

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK
KELAS V DI SD NEGERI SAMIRONO YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar

Sarjana Pendidikan

Progam Studi Pendidikan Jasmani Sekoah Dasar

Oleh :

RISQI DWI ASTINI

NIM 19604224043

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

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK
KELAS V DI SD NEGERI SAMIRONO YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

RISQI DWI ASTINI

19604224043

Telah disetujui untuk dipertahankan didepan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: 4 Agustus 2023

Mengetahui,
Koordinator Program Studi



Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 196707011994121001

Disetujui, 30 Juli 2023
Dosen Pembimbing



Dr. Drs. Raden Sunardianta, M.Kes
NIP. 195811011986031002

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Risqi Dwi Astini

NIM : 19604224043

Progam Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Pada Anak Kelas V di
SD Negeri Samirono Yogyakarta

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

Yogyakarta, 29 Juli 2023
Yang menyatakan,



Risqi Dwi Astini
NIM 19604224043

MOTTO

“Semua ada waktunya, jangan membandingkan hidup mu dengan orang lain. Tidak ada perbandingan antara matahari dan bulan, mereka bersinar saat waktunya tiba”
(B.J. Habibie)

“Ketetapan Allah pasti datang, maka janganlah kamu meminta agar dipercepat (datang)nya”
(Q.S An-Nahl 1)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, atas segala karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Dengan dorongan semangat dan motivasi yang diberikan oleh beberapa orang hebat dalam hidup saya, saya mempersembahkan karya ini kepada:

1. Kedua orangtua saya yaitu Bapak Riyanto dan Ibu Mi'at Maryati yang menjadi motivasi saya dalam menjalankan pendidikan dan selalu memberikan do'a, dukungan, motivasi dan semangat yang tiada henti.
2. Kepada kakak dan adik saya Slamet Endang Sentosa, Nourma Ningsih, dan Naila Salsa Bella yang sudah memberikan motivasi dan selalu memberikan dukungan serta do'a kepada saya dalam keadaan apapun.

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELAS V DI SD NEGERI SAMIRONO YOGYAKARTA




TUGAS AKHIR SKRIPSI

RISQI DWI ASTINI
19604224043

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal: Selasa, 8 Agustus 2023

TIM PENGUJI

Nama	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Drs. R. Sunardianta, M.Kes. (Ketua Tim Penguji)		14-8-2023
Ranintya Meikahani, M.Pd. (Sekretaris Tim Penguji)		14-8-2023
Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or. (Penguji Utama)		14-8-2023

Yogyakarta, Agustus 2023
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed.
NIP. 196407071988121001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka untuk memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta”.

Peneliti sangat berterima kasih kepada dosen pembimbing Tugas Akhir Skripsi yaitu bapak Dr. Drs. R. Sunardianta, M.Kes yang sudah memberikan bimbingan, ilmu, tenaga, dan waktunya untuk membantu peneliti menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini. Peneliti menyadari bahwa dalam keberhasilan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini juga tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini peneliti juga ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah memberikan fasilitas guna terlaksananya penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M.Kes., selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan motivasi demi terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi peneliti.
4. Bapak Yuyun Ari Wibowo S.Pd.Jas., M.Or., selaku Pembimbing Akademik yang telah ikhlas memberikan ilmu dan waktunya untuk selalu memberikan yang terbaik selama ini.

5. Ibu Karti Andayani, S.Pd.,SD., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Samirono yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staf SD Negeri Samirono yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi
7. Siswa kelas V SD Negeri Samirono yang telah bersedia mengisi soal dalam penelitian ini.
8. Teman-teman kelas PJSD B 2019 yang selalu mendukung penulis.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

Akhirnya, semoga segala bantuan dan dorongan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT dan Tugas Akhir Skripsi ini menjadi informasi dan wawasan yang bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 8 Agustus 2023
Penulis,



Risqi Dwi Astini
NIM. 19604224043

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA ANAK KELAS V DI SD NEGERI SAMIRONO YOGYAKARTA

Oleh:

**Risqi Dwi Astini
NIM 19604224043**

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono.

Desain yang digunakan dalam penelitian ini yaitu deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan yaitu metode survei. Instrumen yang digunakan yaitu tes benar salah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini yaitu total sampling dengan seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, yang berjumlah 30 peserta didik. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada kategori sangat tinggi 7% (2 peserta didik), tinggi 30% (9 peserta didik), sedang 37% (11 peserta didik), rendah 23% (7 peserta didik), dan sangat rendah 3% (1 peserta didik). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, terbesar pada kategori sedang.

Kata kunci: Tingkat Pengetahuan, Permainan Tradisional

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
HALAMAN PESEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Deskripsi Teori.....	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Permainan Tradisional	16
3. Kurikulum 2013 SD Negeri Samiriono	38
4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar	39
B. Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Berpikir	43
BAB III METODE PENELITIAN	45
A. Desain Penelitian.....	45
B. Tempat dan Waktu Penelitian	45
C. Subjek Penelitian.....	46
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	46
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
F. Validitas dan Reliabilitas	49
G. Teknik Analisis Data	50
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	52
A. Hasil Penelitian	52
1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional	54
2. Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	56
3. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional	59

B. Pembahasan	61
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	62
BAB V PENUTUP	64
A. Kesimpulan	64
B. Implikasi	64
C. Saran	65
DAFTAR PUSTAKA	66
LAMPIRAN	68

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Novilia Widyawati.....	49
Tabel 2. Norma Penilaian.....	50
Tabel 3. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta.....	52
Tabel 4. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional di SD Negeri Samirono Yogyakarta	53
Tabel 5. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional	55
Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional	55
Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.....	57
Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.....	57
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional	59
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.....	60

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom	10
Gambar 2. Permainan Congklak.....	22
Gambar 3. Permainan Engklek.....	24
Gambar 4. Permainan Lompat Tali.....	26
Gambar 5. Permainan Benteng-Bentengan	29
Gambar 6. Permainan Dagongan.....	30
Gambar 7. Permainan Gobak Sodor / Hadang	32
Gambar 8. Permainan Kasti.....	34
Gambar 9. Permainan Egrang Batok	35
Gambar 10. Permainan Egrang atau Jejangkungan	37
Gambar 11. Kisi-Kisi Instrumen Novilia Widyawati	48
Gambar 12. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta	54
Gambar 13. Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	56
Gambar 14. Histogram Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.....	58
Gambar 15. Histogram Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional	60

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

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

Permainan tradisional yaitu permainan yang diturunkan secara turun temurun dari jaman dahulu hingga saat ini. Permainan tradisional dapat dikatakan permainan yang merakyat, karena dapat dimainkan oleh siapa saja tanpa mengenal batasan usia. Ada banyak sekali jenis permainan tradisional memiliki beragam manfaat bagi anak-anak salah satunya dapat membentuk karakter anak. Permainan tradisional mengandung nilai-nilai leluhur seperti kerja sama, kejujuran, berpikir kritis, tolong menolong, dan juga nilai positif lainnya. Itulah mengapa permainan tradisional sangat bagus jika dimainkan oleh peserta didik. Permainan tradisional bukan hanya untuk sebagai sarana, melainkan bisa menjadi sarana bermain pada anak, permainan tradisional juga menjadi sarana olahraga atau bahkan nilai pendidikan yang

terkandung didalamnya. Permainan tradisional merupakan bagian dari budaya pada setiap suku yang sudah ada sebelum munculnya permainan modern.

Permainan tradisional biasa disebut sebagai permainan rakyat, karena permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu terutama tumbuh di masyarakat pedesaan. Kebanyakan permainan tradisional dipengaruhi oleh alam lingkungannya, oleh karena permainan ini selalu menarik, menghibur sesuai dengan kondisi masyarakat saat itu.

Dengan adanya nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut terdapat unsur pendidikan jasmani, pendidikan jasmani juga dapat disebut sebagai pendidikan yang terfokus pada jasmani seseorang. Pada praktiknya sendiri jasmani tidak terfokus hanya untuk membuat anak-anak menjadi sehat dan bugar, namun juga menjadikan peserta didik menjadi seorang yang berkarakter. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi bagian dari mata pelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar. Sekolah dasar sendiri merupakan tempat anak mendapatkan pendidikan dasar guna melanjutkan pendidikan ke jenjang berikutnya. Usia siswa sekolah dasar berkisar antara 7 sampai 12 tahun yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas atas dan kelas bawah. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat diperkenalkan kepada siswa dari kalangan bawah hingga kalangan atas.

Permainan yang ada di Indonesia ini masih banyak sekali anak-anak yang belum mengetahui atau bahkan banyak yang belum mengenal apa itu permainan tradisional. Seperti yang kita ketahui bahwasanya kecanggihan serta perubahan jaman nyatanya telah menggeser eksistensi permainan tradisional terutama di kalangan

peserta didik sekolah dasar. Peserta didik terbawa oleh arus jaman kekinian dengan perangkat dalam kecanggihan teknologi yang menyajikan hiburan secara instan, hal tersebut menjadikan peserta didik khususnya siswa sekolah dasar kurang memainkan permainan tradisional di sekolah maupun di rumah.

SD Negeri Samirono terletak di Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, DIY yang dapat dikatakan sebagai kabupaten yang mengikuti perkembangan jaman. Hal tersebut dapat mengkhawatirkan akan mempengaruhi peserta didik untuk mengikuti jaman sekarang yang semuanya serba masa kini. Tidak bisa dipungkiri apabila peserta didik lebih memilih permainan jaman sekarang dibanding permainan tradisional. Hal ini juga terjadi pada peserta didik SD Negeri Samirono yang lebih memilih untuk bermain sepeda, gadget, ataupun permainan lainnya dibanding permainan tradisional saat sepulang sekolah ataupun di sore hari.

Permainan tradisional merupakan materi pada kurikulum sekolah dasar. Materi tersebut masuk pada Kompetensi pengetahuan dan kompetensi keterampilan pada kelas V pada Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 yang berbunyi: “Kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulative sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional”.

Guru pendidikan jasmani di SD Negeri Samirono sendiri mengatakan bahwa permainan tradisional di sekolah hanya diajarkan sesuai dengan kompetensi dasar yang ada pada kurikulum sekolah. Tetapi intensitas permainan tradisional pada

kurikulum masih kurang jika melihat dari keadaan peserta didik pada jaman sekarang. Yang sangat disayangkan guru pendidikan jasmani SD Negeri Samirono masih sangat kurang memberikan materi permainan tradisional yang di berikan kepada peserta didik, kendala yang dihadapi dari guru tersebut juga seperti lahan sarana dan prasarana yang kurang atau bahkan kurangnya minat pada peserta didik materi tentang permainan tradisional.

Meskipun begitu, permainan tradisional masih diberikan secara praktik maupun teori. Selain kendala pada lahan dan sarana prasarana adapun kendala yang berupa seperti anak ingin melakukan praktik langsung ketika akan diberikan penjelasan terlebih dahulu. Selain itu, ada peserta didik yang mengetahui dan ada juga yang lupa terhadap suatu permainan tradisional, namun setelah dijelaskan baru ingat permainan tradisional yang dimaksud. Hal tersebut terjadi karena peserta didik merasa bosan pada saat diberi penjelasan mengenai permainan tradisional, sehingga materi permainan tradisional kurang maksimal.

Keadaan tersebut mendasari dari pengamatan dan wawancara di SD Negeri Samirono yang menunjukan mereka ada yang sudah mengetahui dan ada yang lupa. Setelah ditanyai lebih lanjut, ternyata permainan tradisional yang dimainkan hanya itu-itu saja, seperti petak umpet, dakon, pasaran, yoyo, layang-layang, lompat tali, dan masih banyak lagi. Peserta didik juga mengatakan jika orang tua mereka lebih menyuruh mereka untuk belajar di rumah daripada bermain terus.

Pengamatan yang dilakukan juga menunjukan aktivitas peserta didik yang sering bermain permainan *game online* pada gadget mereka. Mereka lebih sering

berkumpul untuk bermain *game online* bersama dibandingkan permainan tradisional. Peristiwa ini terjadi seiring dengan perkembangan zaman yang membuat peserta didik lebih dekat dengan *gadget*. Kegiatan tersebut tidak menanamkan sikap sosial kepada peserta didik. Berdasarkan teori yang disampaikan oleh Havighurst dalam Desmita (2010, p. 35-36), menyatakan bahwa usia anak sekoah dasar kelas tinggi telah memahami nilai-nilai dalam sosial saat bergaul dan berkerjasama dalam kelompok.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi di SD Negeri Samirono dan juga aktivitas peserta didik di lingkungan setempat, dengan demikian perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional, Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono, DIY”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Peserta didik cenderung beralih pada permainan masa sekarang seperti gadget.
2. Kurangnya lahan dan sarana prasarana yang digunakan pada pembelajaran permainan tradisional.
3. Tingkat pengetahuan permainan tradisional yang masih bervariasi.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas maka penelitian ini di batasi pada “Pengetahuan Permainan Tradisional Kelas V di SD Negeri Samirono yang masih bervariasi.”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “Seberapa Tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional kelas V di SD Negeri Samirono?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa SD Negeri Samirono.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan inspirasi bagi perkembangan pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar terhadap permainan tradisional.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru pendidikan jasmani, permainan tradisional ini sangat bermanfaat sekali sebagai bahan ajar sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi ke hal-hal yang baru.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional serta memberikan kesegaran jasmani dan rasa senang dengan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jamani.
- c. Bagi sekolah, berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pendapat Poerwodarminto dalam (Aji, 2016, p. 10) Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran ini dipengaruhi oleh berbagai faktor internal seperti motivasi dan faktor eksternal berupa peluang informasi yang tersedia dan kondisi sosial budaya. Secara umum, level domain pengetahuan terdiri dari enam tingkat: mengetahui, memahami, menggunakan, mendeskripsikan, menurunkan, dan mengevaluasi. Mengingat apa yang diketahui melalui pengalaman, studi, atau informasi dari orang lain dikatakan sebagai karakteristik penting dari pengetahuan.

Menurut Notoatmojo (2007, pp. 140-142) dalam Gestawan (2016, p. 9) pengetahuan dibagi menjadi 6 (enam) tingkat, yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu diartikan sebagai mengingat suatu materi yang telah dipelajari sebelumnya, mengingat kembali sesuatu yang spesifik dari seluruh beban yang dipelajari atau rangsangan yang telah diterima. Tahu merupakan tingkat pengetahuan yang paling rendah

2) Memahami

Memahami diartikan sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui, dan dapat menginterpretasikan materi tersebut secara benar.

3) Aplikasi

Aplikasi di antara sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi nyata (sebenarnya).

4) Analisis

Analisis adalah suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek ke dalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi, dan masih ada kaitanya satu sama lain.

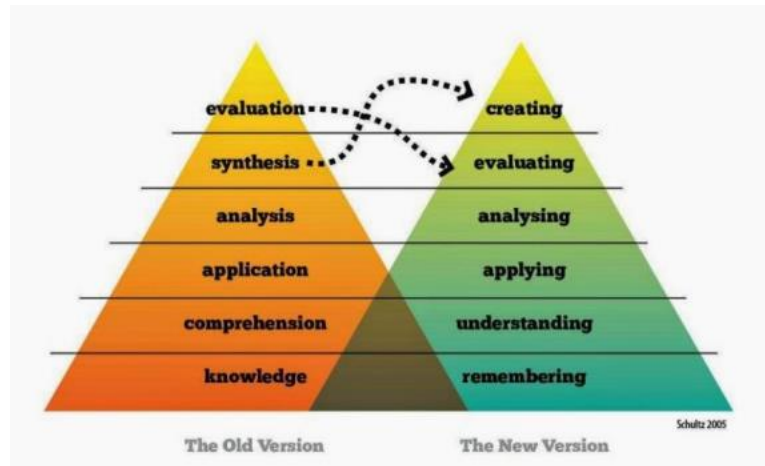
5) Sintesis

Sintesis menunjukan kepada suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian didalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.

6) Evaluasi

Evaluasi berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada

Berdasarkan uraian di atas pengetahuan adalah hasil dari proses mencari tahu, dari yang tidak tahu menjadi tahu, yang mencakup berbagai cara dan ide melalui proses pendidikan dan pengalaman.



Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom

Sumber (http://nurjadinrusmin.blogspot.com/2014/07/ranah-kognitif-dalam-pembelajaran_8.html)

Menurut Taksonomi Bloom, yang dikutip oleh Putra (2013, p. 12), pengetahuan adalah bagian pertama dari aspek kognitif, yang terdiri dari lima bagian:

1. Pengetahuan (*knowledge*).

Pengetahuan merupakan sebuah kemampuan untuk mengenali dan mengingat istilah, definisi, fakta, gagasan, pola, urutan, metodologi, prinsip dasar dan lain sebagainya.

2. Aplikasi (*application*).

Tahapan ini menunjukkan kemampuan dalam menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, dan lain sebagainya.

3. Analisis (*analysis*).

Tingkat ini menunjukkan kemampuan seseorang dalam menganalisis informasi dan membaginya ke dalam bagian yang lebih kecil untuk mengenali pola atau hubungan sebab dan akibat dari suatu masalah.

4. Evaluasi (*evaluation*).

Kemampuan dalam tingkat ini menunjukkan seseorang mampu memberikan penilaian terhadap solusi, gagasan, metodologi dan sebagainya dengan kriteria yang cocok untuk memastikan nilai kebermanfaatannya.

5. Sintesis (*synthesis*).

Kemampuan tingkat ini merupakan kemampuan seseorang untuk menjelaskan struktur atau pola suatu masalah yang tidak terlihat sebelumnya dan mampu mengenali data atau informasi yang harus didapat untuk menghasilkan solusi yang dibutuhkan.

Tahun 2001 muncul sebuah Revisi *Taksonomi Bloom* (Utari dalam Putra, A.I. 2013) yang dilakukan oleh Keartwohl meliputi:

1. *Remembering* (mengingat). Diartikan sebagai kemampuan untuk memanggil kembali pengetahuan yang relevan dari memori jangka panjang (*longterm memory*) melalui proses mengenal (*recognizing*) dan mengungkap/ mengingat kembali/ menghafal (*recalling*) (Samsudin, 2010, p. 3).
2. *Understanding* (memahami). Diartikan sebagai kemampuan untuk membangun makna dari pesan pembelajaran, lisan, tulisan, dan komunikasi grafik melalui proses interpretasi (*interpreting*), menerapkan dengan contoh (*exemplifying*), mengklasifikasi (*classifying*), merangkum (*summarizing*), inferensi (*inferring*), komparasi (*comparing*), dan eksplanasi (*explaining*) (Samsudin, 2010, p. 3).

3. *Applying* (menerapkan). Diartikan sebagai kemampuan untuk menggunakan prosedur pada situasi yang diberikan (tertentu) melalui proses melaksanakan (*executing*) dan implementasi (*implementing*) (Samsudin, 2010, p. 3).
4. *Analyzing* (menganalisis). Diartikan sebagai kemampuan untuk menguraikan materi ke dalam bagian-bagiannya dan menentukan bagaimana bagian-bagian berhubungan satu dengan yang lain melalui proses diferensiasi (*differencing*), mengorganisasi (*organizing*), dan mengetahui maksud (*attributing*) (Samsudin, 2010, p. 3).
5. *Evaluating* (menilai). Diartikan sebagai kemampuan untuk membuat pertimbangan berdasarkan kriteria dan standar melalui proses mengecek (*checking*) dan mengkritik (*critiquing*) (Samsudin, 2010, p. 3).
6. *Creating* (mencipta). Diartikan sebagai kemampuan untuk menggabungkan unsur-unsur secara bersama untuk membentuk sebuah hubungan yang fungsional, mengorganisasi kembali bagian-bagian ke dalam pola atau struktur yang baru melalui proses membangun (*generalizing*), merencanakan (*planning*), dan menghasilkan (*producing*). (Samsudin, 2010, p. 3).

b. Faktor – faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut (Notoatmodjo: 2005) adapun faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu seperti pengalaman, pendidikan, intruksi verbal, penerimaan informasi verbal dari pihak yang lain, pekerjaan, umur, informasi dan media. Faktor-faktor tersebut tidak dapat berdiri sendiri dan seringkali merupakan gabungan dari beberapa faktor.

Untuk dapat mengukur pengetahuan, dapat menggunakan angket yang menanyakan isi materi dari subjek penelitian atau responden. (Natoatmodjo, 2007), menyatakan bahwa tingkat pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan saat ini.

Menurut Fadil (2011) dalam Widyawati (2018, p. 12) faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan adalah, sebagai berikut:

1. Faktor internal

- a) Usia

Semakin tua usia seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya bertambah baik. Akan tetapi, pada usia tertentu bertambahnya proses perkembangan mental ini tidak secepat seperti ketika berumur belasan tahun.

- b) Pengalaman

Pengalaman adalah sumber pengetahuan, atau pengalaman itu suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan. Oleh sebab itu, pengalaman pribadi saja dapat digunakan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan. Hal itu dapat dilakukan dengan cara mengulang kembali pengalaman yang diperoleh dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi pada masa lalu.

- c) Intelegensia

Intelegensia diartikan sebagai suatu kemampuan untuk belajar dan berfikir abstrak guna menyesuaikan diri secara mental dalam situasi baru.

Intelegensia merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil dari proses belajar. Intelegensia bagi seseorang merupakan salah satu modal untuk berfikir dan mengolah berbagai informasi secara terarah, sehingga ia mampu menguasai lingkungan.

d) Jenis Kelamin

Beberapa orang beranggapan bahwa pengetahuan seseorang dipengaruhi oleh jenis kelaminnya. Dan hal ini sudah tertanam sejak zaman penjajahan. Namun, hal itu di zaman sekarang ini sudah terbantah karena apapun jenis kelamin seseorang, bila dia masih produktif, berpendidikan, atau berpengalaman maka ia akan cenderung mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi.

2. Faktor eksternal

a. Pendidikan

Pendidikan adalah suatu kegiatan atau proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan tertentu, sehingga sasaran pendidikan itu dapat berdiri sendiri. Tingkat pendidikan turut pula menentukan mudah tidaknya seseorang menyerap dan memahami pengetahuan yang mereka peroleh, pada umumnya semakin tinggi pendidikan seseorang makin semakin baik pula pengetahuannya.

b. Pekerjaan

Pekerjaan memang secara tidak langsung pekerjaan turut andil dalam mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang. Hal ini dikarenakan pekerjaan

berhubungan erat dengan faktor interaksi sosial dan kebudayaan, sedangkan interaksi Sosial budaya dan ekonomi

Sosial budaya mempunyai pengaruh pada pengetahuan seseorang. Seseorang memperoleh suatu kebudayaan dalam hubungannya dengan orang lain, karena hubungan ini seseorang mengalami suatu proses belajar dan memperoleh suatu pengetahuan. Status ekonomi seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu, sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

c. Lingkungan

Lingkungan merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang. Lingkungan memberikan pengaruh pertama bagi seseorang, di mana seseorang dapat mempelajari hal-hal yang baik dan juga hal-hal yang buruk tergantung pada sifat kelompoknya.

d. Informasi

Informasi akan memberikan pengaruh pada pengetahuan seseorang. Meskipun seseorang memiliki pendidikan yang rendah, tetapi jika ia mendapatkan informasi yang baik dari berbagai media, misal TV, radio atau surat kabar maka hal itu akan dapat meningkatkan pengetahuan seseorang.

2. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan hasil keragaman budaya Indonesia yang lahir dari warisan nenek moyang terdahulu (Utami & Maret, 2020). Menurut “Direktorat Nilai Budaya”, permainan tradisional anak adalah proses melakukan kegiatan yang disukai anak dengan menggunakan alat sederhana sesuai dengan keadaan, dan merupakan hasil eksplorasi budaya lokal atas dasar Ide dan ajaran turun temurun dari nenek moyang.

Kurniawan (2019, p. 9) menyatakan bahwa Permainan tradisional yaitu salah satu jenis permainan anak-anak yang menyebar secara lisan di antara anggota kelompok tertentu ke kelompok yang lain. Permainan ini biasanya dimainkan secara tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi, dan memiliki banyak variasinya.

Olahraga dan permainan tradisional dapat dikatakan pengetahuan yang sudah lama ada, di balik itu sendiri terdapat tujuan atau pesan yang berbeda. Pada dasarnya permainan ini bisa dimainkan oleh semua penggemar, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Oleh karena itu, bentuknya tetap menyenangkan dan mengasikkan karena tujuannya sebagai media permainan.

Permainan tradisional merupakan salah satu kegiatan yang bermanfaat, karena manusia adalah makhluk sosial yang selalu hidup berdampingan dan saling

melindungi. Permainan tradisional juga merupakan tempat berkumpulnya orang-orang dan berkomunikasi secara fisik, mental dan emosional.

Pada dasarnya permainan tradisional merupakan warisan budaya dan leluhur bangsa yang perlu dilestarikan. Sudah menjadi tugas kita sebagai bangsa Indonesia untuk menjunjung tinggi permainan tradisional ini. Permainan tradisional memiliki nilai dan komponen budaya yang lebih dari sekedar permainan. Setiap daerah di Indonesia memiliki permainan tradisional yang menjadi ciri khasnya. Oleh karena itu, sosialisasi permainan tradisional seringkali perlu dilakukan secara terus menerus. Dengan kata lain, permainan tradisional itu sendiri harus dilestarikan. Hal ini dilakukan untuk mencegah hilangnya atau punahnya permainan tradisional Indonesia.

(Yulianti, Drajat, & Rahmat, 2013, p. 01) dalam Kurniawan, (2019, p. 9) Permainan tradisional merupakan bentuk aktivitas dari yang menyenangkan dilakukan secara individu maupun berkelompok, dan dilakukan secara turun-temurun di daerah tertentu. Dalam permainan tradisional motivasi anak akan terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional merupakan permainan yang dapat di modifikasi peraturan dan cara bermainnya.

b. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Menurut Direktorat Nilai Budaya (2000) dalam Widyawati (2018), setiap permainan tradisional sebenarnya mengandung nilai-nilai yang dapat digunakan

untuk mendidik anak. Nilai-nilai tersebut antara lain kejujuran, tanggung jawab, kerjasama, kebersamaan, dan kedisiplinan. Nilai-nilai ini sangat bermanfaat bagi masyarakat.

Menurut (Hasibuan, dkk, 2011, p. 464) dalam Kurniawan, (2019, p. 16) Selain melestarikan budaya dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya serta memperkuat budaya bangsa. Melestarikan budaya nusantara melalui permainan sangat membantu karena anak-anak dapat merasakan dan mempraktekkan langsung permainan budaya nusantara.

Misbach menyatakan di dalam Kurniawan, (2019, p. 14) permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- 1) Aspek motorik: Melatih daya tahan, daya lentur, sensorimotorik, motorik kasar, motorik halus.
- 2) Aspek kognitif: Mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, antisipatif, pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi: Katarsis emosional, mengasah empati, pengendalian diri
- 4) Aspek bahasa: Pemahaman konsep-konsep nilai
- 5) Aspek sosial: Menjalin relasi, kerjasama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa/masyarakat.

6) Aspek spiritual: Menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*Transcendental*).

7) Aspek ekologis: Memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.

Aspek nilai-nilai/moral: Menghayati nilai-nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu kepada generasi selanjutnya. Selain itu menurut Nugroho dalam (Mulyani, 2016, pp. 54-58) banyak sekali nilai pendidikan yang terkandung di dalam permainan tradisional. Nilai-nilai tersebut terdapat di dalam gerak atau dalam tembang ataupun syair lagunya, maka nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

1) Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan secara berunding atau bermusyawarah secara sukarela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari luar, contohnya dengan melakukan hompimpa ataupun suit. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya sajek dahulu telah memiliki jiwa yang demokratis.

2) Nilai Pendidikan

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

3) Nilai Kepribadian

Aktivitas bermain merupakan media yang sangat tepat bagi anak untuk mengembangkan dan mengungkapkan jati dirinya. Dengan bermain anak-anak dapat mempunyai kesiapan mental dan kesiapan diri untuk mengatasi masalah sehari-hari. Disamping itu juga dapat mengolah cipta, rasa, dan karsa, sehingga sikap seperti itu dapat menumbuhkan kearifan dan kebijaksanaan ketika dewasa kelak.

4) Nilai Keberanian

Pada dasarnya, setiap permainan tradisional menuntut sikap keberanian bagi semua pesertanya. Sifat berani yang dimaksud adalah berani mengambil keputusan dengan memperhitungkan strategi-strategi tertentu, sehingga dapat memenangkan permainan.

5) Nilai Kesehatan

Aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, berkejar-kejaran sehingga otot-otot tubuh dapat bergerak. Seorang anak yang sehat akan terlihat dari kelincahannya dalam bergerak.

6) Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing masing anggota harus mempunyai solidaritas kelompok yang tinggi. Itu sebabnya

rasa solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai Moral

Dengan permainan tradisional, anak dapat memahami dan mengenal kultur atau budaya bangsa serta pesan-pesan moral tersebut, maka diharapkan permainan tradisional yang telah dilupakan dapat tumbuh kembali.

Dapat di simpulkan bahwa menurut para ahli diatas bahwasanya permainan tradisional sangat erat dengan nilai-nilai budaya tertentu yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat, permainan tradisional dapat sangat membantu dalam pengembangan keterampilan sosial dan emosional anak.

c. Macam - macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional adalah permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak di suatu wilayah secara tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi. Semua aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan jasmani harus terlibat dalam permainan olahraga yang digunakan di sekolah dasar. agar anak-anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan fisik, sosial, mental, dan moral dan spiritual melalui "*fairplay*" dan "olahraga", atau bermain dengan jujur, sopan, dan dengan semangat olahragawan sejati.

Dengan mempertimbangkan kategori permainan tradisional yang dimainkan secara individu maupun kelompok, di dalam ruangan maupun di luar ruangan, berikut adalah beberapa jenis permainan tradisional yang ada pada pembelajaran pendidikan jasmani yang kemukakan oleh Ari Wibowo Kurniawan dalam bukunya "Olahraga

dan Permainan Tradisional” (2019) dan Utomo dan Murniyanti Ismail dalam bukunya “Permainan Tradisional Media Stimulasi dan Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)” (2019) sebagai berikut:

a. Congklak



Gambar 2. Permainan Congklak
Sumber. (Utomo, Ismail, 2019, p. 28)

1) Alat yang digunakan :

Papan dapat terbuat dari kayu yang diukir sedemikian rupa.

- a) Memiliki 16 lubang berbentuk menyerupai gunung terbalik.
- b) Masing-masing 7 lubang ada ruas sebelah kanan dan kiri, dan masing-masing satu lubang di depan dan belakang.
- c) Lubang yang ada didepan dan dibelakang tersebut bentuknya berbeda yaitu lebih besar, dan itu disebut juga gunung dalam permainan congklak tersebut.
- d) Pada lubang sisi kanan dan kiri berisi 7 buah biji atau sejenisnya masing-masing lubangnya.

2) Pemain

- a) Pemain terdiri dari dua pemain yang saling berlawanan.

- b) Pertandingan hanya untuk antar individu bukan untuk regu atau tim

3) Cara Bermain

- a) Permainan dimulai jika juri telah mempersilahkan kepada kedua- pemain untuk mulai.
- b) Kedua pemain jalan (memulai permainan) secara bersamaan.
- c) Kedua pemain jalan dengan cara mengambil semua biji yang ada di dalam salah satu lubang didaerahnya.
- d) Biji yang telah diambil dijatuhkan atau ditaruh satu persatu ke lubang berikutnya searah jarum jam.
- e) Jika biji yang terakhir dijatuhkan atau ditaruh dilubang yang ada bijinya maka biji yang ada dilubang tersebut diambil dan berjalan seperti biasa kembali.
- f) Jika biji yang terakhir dijatuhkan atau ditaruh dilubang yang tidak memiliki biji di lubangnya ada dua persepsi, jika jatuhnya atau ditaruhnya didaerah permainan sendiri maka bisa mengambil biji lawan yang ada disebelah lubang yang terakhir dijatuhkan atau ditaruhnya biji dinamakan menembak dan setelah itu otomatis yang jalan adalah lawan. Dan apabila biji terakhir dijatuhkan atau ditaruh di lubang daerah lawan maka otomatis yang jalan selanjutnya lawan.
- g) Jika biji yang terakhir dijatuhkan atau ditaruh di gunung maka permainan terus jalan dengan mengambil bebas semua biji dilubang daerah permainan sendiri.
- h) Mati atau permainan dilanjutkan oleh pihak lawan jika biji yang terakhir dijatuhkan atau ditaruh di lubang yang tidak ada biji nya pada sebelum dijatuhkan atau ditaruh biji terakhir.

- i) Permainan berhenti atau selesai jika terdapat ada tiga buah lubang di daerah salahsatu pemain yang kosong, biji tidak tersisa di lubang daerah permainan sendiri atau pun lawan.
- j) Ketika akan melakukan jalan, diberikan kesempatan untuk berpikir selama 5 detik. (Kurniawan, 2019, p. 20-21)

b. Engklek



Gambar 3. Permainan Engklek
Sumber. (Kurniawan, 2019, p. 23)

1) Alat yang digunakan :

Lapangan permainan dapat dibuat di dalam ruang yang tertutup (gedung olahraga, gedung pertemuan dan aula), dapat pula dilakukan menggunakan ruang terbuka (seperti stadion, halaman rumah, dan lapangan terbuka). Lapangan memiliki bentuk yaitu empat persegi panjang berpetak-petak berukuran:

Lapangan engklek terdiri dari 8 kotak yang masing-masing berukuran 30x60 cm. Satu kotak nomor 9 berbentuk setengah lingkaran. Lapangan yang digunakan untuk permainan ditandai menggunakan lebar garis 5 cm.

2) Pemain :

Dimainkan secara individu

3) Cara Bermain :

- a) Semua pemain melakukan suit apabila 2 orang dan melakukan hompimpa kalau lebih dari 3 orang, kelompok/tim menang berhak melakukan permainan terlebih dahulu.
- b) Saat permainan dimulai, masing-masing pemain harus melempar dari garis yang sudah di tentukan, pemain wajib melompat menggunakan 1 kaki yg terkuat, tidak boleh dua kaki. Jika terjadi seperti itu, langsung diganti dengan lawan.
- c) Setelah itu pemain melempar batu tersebut kekotak nomor 1 dan seterusnya, jika gacoan (batu) pemain keluar kotak, langsung digantikan dengan pemain berikutnya.
- d) Saat mengambil batu dari kotak posisi kaki tetap 1 kaki dan tidak boleh salah mengambil batu milik lawan, jika terjadi seperti itu, langsung diganti pemain berikutnya.
- e) Kemudian, ketika pemeriksa telah mencapai angka sembilan, pemain harus mengambilnya dengan melihat ke belakang dan berjongkok. Tangan pemain tidak boleh menyentuh garis tinju. Jika dia menyentuh garis tinju, pemain tersebut gagal dan harus digantikan oleh pemain lain. Sebelum itu, tepuk tangan tiga kali lalu ambil kembali wajah gacoannya.
- f) Terakhir, ketika pemain telah melempar gaco (batu) miliknya pada angka sepuluh dan berhasil mengambilnya dengan cara yang ditentukan dalam peraturan "e", maka pemain berhak mendapatkan bintang. Dia harus melompat dari kedelapan ke kesepuluh, jadi kesembilan harus dilewati, Anda tidak bisa

menginjaknya. Bahkan, hal ini juga berlaku untuk gacoan (batu) yang dilempar pada angka tertentu. Tempat gacoan (batu) pemiliknya berada tidak boleh dimasuki, harus dilewati. Selain itu, pemain juga tidak diperbolehkan menginjak gacoan (batu) lawan. (Kurniawan, 2019, p. 23-24).

c. Lompat Tali



Gambar 4. Permainan Lompat Tali
Sumber. (Kurniawan, 2019, p. 26)

1) Alat yang digunakan:

Peralatan yang digunakan dalam permainan ini adalah karet-karet gelang yang dianyam dan disusun memanjang. Cara menyusun dan menganyam adalah dengan menyambungkan 2 karet pada 2 karet lainnya hingga memanjang dengan ukuran 3-4 meter. Karet-karet tersebut berbentuk bulat seperti gelang yang banyak dijual di tempat pasar-pasar tradisional. Karet tersebut dijual dengan satuan berat (gram, ons, dan kilo).

Pada waktu membuat anyaman dan susunan untuk membentuk tali karet yang digunakan dalam permainan, diperlukan dua buah karet yang disambungkan dengan dua buah karet lain agar tidak lekas putus oleh anggota tubuh pemain yang sedang

melompat. Ada kalanya tali-karet dianyam dengan menyambungkan 3-4 buah karet sekaligus, agar tali menjadi semakin kuat dan dapat dipakai berkali-kali.

2) Pemain:

Pemain tali merdeka berkisar dari 3 hingga 10 orang, dan mereka terbagi menjadi dua kelompok: pemegang karet dan pelompat karet. Permainan ini biasanya dimainkan oleh wanita berusia antara 7 dan 15 tahun.

3) Cara Bermain:

Sebelum permainan berlangsung, terlebih dahulu dipilih dua pemain yang akan menjadi pemegang tali sesuai gambeng dan jas. Dalam gambeng, telapak tangan setiap peserta yang berdiri ditumpuk membentuk lingkaran. Kemudian tangan ini diangkat dan diturunkan secara bersamaan. Saat menurunkan, posisi tangan bervariasi (ada yang membuka telapak tangan, ada yang menutup). Saat sebagian besar mengambil posisi telapak terbuka, yang menunjukkan punggung tangan dinyatakan sebagai pemenang, dan gambeng diulangi sekali lagi hingga nantinya hanya dua peserta yang menjadi pemegang tali. Kedua orang tersebut nantinya akan membuat suit untuk menentukan siapa yang akan menggantikan pemain yang gagal melompat terlebih dahulu. Suit adalah adu keterampilan yang menggunakan jari-jari, khususnya ibu jari, telunjuk, dan kelingking.

Jempol direpresentasikan sebagai gajah, jari telunjuk sebagai manusia dan jari kelingking sebagai semut. Jika ibu jari bertabrakan dengan jari telunjuk, ibu jari menang karena gajah menang saat melawan manusia. Namun jika ibu jari tersebut berbenturan dengan kelingking maka ibu jari tersebut kalah karena semut dapat

dengan mudah masuk ke telinga gajah, sehingga gajah kalah. Sebaliknya, jika kelingking bertabrakan dengan jari telunjuk, kelingking kalah karena semut kalah dari orang yang berakal. Setelah semuanya siap, para pemain satu persatu melompati tali dengan ketinggian yang berbeda di atas.

Pada ketinggian yang dibatasi lutut dan pinggang, pemain umumnya dapat melompati mereka, meskipun tali tidak boleh menyentuh tubuh pemain pada ketinggian tersebut. Pada tingkat ketinggian, yang dibatasi dada hingga satu inci di atas kepala, beberapa pemain merasa kesulitan untuk melompati. Penggantian pemegang tali seringkali dimulai saat ketinggian tali dibatasi dua inci di atas kepala. Fase tersulit adalah saat tali sudah setinggi hasta pemegangnya. Pada level ini, hanya pemain yang memiliki postur tubuh tinggi dan sering bermain tali secara mandiri yang umumnya dapat melompatinya. Untuk memudahkan lompatan, pemain juga dapat melakukan gerakan berputar dari sisi ke sisi yang jika diamati terlihat seperti baling-baling yang berputar. Gerakan memutar biasanya dilakukan oleh anak laki-laki. Selain berputar, pemain juga bisa memegang tali dan menurunkannya sebelum melompat. Cara ini biasanya dilakukan oleh anak perempuan. Pemain yang berhasil melompati tali setinggi tangan menunggu pemain lain menyelesaikan lompatannya. Dan setelah semua pemain berhasil melompat, talinya diturunkan lagi ke lutut. Begitu seterusnya hingga pemain lelah dan berhenti bermain. (Kurniawan, 2019, p. 27-29).

d. Benteng-bentengan



Gambar 5. Permainan Benteng-bentengan

Sumber: (<https://www.sonora.id/read/422651482/5-jenis-permainan-tradisional-untuk-memupuk-teamwork-pada-anak>)

1) Alat yang digunakan:

Permainan ini tidak memerlukan peralatan yang khusus dan banyak. Hanya memanfaatkan lingkungan sekitar dan daerah yang tidak terlalu kecil. Agar permainan lebih menarik atau lebih menantang, daerah atau area yang digunakan bisa menggunakan area yang luas. Permainan bentengan dapat dilakukan dimana saja seperti diluar lingkungan, contohnya seperti pantai, halaman rumah.

2) Pemain:

Pemain dalam bentengan ini terdiri dari dua kelompok, di setiap kelompoknya beranggota 6-7 orang.

3) Cara Bermain:

Sesuai dengan nama permainannya yaitu benteng-bentengan, jadi harus ada yang namanya sebuah benteng. Dalam menentukan sebuah benteng kita bisa menggunakan lingkungan tempat bermain. Benteng-bentengan hanya memerlukan dua benteng saja, permainan tidak akan bisa dimainkan jika membuat benteng lebih dari dua. Benteng

bisa ditentukan dengan sebuah tiang, tampul, pohon atau yang lainnya, asalkan berupa batangan yang berdiri kokoh. Ini bertujuan agar benteng tersebut bisa dipegang oleh semua anggota dari berbagai arah. dan posisi dari setiap benteng harus saling berhadapan dengan jarak minimal 10 m. Dalam permainan bentengan ini, pohon atau tiang tidak saja berfungsi sebagai markas. Ia juga berguna untuk memperbarui kekuatan pemain agar dapat menangkap lawan yang berada di luar bentengnya lebih lama. Jika pemain dapat menangkap lawan tersebut sebelum menyentuh pohon atau tiang bentengnya, maka lawan yang tertangkap itu dianggap mati. (Kurniawan, 2019, p. 51).

e. Dagongan



Gambar 6. Permainan Dagongan

Sumber. (<https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2015/Dagongan-dan-Tarik-Tambang-akan-Meriahkan-Surabaya-Urban-Culture/>)

1) Alat yang digunakan

- a) Bambu, harus lurus dan kuat. Lebih baik menggunakan bambu yang sudah dijemur dan mengering. Panjang minimal 10 m dengan garis lingkaran tengah 6 cm.

- b) Bendera 2 buah, ukuran 30 x 30 cm. Warna bendera merah dan satunya hijau digunakan oleh hakim garis.
- c) Kapur atau lakban. Kapur digunakan untuk garis batas lapangan permainan. Lakban yang digunakan 2 macam warna: biru/hijau untuk batas pegangan pemain terdepan. Merah untuk batas tengah bambu;
- d) Formulir pertandingan;
 - (1) Meja/kursi satu pasang untuk meja sekretariat;
 - (2) Peluit;
 - (3) Timbangan berat badan;
 - (4) White board untuk bagan pertandingan, atau pengumuman lainnya;
 - (5) *Stop watch*.

2) Pemain:

Beregu putra dan putri dengan jumlah pemain 5 orang, cadangan 2 orang.

3) Cara Bermain:

- a) Sebelum permainan dimulai, wasit memanggil kedua kapten regu untuk melakukan undian (tos);
- b) Kedua hakim garis menghitung jumlah pemain, dan memeriksa silang dari kedua regu, selanjutnya melaporkan ke pencatat nilai dan wasit;
- c) Dalam melakukan dorongan, bambu berada dan sejajar di dada. Pemain paling belakang tidak diperbolehkan menahan ujung bambu pada dadanya.

d) Wasit memberi aba-aba “Bersedia”, seluruh pemain mengangkat bambu dari bawah, Aba-aba “Siap” seluruh pemain memegang bambu dalam posisi siap melakukan dorongan. Aba-aba “Ya” kedua regu saling mendorongkan bambu lurus ke depan lawannya. Peluit dibunyikan apabila salah satu regu tanda batas serangannya dapat melewati garis serang lawannya. Regu yang mendorong melewati garis serang lawannya dinyatakan menang 1 – 0.

e) Pertandingan dinyatakan selesai apabila salah satu regu telah memenangkan dua kali dorongan. Apabila score 1 – 1 wasit melakukan undian kembali untuk menentukan siapa yang akan memilih tempat.

f) Pada saat wasit mengatakan “Ya“, pembantu wasit mengangkat bendera warna hijau menandakan permainan telah dimulai. Ketika salah satu regu mendorong lawannya melewati garis serang, permainan dihentikan oleh wasit dengan bunyi peluit, pembantu wasit menurunkan bendera hijau dan menaikan bendera merah.

(Kurniawan, 2019, p. 57-58)

f. Gobak Sodor / Hadang



Gambar 7. Permainan Gobak Sodor / Hadang
Sumber. (Kurniawan, 2019, p. 65)

1) Alat yang digunakan:

Pada umumnya permainan Gobak Sodor ini tidak menggunakan alat, melainkan menggunakan lapangan yang cukup besar, lapangan sendiri bisa dibuat didalam ruangan seperti stadion, gedung olahraga, halaman atau di lapangan sekolah.

2) Pemain:

Pemain terdiri dari 2 regu dengan masing-masing tim beranggota 5-8 Orang

3) Cara Bermain:

- a) Sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- b) Regu penjaga menempati garis jaganya masingmasing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- c) Permainan di mulai setelah wasit membunyikan peluit.
- d) Penyerang berusaha melewati garis di depannya dengan menghindari tangkapan, atau sentuhan dari penjaga.
- e) Setiap pemain penyerang yang telah berhasil melewati seluruh garis, dari garis depan sampai garis belakang, dan dari garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainannya seperti semula. Demikian seterusnya permainan berjalan tanpa berhenti, kecuali kalau diberhentikan oleh wasit karena penyerang tersentuh/tertangkap, waktu istirahat, pemain membuat kesalahan dan waktu time out.
- f) Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping kiri atau kanan. Jika salah satu kaki penyerang keluar dari garis tersebut dinyatakan mati.

- g) Kaki penyerang yang telah menginjak garis di depannya harus melangkah maju, apabila menarik kaki dari garis yang diinjaknya dinyatakan salah. Penyerang yang berbalik masuk petak dibelakangnya yang telah dilaluinya dinyatakan salah atau mati.
- h) Penyerang yang telah dinyatakan salah atau mati oleh wasit, maka permainan harus dihentikan, penyerang menjadi penjaga (Kurniawan, 2019, p. 65-67)

g. Kasti



Gambar 8. Permainan Kasti

Sumber. (<https://www.kompas.tv/nasional/209986/nostalgia-di-hari-olahraga-nasional-kasti-permainan-tradisional-mirip-bisbol>)

1) Alat yang digunakan:

Alat yang digunakan dalam permainan kasti sendiri yaitu tongkat pemukul, bola kasti dan lapangan atau halaman yang luas.

2) Pemain:

Pemain dalam permainan kasti sendiri terdiri dari 2 tim yang setiap timnya beranggota 6-12 orang

3) Cara Bermain:

- a) Kedua tim melakukan suit.

- b) Tim yang kalah sebagai penjaga.
 - c) Tim yang menang sebagai pemulai permainan.
 - d) Yang harus kita lakukan pertama kali adalah pegang tongkat oleh salah satu orang, dari pemain pertama.
 - e) Cara memegang tongkat tangan kanan memegang tongkat dan tangan yang kiri kedepan sebagai ukuran tinggi bola yang ingin dipukul.
 - f) Setelah dipukul pastikan bola tidak bisa ditangkap oleh lawan dan lari ke tiang / tanda yang telah dituntukan.
 - g) Jika sudah berada ditiang lihat teman selanjutnya yang akan memukul.
 - h) Jika teman sudah memukul dan puklannya jauh, cepat lari ke dalam area pemukul.
 - i) Jika anda terkena bola, cepat ambil bolanya dan lempar ke arah lawan anda dan pastikan kena pada salah satu anggota lawan anda dan begitu seterusnya.
- (Kurniawan, 2019, pp. 87-88).

h. Egrang Batok



Gambar 9. Permainan Egrang Batok
Sumber. (Utomo, Ismai, 2019, p. 28)

1) Alat yang digunakan:

Alat yang digunakan dalam permainan egrang batok sendiri yaitu alat buatan, yang biasanya di buat dengan cara menyiapkan dua buah batok kelapa kemudian menyiapkan tali dan di tali pada batok kelapa, ukuran tali sendiri tidak terlalu panjang biasanya sampai pinggang.

2) Pemain :

Permainan ini dimainkan secara individu apabila dimaikan bersama-sama akan lebih menyenangkan.

3) Cara Bermain :

Kaki bertumpu pada batok kelapa Ibu jari dan jari telunjuk kaki menjepit tali yang ada ditengah-tengah batok yang sudah dilubangi dan dipasang tali. Usahakan posisi berdiri dengan rileks/nyaman. Selanjutnya pegang tali dengan kedua belah tangan dan tarik tali keatas hingga tali tegak. Selanjutnya pada saat kaki melangkah, tangan juga bergerak menarik tali. Usahakan tali tetap tegak sehingga kaki dapat tetap bertumpu pada batok. Permainan kelom batok juga dimainkan sebagai adu ketahanan, fisik juga strategi. Pemain juga dapat melakukan berbagi variasi gerakan seperti berjalan, berlari atau melompat pada saat memainkan kelom batok ini. Kelincahan pemain sangat dibutuhkan dalam permainan ini. (Utomo, Ismail, 2019, pp. 46-47)

i. Egrang atau Jejangkungan



Gambar 10. Permainan Egrang atau Jejangkungan
Sumber. (Utomo, Ismail, 2019, p. 21)

1) Alat yang digunakan:

Alat/media yang dipakai dalam permainan ini adalah bambu yang dibentuk seperti tongkat dengan pijakan untuk kaki di bagian bawah. Tinggi dan besarnya bamboo disesuaikan dengan kondisi peserta permainan.

2) Pemain:

Permainan ini dimainkan secara individu apabila dimainkan bersama-sama akan lebih menyenangkan.

3) Cara Bermain

Permainan egrang atau jangkungan biasa dimainkan dengan pemain berdiri bertumpu pada pijakan tongkat bambu atau galah, permainan ini dapat dimainkan serentak dengan beberapa orang pemain berjalan bersama-sama. Waktu atau lamanya permainan tergantung keinginan dari para pemain itu sendiri. Disejumlah daerah, umumnya permainan egrang ini dilakukan sebagai adu ketahanan keseimbangan tubuh, dimana para pemain berusaha berjalan, berdiri dengan mempergunakan bambu/galah tanpa jatuh. Tangan harus kuat memegang bambu/galah, sedangkan

mata harus juga memperhatikan medan yang dilewati. (Utomo, Ismail, 2019, pp. 21-22)

3. Kurikulum 2013 tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Samirono Yogyakarta

Kurikulum 2013 merupakan Kurikulum Nasional yang telah di kembangkan bertahun-tahun dan telah memenuhi dua dimensi kurikulum, yaitu rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan untuk kegiatan pembelajaran. Kurikulum di SD Negeri Samirono Yogyakarta adalah kurikulum yang disusun oleh tim pengembang kurikulum SD Negeri Samirono Yogyakarta yang berfungsi sebagai pedoman operasional dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Struktur kurikulum merupakan pola dan susunan mata pelajaran yang ditempuh oleh peserta didik dalam satuan pendidikan dalam kegiatan pembelajaran. Pengaturan dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 pada jenjang pendidikan dasar memiliki Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan memiliki KI KD sebagai berikut :

Kompetensi Dasar dan Kompetensi Inti mata pelajaran Pendidikan Jasmani dalam Kurikulum 2013 (Permendikbud, Nomor 37, 2018) meliputi sebagai berikut:

1. Kompetensi Inti

3. Memahami pengetahuan factual dan konseptual dengan cara mengamati, menanya dan mencoba berdasarkan rasa ingin dirinya, makhluk ciptaan Tuhan

dan kegiatannya, dan benda-benda yang di jumpainya di rumah, di sekolah dan tempat bermain.

4. Menyajikan pengetahuan factual 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.

2. Kompetensi Dasar

3.1 Memahami kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

4.1 mempraktikkan kombinasi gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

Macam-macam permainan tradisional yang berikan oleh guru pendidikan jasmani kepada siswa kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta mulai dari permainan yang bersifat individu atau bersifat kelompok, yaitu egrang, terompah panjang, hadang, betengan, congklak, boi-boian, engklek, lompat tali, egrang batok.

4. Karakteristik Anak Sekolah Dasar

Anak-anak di sekolah dasar belajar banyak hal baru. Mereka sangat tertarik dengan hal-hal baru. Mereka mulai mengingat, mengenali dan mempelajari apa yang ada di sekitar mereka. Anak sekolah dasar memiliki karakter yang unik. Mereka lebih suka bergerak, bermain, berkolaborasi, dan berinteraksi dengan teman sebayanya. Sekolah Dasar dibagi menjadi dua kategori, yaitu kelas atas dan kelas bawah. Kelas

bawah terdiri dari Kelas I, II, dan III, sedangkan kelas atas terdiri dari Kelas IV, V, dan VI. Sampel penelitian ini terdiri dari siswa SD yang berusia antara 10 sampai 12 tahun. Di bawah ini adalah beberapa pendapat tentang ciri-ciri siswa sekolah dasar yang tergolong kelas atas sekaligus, sebagai berikut:

Menurut Havighurst dalam Desmita (2010, p. 35-36), anak usia Sekolah Dasar memiliki karakteristik sebagai berikut:

- a) Menguasai keterampilan fisik yang diperlukan dalam permainan dan aktivitas fisik.
 - b) Membina hidup sehat.
 - c) Belajar bergaul dan bekerja dalam kelompok.
 - d) Belajar menjalankan peranan sosial sesuai dengan jenis kelamin.
 - e) Belajar membaca, menulis, dan berhitung agar mampu berpartisipasi dalam masyarakat.
 - f) Memperoleh sejumlah konsep yang diperlukan untuk berpikir efektif.
 - g) Mengembangkan kata hati, moral dan nilai-nilai.
 - h) Mencapai kemandirian pribadi.
- 1) Menurut Yusuf (2014, p. 24-25) menyatakan pada masa keserasian bersekolah ini secara relatif, anak-anak lebih mudah di didik daripada masa sebelum dan sesudahnya. Masa ini diperinci lagi menjadi dua fase yaitu: Masa kelas-kelas rendah SD, kira-kira 6 atau 7 tahun sampai umur 9 atau 10 tahun. Beberapa sifat anak-anak pada masa ini antara lain sebagai berikut :

- a) Adanya hubungan positif yang tinggi antara keadaan jasmani dengan prestasi (apabila jasmaninya sehat banyak prestasi yang diperoleh).
 - b) Sikap tunduk kepada peraturan-peraturan permainan yang tradisional.
 - c) Adanya kecenderungan memuji diri sendiri (menyebut nama sendiri).
 - d) Suka membanding-bandingkan dirinya dengan anak yang lain.
 - e) Apabila tidak dapat menyelesaikan suatu soal, maka soal itu dianggap tidak penting.
 - f) Pada masa ini (terutama usia 6,0 – 8,0 tahun) anak menghendaki nilai (angka rapor) yang baik, tanpa mengingat apakah prestasinya memang pantas diberi nilai baik atau tidak.
- 2) Masa kelas-kelas tinggi SD, kira-kira umur 9,0 atau 10,0 sampai umur 12,0 atau 13,0 tahun. Beberapa sifat khas anak-anak pada masa ini ialah:
- a) Adanya minat terhadap kehidupan praktis sehari-hari yang konkret, hal ini menimbulkan adanya kecenderungan untuk membandingkan pekerjaan-pekerjaan yang praktis.
 - b) Amat realistik, ingin mengetahui, ingin belajar.
 - c) Menjelang akhir masa ini telah ada minat kepada hal-hal dan mata pelajaran khusus, yang oleh para ahli yang mengikuti teori faktor ditafsirkan sebagai mulai menonjolnya faktor-faktor (bakat-bakat khusus).
 - d) Sampai kira-kira umur 11,0 tahun anak membutuhkan guru atau orang-orang dewasa lainnya untuk menyelesaikan tugas dan memenuhi keinginannya. Selepas

umur ini pada umumnya anak menghadapi tugas-tugasnya dengan bebas dan berusaha untuk menyelesaikannya.

e) Pada masa ini, anak memandang nilai (angka rapor) sebagai ukuran yang tepat (sebaik-baiknya) mengenai prestasi sekolah.

f) Anak-anak pada usia ini gemar membentuk kelompok sebaya biasanya untuk dapat bermain bersama-sama. Dalam permainan itu biasanya anak tidak dapat lagi terikat kepada permainan peraturan yang tradisional (yang sudah ada), mereka membuat peraturan sendiri.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, peneliti mencari bahan penelitian saat ini dan bahan yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Bahan yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Novilia Widyawati (2018) berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik Sekolah Dasar Negeri Gadingan Wates". Penelitian deskriptif kuantitatif ini dilakukan, dengan Metode survei digunakan. Tes benar-salah. Penelitian ini melibatkan 81 siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Gadingan Wates. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam teknik analisis data dan diungkapkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas IV, V, dan VI tentang permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebagian besar berkategori tinggi, dengan tingkat

pengetahuan sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pengetahuan peserta didik kelas IV,V,VI terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebagian besar berkategori tinggi.

2. 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 dengan metode survei, instrumen yang digunakan tes benar salah. Sampel penelitian ini menggunakan total sampling yaitu seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Payaman Kudus yang berjumlah 30 peserta didik. Teknis analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori sangat tinggi 10%, tinggi 23,33%, sedang 40%, rendah 23,33%, sangat rendah 3,33%.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan jasmani mengajarkan anak tentang peningkatan fisik, motorik, dan sosial melalui aktivitas fisik. kemampuan gerak, kebugaran, dan kesehatan, tetapi juga dididik tentang nilai-nilai moral seperti sportifitas, kejujuran, dan kerja sama. Selain itu, pendidikan jasmani mengajarkan anak-anak untuk membuat keputusan

kritis dan berkarakter. Permainan tradisional dipelajari selama aktivitas jasmani. Manfaat permainan tradisional sangat besar sehingga dapat membantu tujuan pendidikan jasmani. Untuk memiliki dampak yang signifikan pada anak, mengajar permainan tradisional harus berhasil. Keberhasilan mengajar permainan tradisional tidak hanya ditentukan oleh seberapa baik siswa melakukannya, tetapi juga seberapa luas pengetahuan siswa tentang permainan tradisional. Pembelajaran pengetahuan permainan tradisional dilakukan untuk mengetahui seberapa banyak permainan tradisional yang diketahui siswa pendidikan jasmani di SD Negeri Samirono dan seberapa baik guru pendidikan jasmani di sekolah tersebut berhasil meningkatkan pengetahuan permainan tradisional siswa kelas atas.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi bagi guru pendidikan jasmani saat mengevaluasi hasil belajar siswa tentang permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di siswa SD Negeri Samirono. Mereka juga dapat membantu mengidentifikasi kelemahan siswa pada materi permainan tradisional untuk membantu mereka membimbing siswa ke kelas atas. Karena baru hasil observasi maka perlu dibuktikan secara empiris dengan melakukan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian yang akan dilakukan menggunakan pendekatan penelitian deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional di SD Negeri Samirono Yogyakarta. Sugiyono (2018, p. 13) menyatakan bahwa data kuantitatif merupakan metode penelitian yang berlandaskan *positivistic* (data konkrit), data penelitian berupa angka-angka yang akan diukur menggunakan statistik sebagai alat uji penghitungan, berkaitan dengan masalah yang diteliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan. Metode yang digunakan dalam metode ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes benar salah. Hasil dari tes tersebut akan dianalisis dengan menggunakan teknik statistik deskriptif dan dibandingkan dalam bentuk persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Samirono Yogyakarta yang beralamat di Jl. Colombo Yogyakarta No.2, Samirono Caturunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta 55281
2. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Juni-Juli 2023.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri Samirono yang berjumlah 30 peserta didik. Keseluruhan populasi akan dijadikan sampel pada penelitian ini.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

(Sugiyono, 2019, p. 68) menyatakan bahwa variabel penelitian pada dasarnya adalah apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk mengumpulkan informasi tentangnya dan kemudian menghasilkan kesimpulan. Dengan demikian, penekanan pada variabel adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Salah satu variabel yang akan diteliti adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional peserta didik kelas V SD Negeri Samirono. Tingkat pengetahuan ini merupakan hasil dari proses mencari tahu dari yang tidak tahu menjadi tahu. Proses mencari tahu ini mencakup berbagai cara dan gagasan melalui pendidikan dan pengalaman. Dalam pembelajaran PJOK, peserta didik SD Negeri Samirono diberi tes benar-salah yang berkaitan dengan pengetahuan permainan tradisional. Dalam penelitian ini, instrumen tes membahas materi tentang pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan jenis permainan tradisional yang akan diukur melalui tes benar salah.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiono (2013), instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Sedangkan menurut Purwanto (2018), instrumen penelitian pada dasarnya alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode survei dan instrumen yang digunakan yaitu tes benar salah penelitian Novilia Widyawati (2018) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates”

Pada penelitian ini, tes benar salah menggunakan skala model Guttman yang terdiri dari 28 butir. Tes ini terdiri dari butir pernyataan positif dan negatif. Pada butir pernyataan positif, skor diberi 1 untuk pilihan "Benar" dan skor 0 untuk pilihan "Salah". Pada butir pernyataan negatif, skor diberi 0 untuk pilihan "Benar" dan skor 0 untuk pilihan "Salah". Untuk tujuan penelitian ini, tes benar salah ini dipilih karena sampel yang akan diteliti memiliki kondisi sosial dan ekonomi yang hampir identik. Butir pertanyaan harus merupakan penjabaran dari isi faktor. Berdasarkan hasil uji validitas dalam skripsi Novilia Widyawati terdapat 28 butir soal valid yang dapat digunakan untuk penelitian. Kisi-kisi instrumen angket penelitian disajikan pada gambar 11 sebagai berikut:

Variabel	Faktor	Indikator	Item		Σ Butir
			+	-	
Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates	Pengertian Permainan Tradisional	1. Pemain	1		1
		2. Sifat Permainan	2		1
		3. Pengertian Permainan Tradisional	3	4, 5	3
	Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	1. Nilai Kesehatan	6	8	2
		2. Nilai Pendidikan	7		1
		3. Aspek Kognitif	9		1
		4. Nilai Moral	10		1
		5. Nilai Keberanian	11		1
		6. Nilai Kepribadian	12	13	2
		7. Aspek Emosi		14	1
	Macam-Macam Permainan Tradisional	1. Permainan Tradisional	15		1
		2. Peraturan Permainan Tradisional	16, 18, 21, 22, 28	17, 19, 20, 27,	9
		3. Alat Permainan Tradisional	23, 25		2
		4. Jumlah Pemain	24		1
		5. Lapangan	26		1
Jumlah			19	9	28

Gambar 11. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Novilia Widyawati
Sumber. (Widyawati, 2018, p. 77)

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan pemberian angket kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut : (Widyawati: 2018)

- Peneliti mencari data siswa kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta
- Peneliti memberikan instrumen kepada responden untuk di isi jawabannya.
- Selanjutnya peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- Setelah memperoleh data penelitian peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas

1. Validitas

Cooper dan Schindler, dalam Zulganef (2006) validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan bahwa variabel yang diukur memang benar-benar variabel yang hendak diteliti oleh peneliti. Untuk menghitung validitas tes benar salah ini, Peneliti menggunakan rumus korelasi product moment, yang dikenal sebagai SPSS 20. Hasil uji validitas instrumen penelitian Novilia Widyawati berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates" ditunjukkan di bawah ini:

Tabel 1. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Novilia Widyawati

No	Butir	r hitung	r tabel _(23,3%)	Keterangan
1	Butir 01	0,353	0,276	Valid
2	Butir 02	0,613	0,276	Valid
3	Butir 03	0,486	0,276	Valid
4	Butir 04	0,742	0,276	Valid
5	Butir 05	0,566	0,276	Valid
6	Butir 06	0,405	0,276	Valid
7	Butir 07	0,705	0,276	Valid
8	Butir 08	0,063	0,276	Tidak Valid
9	Butir 09	0,690	0,276	Valid
10	Butir 10	0,670	0,276	Valid
11	Butir 11	0,838	0,276	Valid
12	Butir 12	0,702	0,276	Valid
13	Butir 13	0,722	0,276	Valid
14	Butir 14	0,369	0,276	Valid
15	Butir 15	0,532	0,276	Valid
16	Butir 16	0,900	0,276	Valid
17	Butir 17	0,420	0,276	Valid
18	Butir 18	0,583	0,276	Valid
19	Butir 19	0,808	0,276	Valid
20	Butir 20	0,521	0,276	Valid
21	Butir 21	0,409	0,276	Valid
22	Butir 22	0,714	0,276	Valid
23	Butir 23	0,714	0,276	Valid
24	Butir 24	0,553	0,276	Valid
25	Butir 25	0,874	0,276	Valid
26	Butir 26	0,559	0,276	Valid
27	Butir 27	0,381	0,276	Valid
28	Butir 28	0,614	0,276	Valid
29	Butir 29	0,361	0,276	Valid
30	Butir 30	0,089	0,276	Tidak Valid

2. Reliabilitas

Ghozali (2009) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari peubah atau konstruk. Dalam penelitian ini Memiliki reliabilitas sebesar 0,942, penelitian Novilia Widyawati yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates" menggunakan tes benar salah. Rumus *Alpha Cronbach* digunakan untuk menghitung reliabilitas individu.

G. Teknik Analisis Data

Penghitungan statistik deskriptif menggunakan statistik deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, pictogram, perhitungan mean, modus, median, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data perhitungan rata-rata, standar deviasi, dan persentase. (Sugiyono dalam Gestawan, 2016).

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

Tabel 2. Norma Penilaian

No	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X + M - 1,5 S$	Sangat Rendah

Keterangan:

M: Mean (nilai rata-rata) X: Skor

S: Standar Devis

Untuk mencari besarnya presentase tiap kategori digunakan rumus menghitung presentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yaitu dengan rumus berikut ini:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

(Sumber: Sudijono dalam Gestawan: 2016)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bermaksud untuk menggambarkan data tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional di SD Negeri Samirono Yogyakarta, yang diungkapkan dengan hasil tes benar salah yang berjumlah 28 butir soal, dan terbagi dalam tiga kategori, yaitu (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) macam-macam permainan tradisional. Hasil analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut:

Deskriptif statistik data hasil penilaian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, terdapat skor terendah (*minimum*) 42,86, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 78,57, nilai tengah (*median*) 82,14, nilai yang sering muncul (*mode*) 82,14, *standar deviasi* (SD) 11,86. Hasil selengkapnya dapat di lihat dari tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta

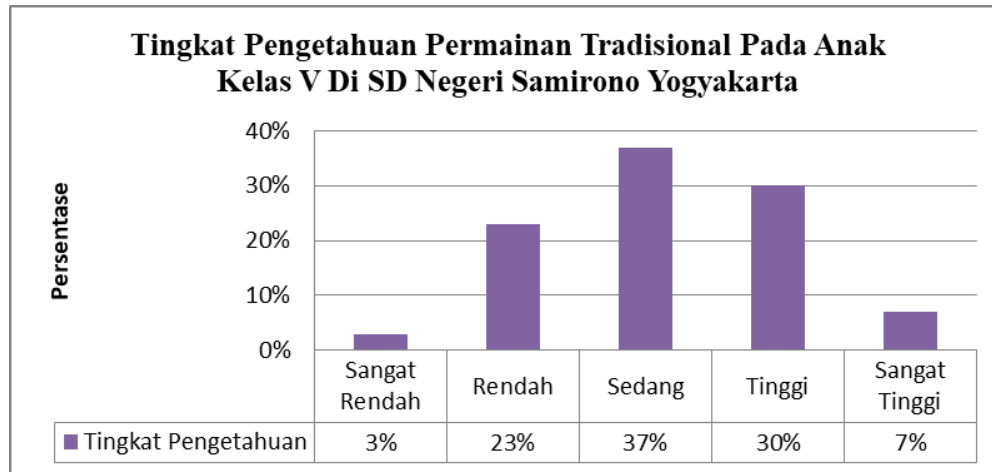
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	78,57
<i>Median</i>	82,14
<i>Mode</i>	82,14
<i>Std. Deviation</i>	11,86
<i>Minimum</i>	42,86
<i>Maximum</i>	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 4. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional di SD Negeri Samirono Yogyakarta

Nomor	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$96,37 < X$	Sangat tinggi	2	7%
2	$84,50 < X \leq 96,37$	Tinggi	9	30%
3	$72,64 < X \leq 84,50$	Sedang	11	37%
4	$60,78 < X \leq 72,64$	Rendah	7	23%
5	$X + 60,78$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 4 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono dapat disajikan pada gambar 15 sebagai berikut:



Gambar 12. Histogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta

Berdasarkan tabel 4 dan gambar 12 diatas dapat menunjukan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 23% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 37% (11 peserta didik), “tinggi” sebesar 30% (9 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 7% (2 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 78,57, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada kategori “sedang”.

1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penilaian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional, terdapat skor terendah (*minimum*) 20,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 80, nilai tengah (*median*) 80,00, nilai

yang sering muncul (*mode*) 100,00, *standar deviasi* (SD) 22,89. Hasil selengkapnya dapat di lihat dari tabel 5 sebagai berikut:

Tabel 5. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional

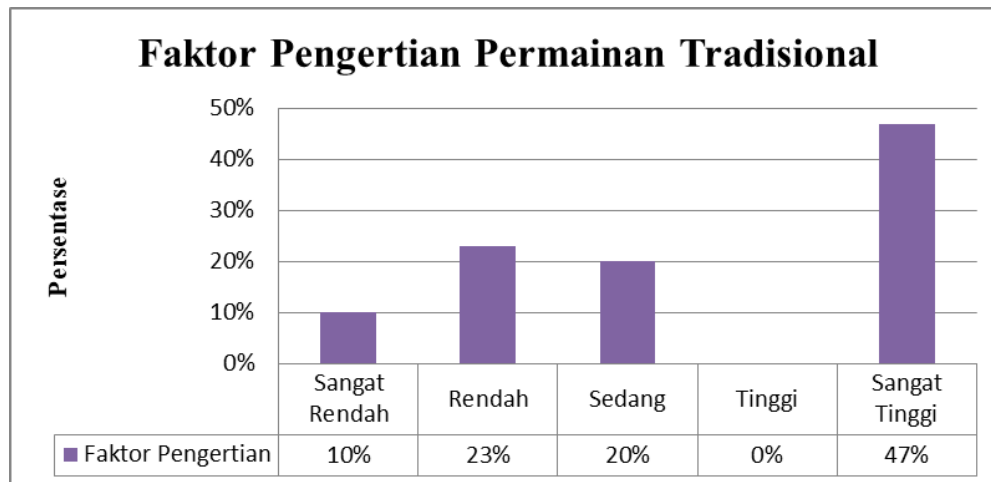
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	80
<i>Median</i>	80,00
<i>Mode</i>	100,00
<i>Std. Deviation</i>	22,89
<i>Minimum</i>	20,00
<i>Maximum</i>	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor pengertian pengertian permainan tradisional disajikan pada tabel 4 sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$114,34 < X$	Sangat tinggi	14	47%
2	$91,45 < X \leq 114,34$	Tinggi	0	0%
3	$68,55 < X \leq 91,45$	Sedang	6	20%
4	$45,66 < X \leq 68,55$	Rendah	7	23%
5	$X \leq 45,66$	Sangat Rendah	3	10%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 6 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta Berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional dapat disajikan pada gambar sebagai berikut:



Gambar 13. Histogram Faktor Pengertian Permainan Tradisional

pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 10% (3 peserta didik), “rendah” sebesar 23% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 20% (6 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 47% (14 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 80, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada pada kategori “sangat tinggi”.

2. Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penilaian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, terdapat skor terendah (*minimum*) 33,33, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 83,70, nilai

tengah (*median*) 88,89, nilai yang sering muncul (*mode*) 88,89, *standar deviasi* (SD) 15,09. Hasil selengkapnya dapat di lihat dari tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	83,70
<i>Median</i>	88,89
<i>Mode</i>	88,89
<i>Std. Deviation</i>	15,09
<i>Minimum</i>	33,33
<i>Maximum</i>	100,00

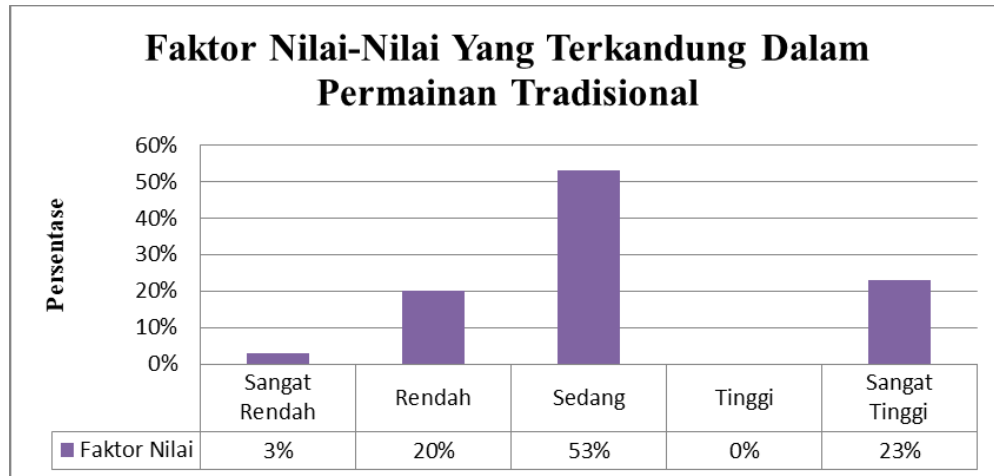
Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, disajikan pada tabel 8 sebagai berikut:

Tabel 8. Norma Penilaian Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$106,33 < X$	Sangat tinggi	7	23%
2	$91,25 < X \leq 106,33$	Tinggi	0	0%
3	$76,16 < X \leq 91,25$	Sedang	16	53%
4	$61,07 < X \leq 76,16$	Rendah	6	20%
5	$X \leq 61,07$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 8 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta

Berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar 17 sebagai berikut:



Gambar 14. Histogram Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 8 dan gambar 14 diatas dapat menunjukan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 20% (6 peserta didik), “sedang” sebesar 53% (16 peserta didik), “tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 23% (7 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 83,70, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

3. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Deskriptif statistik data hasil penilaian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, terdapat skor terendah (*minimum*) 50,00, skor tertinggi (*maksimum*) 100,00, rerata (*mean*) 74,76, nilai tengah (*median*) 71,43, nilai yang sering muncul (*mode*) 71,43, *standar deviasi* (SD) 11,82. Hasil selengkapnya dapat di lihat dari tabel 9 sebagai berikut:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

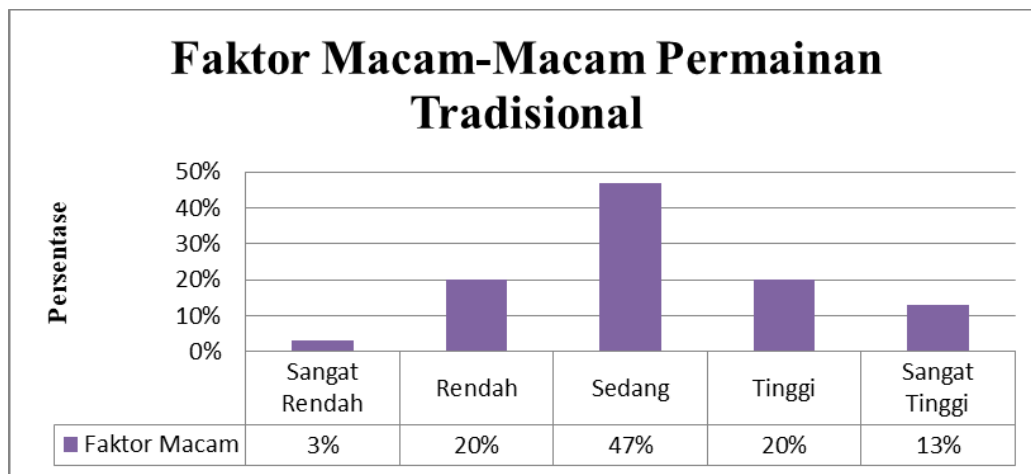
Statistik	
<i>N</i>	30
<i>Mean</i>	74,76
<i>Median</i>	71,43
<i>Mode</i>	71,43
<i>Std. Deviation</i>	11,82
<i>Minimum</i>	50,00
<i>Maximum</i>	100,00

Apabila ditampilkan dalam bentuk norma penilaian, tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, disajikan pada tabel 10 sebagai berikut:

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	$92,50 < X$	Sangat tinggi	4	13%
2	$80,67 < X \leq 92,50$	Tinggi	5	17%
3	$68,85 < X \leq 80,67$	Sedang	14	47%
4	$57,03 < X \leq 68,85$	Rendah	6	20%
5	$X \leq 57,03$	Sangat Rendah	1	3%
Jumlah				100%

Berdasarkan norma penilaian pada tabel 10 tersebut di atas tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta Berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar 18 sebagai berikut:



Gambar 15. Histogram Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Berdasarkan tabel 10 dan gambar 15 diatas dapat menunjukan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 3% (1 peserta didik), “rendah” sebesar 20% (6 peserta didik), “sedang” sebesar 47% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 17% (5

peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 13% (74 peserta didik). Berdasarkan nilai rata-rata yang diperoleh yaitu 74,76, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada pada kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional pada kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, yang terbagi menjadi beberapa faktor yaitu (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, (3) macam-macam permainan tradisional.

Hasil pengumpulan data yang telah dilaksanakan menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada sebanyak 1 peserta didik (3%) berada pada kategori “sangat rendah”, 7 peserta didik (23%) berada pada kategori “rendah”, 11 peserta didik (37%) berada pada kategori “sedang”, 9 peserta didik (30%) berada pada kategori “tinggi”, dan 2 peserta didik (7%) berada pada kategori “sangat tinggi”. Berdasarkan rata-rata, yaitu 78,57, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada kategori “sedang”.

Meskipun tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono berada pada kategori “sedang”, akan tetapi dalam faktor pengertian permainan tradisional dengan persentase sebesar 47% (sangat tinggi) dengan jumlah 14 peserta didik dan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

sebesar 53% (sedang) dengan jumlah 16 peserta didik. Sedangkan pada faktor macam-macam permainan tradisional peserta didik SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada kategori 47% (sedang) dengan jumlah 14 peserta didik. Hal itu dapat terjadi dikarenakan setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda apa yang mereka ketahui dan mereka pelajari. Terdapat beberapa peserta didik yang mampu mengetahui secara menyeluruh dan ada pula yang baru mempelajari tetapi belum mampu mengaplikasikan permainan tersebut dalam kehidupan sehari-hari.

Kurangnya tingkat pengetahuan permainan tradisional pada peserta didik juga disebabkan oleh beberapa faktor antara lain media, sarana prasarana, kurangnya minat peserta didik hingga pengalaman peserta didik. Selain itu, dimungkinkan peserta didik dalam mengerjakan instrumen penelitian ini masih berdiskusi dengan orang di sekelilingnya, meskipun seharusnya dikerjakan sendiri.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian telah melakukan usaha semaksimal mungkin untuk memenuhi kebutuhan yang dipersyaratkan, namun bukan berarti penelitian ini tanpa ada kelemahan dan kekurangan. Berikut kekurangan dan kelemahan penelitian yang dialami.

1. Penelitian ini hanya membahas tingkat pengetahuan permainan tradisional di SD Negeri Samirono pada kelas V saja , akan lebih baik apabila dilakukan di beberapa kelas atas lain

2. Keterbatasan waktu penelitian, karena untuk pengambilan data guru kelas susah untuk memberikan waktu luang sehingga ketika penelitian dilangsungkan guru ingin segera memulangkan peserta didik.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa, tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, untuk kategori sangat rendah 3% (1 peserta didik), kategori rendah 23% (7 peserta didik), dalam kategori sedang 37% (11 peserta didik), dalam kategori tinggi 30% (9 peserta didik), dan pada kategori sangat tinggi 7% (2 peserta didik).

B. Implikasi

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

1. Hasil penelitian ini dapat menjadikan pihak sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tentang permainan tradisional.
2. Adanya upaya dari pendidik di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran atau membuat model pembelajaran yang dapat menarik siswa untuk aktif dalam pembelajaran permainan tradisional.
3. Dari hasil penelitian ini agar pihak sekolah dapat mempertimbangkan untuk lebih meningkatkan pengetahuan permainan tradisional dengan memperbaiki faktor-faktor yang kurang.

C. Saran

Setelah dilaksanakan penelitian terdapat beberapa saran yang perlu di sampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti, penelitian mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani harus lebih di pahami, al yang perlu dilakukan yaitu dengan menggunakan metode berupa wawancara dan menambah sampel yang akan diteliti.
2. Bagi Peserta didik, diharapkan lebih aktif lagi dalam melakukan kegiatan permainan tradisional disekolah maupun dilingkungan rumah
3. Bagi Guru, perlu adanya kegiatan yang memperkenalkan permainan tradisional seperti acara besar, guna untuk melestarikan permainan tradisional kepada peserta didik

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, Satrio. (2016). *Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan*. Skripsi. FIK, Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Akmal, F.K. (2019, Agustus 14). Tak Hanya Seru, Ini 6 Manfaat Permainan Tarik Tambang. <https://rakyatku.com/read/160876/tak-hanya-seru-ini-6-manfaat-permainan-tarik-tambang>
- Desmita. (2010). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya Offset.
- Gestawan, N. (2016). *Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Nglri 1 Gunung Kidul Tentang Peraturan Permainan Futsal*. Skripsi, FIK, Pendidikan Guru Sekolah Dasar Pendidikan Jasmani, Universitas Negeri Yogyakarta
- Kurniawan, A.W (2019). *Olahraga Dan Permainan Tradisional*. Wenika Media.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Notoatmodjo, S. (2007). *Promosi Kesehatan dan Ilmu Perilaku*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Notoatmodjo, S. (2005). *Metodologi Penelitian dan Kesehatan*. Rineka Cipta. Jakarta
- Perdana, D. (2015, Juni 5). Dagongan dan Tarik Tambang akan Meriahkan Surabaya Urban Culture. <https://www.suarasurabaya.net/kelanakota/2015/Dagongan-dan-Tarik-Tambang-akan-Meriahkan-Surabaya-Urban-Culture/>
- Putra, A.I. (2013) Hubungan Tingkat Pengetahuan Diet Dengan Indeks Massa Tubuh (IMT) Member Fitness Center di Gadjah Mada Medical Center (GMC) Health Center. Skripsi. FIK, Universitas Negeri Yogyakarta
- Purwanto. (2018). *Teknik Penyusunan Instrumen Uji Validitas dan Reliabilitas. Penelitian Ekonomi Syariah*. Magelang. Staia Press
- Permendikbud (2018) KI-KD PJOK SD (Permendikbud 37 Tahun 2018)
- Rusmin, N. (2014, Juli). Ranah Kognitif Dalam Pembelajaran “Taksonomi Bloom”. http://nurjadinrusmin.blogspot.com/2014/07/ranah-kognitif-dalam-pembelajaran_8.html
- Sukendra, I. K., & Atmaja, I. (2020). *Instrumen Penelitian*.

- Sumbogo, A. (2021, September 9). Nostalgia di Hari Olahraga Nasional: Kasti, Permainan Tradisional Mirip Bisbol
<https://www.kompas.tv/nasional/209986/nostalgia-di-hari-olahraga-nasional-kasti-permainan-tradisional-mirip-bisbol>
- Sugiyono. (2018). *Metode Peneitian Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung. Alfabeta
- Utomo, & Ismail, M. (2019). *Permainan Tradisional Media Stimulasi & Intervensi AUDBK (Anak Usia Dini Berkebutuhan Khusus)*. PJ JPOK FKIP ULM Press
- Ulfa, R. (2021). Variabel Penelitian Dalam Penelitian Pendidikan. *AL-Fathonah*, 1(1), 342-351.
- Vidilia, V. (2021). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus*. Yogyakarta: FIK UNY
- Veda, I. (2021, April 15). 5 Jenis Permainan Tradisional untuk Memupuk Teamwork pada Anak. <https://www.sonora.id/read/422651482/5-jenis-permainan-tradisional-untuk-memupuk-teamwork-pada-anak>
- Widyawati, N. (2018). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates*. Skripsi. FIK, Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yulita, R. & Untoro, S. (2017). *Permainan Tradisional Anak Nusantara*. Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa
- Yohanes, F. (2018). Analisis pemahaman konsep berdasarkan taksonomi bloom dalam menyelesaikan soal keliling dan luas segitiga pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Getasan tahun ajaran 2017/2018. *E-Jurnal Mitra Pendidikan*, 2(1), 23-35.
- Yusuf, S. (2004). *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Zulganef. (2006). *Pemodelan Struktur dan Aplikasinya Menggunakan AMOS 5*. Bandung: Pustaka

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN 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/1419/UN34.16/PT.01.04/2023

12 Juli 2023

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. Kepala SD Negeri Samirono
Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta

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

Nama	: Risqi Dwi Astini
NIM	: 19604224043
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta
Waktu Penelitian	: Senin - Sabtu, 10 - 15 Juli 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,



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

Jembusan :

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA
SD NEGERI SAMIRONO

Jl. Colombo No. 002 Samirono Caturtunggal Depok Sleman 55281
Telepon (0274) 546684, Email: sd_samirono@yahoo.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: *622* SKMP/KS/SD Sam/VI/2023

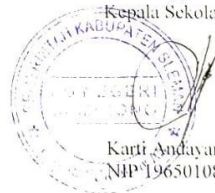
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Sekolah SD Negeri Samirono Caturtunggal Depok Sleman dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

Nama : Risqi Dwi Astini
NIM : 19604224043
Program Studi : S1 Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Skripsi : " Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta."

Telah benar-benar melaksanakan Penelitian di SD Negeri Samirono pada 10 Juli-15 Juli 2023

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di: Sleman
Pada tanggal : 14 Juli 2023
Kepala Sekolah



Karti Andayani, S.Pd., SD
NIP.19650108 198506 2 002

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Saya memohon bantuan siswa untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Siswa Kelas V SD Negeri Samirono Yogyakarta”.

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai siswa di SD Negeri Samirono Yogyakarta. 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. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom B jika pernyataan itu Benar dan kolom S jika pernyataan Salah .

Contoh :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1.	Permainan tradisional adalah bentuk budaya yang tersebar luas di berbagai daerah di Indonesia.		

Nama :

Kelas :

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1.	Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar.		
2.	Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu.		
3.	Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar.		
4.	Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal.		
5.	Permainan tradisional susah dilakukan.		
6.	Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak merupakan suatu kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran.		
7.	Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri.		
8.	Kebugaran Jasmani siswa akan cepat menurun jika terlalu sering melakukan permainan tradisional.		
9.	Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas.		
10.	Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab.		
11.	Permainan tradisional diuntut untuk cepat dalam mengambil keputusan.		
12.	Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional.		
13.	Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional.		
14.	Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain		

	permainan tradisional.		
15	Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional.		
16	Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati		
17	Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu.		
18	Dalam permainan boi-boian, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga.		
19	Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu.		
20	Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah.		
21	Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok.		
22	Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama.		
23	Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata.		
24	Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang.		
25	Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang.		
26	Lapangan untuk bermain permainan tradisional tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako.		
27	Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan.		
28	Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis <i>finish</i> / garis akhir tanpa terjatuh.		

Lampiran 4. Kartu Bimbingan

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

Nama Mahasiswa : *Risqi Dwi Astini*
NIM : *19609229093*
Program Studi : *Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar*
Departemen : *FKK*
Pembimbing : *Drs. R. Sunardanta, M.Kes.*

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda tangan Dosen Pembimbing
1	7 Maret 2023	Konsultasi peneraan judul + layout awal proposal	<i>Yul</i>
2	28 Maret 2023	Persepsi dan pengertian judul	<i>Yul</i>
3	15 Juni 2023	Revisi identifikasi masalah dan rumusan masalah	<i>Yul</i>
4	12 Juli 2023	Revisi identifikasi + rumusan masalah	<i>Yul</i>
5	24 Juli 2023	Revisi abstrak + DP	<i>Yul</i>
6	26 Juli 2023	Perbaiki abstrak + DP	<i>Yul</i>
7	28 Juli 2023	Perbaiki bab 1 pembekuan	<i>Yul</i>
8	31 Juli 2023	Cek ulang 3 pelajari dari awal bab 1	<i>Yul</i>
9	2 Agustus 2023	Pelajari 2 bab jika sudah siap dituliskan	<i>Yul</i>
10			

Mengetahui
Koordinator S1 PJSD

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

Lampiran 5. Dokumentasi Penelitian





Lampiran 6. Data Penelitian

No	Pengertian Permainan Tradisional					Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional										Macam-macam Permainan Tradisional													Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	25
3	1	1	1	1	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	1	1	1	1	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
5	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	19
6	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	22
7	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	21
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	25
9	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	19
10	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	17
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	24
12	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	21
13	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	23
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	0	1	23
15	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	21
16	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	19
17	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	19
18	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	23

No	Pengertian Permainan Tradisional					Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional										Macam-macam Permainan Tradisional													Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
20	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	18
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	24
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	26
25	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
26	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	23
27	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	24
28	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
29	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	24
30	1	1	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	0	0	12
Σ	26	24	19	23	25	28	26	22	28	28	20	27	17	22	27	16	17	27	11	10	26	25	24	22	26	23	10	27	