penelitian faktor pengertian permainan tradisional tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional dapat di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

NO	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Sangat Baik	45	88,2%
2	60 – 79	Baik	1	2,0%
3	40 – 59	Cukup	0	0,0%
4	20 – 39	Kurang	1	2,0%
5	0 - 19	Sangat Kurang	4	7,8%
	TOTAL		51	100%

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah:

Gambar 3. Diagram Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa hasil dari data penelitian faktor pengertian permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 88,2% (45 peserta didik), “baik” 2% (1 peserta didik), kategori “cukup” 0% (0 peserta didik), kategori “kurang” 2% (1 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 7,8% (4 peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

b. Manfaat Permainan Tradisional

Hasil penelitian yang didasarkan faktor manfaat permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 1 butir soal, dengan skor 1 apabila jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 0, skor tertinggi (maksimum) 1, rerata (mean) 0,33, nilai tengah (median) 0, nilai yang sering muncul (modus) 0, standar deviasi (SD) 0,47.

Tabel 14. Deskripsi Statistik Faktor Manfaat Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

STATISTIK	
N	51
Mean	0,33
Median	0
Modus	0
Minimum	0
Maksimum	1
Standar Deviasi	0,47

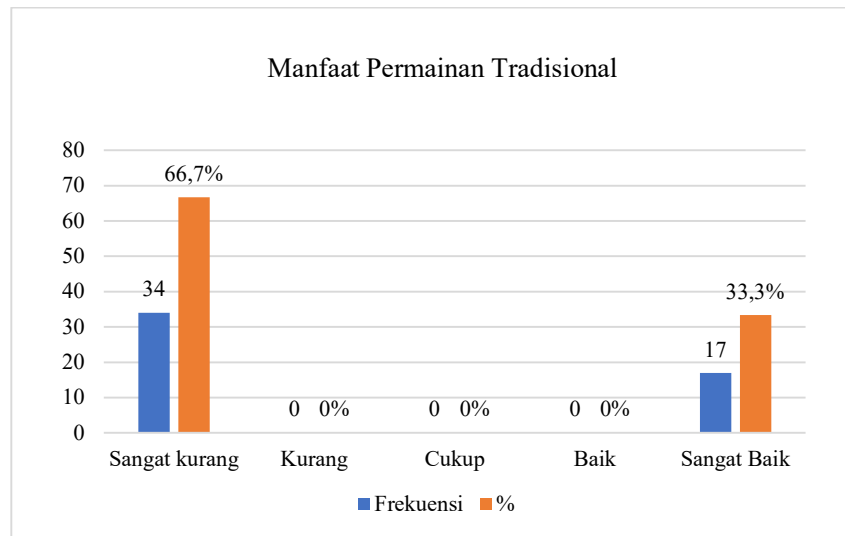
Tabel distribusi hasil penelitian faktor manfaat permainan tradisional tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional dapat di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

NO	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Sangat Baik	17	33,3%
2	60 – 79	Baik	0	0,0%
3	40 – 59	Cukup	0	0,0%
4	20 – 39	Kurang	0	0,0%
5	0 - 19	Sangat Kurang	34	66,7%
TOTAL			51	100%

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah:

Gambar 4. Diagram Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa hasil dari data penelitian faktor manfaat permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 33,3% (17 peserta didik), “baik” 0% (0 peserta didik), kategori “cukup” 0% (0 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 66,7% (34 peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional berdasarkan faktor manfaat permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat kurang.

c. Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Hasil penelitian yang didasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 4 butir soal, dengan skor 1 apabila jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 0, skor tertinggi (maksimum) 4, rerata (mean) 3,4, nilai tengah (median) 4, nilai yang sering muncul (modus) 4, standar deviasi (SD) 0,96.

Tabel 16. Deskripsi Statistik Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

STATISTIK	
N	51
Mean	3,4
Median	4
Modus	4
Minimum	0
Maksimum	4
Standar Deviasi	0,96

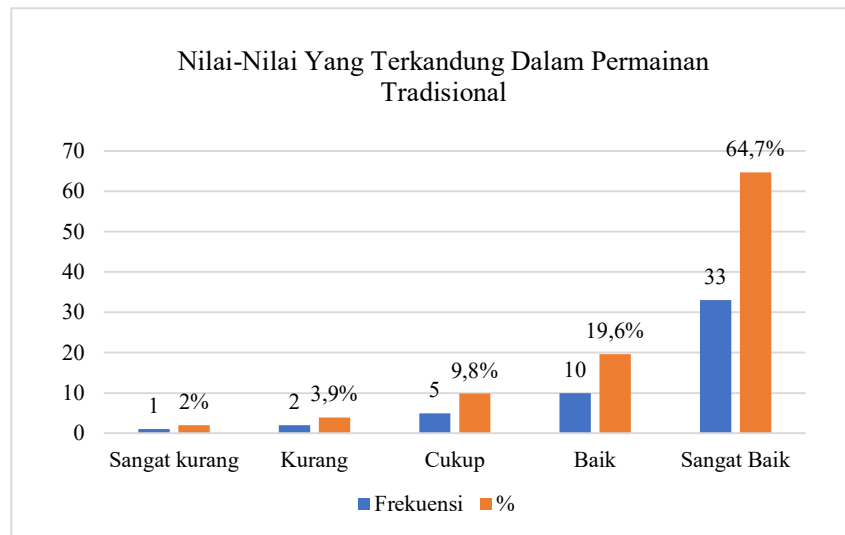
Tabel distribusi hasil penelitian faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional dapat di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 17. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

NO	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Sangat Baik	33	64,7%
2	60 – 79	Baik	10	19,6%
3	40 – 59	Cukup	5	9,8%
4	20 – 39	Kurang	2	3,9%
5	0 - 19	Sangat Kurang	1	2,0%
TOTAL			51	100%

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah:

Gambar 5. Diagram Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa hasil dari data penelitian faktor Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 64,7% (33 peserta didik), “baik” 19,6% (10 peserta didik), kategori “cukup” 9,8% (5 peserta didik), kategori “kurang” 3,9% (2 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

d. Macam-Macam Permainan Tradisional.

Hasil penelitian yang didasarkan faktor macam-macam permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 20 butir soal, dengan skor 1 apabila jawaban benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 3, skor tertinggi (maksimum) 20, rerata (mean) 14,5, nilai tengah (median) 15, nilai yang sering muncul (modus) 15, standar deviasi (SD) 4,24.

Tabel 18. Deskripsi Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

STATISTIK	
N	51
Mean	14,5
Median	15
Modus	15
Minimum	3
Maksimum	20
Standar Deviasi	4,24

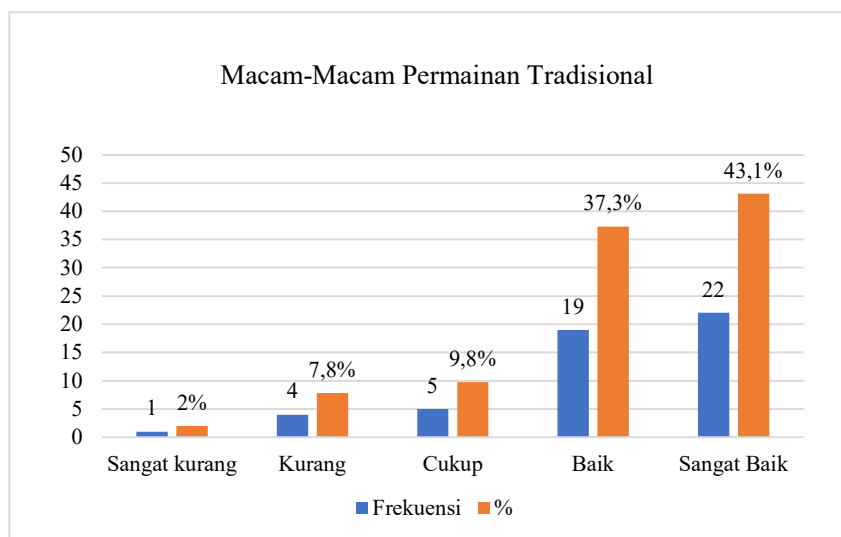
Tabel distribusi hasil penelitian faktor macam-macam permainan tradisional tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional dapat di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 19. Deskripsi Hasil Penelitian Macam-Macam Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.

NO	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 – 100	Sangat Baik	22	43,1%
2	60 – 79	Baik	19	37,3%
3	40 – 59	Cukup	5	9,8%
4	20 – 39	Kurang	4	7,8%
5	0 - 19	Sangat Kurang	1	2,0%
TOTAL			51	100%

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam bentuk diagram dapat dilihat pada gambar di bawah:

Gambar 6. Diagram Hasil Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa hasil dari data penelitian faktor macam-macam permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 43,1% (22 peserta didik), “baik” 37,3% (19 peserta didik), kategori “cukup” 9,8% (5 peserta didik), kategori “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional, yang terbagi dalam empat faktor yaitu, pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 41,2% (21 peserta didik), “baik” sebesar 45,1% (23 peserta didik), kategori “cukup” 3,9% (2 peserta didik), kategori “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional mayoritas berada pada kategori baik. Dilihat dari hasilnya bahwa peserta didik kelas atas di SD Sribit dapat menerima dan menyerap materi permainan tradisional dengan baik. Meskipun demikian masih terdapat peserta didik yang masuk dalam kategori cukup, kurang, dan sangat kurang hasil penelitian ini sesuai dengan pendapat Notoatmodjo (2010, pp. 50-52) yang menyebutkan bahwa pengetahuan seseorang terhadap objek mempunyai intensitas atau tingkatan yang berbeda. Peserta didik yang masuk kategori cukup, kurang, dan sangat kurang disebabkan berbagai faktor antara lain; media bermain, pergeseran gaya hidup, dan terdapat peserta didik belum bisa membaca dengan lancar yang dampaknya tidak dapat mengerjakan tes dengan baik.

Pengetahuan atau *knowledge* merupakan hasil dari penginderaan manusia atau seseorang terhadap suatu objek, pengetahuan merupakan salah satu patokan pencapaian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap manusia memiliki kemampuan yang beragam, ada yang bisa mengetahui secara total, ada yang sama sekali tidak mengetahui, serta ada juga hanya sebatas mengetahui. Berdasarkan hasil penelitian tersebut tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas di SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul mayoritas berada pada kategori baik. Meskipun demikian masih terdapat beberapa peserta didik yang berada pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional dalam penelitian ini, terbagi menjadi beberapa faktor di antaranya:

1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Permainan Tradisional merupakan faktor pertama dalam variabel tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan aktivitas rekreatif yang bisa menjadi sarana untuk menghibur diri yang dapat dimainkan secara individu maupun beregu. Menurut Mulyani (2016, p. 47) permainan tradisional adalah suatu permainan hasil kebudayaan warisan leluhur yang harus dijaga dan dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor pengertian permainan tradisional berada di kategori sangat baik dengan presentase 88,2% dengan jumlah 45 peserta didik.

2. Faktor Manfaat Permainan Tradisional

Manfaat permainan tradisional merupakan faktor kedua dalam variabel tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Bermain merupakan hal yang asik untuk dilakukan apalagi permainan tradisional yang didalamnya melibatkan banyak anak. Permainan tradisional mengandung nilai manfaat yang penting untuk dilestarikan. Menurut (Mulyani, 2016, p. 49) permainan tradisional mempunyai beberapa manfaat, antara lain; (1) mengembangkan kecerdasan emosi antar personal anak, (2) mengembangkan kecerdasan logika anak, (3) mengembangkan kecerdasan kinestetik anak, (4) mengembangkan kecerdasan natural anak, (5) mengembangkan kecerdasan musikal anak. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor pengertian permainan tradisional berada di kategori sangat kurang dengan presentase 66,7% dengan jumlah 34 peserta didik.

3. Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional merupakan faktor ketiga dalam variabel tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai luhur yang baik untuk sarana belajar dan perkembangan anak. Menurut (Mulyani, 2016, pp. 55-57) didalam permainan tradisional banyak nilai pendidikan yang terkandung, nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut; (1) nilai demokrasi, (2) nilai pendidikan, (3) nilai kepribadian, (4) nilai keberanian, (5)

nilai kesehatan, (6) nilai persatuan, (7) nilai moral. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor pengertian permainan tradisional berada di kategori sangat baik dengan presentase 64,7% dengan jumlah 33 peserta didik.

4. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Macam-macam permainan tradisional merupakan faktor keempat dalam variabel tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional. Menurut buku statistik kebudayaan tahun 2021 yang diterbitkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMDIKBUD), jumlah permainan hasil kebudayaan Indonesia sebanyak 787. Permainan tradisional berasal dari permainan rakyat yang dilestarikan secara turun-temurun. Setiap wilayah di Indonesia pasti memiliki permainan tradisional. Apabila dihitung, ada banyak sekali jenis permainan tradisional yang berkembang ditengah kehidupan masyarakat Indonesia. Macam-macam permainan tradisional tersebut antara lain; (1) egrang, (2) gobak sodor, (3) terompah panjang/bakiak, (4) boi-boian, (5) betengan, (6) lari balok, (7) congklak/dakon, (8) lompat tali, (9) benthik, (10) jamuran. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor pengertian permainan tradisional berada di kategori sangat baik dengan presentase 43,1% dengan jumlah 22 peserta didik.

Peningkatan pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional harus dilakukan secara *komprehensif* dengan melibatkan seluruh pihak terkait salah satu di antaranya melalui lembaga pendidikan atau sekolah. Hal ini penting

dilakukan karena permainan tradisional adalah suatu permainan hasil budaya warisan leluhur yang mengandung nilai-nilai kearifan lokal. Permainan ini harus dijaga kelestariannya guna memperkokoh jati diri bangsa. Selain itu hal ini sangat penting karena permainan tradisional terdapat di dalam kurikulum pendidikan jasmani sehingga perlu diberikan kepada peserta didik, permainan tradisional mengandung banyak nilai-nilai luhur yang berguna bagi kehidupan.

C. Keterbatasan Penelitian

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

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku terhadap tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional saja dan tidak dapat digeneralisasikan untuk materi atau mata pelajaran yang lain.
2. Terdapat peserta didik yang belum bisa membaca mengakibatkan peserta didik susah untuk memahami dan menjawab tes pilihan ganda.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian di atas menunjukkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional untuk kategori “sangat baik” sebesar 41,2% (21 peserta didik), “baik” sebesar 45,1% (23 peserta didik), kategori “cukup” 3,9% (2 peserta didik), kategori “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional, mayoritas peserta didik masuk dalam kategori baik.

B. Implikasi

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

1. Hasil penelitian dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.
2. Dengan hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan bagi guru untuk meningkatkan pengetahuan tentang permainan tradisional.
3. Sekolah menjadi lebih mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.
4. Peserta didik menjadi lebih mengetahui tingkat pengetahuannya tentang permainan tradisional.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan, sebagai berikut:

1. Bagi peneliti

Peneliti hanya melakukan penelitian pada tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional, bagi peneliti berikutnya disarankan untuk menggunakan sampel dan variable penelitian yang berbeda, sehingga diharapkan dapat teridentifikasi secara luas.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam mempelajari dan mempraktikkan permainan tradisional, agar permainan tradisional dapat terus terjaga kelestariannya. Untuk peserta didik yang berada pada kategori sangat tinggi dan tinggi harus senantiasa belajar dan mengembangkan pengetahuannya, serta untuk peserta didik yang berada pada kategori cukup, kurang, dan sangat kurang, diharapkan untuk lebih giat dan aktif belajar.

3. Bagi guru

Perlu adanya pendampingan belajar yang lebih intensif dari guru untuk peserta didik yang kategori cukup, kurang, dan sangat kurang, agar tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan kategori cukup, kurang, dan sangat kurang tradisional dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, D. (2009). *Metodologi Penelitian Sosial*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Ali Imron, B. d. (2003). *Manajemen Pendidikan*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Andriyani, M. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Matematika Berbasis. *Research & Learning in Primary Education Pengembangan*, 36.
- Arifin, Z. (2014). *Penelitian Pendidikan: Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Arifin, Z. (2016). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Jakarta: Rosda Karya.
- Arikunto, S. (2002). *Metodologi Penelitian Suatu Pendekatan Proposal*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2005). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2012). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azwar, S. (2010). *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset.
- Budiman, R. A. (2013). *Kapita Selekta Kuisisioner Pengetahuan Dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Buku Statistik Kebudayaan*. (2021). Pusat Data dan Teknologi Informasi Kemaritiman Pendidikan dan Kebudayaan.
- Cahya, A. (2016). *Pengaruh Permainan Olahraga Tradisional Megalagala Terhadap Kemampuan Kelincahan Mahasiswa Putra Fpok Semester VI Kelas A Tahun 2015*. Jurnal Pendidikan Kesehatan Rekreasi.
- Direktorat. (2020). *Pendayagunaan Pesisir dan Pulau Pulau kecil*.

- Ghufron, R. &. (2017). *Teori Teori Psikologi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir Untuk Instrumen, Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Yogyakarta: Andi Offset.
- Hasanah, U. (2016). *Pengembangan Kemampuan Fisik Motorik Melalui Permainan Tradisional Bagi Anak Usia Dini*. Jurnal Pendidikan Anak.
- Hurlock, E. B. (1995). *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Hurlock, E. B. (2008). *Perkembangan anak jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Izzaty, R. D. (2013). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Jamilatus, L. (2018). *Hubungan Tingkat Pengetahuan Dengan Sikap Keluarga Tentang Perawatan Activites Daily Living (ADL) Pada Lansia*. Jombang: Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan Insan Cendekia Medika Jombang.
- Jiwandono, I. (2020). *Permainan Tradisional sebagai Upaya Meningkatkan Karakter Disiplin dan Jujur Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Inventa : Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar.
- Kamus International Dictionary of Education* . (n.d.).
- Kawuryan, D. (2017). *Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Marzoan, H. (2017). *Permainan Tradisional Sebagai Kegiatan Ekstrakurikuler Untuk Meningkatkan Kompetensi Sosial*.
- Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar Teori dan Praktek*. (2006). Jakarta: Dikti.
- Metodologi Penelitian Kesehatan*. (2014). Jakarta: Rineka Cipta.
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Notoatmodjo, S. (1993). *Pengantar Pendidikan Kesehatan dan Ilmu Perilaku Kesehatan*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Notoatmodjo, S. (2010). *Metodologi Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Renika Cipta.
- Notoatmodjo, S. (2012). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku (edisi revisi)*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Nugroho, F. (2017). *Pemahaman Peserta didik Kelas IV dan V Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional Sekolah Dasar Negeri Sutran Kecamatan Bantul Kabupaten Bantul* . *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Pasal 1 Peraturan Pemerintah Nomor 28 dan Nomor 29 . (1990).*
- Pasal 1 Undang Undang Nomor 2 Tentang Sistem Pendidikan Nasional. (1989).*
- Riduwan. (2009). *Skala Pengukuran Variabel-Variabel Penelitian*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sa'diyah, D. (2023). Permainan Tradisional dalam Meningkatkan Aspek Perkembangan Moral. *Sinar Dunia: Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Ilmu Pendidikan* , 61.
- Seefeldt, C. &. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini*. Jakarta: PT Indeks.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor - Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Pustaka Indonesia.
- Sudardiyono. (2017). *Potensi Perguruan Tinggi Dalam Menghidupkan Kembali Permainan Tradisional Untuk Memacu Pertumbuhan Dan Perkembangan Motorik Dasar Anak Usia Sekolah*. Retrieved from <http://staff.uny.ac.id/>.
- Sudijono, A. (2009). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sudijono, A. (2015). *Pengantar statistik pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif Dan R&D*. Bandung: CV Alfabeta.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar: Teori dan Praktek*. Jakarta: Depdiknas.
- Suhartono, S. (2008). *Wawasan Pendidikan: Sebuah Pengantar Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzzmedia.
- Sukardi. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Suryana, Y. (2015). *Metode Penelitian Manajemen Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Thobald, M. (2015). *Children's Perspectives of Play and Learning for Educational Practice*. Education Sciences.

Tilaar, H. A. (1999). *Beberapa Agenda Reformasi Pendidikan Nasional Dalam Perspektif Abad 21*. Magelang: Tera Indonesia.

Undang-Undang. (2003). *Nomor 20*.

UUD. (1945). *Pasal 31 ayat 1*.

Vidilia, V. (2021). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus*. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yusuf, S. (2012). *Psikologi Perkembangan anak & remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Pembimbing Penyusunan Proposal TA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.uny.ac.id>, Surel : humas_fikk@uny.ac.id

SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA No. 110/PJSD/IX/2023

Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:

Nama : Jefri Kurniawan
NIM : 19604224018
Program Studi : S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang Permainan Tradisional.

Dengan hormat, mohon Bapak:

Nama : Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 1131080 0507489
Jabatan : Lektor
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Bersedia sebagai Pembimbing penyusunan proposal TA bagi mahasiswa tersebut di atas. Atas kesediaannya dan kerjasamanya Bapak diucapkan banyak terima kasih.

Mengetahui,
Ketua Departemen PJSD

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

Yogyakarta, 14 September 2023
Koorprodi S1-PJSD

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

Lampiran 2. Formulir Bimbingan Penyusunan TA



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR PROGRAM SARJANA
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092.
Laman : <http://www.fikk.uny.ac.id>, Surel : lumas_fikk@uny.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Jeffri Kurniawan
Dosen Pembimbing : Hari Yogo Prayati, S.Pd., Jas., M.Or.
NIM : 19670701199412108
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Siliwangi Karanganyar Kabupaten Banjarnegara Terhadap Persepsi Transkural

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	7 Juli 2023	Judul Skripsi	Tambahkan lokasi SD	<input checked="" type="checkbox"/>
2	20 Juli 2023	Bimbingan BAB I	Kaji ulang Identifikasi masalah	<input checked="" type="checkbox"/>
3	25 Juli 2023	Revisi BAB I	Lanjut BAB II	<input checked="" type="checkbox"/>
4	31 Juli 2023	BAB II	Tambahkan ATP/Ki.KD	<input checked="" type="checkbox"/>
5	7 Agustus 2023	Revisi BAB II	Lanjut BAB III	<input checked="" type="checkbox"/>
6	15 Agustus 2023	Instrumen	Lakukan uji instrumen	<input checked="" type="checkbox"/>
7	21 Agustus 2023	Bimbingan BAB III	tampilkan hasil - hasil Penelitian	<input checked="" type="checkbox"/>
8	31 Agustus 2023	Revisi BAB III	Lanjut	<input checked="" type="checkbox"/>
9	6 September 2023	Instrumen penelitian	lanjut penelitian	<input checked="" type="checkbox"/>
10	14 September 2023	Bimbingan Keseluruhan TAs	Lengkap lampiran	<input checked="" type="checkbox"/>
11	18 September 2023	Layak Ujian	Layak Ujian TAs	<input checked="" type="checkbox"/>

Mengetahui
Koordinator S1 PJSD

[Signature]
Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 19670701199412108

Yogyakarta, 18 September 2023

Mahasiswa,

[Signature]
Jeffri Kurniawan
NIM. 19670701199412108

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

SURAT PERMOHONAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TA
Lampiran : 1 Bendel

Kepada Yth,
Bapak, Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
Dosen Prodi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir (TA), dengan ini saya:

Nama : Jefri Kurniawan
NIM : 19604224018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon
Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional

Dengan hormat saya memohon agar bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TA yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan: (1) Proposal TA, (2) kisi-kisi instrumen penelitian TA, (3) draft instrumen penelitian TA.

Demikian permohonan saya, atas bantuan dan perhatian bapak diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 6 September 2023
Pemohon,



Jefri Kurniawan
NIM. 19604224018

Mengetahui,

Koordinator Program Studi,



Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP. 196707011994121001

Dosen Pembimbing TA,



Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198005072023211014

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian

SURAT PERNYATAAN VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP : 198005072023211014
Jurusan : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TA atas nama mahasiswa:

Nama : Jefri Kurniawan
NIM : 19604224018
Program Studi: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon
Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TA tersebut dapat dinyatakan:

- Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 6 September 2023
Validator



Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198005072023211014

Catatan:

Beri tanda ✓

Lampiran 5. Hasil Validasi Instrumen

HASIL VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR

Nama : Jeffri Kurniawan

NIM : 19604224018

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Judul TA : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon
Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional

No.	Variabel	Saran/Tanggapan
	Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit tentang Permainan tradisional	1 butir soal yang terdapat di dalam faktor pengetahuan permainan tradisional tidak digunakan karena setelah diuji tidak valid
	Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit tentang Permainan tradisional	Seluruh butir soal yang terdapat di dalam faktor minat permainan tradisional layak untuk digunakan
	Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit tentang Permainan tradisional	Seluruh butir soal yang terdapat di dalam faktor nilai yang terkandung dalam permainan tradisional layak digunakan
	Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit tentang Permainan tradisional	1 butir soal yang terdapat di dalam faktor minat-motivasi permainan tradisional tidak digunakan karena setelah diuji tidak valid
	Komentar Umum/Lain-lain:	—

Yogyakarta, 6 September 2023
Validator



Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 198005072023211014

Lampiran 6. Surat Izin Uji Instrumen

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen>



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/74/UN34.16/LT/2023

31 Agustus 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

Yth . **Kepala Sekolah SD Negeri Tulasan**
Tulasan, RT 03, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul, DI Yogyakarta.

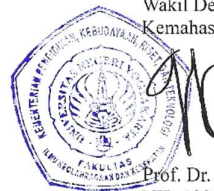
Kami sampaikan dengan hormat kepada Bapak/Ibu, bahwa mahasiswa kami berikut ini:

Nama : Jefri Kurniawan
NIM : 19604224018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional
Waktu Uji Instrumen : 1 - 8 September 2023

bermaksud melaksanakan uji instrumen untuk keperluan penulisan Tugas Akhir. Untuk itu kami mohon dengan hormat Ibu/Bapak berkenan memberikan izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan bantuannya diucapkan terima kasih.

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,



Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP. 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 7. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Uji Instrumen



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN, KEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
SD NEGERI TULASAN
Alamat : Tulasan, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul, D.I Yogyakarta.
Kode Pos : 55764 Email : sdtulasan@yahoo.co.id.

SURAT KETERANGAN

No : 422/195/BAM.D.04/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : TH.ARI PURWANINGSIH, S.Pd
NIP : 197002241998032002
Pangkat/Gol : Pembina Tk.I / IV b
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Tulasan

Menerangkan Bahwa:

Nama Mahasiswa : JEFRI KURNIAWAN
No Mahasiswa : 19604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Lokasi : SD Negeri Tulasan
Waktu : 1 – 8 September 2023

Yang tersebut di atas benar-benar telah melaksanakan uji instrument penelitian guna penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional” Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bambanglipuro, 1 September 2023

Kepala Sekolah



TH. ARI PUR WANINGSIH, S.Pd
NIP: 197002241998032002

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

<https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/99/UN34.16/PT.01.04/2023

6 September 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

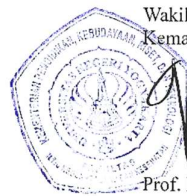
Yth. **Kepala Sekolah SD Sribit**
Sribit, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul, D.I Yogyakarta.

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

Nama : Jefri Kurniawan
NIM : 19604224018
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional
Waktu Penelitian : Senin - Kamis, 11 - 14 September 2023

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,
Kemahasiswaan dan Alumni,

Prof. Dr. Guntur, M.Pd.
NIP 19810926 200604 1 001

Tembusan :
1. Kepala Layanan Administrasi;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.

Lampiran 9. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL
DINAS PENDIDIKAN KEPEMUDAAN DAN OLAHRAGA
SD SRIBIT

ꦱꦺꦱꦺꦫꦺꦠꦺꦤ꧀ꦱꦫꦶꦧꦺꦠꦸꦫꦺꦤ꧀ꦧꦤ꧀ꦠꦸꦭ

Alamat : Sribit, Mulyodadi, Bambanglipuro, Bantul
Email : sdsribit20400112@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 424/195/BAM.D.11/IX/2023

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : DWI KUSENDARWATI, S.Pd.
NIP : 196806011991032009
Pangkat/Gol : Pembina / IV.a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Sribit

Menerangkan Bahwa:

Nama Mahasiswa : JEFRI KURNIAWAN
No Mahasiswa : 19604224018
Fakultas : Ilmu Keolahragaan
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian guna penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional". Pada tanggal 11 September – 14 September 2023.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.



Bambanglipuro, 11 September 2023
Kepala Sekolah

DWI KUSENDARWATI, S.Pd.
196806011991032009

Lampiran 10 Angket Instrumen Uji Coba

UJI COBA INSTRUMEN PENELITIAN

Saya memohon bantuan peserta didik untuk mengisi angket uji coba penelitian ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya.

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

A. Identitas

Nama :.....

Kelas :.....

B. Petunjuk Pengisian :

1. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
2. Isilah pertanyaan di bawah dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang benar

Contoh:

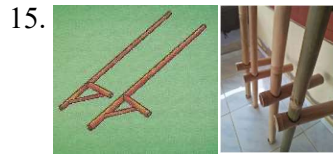
Yang bukan merupakan contoh permainan tradisional Indonesia adalah ...

- a. Engklek
- b. Futsal
- c. Egrang

Butir Soal :

1. Permainan tradisional adalah.....
 - a. Permainan yang sulit untuk dimainkan.
 - b. Permainan hasil karya masa kini.
 - c. Permainan hasil kebudayaan warisan leluhur di masa lampau.
2. Permainan yang bersifat kedaerahan berasal dari daerah-daerah di Indonesia disebut.....
 - a. Permainan modern
 - b. Permainan tradisional
 - c. Permainan sederhana
3. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh kelompok usia.....
 - a. Usia anak-anak sampai usia dewasa.
 - b. Usia dewasa saja.
 - c. Usia balita.
4. Permainan tradisional dapat dimainkan secara.....
 - a. Beregu (berkelompok) saja.
 - b. Individu dan beregu (berkelompok).
 - c. Bersama-sama saja.
5. Permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan.....
 - a. Motorik
 - b. Psikomotor
 - c. Motorik halus dan motorik kasar
6. Permainan tradisional memiliki manfaat mengembangkan nilai-nilai.....
 - a. Sportivitas, kerja sama dan tanggung jawab.
 - b. kemasayarakatan, keadilan dan kemanusiaan.
 - c. Kasih sayang, ekonomi dan raport.
7. Permainan tradisional banyak mengandung unsur jalan, lari, lompat, loncat yang menyebabkan peredaran darah lancar dan jantung bekerja optimal. Pernyataan di atas termasuk kedalam nilai.....
 - a. Nilai kesehatan.
 - b. Nilai sosial.
 - c. Nilai demokrasi.

8. Berani mengambil keputusan, berani mencoba strategi baru, berani bermain sportif, termasuk kedalam nilai.....
 - a. Nilai kepribadian.
 - b. Nilai keberanian.
 - c. Nilai kesehatan.
9. Apabila kita teratur dalam memainkan permainan tradisional maka kondisi kebugaran jasmani akan.....
 - a. Meningkatkan.
 - b. Menurun.
 - c. Jawaban a dan b benar.
10. Berikut ini yang termasuk permainan tradisional adalah.....
 - a. Gobak sodor, egrang dan dakon.
 - b. Sepak bola, badminton dan voli.
 - c. Kasti, lompat jauh dan basket.
11. Dakon dan egrang merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara.....
 - a. Beregu (berkelompok) saja
 - b. Individu dan beregu (berkelompok)
 - c. Individu.
12. Agar menjadi pemenang dalam permainan gobak sodor dibutuhkan.....
 - b. Keegoisan.
 - c. Adu domba.
 - d. Kerja sama
13. Permainan gobak sodor dimainkan oleh.....orang dalam 1 regu.
 - a. 3-5 orang
 - b. 1-2 orang
 - c. 11-13 orang
14. Alat yang digunakan dalam permainan tradisional memiliki karakteristik.....
 - a. Susah didapat.
 - b. Sederhana, murah dan mudah didapat.
 - c. Mahal dan harus dibeli di toko olahraga.



Alat yang ada dalam gambar di atas digunakan dalam permainan

- a. Lompat tali
- b. dakon
- c. Egrang

16. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat egrang adalah

- a. Bambu
- b. Pipa paralon
- c. Ranting pohon

17. Permainan balap egrang merupakan permainan yang dimainkan secara....

- a. Individu.
- b. Bergu (berkelompok).
- c. Individu dan beregu (berkelompok).

18. Pilihlah alat yang digunakan dalam permainan terompah panjang/bakiak.



19. Dalam permainan terompah panjang/bakiak, setelah wasit membunyikan peluit dan mengibarkan bendera start apa yang harus dilakukan setiap tim.....

- a. Berjalan menuju garis finish sengan gerakan kaki kompak.
- b. Berjalan menuju garis finish dengan gerakan sesuai kemauan sendiri.
- c. Berdiskusi menyusun strategi.

20. Dalam permainan boi-boian, tim dinyatakan menang apabila.....

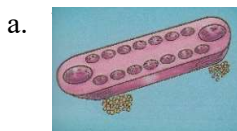
- a. Terkena lemparan bola lawan.
- b. Tidak berhasil menmyusun kembali pecahan genting hingga utuh sesuai susunan awal.
- c. Berhasil menysun kembali seluruh pecahan genting hingga utuh sesuai susunan awal.

21. Permainan boi-boian dapat dimainkan secara.....
- Individu
 - Beregu (berkelompok)
 - Jawaban a dan b benar.
22. Dalam satu kali permainan, betengan dapat dimainkanregu
- 2 regu
 - 5 regu
 - 6 regu



Gambar di atas merupakan gambaran dari permainan.....

- Lari balok
 - Balap karung
 - Dakon
24. Alat yang digunakan dalam permainan lari balok adalah.....
- Potongan ranting
 - Potongan kayu/ batu bata
 - Potongan bambu
25. Permainan dakon dimainkan oleh.....orang
- 3 orang
 - 4 orang
 - 2 orang
26. Pilihlah gambar alat yang digunakan untuk bermain dakon...



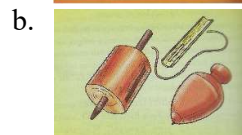
27. Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari.....

- a. Tali raffia.
- b. Karet gelang.
- c. Kabel.

28. Permainan benthik dapat dimainkan di.....

- a. Lapangan luas yang aman dari keramaian.
- b. Dalam ruangan kelas.
- c. Di tepi jalan raya.

29. Pilihlah gambar alat yang digunakan dalam permainan benthik....



30. Permainan jamuran dapat dilakukan di.....

- a. Dalam rumah.
- b. Lapangan terbuka.
- c. Jawaban a dan b benar.

Lampiran 11. Data Hasil Jawaban Uji Coba Instrumen

NO	NAMA SWWA	BUTIR SOAL UJI COBA INSTRUMEN																													TOTAL		
		Soal1	Soal2	Soal3	Soal4	Soal5	Soal6	Soal7	Soal8	Soal9	Soal10	Soal11	Soal12	Soal13	Soal14	Soal15	Soal16	Soal17	Soal18	Soal19	Soal20	Soal21	Soal22	Soal23	Soal24	Soal25	Soal26	Soal27	Soal28	Soal29		Soal30	
1	ARM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
2	APR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
3	ASR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
4	BNA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
5	BAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
6	DMH	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
7	EAW	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
8	EKP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
9	IFA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
10	IMH	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	21	
11	MNA	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
12	NA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
13	RN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
14	RGI	0	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
15	RKF	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
16	RAG	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
17	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
18	SNG	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19	
19	AGS	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	
20	AFM	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
21	AMM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
22	AAL	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
23	ADK	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	
24	AF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
25	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
26	DR	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	8	
27	FM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
28	FNR	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
29	IS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
30	MR	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	14	
31	MEI	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
32	NI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
33	NA	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
34	PW	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
35	RWS	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14	
36	YDE	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
37	DEN	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	
38	BF	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
39	FAH	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
40	HA	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
41	HAS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
42	KMF	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	
43	MFM	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
44	MZI	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
45	NAM	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
46	RKM	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
47	RR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
48	YER	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	
49	TKF	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	
50	WH	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	27

Lampiran 13. Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Reliability

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary			
		N	%
Cases	Valid	50	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	50	100.0

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

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.886	28

Lampiran 14. Uji Tingkat Kesukaran Uji Coba Instrumen Penelitian

NO	NAMA	BUTIR SOAL UJI COBA INSTRUMEN																														TOTAL			
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28	Soal 29	Soal 30		TOTAL		
1	AKM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
2	APR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
3	ASR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
4	BNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
5	BAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
6	DMH	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	
7	EAW	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
8	EKP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
9	IFA	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
10	IMH	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	
11	INA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
12	NSA	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
13	RSV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
14	RGI	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	
15	RKF	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	
16	RAG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
17	SA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
18	SNG	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
19	AGS	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
20	AFM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
21	AMM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
22	AAU	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
23	ADK	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
24	AP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
25	AR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
26	DR	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
27	FIM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
28	FNH	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
29	IS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
30	MR	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
31	MFI	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
32	NI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
33	NA	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
34	PW	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
35	RWS	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
36	YDE	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
37	DEN	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
38	BF	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
39	FAH	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
40	HA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
41	HAS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
42	KMF	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
43	MM	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
44	MZI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
45	NAM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
46	RKM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
47	RR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
48	YER	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
49	TKF	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
50	WH	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
B (Jumlah Benar)		38	34	43	30	29	33	41	38	35	39	35	41	39	40	39	31	33	41	36	35	31	28	36	37	46	41	41	34	25	28				
TK		0,76	0,68	0,86	0,6	0,58	0,66	0,82	0,76	0,7	0,78	0,7	0,82	0,78	0,8	0,78	0,62	0,66	0,82	0,72	0,7	0,62	0,56	0,72	0,74	0,92	0,82	0,82	0,68	0,5	0,56				
KETERANGAN		MUDAH	SIDANG	MUDAH	SIDANG	SIDANG	MUDAH	MUDAH	SIDANG	MUDAH	SIDANG	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	SIDANG	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	SIDANG	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	MUDAH	SIDANG	SIDANG	SIDANG	SIDANG	SIDANG	SIDANG

Lampiran 16. Angket Penelitian

ANGKET PENELITIAN
TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS
SD SRIBIT KAPANEWON BAMBANGLIPURO KABUPATEN BANTUL
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL

Saya memohon bantuan peserta didik kelas atas SD Sribit kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul untuk mengisi angket penelitian ini, penelitian ini dilakukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya.

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

C. Identitas

Nama :

Kelas :

D. Petunjuk Pengisian :

3. **Bacalah, cermati, dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama.
4. Isilah pertanyaan di bawah dengan memberi tanda silang (X) pada jawaban yang benar

Contoh:

Yang bukan merupakan contoh permainan tradisional Indonesia adalah ...

- d. Engklek
- e. Futsal
- f. Egrang

Butir Soal :

1. Permainan tradisional adalah.....
 - a. Permainan yang sulit untuk dimainkan.
 - b. Permainan hasil karya masa kini.
 - c. Permainan hasil kebudayaan warisan leluhur di masa lampau.
2. Permainan yang bersifat kedaerahan berasal dari daerah-daerah di Indonesia disebut.....
 - d. Permainan modern
 - e. Permainan tradisional
 - f. Permainan sederhana
3. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh kelompok usia.....
 - d. Usia anak-anak sampai usia dewasa.
 - e. Usia dewasa saja.
 - f. Usia balita.
4. Permainan tradisional mampu meningkatkan kemampuan.....
 - d. Motorik
 - e. Psikomotor
 - f. Motorik halus dan motorik kasar
5. Permainan tradisional memiliki manfaat mengembangkan nilai-nilai.....
 - a. Sportivitas, kerja sama dan tanggung jawab.
 - b. kemasyarakatan, keadilan dan kemanusiaan.
 - c. Kasih sayang, ekonomi dan raport.
6. Permainan tradisional banyak mengandung unsur jalan, lari, lompat, loncat yang menyebabkan peredaran darah lancar dan jantung bekerja optimal. Pernyataan di atas termasuk kedalam nilai.....
 - a. Nilai kesehatan.
 - b. Nilai sosial.
 - c. Nilai demokrasi.

7. Berani mengambil keputusan, berani mencoba strategi baru, berani bermain sportif, termasuk kedalam nilai.....
 - a. Nilai kepribadian.
 - b. Nilai keberanian.
 - c. Nilai kesehatan.
8. Apabila kita teratur dalam memainkan permainan tradisional maka kondisi kebugaran jasmani akan.....
 - a. Meningkatkan.
 - b. Menurun.
 - c. Jawaban a dan b benar.
9. Berikut ini yang termasuk permainan tradisional adalah.....
 - d. Gobak sodor, egrang dan dakon.
 - e. Sepak bola, badminton dan voli.
 - f. Kasti, lompat jauh dan basket.
10. Dakon dan egrang merupakan permainan tradisional yang dimainkan secara.....
 - a. Beregu (berkelompok) saja
 - b. Individu dan beregu (berkelompok)
 - c. Individu.
11. Agar menjadi pemenang dalam permainan gobak sodor dibutuhkan.....
 - e. Keegoisan.
 - f. Adu domba.
 - g. Kerja sama
12. Permainan gobak sodor dimainkan oleh.....orang dalam 1 regu.
 - d. 3-5 orang
 - e. 1-2 orang
 - f. 11-13 orang

13. Alat yang digunakan dalam permainan tradisional memiliki karakteristik.....
- Susah didapat.
 - Sederhana, murah dan mudah didapat.
 - Mahal dan harus dibeli di toko olahraga.



Alat yang ada dalam gambar di atas digunakan dalam permainan

- Lompat tali
 - dakon
 - Egrang
15. Bahan dasar yang digunakan untuk membuat egrang adalah
- Bambu
 - Pipa paralon
 - Ranting pohon
16. Permainan balap egrang merupakan permainan yang dimainkan secara....
- Individu.
 - Bergu (berkelompok).
 - Individu dan beregu (berkelompok).

17. Pilihlah alat yang digunakan dalam permainan terompah panjang/bakiak.



18. Dalam permainan terompah panjang/bakiak, setelah wasit membunyikan peluit dan mengibarkan bendera start apa yang harus dilakukan setiap tim.....
- Berjalan menuju garis finish sengan gerakan kaki kompak.
 - Berjalan menuju garis finish dengan gerakan sesuai kemauan sendiri.
 - Berdiskusi menyusun strategi.

19. Dalam permainan boi-boian, tim dinyatakan menang apabila.....
- a. Terkena lemparan bola lawan.
 - b. Tidak berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh sesuai susunan awal.
 - c. Berhasil menyusun kembali seluruh pecahan genting hingga utuh sesuai susunan awal.

20. Permainan boi-boian dapat dimainkan secara.....
- a. Individu
 - b. Beregu (berkelompok)
 - c. Jawaban a dan b benar.

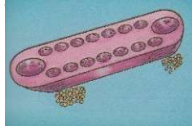


Gambar di atas merupakan gambaran dari permainan.....

- a. Lari balok
 - b. Balap karung
 - c. Dakon
22. Alat yang digunakan dalam permainan lari balok adalah.....
- a. Potongan ranting
 - b. Potongan kayu/ batu bata
 - c. Potongan bambu
23. Permainan dakon dimainkan oleh.....orang
- a. 3 orang
 - b. 4 orang
 - c. 2 orang

24. Pilihlah gambar alat yang digunakan untuk bermain dakon...

a.



b.



c.



25. Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari.....

- a. Tali raffia.
- b. Karet gelang.
- c. Kabel.

26. Permainan bantik dapat dimainkan di.....

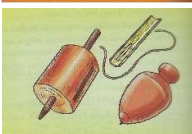
- a. Lapangan luas yang aman dari keramaian.
- b. Dalam ruangan kelas.
- c. Di tepi jalan raya.

27. Pilihlah gambar alat yang digunakan dalam permainan benthik...

a.



b.



c.



28. Permainan jamuran dapat dilakukan di.....

- a. Dalam rumah.
- b. Lapangan terbuka.
- c. Jawaban a dan b benar.

Lampiran 17. Hasil Data Penelitian

NO	INSIAR SISWA	BUTIR SOAL PENELITIAN SD SRIBIT																																TOTAL	KATEGORI	
		Soal 1	Soal 2	Soal 3	Soal 4	Soal 5	Soal 6	Soal 7	Soal 8	Soal 9	Soal 10	Soal 11	Soal 12	Soal 13	Soal 14	Soal 15	Soal 16	Soal 17	Soal 18	Soal 19	Soal 20	Soal 21	Soal 22	Soal 23	Soal 24	Soal 25	Soal 26	Soal 27	Soal 28							
1	BS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	86	SANGAT BAIK		
2	DFA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
3	DATP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	79	BAIK	
4	DAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	57	CUKUP	
5	GKJ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96	SANGAT BAIK	
6	HIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	93	SANGAT BAIK	
7	HIS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	71	BAIK	
8	KLK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13	46	CUKUP	
9	MA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	68	BAIK	
10	MRSR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	82	SANGAT BAIK	
11	NPM	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	32	KURANG	
12	NAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	89	SANGAT BAIK	
13	RAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	79	BAIK	
14	RAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
15	SANN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96	SANGAT BAIK	
16	WEL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	100	SANGAT BAIK	
17	YR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
18	ZA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	64	BAIK	
19	AGS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96	SANGAT BAIK	
20	ASFP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	89	SANGAT BAIK	
21	CP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	36	KURANG	
22	DAN	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5	89	SANGAT BAIK
23	FAN	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	86	SANGAT BAIK	
24	MDA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
25	MAP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK
26	NPA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18	64	BAIK
27	NKZ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	4	14	SANGAT KURANG	
28	NAA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
29	RGS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	71	BAIK	
30	RAID	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96	SANGAT BAIK	
31	RPCA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	9	32	KURANG	
32	SS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	100	SANGAT BAIK	
33	DNA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17	61	BAIK	
34	SSS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	86	SANGAT BAIK	
35	ADKS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	93	SANGAT BAIK	
36	AK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19	68	BAIK	
37	ANG	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
38	RFR	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	79	BAIK	
39	DDS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96	SANGAT BAIK
40	EA	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6	21	KURANG	
41	PEP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	93	SANGAT BAIK	
42	HP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	93	SANGAT BAIK
43	KAL	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16	61	BAIK
44	RS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	96	SANGAT BAIK	
45	RS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
46	NKA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	93	SANGAT BAIK	
47	NP	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
48	BUA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23	82	SANGAT BAIK	
49	BAK	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
50	RS	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21	75	BAIK	
51	ZAQ	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22	79	BAIK	
MEAN		0,922	0,902	0,882	0,833	0,824	0,804	0,832	0,902	0,863	0,451	0,824	0,569	0,784	0,824	0,882	0,667	0,686	0,843	0,725	0,784	0,883	0,698	0,725	0,824	0,784	0,745	0,667	0,471	2,1020						
MODUS		1,000	1,000	1,00																																

Lampiran 18. Hasil Olah Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Tentang Permainan Tradisional.

Descriptives

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
TOTAL	51	4	28	21.02	.793	5.662
Valid N (listwise)	51					

Frequencies

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		21.02
Median		21.00
Mode		21
Std. Deviation		5.662
Minimum		4
Maximum		28
Percentiles	25	19.00
	50	21.00
	75	26.00

		TOTAL			Cumulative
		Frequency	Percent	Valid Percent	Percent
Valid	4	1	2.0	2.0	2.0
	6	1	2.0	2.0	3.9
	9	2	3.9	3.9	7.8
	10	1	2.0	2.0	9.8
	13	1	2.0	2.0	11.8
	16	1	2.0	2.0	13.7
	17	2	3.9	3.9	17.6
	18	2	3.9	3.9	21.6
	19	3	5.9	5.9	27.5
	20	3	5.9	5.9	33.3
	21	9	17.6	17.6	51.0
	22	4	7.8	7.8	58.8
	23	2	3.9	3.9	62.7
	24	3	5.9	5.9	68.6
	25	3	5.9	5.9	74.5
	26	5	9.8	9.8	84.3
	27	6	11.8	11.8	96.1
	28	2	3.9	3.9	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Lampiran 19. Hasil Olah Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Tentang Permainan Tradisional Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Descriptives

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
	51	0	3	2.71	.120	.855
Valid N (listwise)	51					

Frequencies

Statistics		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		2.71
Median		3.00
Mode		3
Std. Deviation		.855
Minimum		0
Maximum		3
Percentiles	25	3.00
	50	3.00
	75	3.00

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	4	7,8	7,8	7,8
	1	1	2,0	2,0	9,8
	2	1	2,0	2,0	11,8
	3	45	88,2	88,2	100,0
	Total	51	100,0	100,0	

Lampiran 20. Hasil Olah Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Tentang Permainan Tradisional Faktor Manfaat Permainan Tradisional

Descriptives

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
VAR00002	51	0	1	.33	.067	.476
Valid N (listwise)	51					

Frequencies

Statistics		
VAR00002		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		.33
Median		.00
Mode		0
Std. Deviation		.476
Minimum		0
Maximum		1
Percentiles	25	.00
	50	.00
	75	1.00

VAR00002					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	34	66.7	66.7	66.7
	1	17	33.3	33.3	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Lampiran 21. Hasil Olah Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Tentang Permainan Tradisional Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.

Descriptives

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean		Std. Deviation
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
VAR00005	51	0	4	3.41	.135	.963
Valid N (listwise)	51					

Frequencies

Statistics		
VAR00005		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		3.41
Median		4.00
Mode		4
Std. Deviation		.963
Minimum		0
Maximum		4
Percentiles	25	3.00
	50	4.00
	75	4.00

VAR00005					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	1	2.0	2.0	2.0
	1	2	3.9	3.9	5.9
	2	5	9.8	9.8	15.7
	3	10	19.6	19.6	35.3
	4	33	64.7	64.7	100.0
	Total	51	100.0	100.0	

Lampiran 22. Hasil Olah Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Tentang Permainan Tradisional Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.

Descriptives

Descriptive Statistics						
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation	
	Statistic	Statistic	Statistic	Statistic	Std. Error	Statistic
VAR00013	51	3	20	14.57	.595	4.249
Valid N (listwise)	51					

Frequencies

Statistics		
VAR00013		
N	Valid	51
	Missing	0
Mean		14.57
Median		15.00
Mode		15
Std. Deviation		4.249
Minimum		3
Maximum		20
Percentiles	25	13.00
	50	15.00
	75	18.00

VAR00013

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	3	1	2.0	2.0	2.0
	6	3	5.9	5.9	7.8
	7	1	2.0	2.0	9.8
	8	1	2.0	2.0	11.8
	9	1	2.0	2.0	13.7
	10	1	2.0	2.0	15.7
	11	2	3.9	3.9	19.6
	12	2	3.9	3.9	23.5
	13	5	9.8	9.8	33.3
	14	5	9.8	9.8	43.1
	15	7	13.7	13.7	56.9
	16	3	5.9	5.9	62.7
	17	4	7.8	7.8	70.6
	18	4	7.8	7.8	78.4
	19	6	11.8	11.8	90.2
	20	5	9.8	9.8	100.0
	Total		51	100.0	100.0

Lampiran 23. Lampiran Dokumentasi



. Peneliti Sedang Menjelaskan Cara Pengisian Angket Kepada Peserta Didik (Uji Coba Instrumen)



Peneliti Memberikan Pemahaman Kepada Peserta Didik yang Belum Lancar Membaca (Uji Coba Instrumen)



Pengisian Angket Oleh Peserta Didik
(Uji Coba Instrumen)



Pengisian Angket Oleh Peserta Didik
(Uji Coba Instrumen)



Peserta Didik Mengumpulkan Angket Yang Telah di Isi
(Uji Coba Instrumen)



Foto Bersama Peserta Didik
(Uji Coba Instrumen)



. Peneliti Sedang Menjelaskan Cara Pengisian Angket Kepada Peserta Didik (Penelitian)



. Peneliti Sedang Menjelaskan Cara Pengisian Angket Kepada Peserta Didik (Penelitian)



Pengisian Angket Oleh Peserta Didik
(Penelitian)



Foto Bersama Peserta Didik
(Penelitian)