

**TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PJOK
DI SMP NEGERI 3 WONOSARI**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Ditulis untuk memenuhi sebagian persyaratan guna mendapatkan gelar
Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan Dan Rekreasi

Oleh:
Meidzi Dwi Muharam
18601241026

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN OLAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2023**

**TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PJOK
DI SMP NEGERI 3 WONOSARI**

Oleh :
Meidzi Dwi Muharam
NIM 18601241026

ABSTRAK

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik SMP Negeri 3 Wonosari.

Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif, dengan metode survey. Populasi penelitian adalah peserta didik SMP Negeri 3 Wonosari kelas VII. Instrumen yang digunakan adalah koesioner tingkat pemahaman permainan tradisional. Teknik analisis data menggunakan deskripsi kuantitatif dengan persentase .

Hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 80 %, kategori baik dengan persentase 20 %, kategori cukup sebesar 0 %, kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari adalah sangat baik.

Kata kunci : *tingkat pemahaman, permainan tradisional, peserta didik SMP*

**LEVEL OF COMPREHENSION OF THE STUDENTS ON THE
TRADITIONAL GAMES IN THE PHYSICAL EDUCATION
COURSE AT SMP NEGERI 3 WONOSARI**

Abstract

The objective of this research is to determine the level of comprehension on the traditional games in Physical Education learning among the students at SMP Negeri 3 Wonosari (Wonosari 3 Junior High School).

This research was conducted in the form of quantitative research, with a survey method. The research subjects were 115 students of SMP Negeri 3 Wonosari. The research instrument was a questionnaire on the level of comprehension on the traditional games. The data analysis techniques used quantitative descriptions with percentages.

The results of this research reveal that the level of comprehension of the students regarding the traditional games in the Physical Education course at SMP Negeri 3 Wonosari is mostly in the very high level with a percentage of 80%, in the high level at 20%, in the medium level at 0%, in the low level at 0%, and in the very low level at 0%. These results conclude that the level of comprehension of the students regarding the traditional games in the Physical Education subject at SMP Negeri 3 Wonosari is very good/very high.

Keywords: level of comprehension, traditional games, junior high school students

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi Dengan Judul

TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP NEGERI 3 WONOSARI

Disusun oleh:

Meidzi Dwi Muharam

NIM: 18601241026

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

Mengetahui,
a.n Ketua Program Studi



Dr. Hedi Ardiyanto H, M.Or.
NIP. 197702182008011002

Disetujui,
Dosen Pembimbing



Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197403172008121003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Meidzi Dwi Muharam
NIM : 18601241026
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Judul TAS : Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang
Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran
PJOK Di SMP Negeri 3 Wonosari

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri, sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 20 Juli 2023
Yang menyatakan,

Meidzi Dwi Muharam
NIM. 18601241026

HALAMAN PENGESAHAN

TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG PERMAINAN
TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PJOK
DI SMP NEGERI 3 WONOSARI

TUGAS AKHIR SKRIPSI

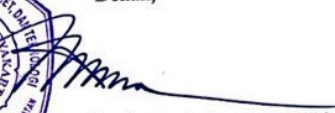
Meidzi Dwi Muharam
NIM.18601241026

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 7 Agustus 2023

TIM PENGUJI		
Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd. (Ketua Tim Penguji)		25/9/2023
Saryono, S.Pd.Jas.,M.Or. (Sekertaris Tim Penguji)		25/9/2023
Dr. Nur Rohmah Muktiani, M.Pd. (Penguji Utama)		25/9/2023

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




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

MOTTO

“Terkadang Orang Dengan Masa lalu paling kelam akan menciptakan masa depan paling cerah” (Umar bin Khattab)

“Hidup tak selalu harus berlari, berjalan sudah cukup asal bisa sampai” (Meidzi)

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya panjatkan kepada Allah SWT atas nikmat dan hidayah-Nya sehingga saya mampu menyusun Tugas Akhir Skripsi ini. Karya ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tuaku Tugino dan ibu Ani Purwaningsih yang telah merawat dan membimbing saya sampai sekarang ini. Terimakasih atas kerja kerasnya memberikan dukungan dalam bentuk finansial dan motivasi sehingga saya mampu menempuh pendidikan sampaisekarang.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kehadirat Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunia- Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Tingkat Pemahaman Peserta Didik tentang Permainan Tradisional Pada mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari” dengan baik.

Penyusunan skripsi ini pasti mengalami kesulitan dan kendala. Dengan segala upaya, skripsi ini dapat terwujud dengan baik berkat uluran tangan dari berbagai pihak, teristimewa pembimbing. Oleh karena itu, pada kesempatan ini disampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Wawan Sundawan Suhereman, M.Ed Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan izin dalam melaksanakan penelitian ini.
2. Dr. Hedi Ardiyanto Hermawan, M.Or., Ketua Prodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan, kelancaran, dan masukan dalam melaksanakan penelitian.
3. Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd.,M.Pd. Penasihat Akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasihat selama penulis melakukan studi.
4. Dr. Nurhadi Santoso, S.Pd.,M.Pd. Dosen Pembimbing Skripsi, yang telah memberikan bimbingan selama penelitian berlangsung.
5. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen serta Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu selama penulis studi dan telah membantu penulis dalam membuat surat perizinan.

6. Para guru dan staf SMP Negeri 3 Wonosari yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Teman-teman PJKR A 2018 yang telah memberikan pengarahan, motivasi, dan kerjasamanya selama masa perkuliahan sampai penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Keluarga, sahabat, dan teman-teman yang selalu memberi motivasi dan dukungan untuk menyelesaikan skripsi ini.
9. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu, yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang bersifat membangun sangat penulis harapkan demikelengkapan skripsi ini. Penulis berharap semoga hasil penelitian ini dapat bermanfaat bagi yang membutuhkan khususnya dan bagi semua pihak pada umumnya.

Yogyakarta, 20 Juli 2023

Meidzi Dwi Muharam
NIM. 18601241026

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN SAMPUL	
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN.....	v
HALAMAN MOTTO.....	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II. KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskriptif Teori	7
1. Hakikat Pemahaman	7
2. Pengertian Permainan Tradisional	11
3. Kurikulum Permainan Tradisional SMP	20
4. Karakteristik Anak Sekolah Menengah Pertama	21
B. Penelitian Yang Relevan	24
C. Kerangka Berfikir	26
BAB III. KAJIAN TEORI	
A. Desain Penelitian	29
B. Definisi Operasional Variabel Penelitian	29
C. Populasi dan waktu Penelitian	29
D. Populasi dan Sampel Penelitian	30
E. Instrumen dan Tehnik Pengumpulan Data	31
F. Validasi dan Reabilitas Instrumen	33
G. Tehnik Analisa Data	34

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	37
1. Pemahaman Mengenal Atau Mengingat Materi	39
2. Pemahaman Memahami Makna Materi Yang Dipelajari	40
3. Pemahaman Menangkap Makna Suatu Konsep Yang Ditandani Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali	42
B. Pembahasan.....	43
 BAB V. KESIMPULAN	
A. Kesimpulan	48
B. Implikasi.....	48
C. Keterbatasan penelitian.....	48
D. Saran.....	49
 DAFTAR PUSTAKA.....	50
LAMPIRAN.....	52

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Perhohonan TAS.....	54
Lampiran 2. Surat Uji Coba Instrumen.....	55
Lampiran 4. Surat ijin Penelitian	56
Lampiran 5. Surat Balasan Dari SMPN 3 Wonosari	57
Lampiran 6. Soal Penelitian.....	58
Lampiran 7. Hasil Ujicoba.....	63
Lampiran 8. Hasil Penelitian.....	66
Lampiran 9. Uji validitas dan Reabilitas.....	73
Lampiran 10. Dokumentasi.....	75

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tingkat Ranah Kognitif.....	8
Gambar 2. Permainan Ular Naga.....	15
Gambar 3. Permainan Dingklik Oglak Aglik.....	17
Gambar 4. Permainan Tikus Kucing.....	18
Gambar 5. Gobak Sodor.....	19
Gambar 6. Krangka Berfikir.....	28
Gambar 7. Diagram Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK di SMPN 3 Wonosari.....	38
Gambar 8. Diagram Pemahaman Mengenal Atau Mengingat Matari.....	39
Gambar 9. Diagram Pemahaman Memahami Materi Yang Dipelajari.....	41
Gambar 10. Diagram Pemahaman Menangkap Makna Suatu Konsep Yangan Ditandai Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali	42

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Negara Indonesia adalah negara yang mempunyai banyak sekali keanekaragaman. Keanekaragaman ini meliputi agama, ras, suku, bahasa dan sebagainya. Keanekaragaman yang dimiliki Indonesia menjadi kekayaan tidak ternilai yang dimiliki oleh bangsa Indonesia. Warisan budaya adalah salah satu bagian dari keragaman yang harus di lestarikan oleh bangsa dan juga negara Indonesia. Di setiap daerah mempunyai budaya yang berbeda dan diturunkan secara turun temurun dari generasi ke generasi sebagai warisan budaya, seperti bahasa, makanan khas, pakaian adat dan permainan tradisional. Salah satu budaya yang ada di masyarakat merupakan salah satu aset bangsa yang harus dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi, sehingga di perlukan adanya pendidikan. Pendidikan di sekolah di mulai dari SD, SMP, SMA dan Perguruan Tinggi.

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting bagi kehidupan manusia dan kemajuan suatu negara. Dengan adanya pendidikan, bangsa Indonesia dapat meninggalkan keterpurukan dan mengalami kemajuan seperti saat ini. Untuk itu pemerintah Indonesia lebih fokus pada pendidikan serta pengembangan kebijakan yang mengarah pada pembangunan pendidikan di Indonesia. Pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang mengarah pada perkembangan keseluruhan aspek manusia. Hakikat pendidikan jasmani adalah suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani dan berpengaruh dalam proses perubahan

fisik, mental, kualitas individu serta rohani. Oleh karena itu, pendidikan jasmani merupakan salah satu pendidikan yang utama dan sangat penting bagi kemajuan bangsa.

Menurut Bangun (2016:162) pendidikan jasmani memiliki tujuan untuk keselarasan antara tumbuhnya badan dan perkembangan jiwa dan merupakan suatu usaha untuk membuat bangsa Indonesia yang sehat lahir batin. Pendidikan jasmani mempunyai tujuan pendidikan yaitu untuk perkembangan organ-organ tubuh agar meningkatkan kesehatan dan kebugaran jasmani, perkembangan neuro muscular, perkembangan mental-emosional, perkembangan sosial dan perkembangan intelektual. Sistem Pendidikan di Indonesia telah mengalami perubahan mendasar dan besar dalam dasawarsa terakhir dan diakui bahwa sekolah memiliki peran yang sangat penting dalam proses perubahan. Sekolah memang mempunyai peran yang sangat penting bagi semua anak untuk dapat mengekspresikan diri sendiri sehingga tercipta manusia lahir batin (Widyawati, 2018:2).

Permainan tradisional menjadi pilihan alternatif dalam pembelajaran pendidikan jasmani dan olahraga di sekolah. Hasbi & Sukoco (2014:47) menyatakan permainan tradisional harus memenuhi dua persyaratan yaitu berupa “Olahraga” dan “Tradisional” yang memiliki tradisi dan telah berkembang selama beberapa generasi, maupun dalam arti sesuatu yang terkait dengan tradisi budaya suatu bangsa secara luas. Permainan ini lebih ditekankan pada upaya pelestarian budaya bangsa yang sudah mulai ditinggalkan oleh generasi baru karena lebih menyukai permainan modern. Permainan tradisional ini dapat dikenalkan kembali

kepada peserta didik di jenjang pendidikan sekolah dasar sampai perguruan tinggi untuk meningkatkan kualitas fisik juga melestarikan budaya. Permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melompat, berlari, memukul dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut seperti nilai pendidikan. Aspek-aspek yang ditanamkan dalam pendidikan jasmani antara lain aspek afektif, psikomotorik dan kognitif. Permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai seperti kejujuran, sportivitas, kelincahan, kecermatan, ketepatan langkah serta kemampuan bekerja sama dengan team/kelompok, sehingga nilai-nilai yang di dalam permainan tradisional ini sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah. Adanya permainan tradisional ini diharapkan peserta didik tidak merasa cepat bosan dalam melakukan aktivitas pembelajaran pendidikan jasmani. Berdasarkan deskripsi tersebut guru perlu memberikan pemahaman terhadap peserta didik agar mengetahui manfaat dari permainan tradisional.

Berdasarkan kurikulum 2013 dari Kemendikbud pada kompetensi inti ketiga (KI3) dimana diajarkan mengenai pengetahuan dan keterampilan siswa terkait dengan teknologi, seni dan budaya maka permainan tradisional bisa digunakan untuk menambahkan wawasan terkait dengan kebudayaan lokal dengan melestarikan permainan tradisional kepada mahasiswa. Di SMP Negeri 3 Wonosari yang terletak di Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul berada di lingkungan yang berbatasan dengan kota dan desa, dalam hal itu dikhawatirkan akan memberi dampak perubahan terhadap arus globalisasi khususnya bagi peserta didik. Pada saat ini tidak dapat dipungkiri bahwa anak-anak zaman

sekarang lebih menyukai permainan modern seperti *game online, playstation* dan sejenisnya dan mulai meninggalkan permainan tradisional. Hal tersebut juga memberi dampak terhadap kurangnya pemahaman peserta didik mengenai permainan tradisional.

Perlunya pemahaman bagi peserta didik mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Ketika pembelajaran guru pendidikan jasmani menjelaskan mengenai permainan tradisional, terdapat peserta didik laki-laki yang selalu ingin melakukan olahraga sepak bola ataupun futsal, akan tetapi setelah guru memberikan penjelasan terhadap peserta didik untuk materi pembelajaran permainan tradisional yang berdasarkan silabus barulah peserta didik bisa memahami. Tidak sedikit peserta didik di SMP Negeri 3 Wonosari yang sudah mengerti beberapa macam permainan tradisional, akan tetapi ada beberapa peserta didik yang tidak mengetahui cara bermain dan peraturan permainan tradisional.

Berdasarkan kenyataan di Sekolah Menengah Pertama Negeri 3 Wonosari, sebagian besar pembelajaran sudah berjalan dengan baik, akan tetapi pada proses pembelajaran lebih banyak pada aktivitas di luar ruangan dan lebih banyak di praktik, akibatnya kurangnya penyampaian tentang teori permainan tradisional. Dengan demikian, perlu adanya penelitian secara ilmiah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari”.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang masalah sebagaimana diuraikan di atas dapat diidentifikasi masalah yang dapat diteliti antara lain :

1. Dampak arus globalisasi terhadap pemahaman permainan tradisional peserta didik SMP Negeri 3 Wonosari.
2. Kurangnya minat peserta didik SMP Negeri 3 Wonosari terhadap permainan tradisional.
3. Belum diketahui tingkat pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik SMP Negeri 3 Wonosari

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang disebutkan di atas maka peneliti ini dibatasi pada “tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK Di SMP Negeri 3 Wonosari”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah : “Seberapa tingkat pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik SMP Negeri 3 Wonosari?”.

E. Tujuan penelitian

Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK pesera didik SMP Negeri 3 Wonosari.

F. Manfaat Penelitian

1. Teori

- a. Penelitian ini dapat digunakan sebagai kajian bagi para guru pendidikan jasmani untuk mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap permainan tradisional.

2. Praktik

- a. Bagi guru pendidikan jasmani, dengan penelitian ini permainan tradisional dapat diterapkan sebagai bahan ajar sehingga guru dapat tetap mengenalkan ataupun melestarikan permainan tradisional di era saat ini.
- b. Bagi peserta didik, dengan penelitian ini diharapkan dapat mengajarkan nilai kepemimpinan, kebersamaan, rasa tanggung jawab serta memberikan kebugaran jasmani.
- c. Bagi sekolah, dengan penelitian ini diharapkan sekolah dapat berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan daerah khususnya mengenai permainan tradisional.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pemahaman

Proses belajar peserta didik selain harus mengetahui apa yang sudah dipelajari mereka juga wajib memahami hal yang mereka pelajari. seorang peserta didik dikatakan paham sesuatu yang telah dipelajari serta diketahui jika peserta didik tersebut bisa menjelaskan atau menguraikan balik apa yang sudah dipelajari menggunakan bahasanya sendiri akan tetapi maknanya tetap sama.

Menurut Purwanto (2013: 44) pemahaman merupakan tingkat kemampuan yang mengharapkan testee mampu memahami arti atau konsep, situasi, dan fakta yang diketahuinya.

Benjamin S. Bloom (Sudjiono, 2009: 50) mengatakan bahwa:

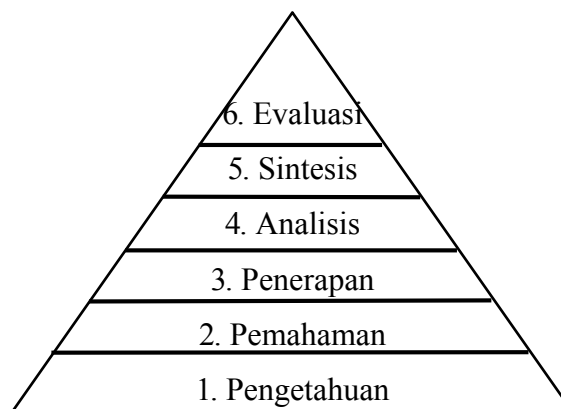
Pemahaman (*comprehension*) adalah kemampuan seseorang untuk mengerti atau memahami sesuatu setelah sesuatu itu diketahui dan diingat. Dengan kata lain, memahami adalah mengetahui tentang sesuatu dan dapat melihatnya dari berbagai segi. Seorang peserta didik dikatakan memahami sesuatu apabila ia dapat memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal itu dengan menggunakan kata-katanya sendiri.

Benyamin Bloom (Sudjana, 2013: 22-23) mengklasifikasikan kemampuan hasil belajar secara garis besar terbagi kedalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Ranah kognitif, meliputi kemampuan menyatakan kembali konsep atau prinsip yang sudah dipelajari serta kemampuan intelektual yang terdiri dari enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis dan evaluasi. kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah serta keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi.
- 2) Ranah afektif, berkenaan dengan perilaku serta nilai yang terdiri atas aspek penerimaan, tanggapan, penilaian, pengelolaan, dan penghayatan (karakterisasi).

- 3) Ranah psikomotorik, meliputi kemampuan bertindak yang berupa ketrampilan fisik (motorik) yang terdiri dari gerak reflex, ketrampilan gerakan dasar, kemampuan prespektual, keharmonisan atau ketetapan, gerakan ketrampilan kompleks, serta gerakan ekspresif dan interperatif.

Taksonomi tujuan pembelajaran dalam kawasan kognitif menurut Bloom (Daryanto, 2009: 101-103) terdiri dari enam tingkatan yaitu (1) Pengetahuan, (2) Pemahaman, (3) Penerapan, (4) Analisis, (5) Sintesis, dan (6) Evaluasi



Gambar 1. Tingkat Ranah Kognitif
(sumber: Daryanto.2008: 152)

Berdasarkan gambar di atas dapat diketahui tingkatan pemahaman berada satu tingkat di atas pengetahuan, jadi bisa dikatakan bahwa pemahaman itu mencakup pengetahuan-pengetahuan suatu permasalahan yang sedang dihadapi:

- 1) Pengetahuan yakni aspek yang mengacu pada kemampuan mengenal atau mengingat materi yang telah dipelajari dari yang sederhana hingga pada hal-hal yang sukar.
- 2) Pemahaman yakni kemampuan memahami makna materi yang dipelajari, menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menyebutkan balik suatu konsep menggunakan kata-katanya sendiri tanpa merubah maknanya tentang permainan tradisional.

- 3) Penerapan yakni kemampuan menggunakan atau menerapkan pengetahuan yang telah dimiliki pada situasi baru yang menyangkut penggunaan aturan, prinsip serta sebagainya dalam memecahkan persoalan tertentu.
- 4) Analisis yakni kemampuan mengkaji atau menguraikan sesuatu ke dalam bagian-bagian yang lebih khusus, serta bisa memahami hubungan diantara bagian yang satu dengan yang lain, sehingga struktur serta aturannya bisa dipahami.
- 5) Sintetis yakni kemampuan memadukan berbagai konsep atau komponen, sehingga menghasilkan pola struktur atau bentuk baru.
- 6) Evaluasi yakni kemampuan memberi pertimbangan atau penilaian terhadap gejala atau peristiwa berdasarkan patokan tertentu.

Pemahaman adalah salah satu patokan pencapaian peserta didik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam memahami sesuatu yang telah peserta didik tersebut pelajari, ada yang paham secara menyeluruh tentang apa yang sudah dipelajari bahkan ada yang sama sekali tidak paham, sehingga peserta didik tersebut hanya sebatas mengetahui saja. terdapat tingkatan-tingkatan pada pemahaman, seperti yang dikemukakan oleh Sudjana (2013: 24-25) kemampuan pemahaman dapat dijabarkan menjadi tiga, yaitu:

- 1) Menerjemahkan
Tingkat terendah dalam pemahaman adalah pemahaman terjemahan dalam arti yang sebenarnya, misal dari Bahasa Inggris ke dalam Bahasa Indonesia, mengartikan Bhineka Tunggal Ika, mengartikan merah putih, menerapkan prinsip-prinsip listrik dalam memasang sekelar.
- 2) Menginterpretasi
Yakni menghubungkan bagian-bagian terdahulu dengan yang diketahui berikutnya, atau menghubungkan beberapa bagian dari grafik dengan

kejadian, membedakan yang pokok dan yang bukan pokok.

3) Ekstrapolasi

Merupakan tingkat pemahaman yang tinggi. Dengan ekstrapolasi diharapkan seseorang mampu melihat di balik yang tertulis, dapat membuat ramalan tentang konsekuensi atau dapat memperluas persepsi dalam arti waktu, dimensi, kasus ataupun masalahnya.

Menurut pendapat-pendapat para ahli di atas pemahaman adalah kemampuan seseorang untuk memahami suatu arti atau konsep yang telah diketahui dan diingat serta mampu menjelaskan dengan bahasa sendiri. Jadi sebagai guru membuat peserta didik menjadi paham itu menjadi tantangan tersendiri karena guru jangan hanya memberikan pengetahuan lewat teori-teori saja tetapi harus membuat peserta didik itu paham dan mengerti konsep dari teori tersebut. Peserta didik dituntut untuk memahami atau mengerti apa yang telah diajarkan oleh guru, mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat dimanfaatkan isinya tanpa keharusan untuk menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa peserta didik dikatakan memahami sesuatu bila peserta didik tersebut bisa memberikan penjelasan atau memberi uraian yang lebih rinci tentang hal yang peserta didik pelajari dengan menggunakan bahasanya sendiri. Berdasarkan teori-teori di atas dapat disimpulkan bahwa pemahaman peserta didik adalah kemampuan peserta didik untuk memahami pengetahuan yang didapatkannya dan diungkapkan kembali dalam suatu makna menurut dirinya sendiri.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang berkembang dari suatu daerah tertentu, yang kental dengan nilai-nilai budaya dan norma-norma kehidupan masyarakat dan diserbarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Menurut Ismail dalam Hasanah dan Pratiwi (2017:34) permainan tradisional merupakan jenis permainan yang mengandung budaya yang hakikatnya merupakan warisan leluhur. Dari permainan tradisional peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri, mampu menjunjung sportivitas, mampu menjalin hubungan yang baik sesama teman, dapat menyalurkan dan melestarikan kebudayaan bangsa.

Menurut Wahyuning (2009:5) berpendapat bahwa Permainan tradisional atau yang biasa dianggap dengan permainan rakyat, yaitu permainan yang dilakukan oleh masyarakat secara turun-temurun merupakan hasil dari peninggalan budaya lokal yang didalamnya didalamnya banyak terkandung nilai-nilai sosial, pendidikan, serta budaya. Dilanisa (2011:5) menyatakan bahwa permainan tradisional adalah permainan daerah yang tiap daerahnya mempunyai cara serta bermain yang berbeda. Permainan tradisional sangatlah penting bagi peserta didik untuk menghasilkan kepribadian sebab permainan tradisional mempunyai unsur yang bisa membantu peserta didik menjadi mandiri serta menentukan peraturan yang telah mereka buat .

Melalui pendapat di atas yang sudah disampaikan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak dulu yang diturunkan ke generasi ke generasi selanjutnya serta didalam permainan tradisional memiliki

berbagai manfaat yang diwujudkan didalam proses menentukan permainan. Manfaat sosial yaitu mampu membaaur dengan orang banyak. Manfaat lainnya yaitu mampu menyepakati peraturan yang sudah dibuat. Dalam permainan tradisional mampu membawa perubahan dalam ranah kognitif, aktif dan psikomotor sehingga menjadikan ranah itu meningkat.

a. **Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional**

Dharmamulya (2008:27) menyatakan bahwa “Permainan tradisional mengandung nilai-nilai budaya seperti nilai kesenangan atau kegembiraan, nilai kebebasan, nilai demokrasi, nilai kepemimpinan, nilai kebersamaan, nilai kejujuran dan sportivitas”.

Beberapa nilai yang bisa didapat dari olahraga permainan tradisional. Menurut Dharmamulya dalam Purwaningsih (2006:43) unsur-unsur nilai budaya yang terkandung dalam permainan tradisional yaitu:

- 1) Nilai kesenangan dan kegembiraan, didunia anak adalah dunia bermain dan anak-anak akan senang jika di ajak bermain, rasa senang yang ada pada anak mewujudkan pula suatu fase menuju pada kemajuan.
- 2) Rasa berteman, seorang anak yang mempunyai teman bermain tentunya akan merasa senang, bebas, tidak bosan dan dapat saling bertukar pikiran sesama teman, selain itu, dengan mempunyai teman anak akan belajar untuk saling mengerti pribadi masing-masing teman, menghargai teman dan belajar bersosialisasi.
- 3) Nilai kebebasan, anak mempunyai kesempatan untuk bermain tentunya merasa bebas dari tekanan, sehingga akan merasa senang dan gembira.
- 4) Nilai kepemimpinan, dalam permainan yang bersifat berkelompok, setiap kelompok memilih pemimpin kelompok mereka masing-masing. Anggota kelompok tentunya akan mematuhi pimpinannya.
- 5) Nilai demokrasi, setiap permainan mempunyai kedudukan yang sama, tidak memandang anak pandai atau anak bodoh, tidak memandang anak orang kaya atau anak orang miskin.
- 6) Nilai kebersamaan dan saling membantu, dalam permainan yang bersifat kelompok, nilai kebersamaan dan saling membantu terlihat sekali, dalam berkelompok anak akan saling bekerjasama dan saling membantu untuk meraih kemenangan.

- 7) Mempunyai rasa tanggung jawab, didalam permainan yang bertujuan memperoleh kemenangan, biasanya memiliki rasa tanggung jawab penuh, karena mereka akan berusaha memperoleh kemenangan.
- 8) Melatih cakap dalam berhitung, yaitu pada permainan dhakon. Setiap pemain harus cakap menghitung.
- 9) Nilai kepatuhan. Dalam setiap permainan tentunya ada syarat atau peraturan dalam permainan di mana peraturan itu ada yang umum atau yang disepakati bersama. Setiap permainan harus mematuhi peraturan itu.
- 10) Nilai kejujuran dan sportivitas. Di dalam permainan anak dituntut jujur dan sportivitas. Pemain yang tidak jujur akan mendapatkan sanksi, seperti dikucilkan oleh teman-temannya, atau mendapat hukuman kekalahan.

Menurut Misbach (2006:53-54), permainan tradisional yang berada di nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak yang meliputi hal-hal sebagai berikut:

- 1) Aspek motorik, dengan melatih daya tahan, daya lentur, sensor motorik kasar dan motorik halus.
- 2) Aspek kognitif, dengan mengembangkan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipatif, dan pemahaman kontekstual.
- 3) Aspek emosi, dengan media katarsis emosional, dapat mengasah empati, dan pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa, berupa pemahaman konsep-konsep.
- 5) Aspek sosial, dengan mengkondisikan anak agar dapat menjalin relasi. Bekerja sama, melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, dan meletakkan pondasi untuk melatih keterampilan sosialisasi dengan berlatih peran dengan orang yang lebih dewasa serta masyarakat secara umum.
- 6) Aspek spiritual, permainan tradisional dapat membawa anak untuk menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat agung.
- 7) Aspek ekologis, dengan memfasilitasi anak untuk dapat memahami pemanfaatan elemen-elemen alam sekitar secara bijaksana.
- 8) Aspek nilai-nilai/moral, dengan memfasilitasi anak untuk dapat menghayati nilai moral yang diwariskan dari generasi terdahulu ke generasi selanjutnya.

Berdasarkan pendapat di atas, disebutkan bahwa permainan tradisional memberikan dampak yang sangat baik dalam membantu mengembangkan keterampilan dan emosional anak, karena permainan tradisional sangat erat

dengan nilai-nilai budaya tertentu yang berguna dalam kehidupan bermasyarakat. Hal tersebut tentunya dapat membentuk karakter yang baik kepada diri anak. Permainan yang digunakan dalam pembelajaran Pendidikan jasmani di SMP harus mengandung ranah kognitif, afektif, ranah psikomotor, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, mental, sosial dan moral dan spiritual lewat *“fairplay”* dan *“sport smanship”* atau bermain dengan jujur dan berjiwa olahragawan sejati.

b. Macam-macam Permainan Tradisional

Berikut ini beberapa jenis permainan tradisional menurut Novi Mulyani didalam bukunya *“Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia”* (2016) dan Sri Mulyani dalam bukunya *“45 Permainan Tradisional Anak Indonesia”* (2013) yaitu sebagai berikut:

1) Permainan Ular Naga



Gambar 2. Permainan Ular Naga
Sumber:Mulyani, (2016: 107)

a) Tempat bermain

Permainan ini sangat pas dilakukan di tempat yang luas, seperti halaman rumah atau lapangan.

b) Pemain

Tidak ada aturan yang baku tentang jumlah pemain, tetapi biasanya diikuti 5-10 anak atau sesuai dengan kesepakatan anak.

c) Cara bermain

1. Anak-anak berbaris sambil memegang ujung baju atau pinggang anak yang di depannya.
2. Seorang anak yang lebih besar, atau paling besar, bermain sebagai induk dan berada paling depan dalam barisan. Dua anak lagi yang lebih besar bermain sebagai gerbang, dengan berdiri berhadapan dan saling berpegang tangan di atas kepala.
3. Barisan akan bergerak melingkar kian kemari sebagai ular naga yang berjalan-jalan dan terutama mengitari gerbang yang berdiri di tengah-tengah halaman, sambil menyanyikan lagu pada saat-saat tertentu sesuai dengan lagu, ular naga akan berjalan melewati gerbang.
4. Pada saat terakhir, ketika lagu habis, seorang anak yang berjalan paling belakang akan ditangkap oleh gerbang.
5. Setelah itu, si induk dengan semua anggota barisan berderet deret di belakangnya, akan berdialog dan berbantah bantahan dengan kedua gerbang perihal anak yang di tangkap. Seringkali, perbantahan ini berlangsung seru dan lucu, sehingga anak-anak saling tertawa. Sampai pada akhirnya, si anak yang tertangkap disuruh memilih di antara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya, ditetapkan di belakang salah satu gerbang.

6. Permainan akan dimulai kembali. Dengan terdengarnya nyanyi, ular naga kembali bergerak dan menerobos gerbang, lalu ada lagi seorang anak yang ditangkap. Perbantahan lagi. Demikian berlangsung terus, hingga induk akan kehabisan anak dan permainan selesai.

2) Permainan Dingklik Oglak-Aglik



Gambar 1. Permainan Dingklik Oglak-Aglik
Sumber: Sri Mulyani, (2013: 35)

Cara bermain:

- a) Tahap pertama, berdiri berhadap-hadapan dengan tangan saling bergandengan A,B,C, dan D.
- b) Tahap kedua, B dan C menerobos di bawah tangan A dan B sehingga para pemain berdiri dengan saling betolak belakang dan tangan tetap bergandengan.
- c) Tahap ketiga setiap peserta mengangkat salah satu kakinya kearah dalam lingkaran, kemudian masing-masing kaki saling dikaitkan untuk membentuk suatu posisi yang kokoh sehingga tidak mudah terjatuh.

d) Tahap terakhir, tangan yang bergandengan di lepaskan lalu kedua tangan bertepuk tangan. Para pemain berlonjak-lonjak sambil bertepuk tangan menyanyikan lagu dinglik oglak-aglik.

3) Permainan Tikus Kucing



Gambar 2. Permainan Tikus Kucing
Sumber: Mulyani, (2016: 167)

a) Tempat bermain

Dalam melakukan permainan tikus dan kucing membutuhkan tempat yang lumayan luas, sangat disarankan di mainkan di halaman atau di lapangan.

b) Pemain

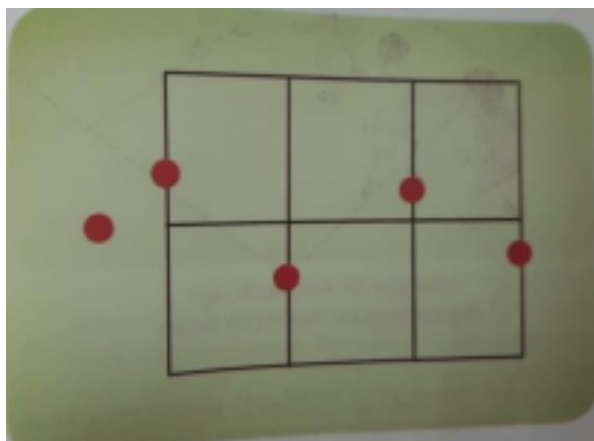
Jumlah pemain dalam permainan tikus dan kucing relatif banyak. Dua orang menjadi *actor*, satu orang bertindak sebagai kucing, dan satu lagi bertindak sebagai tikus, sedangkan temannya yang lain membentuk sebuah lingkaran, sebagai penghalang kucing untuk menangkap si tikus.

c) Cara bermain

1) Anak-anak membentuk lingkaran besar dan sambil berpegangan tangan satu dengan yang lainnya.

- 2) Anak yang berperan sebagai tikus berada didalam lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai kucing berada di luar lingkaran.
- 3) Kucing harus berusaha menangkap tikus dengan menerobos lingkaran yang telah di buat temannya yang berusaha melindungi tikus.
- 4) Jika kucing berhasil menerobos masuk lingkaran, maka tikus di beri kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar.
- 5) Jika kucing berhasil keluar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk masuk lingkaran.
- 6) Saat tikus berada di dalam atau di luar lingkaran terus berusaha untuk menjauh dari kejaran kucing.
- 7) Tikus yang berhasil di sentuh kucing, maka permainan bisa di lanjutkan dengan mengganti pemain lain. Dan demikian seterusnya.
- 8) Permainan dapat di akhiri dengan waktu misalnya 5 atau 10 menit, atau sesuai kesepakatan oleh anak-anak.

4) Permainan Gobak Sodor



Gambar 5. Permainan Gobak Sodor
Sumber: Mulyani, (2016:161)

Cara bermain:

Sebelum melakukan permainan pemain membuat garis-garis penjagaan menggunakan kapur mirip bulutangkis, perbedaanya tidak ada garis rangkap, dua ketua team melakukan 'suit' untuk memilih siapa yang menang serta kalah. Regu yang kalah akan bertugas menjadi penjaga garis serta menghalangi supaya regu yang menang kalah. Regu yang kalah akan bertugas sebagai penjaga garis dang menghalangi supaya regu yang menang tidak dapat lolos ke garis terakhir secara bolak-balik. untuk memilih siapa yang menang adalah anggota team harus secara lengkap melakukan proses bolak-balik dalam area lapangan yang sudah di garis.

Anggota regu yang lain "Jaga" akan menjaga lapangan. Yang dijaga garis horizontal dan ada juga menjaga garis batas vertikal. Penjaga garis horizontal tugasnya menghalangi lawan mereka yang jaga berusaha untuk melewati garis batas yang sudah di tentukan sebagai garis batas bebas.

3. Kurikulum Permainan Tradisional SMP

Dalam Undang-undang Nomor 20 tahun 2003 dikemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan peraturan mengenai isi dan bahanpelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman dalam pelaksanaan proses belajar mengajar.

Kurikulum dapat diartikan secara sempit dan secara luas. Secara sempit kurikulum dapat diartikan sejumlah mata pelajaran yang harus diambil oleh siswa ntuk dapat menamatkan pendidikannya, sedangkan arti luas dari kurikulum yaitu berbagai pengalaman belajar yang diberikan sekolah kepada siswa selama mengikuti jenjang pendidikan formal tertentu.

Dalam kurikulum 2013 terdapat kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD). Permainan tradisional diajarkan pada kompetensi pemahaman dan pengetahuan dipaparkan pada KI 3 sedangkan kompetensi keterampilan dipaparkan pada KI 4. Untuk kompetensi dasar (KD) permainan tradisional jenjang sekolah menengah pertama (SMP) kelas VII yaitu:

3.1 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

4.1 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola besar sederhana dan atau tradisional.

3.2 Memahami gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

4.2 Mempraktikkan gerak spesifik dalam berbagai permainan bola kecil sederhana dan atau tradisional.

3.3 Memahami gerak spesifik jalan, lari, lompat dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

4.3 Mempraktikkan gerak spesifik jalan, lari, lompat dan lempar dalam berbagai permainan sederhana dan atau tradisional.

4. Karakteristik Peserta Didik SMP

Sekolah adalah salah satu wadah formal yang berusaha melaksanakan proses perubahan sikap melalui Pendidikan. Karakteristik pada anak Sekolah Menengah Pertama (SMP) pada dasarnya tidak terlepas dari aktivitas tubuh yang masih aktif salah satunya masih senang bermain serta mencoba sesuatu yang baru pada permainan yang menurutnya menarik dan masih suka bersenang-senang

melakukan aktivitas gerak tanpa harus kelelahan. Siswa SMP menjadi peserta didik yang di pandang ahli psikologi sebagai individu yang berada pada tahap yang tak kerasa pada rangkaian proses perkembangan seseorang. Ketidakjelasan peserta didik berada pada periode transisi dari periode kanak-kanak menuju periode remaja.

Menurut Desmita (2010:36) ada beberapa karakteristik peserta didik di Sekolah Menengah Pertama (SMP) diantaranya:

- a. Terjadinya ketidakseimbangan proporsi tinggi dan berat badan.
- b. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder.
- c. Kecenderungan ambivalensi, serta keinginan menyendiri dengan keinginan bergaul, serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua.
- d. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika atau norma dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa.
- e. Mulai mempertanyakan secara skeptis mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan Tuhan.
- f. Reaksi dan ekspresi emosi masih labil.
- g. Mulai mengembangkan standart dan harapan terhadap perilaku diri sendiri yang sesuai dengan dunia sosial.
- h. Kecenderungan minat dan pilihan karier relatif sudah lebih jelas.

Menurut Syamsu Yusuf (2004:26-27) masa usia Sekolah Menengah Pertama bertepatan dengan masa remaja. Masa remaja merupakan masa yang paling banyak menarik perhatian karena sifat-sifat khasnya dan perannya yang menentukan dalam kehidupan individu dalam masyarakat orang dewasa. Masa ini dapat diperinci lagi menjadi beberapa masa, yaitu sebagai berikut:

- a. Masa Pra-remaja (Remaja awal)

Masa pra-remaja umumnya berlangsung hanya dalam waktu relatif singkat. Masa ini ditandai oleh sifat-sifat negatif pada si remaja sehingga seringkali masa ini disebut masa negatif dengan gejalanya seperti tidak tenang, kurang suka bekerja, pemisitik dan sebagainya. Secara garis besar sifat-sifat negatif tadi dapat diringkas, yaitu: negatif pada prestasi, baik prestasi jasmani juga prestasi mental dan negatif dalam perilaku sosial, baik pada bentuk menarik diri dalam masyarakat (negatif pasif) maupun dalam bentuk agresif terhadap masyarakat (negatif aktif).

b. Masa Remaja (Remaja madya)

Pada masa ini mulai tumbuh dalam diri remaja dorongan untuk hidup, kebutuhan akan adanya teman yang dapat memahami dan menolongnya, teman yang dapat turut merasakan suka dan dukanya. Pada masa ini, sebagai masa mencari sesuatu yang dapat dipandang bernilai, pantas dijunjung tinggi dan dipuja-puja sehingga masa ini disebut masa merindu puja (mendewa-dewakan), yaitu sebagai gejala remaja. Proses terbentuknya pendirian atau pandangan hidup atau cita-cita hidup itu dapat dipandang sebagai penemuan nilai-nilai kehidupan. Proses penemuan nilai-nilai kehidupan tersebut adalah *pertama*, karena tiadanya pedoman, si remaja merindukan sesuatu yang dianggap bernilai, pantas dipuja walaupun sesuatu yang dipujanya belum mempunyai bentuk tertentu, bahkan seringkali remaja hanya mengetahui bahwa dia menginginkan sesuatu tetapi tidak mengetahui apa yang diinginkannya. *Kedua*, objek pemujaan itu telah menjadi lebih jelas, yaitu pribadi-pribadi yang dipandang mendukung nilai-nilai tertentu jadi personifikasi nilai-nilai. Pada anak laki-laki sering aktif meniru, sedangkan

pada anak perempuan kebanyakan pasif, mengagumi dan memujanya dalam khayalan.

a. Masa Remaja Akhir

Sesudah dapat memilih pendirian hidupnya, pada intinya telah tercapailah masa remaja akhir serta sudah terpenuhilah tugas-tugas perkembangan masa remaja, yaitu menemukan pendirian hidup serta masuklah individu ke dalam masa dewasa. Peserta didik Sekolah Menengah Pertama mempunyai usia yang merupakan masa perpindahan dari usia anak-anak ke usia remaja. Sikap yang disebabkan oleh masa peralihan ini menyebabkan berbagai keadaan dimana peserta didik labil dalam pengendalian emosi. Keingintahuan di hal-hal baru yang belum pernah di temui sebelumnya menyebabkan muncul sikap-sikap yang mulai memunculkan karakter diri.

B. Penelitian Yang Relevan

Untuk mengkaji penelitian ini, peneliti mencari bahan-bahan penelitian yang relevan dengan penelitian yang akan diteliti. Penelitian yang relevan menggunakan penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Skripsi Siswaya (2015) dengan judul “Survei Pemahaman Siswa Terhadap Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Siswa Kelas VI dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan Kecamatan Galur Kabupaten Kulon Progo”. Penelitian ini termasuk penelitian deskriptif, metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dengan instrumen berupa soal. Validitas sebesar 0,912 dan reliabilitasnya 0,964. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV dan V di Sekolah Dasar Negeri I Pandowan

sebanyak 52 anak. Teknik analisis data menggunakan deskriptif dengan persentase. Berdasarkan hasil penelitian dapat diperoleh kesimpulan survei pemahaman siswa terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada kelas IV dan V Sekolah Dasar Negeri I Pandowan masuk dalam kategori baik sekali sebanyak 2 anak (3,84%), kategori baik sebanyak 15 siswa (28,84%), kategori cukup sebanyak 18 siswa (34,61 %), kategori kurang baik sebanyak 13 siswa (25%), dan kategori Tidak Baik sebanyak 4 siswa (7,69%). Berdasarkan hasil tersebut disimpulkan pemahaman siswa kelas IV dan V terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes sebagian besar berkategori cukup.

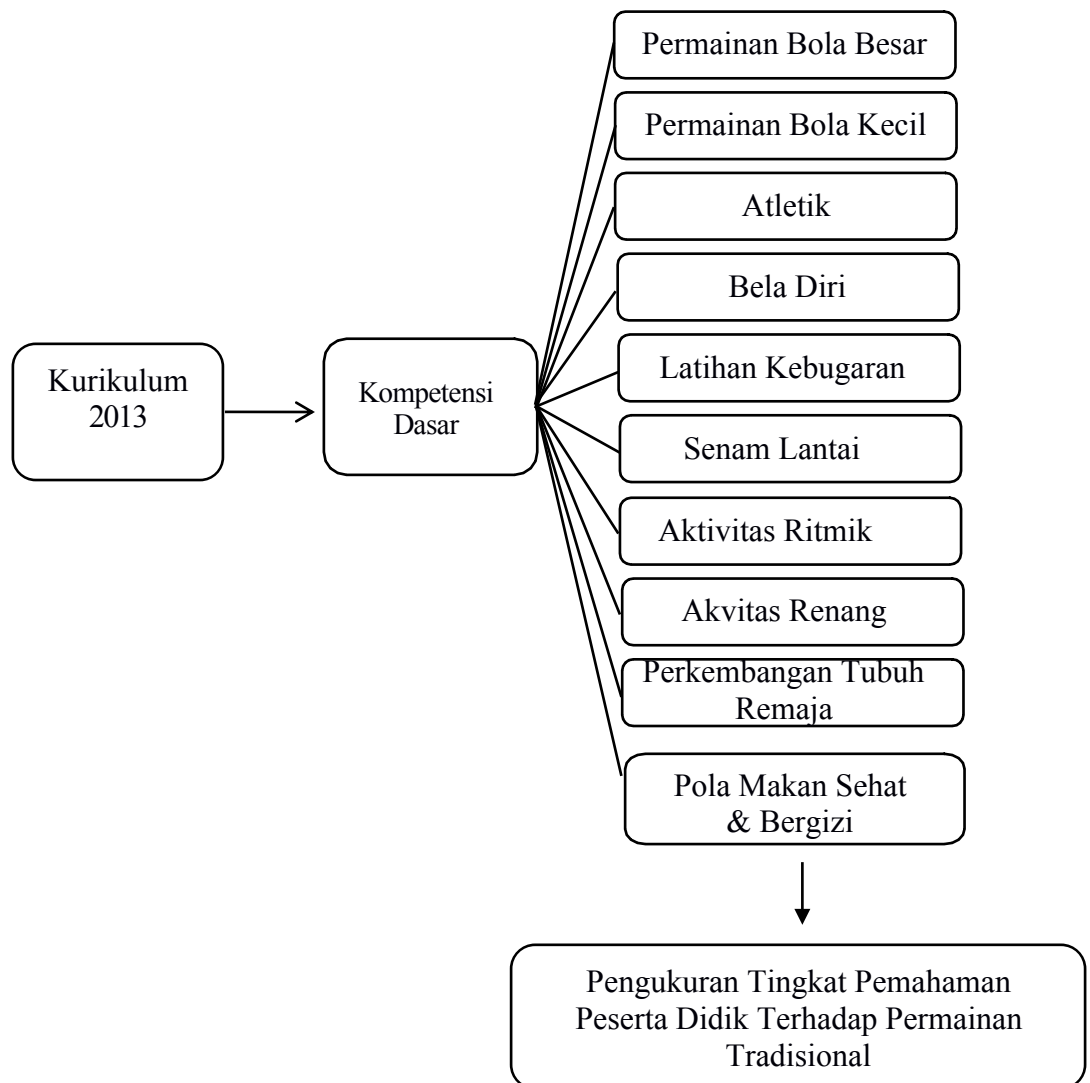
2. Penelitian oleh Fitri Aprilyani Husain (2013) yang berjudul “Survei Pemahaman Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada Siswa di Sekolah Dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal” Permasalahan skripsi ini adalah bagaimana permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes di setiap masing-masing sekolah seKecamatan Brangsong. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pemahaman permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada masing-masing sekolah. Populasi untuk penelitian ini adalah salah satu siswa kelas V se-kecamatan Kabupaten Kendal yang berjumlah 30 anak dari 25 sekolah dasar negeri dan 5 sekolah dasar swasta. Teknik penarikan sampel menggunakan sampel random atau sampel acak. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan metode survei. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan soal. Hasil penelitian survei tentang pemahaman

permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa di sekolah dasar se-Kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal sebagian besar berkategori baik sebesar 13,7%, cukup sebesar 27,8% dan kurang sebesar 21,6 %. Dapat disimpulkan Pemahaman Siswa sekolah dasar se-kecamatan Brangsong Kabupaten Kendal terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional adalah cukup.

C. Kerangka Berfikir

Pendidikan jasmani merupakan suatu proses pendidikan yang menggunakan aktivitas jasmani yang direncanakan secara sistematis yang bertujuan untuk meningkatkan perkembangan tumbuh kembang anak secara optimal baik secara fisik, motorik, mental maupun sosial. Pada pendidikan jasmani, anak tidak hanya diajarkan mengenai kemampuan gerak, kebugaraan, kesehatan namun juga diajarkan mengenai nilai-nilai positif. Nilai tersebut seperti nilai sportivitas, kerjasama, kejujuran dan lain-lain. Tak hanya itu, pendidikan jasmani juga melatih anak untuk berfikir kritis dalam menentukan keputusan. Dalam pembelajaran pendidikan jasmani anak juga diajarkan mengenai olahraga permainan tradisional. Permainan tradisional mempunyai manfaat yang sangat besar sehingga mampu mendukung tujuan dari pendidikan jasmani itu sendiri. Tentunya dalam mengajarkan permainan tradisional harusnya mencapai titik berhasil, sehingga berdampak secara besar pada peserta didik. Pencapaian keberhasilan belajar pada peserta didik tentang permainan tradisional tidak hanya dilihat dari peserta didik maupun mempraktikkan materi tersebut melainkan juga dilihat dari tingkat pengetahuan peserta didik tersebut yang berkesinambungan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa besar tingkat pengetahuan peserta didik SMP N 3 Wonosari terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Tidak hanya itu, penelitian ini juga dapat bermanfaat bagi guru PJOK untuk mengetahui keberhasilan dalam mengajarkan permainan tradisional kepada peserta didik. Sehingga diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat dijadikan acuan sebagai bahan pertimbangan dan evaluasi mengenai pembelajaran permainan tradisional sehingga dapat membantu dalam proses bimbingan terhadap peserta didik kelas atas selanjutnya.



Gambar 6. Kerangka Berpikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif mengenai tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari, artinya penelitian ini digunakan untuk mengetahui pemahaman peserta didik dalam keadaan yang sebenarnya berdasarkan hasil soal atau tes dengan instrumen yang valid dan reliabel. Metode yang digunakan dalam penelitian ini untuk mengumpulkan data adalah metode survei dan instrumen yang digunakan adalah menggunakan soal/tes.

B. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Sugiyono (2012: 3), variabel penelitian merupakan suatu hal yang berbentuk apa saja kemudian ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, dan kemudian dapat ditarik kesimpulan dalam penelitian tersebut. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu “Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari”.

C. Lokasi dan Waktu Penelitian

Pengambilan data penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul. Penelitian dilaksanakan pada bulan Maret di SMP Negeri 3 Kecamatan Wonosari Kabupaten Gunungkidul.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Wonosari yang dibagi menjadi beberapa kelas mulai dari kelas A-E yang berjumlah 192 peserta didik

Tabel 1. populasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Wonosari

No.	SMP Negeri 3 Wonosari	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Kelas VII A	15	17	32
2.	Kelas VII B	20	20	40
3.	Kelas VII C	10	30	40
4.	Kelas VII D	15	25	40
5.	Kelas VII E	17	23	40
Jumlah		770	115	192

2. Sampel

Sampel penelitian ini menggunakan jenis *propotional random sampling* atau sampling berimbang yaitu peneliti mengambil sampel dari tiap-tiap kelompok yang ada dalam populasi yang jumlahnya disesuaikan dengan jumlah anggota subjek yang ada dalam masing-masing kelompok. Dalam penelitian ini peneliti mengambil sampel sebanyak 60% dari jumlah populasi sehingga jumlah responden yang didapatkan yaitu 115 responden.

Tabel 2. Jumlah Responden

No.	SMP Negeri 3 Wonosari	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Jumlah sampel yang diambil
1.	Kelas VII A	15	17	32	23
2.	Kelas VII B	20	20	40	23
3.	Kelas VII C	10	30	40	23
4.	Kelas VII D	15	25	40	23
5.	Kelas VII E	17	23	40	23
Jumlah		77	115	192	115

E. Instrumen dan Tehnik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Yusup (2018:17) Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek serta mengumpulkan data dari suatu variabel penelitian. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan instrumen berupa soal yang telah berisi pernyataan-pernyataan mengenai permainan tradisional. Soal yang digunakan oleh peneliti menggunakan soal penelitian Isna Indrayani (2019) yang berjudul “Tingkat Pemahaman Siswa Kelas Atas Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional di Sekolah Dasar Swasta Se-Kecamatan Mlati Sleman Tahun Ajaran 2018/2019”.

Table 3. Kisi-Kisi Soal/Tes Pemahaman Penelitian

Variabel	Faktor	No. butir	Jumlah
Tingkat Pemahaman Peserta Didik Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional SMPN 3 Wonosari	1. Mengenal atau mengingat materi	1, 2, 4, 6, 12, 18, 19, * 20, 21, 33	10
	2. Memahami makna materi yang dipelajari	5, 8, 13, 14, * * 15, 26, 27, * * 28, 29, 31, * 32	11
	3. Menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali	3, 7, 9, 10, * 11, 16, 17, 22, 23, 24, * 25, 30 *	12
Jumlah		33	33

(Sumber: Isna Indrayanti 2019 : 65)

Pada tabel kisi-kisi soal/tes diatas dibagian kolom nomor butir terdapat beberapa bintang (*) dibawah nomor-nomor tertentu. Bintang tersebut menandakan bahwa

angka yang memiliki tanda bintang dibawahnya merupakan pernyataan negatif. Pemahaman peserta didik ini diukur memakai sebuah tes intelegensi. Teknik pengumpulan data memakai tes yang berupa pernyataan dengan modifikasi Skala Guttman yakni: “benar”, dan “salah”. Pada butir pernyataan positif, jika responden memilih pilihan “BENAR” akan diberi skor “1” dan apabila responden memilih “SALAH” akan diberikan skor “0”. Sedangkan pada butir pernyataan negatif, jika responden memilih pilihan “BENAR” akan diberikan skor “0” dan jika responden memilih “SALAH” akan diberikan skor “1”. Pemberian skor terhadap masing-masing jawaban adalah sebagai berikut:

Table 4. Pemberian Skor Masing-Masing Jawaban dalam Tes Penelitian

Pernyataan	Skor	
	Benar	Salah
+	1	0
-	0	1

Sumber: Sutrisno Hadi (1991: 20)

Setelah butir-buah pertanyaan itu tersusun lalu dikonsultasikan memakai ahli atau pakar. ahli atau pakar pada penelitian ini adalah dosen ahli yang memiliki kecakapan pada bidang ilmu yang sesuai menggunakan variabel di penelitian ini.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini melewati tahap-tahap yaitu, yang pertama menyebarkan soal kepada peserta didik, kedua mengumpulkan soal yang telah diisi oleh peserta didik. Kemudian untuk proses pengumpulan datanya dilakukan dengan cara peneliti datang langsung ke SMP Negeri 3 Wonosari. Peneliti memberikan soal dan menjelaskan tata cara dalam pengisian soal

kemudian responden diminta untuk mengisi sesuai pemahaman peserta didik, setelah itu hasilnya dikumpulkan dan dilakukan analisis.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Uji Validitas

Untuk mengukur validitas kuesioner yang diberikan kepada responden digunakan rumus korelasi Produk Moment. Teknik korelasinya memakai *Pearson Correlation*, dihitung dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS. Item pertanyaan dinyatakan valid apabila memiliki r hitung $>$ r tabel.

Berdasarkan uji validitas yang dilakukan pada soal/tes menunjukkan besarnya nilai r hitung seluruh butir pertanyaan nilainya lebih besar dari r table 0,444. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa seluruh butir dinyatakan valid (bukti uji validitas terlampir di lampiran).

2. Uji Reliabilitas

Teknik yang digunakan untuk mengukur konsistensi internal dalam penelitian ini dengan menggunakan teknik Cronbach's alpha. Apabila nilai *Cronbach's Coefficient Alpha* $>$ 0,6, maka kuesioner sebagai alat pengukur dinilai dinyatakan *reliabel*. Jika nilai *Cronbach's Coefficient Alpha* $<$ 0,6, maka kuesioner sebagai alat pengukur dinilai dinyatakan tidak *reliabel*. Hasil pengujian reliabilitas dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Uji Reliabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keterangan
Butir	0.960	$>$ 0.6	Reliabel

Sumber :Data primer diolah, 2023

Berdasarkan hasil uji reliabilitas seperti yang terangkum dalam tabel di atas, dapat diketahui bahwa nilai koefisien *Cronbach Alpha* seluruh variabel penelitian $>0,6$, maka semua butir pertanyaan dalam variabel penelitian adalah handal.

G. Teknik Analisis Data

Data yang dihasilkan bersifat kuantitatif, yaitu yang digambarkan dengan kalimat dipisah-pisah menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Teknik deskriptif kuantitatif dengan persentase adalah data kuantitatif yang ada akan dikualitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2010: 282)

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penggunaan teknik analisis deskriptif persentase ini, yaitu sebagai berikut:

- 1) Membuat tabel distribusi jawaban tes.
- 2) Membuat skor jawaban responden dengan ketentuan skor yang ditetapkan.
- 3) Menjumlahkan skor jawaban yang diperoleh dari tiap-tiap responden.
- 4) Memasukkan skor ke dalam rumus.
- 5) Hasil yang diperoleh selanjutnya dikonsversikan berdasarkan table 12.

Pemberian nilai dalam penelitian ini menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP). Penelitian yang dilakukan dengan tujuan intruksional yang harus dikuasai oleh siswa, dengan demikian derajat keberhasilan siswa dibandingkan dengan tujuan yang seharusnya dicapai, bukan dibandingkan dengan rata-rata kelompoknya. Selanjutnya untuk memberi makna skor yang ada dibuatlah kelompok menurut tingkat patokan yang ada. menurut Sumber: Oemar Hamalik (1989: 121) kriteria penilaian disusun dengan 5 kriteria menggunakan kriteria sangat baik, baik, sedang, kurang, dan sangat kurang.

Table 6. Kriteria Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Tradisional

Huruf	Rentang Skor	Rentang Skor Ratusan	Rentang Skor Puluhan	Predikat/ Kategori
A	4	85-100	8,5-10	Sangat Baik
B	3	70-84	7,0-8,4	Baik
C	2	55-69	5,5-6,9	Cukup
D	1	40-54	4,0-5,4	Kurang
E	0	0-39	0,0-3,9	Sangat Kurang

Keterangan:

Batas bawah, siswa dinyatakan lulus bila mencapai nilai akhir atau nilai rata-rata minimal $55 = 2 = 5,5$

(Sumber: Oemar Hamalik 1989: 122)

Rumus cara menghitung pedoman penilaian

$$\text{Nilai} = \frac{\sum \text{ benar}}{n} \times 100$$

Keterangan :

\sum benar = jumlah jawaban benar

n = jumlah soal

Tabel 7. Pedoman Penilaian

\sum Benar	Nilai	\sum Benar	Nilai	\sum Benar	Nilai
-----------------	-------	-----------------	-------	-----------------	-------

0	0	12	36,3636364	24	72,7272727
1	3,03030303	13	39,3939394	25	75,7575758
2	6,06060606	14	42,4242424	26	78,7878788
3	9,09090909	15	45,4545455	27	81,8181818
4	12,1212121	16	48,4848485	28	84,8484848
5	15,1515152	17	51,5151515	29	87,8787879
6	18,1818182	18	54,5454545	30	90,9090909
7	21,2121212	19	57,5757576	31	93,9393939
8	24,2424242	20	60,6060606	33	100
9	27,2727273	21	63,6363636		
10	30,3030303	22	66,6666667		
11	33,3333333	23	69,6969697		

Selanjutnya untuk mencari besarnya persentase tiap kategori digunakan rumus persentase sebagai berikut:

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

Keterangan :

% : Presentase

n : Jumlah yang diperoleh dari data

N : Jumlah skor ideal (maksimal)

(Mohamad Ali, 1993:186)

Untuk mengetahui tingkat kriteria tersebut, selanjutnya skor yang diperoleh (dalam %) dengan analisis deskriptif presentase dikonsultasikan dengan tabel kriteria.

Tabel 8. Kriteria Analisis Deskriptif Presentase

NO	INTERVAL	KRITERIA
1.	86 – 100	Sangat Baik

2.	71 – 85	Baik
3.	56 – 70	Cukup Baik
4.	41 – 51	Kurang
5.	> 40	Sangat Kurang

(Sumber : Muhammad Ali, 1993:186)

BAB IV
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Data hasil penelitian tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari, dalam penelitian ini diukur dengan soal yang terdiri dari 33 butir pernyataan dengan skor 0 – 1 dengan jumlah responden 115 peserta didik

Tabel 9. Jumlah Responden

No.	SMP Negeri 3 Wonosari	Laki-laki	Perempuan	Jumlah	Jumlah sampel yang diambil
2.	Kelas VII A	15	17	32	23
2.	Kelas VII B	20	20	40	23
3.	Kelas VII C	10	30	40	23
4.	Kelas VII D	15	25	40	23
5.	Kelas VII E	17	23	40	23
Jumlah		77	115	192	115

Tabel 10. Pedoman Penilaian

Σ Benar	Nilai	Σ Benar	Nilai	Σ Benar	Nilai
0	0	12	36,3636364	24	72,7272727
1	3,03030303	13	39,3939394	25	75,7575758
2	6,06060606	14	42,4242424	26	78,7878788
3	9,09090909	15	45,4545455	27	81,8181818
4	12,1212121	16	48,4848485	28	84,8484848
5	15,1515152	17	51,5151515	29	87,8787879
6	18,1818182	18	54,5454545	30	90,9090909
7	1,2121212	19	57,5757576	31	93,9393939
8	24,2424242	20	60,6060606	33	100
9	27,2727273	21	63,6363636		
10	30,3030303	22	66,6666667		
11	33,3333333	23	69,6969697		

Tabel 11. Data Kasar Penelitian

No	Σ Butir Jawaban Benar	Skor	Σ Anak
1	25	72,7272727	2
2	26	75,7575758	4
3	27	78,7878788	11
4	28	81,8181818	7
5	29	84,8484848	5
6	30	87,8787879	16
7	31	90,9090909	16
8	32	93,9393939	43
9	33	100	11

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari. Hasil statistik data penelitian dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 12. Statistik Data Penelitian Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari

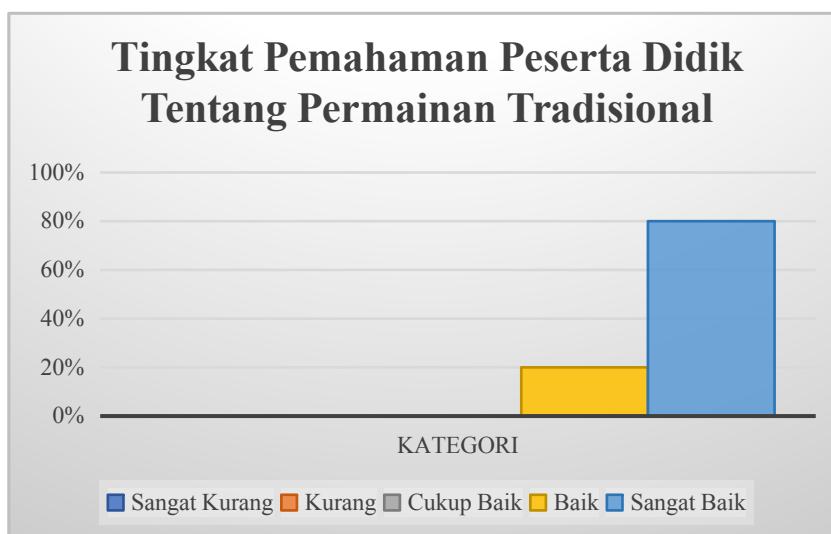
Statistik	
<i>Mean</i>	30,53
<i>Median</i>	31,00
<i>Mode</i>	32,00
<i>Std, Deviation</i>	2,09
<i>Minimum</i>	25,00
<i>Maximum</i>	33,00

Hasil penelitian tersebut apabila di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 13. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
86 – 100	Sangat Baik	92	80
71 – 85	Baik	23	20
56 – 70	Cukup Baik	0	0
41 – 51	Kurang	0	0
> 40	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		115	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 7. Diagram Tingkat Pemahaman Peserta Didik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari

Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 80 % (92 siswa), kategori baik dengan persentase 20 % (23 siswa), kategori cukup sebesar

0 %, kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut diartikan tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari adalah sangat baik.

Tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari yang dapat diuarikan sebagai berikut:

1. Pemahaman Mengenal Atau Mengingat Materi

Hasil statistik data penelitian pemahaman siswa Mengenal atau mengingat materi dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 14. Statistik Pemahaman Mengenal Atau Mengingat Materi

Statistik	
<i>Mean</i>	9,15
<i>Median</i>	9,00
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std, Deviation</i>	0,904
<i>Minimum</i>	7,00
<i>Maximum</i>	10,00

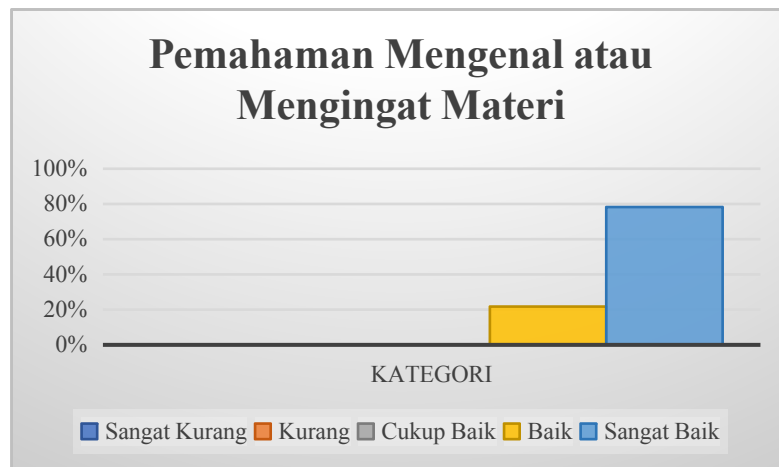
Hasil penelitian tersebut apabila di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 15. Deskripsi Hasil Penelitian Pemahaman Mengenal Atau Mengingat Materi

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
86 – 100	Sangat Baik	90	78,26
71 – 85	Baik	18	15,65
56 – 70	Cukup Baik	7	6,09
41 – 51	Kurang	0	0
> 40	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		115	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 8. Diagram Pemahaman Mengenal Atau Mengingat Materi



Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman mengenal atau mengingat materi sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 78,26 % (90 siswa), kategori baik dengan persentase 15,65 % (18 siswa), kategori cukup sebesar 6,09 % (7 siswa), kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %.

2. Pemahaman Memahami Makna Materi Yang Dipelajari

Hasil statistic data penelitian Pemahaman Memahami makna materi yang dipelajari dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 16. Statistik Data Penelitian Pemahaman Memahami Makna Materi yang Dipelajari

Statistik	
<i>Mean</i>	10,09
<i>Median</i>	10,00
<i>Mode</i>	10,00
<i>Std, Deviation</i>	0,89
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	11,00

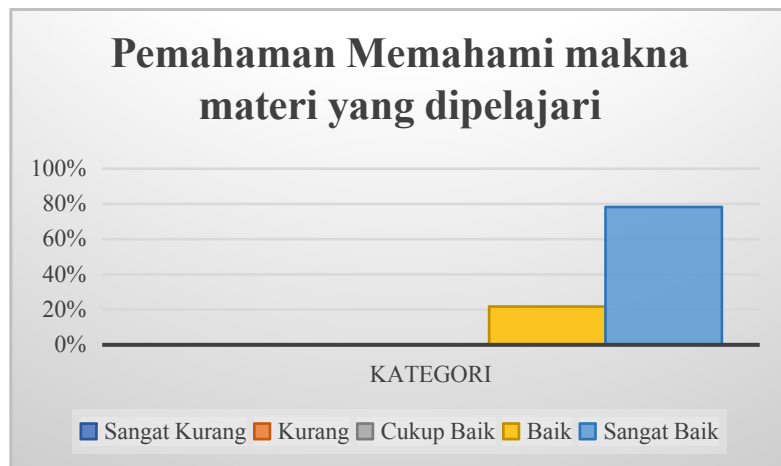
Hasil penelitian tersebut apabila di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 16. Hasil Penelitian Pemahaman Memahami Makna Materi yang Dipelajari

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
86 – 100	Sangat Baik	90	78.26
71 – 85	Baik	25	21.74
56 – 70	Cukup Baik	0	0
41 – 51	Kurang	0	0
> 40	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		115	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 9. Diagram Pemahaman Memahami Makna Materi yang Dipelajari



Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui pemahaman memahami makna materi yang dipelajari sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 78,26 % (90 siswa), kategori baik dengan persentase 21,74 % (25 siswa), kategori cukup sebesar 0 %, kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %.

3. Pemahaman Menangkap Makna Suatu Konsep yang Ditandai Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali

Hasil statistik data penelitian pemahaman dalam menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 17. Statistik data Penelitian Pemahaman Menangkap Makna Suatu Konsep yang Ditandai Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali

Statistik	
<i>Mean</i>	11,28
<i>Median</i>	12,00
<i>Mode</i>	12,00
<i>Std, Deviation</i>	0,99
<i>Minimum</i>	8,00
<i>Maximum</i>	12,00

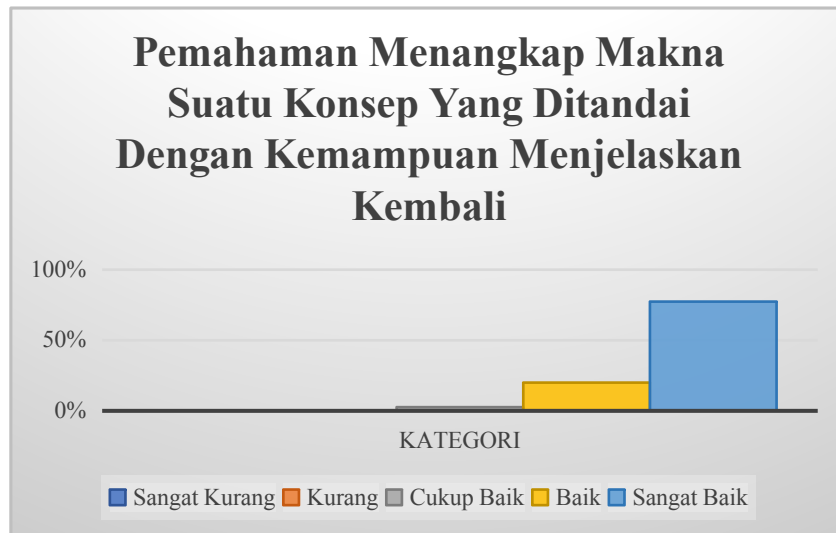
Hasil penelitian tersebut di deskripsikan berdasarkan masing-masing kategori yang di harapkan, yaitu sebagai berikut:

Tabel 18. Hasil penelitian Pemahaman Menangkap Makna Suatu Konsep yang Ditandai Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali

Interval	Kategori	Jumlah	Persen (%)
86 – 100	Sangat Baik	89	77.39
71 – 85	Baik	23	20
56 – 70	Cukup Baik	3	2.61
41 – 51	Kurang	0	0
> 40	Sangat Kurang	0	0
Jumlah		115	100

Hasil penelitian tersebut apabila ditampilkan dalam diagram terlihat pada gambar di bawah ini :

Gambar 10. Diagram Pemahaman Menangkap Makna Suatu Konsep yang Ditandai Dengan Kemampuan Menjelaskan Kembali



Berdasarkan hasil penelitian tersebut diketahui menangkap makna suatu konsep yang ditandai dengan kemampuan menjelaskan kembali sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 77,39 % (89 siswa), kategori baik dengan persentase 20 % (23 siswa), kategori cukup sebesar 2,61 % (3 siswa), kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %.

B. Pembahasan

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang berkembang dari suatu daerah tertentu, yang kental dengan nilai-nilai budaya dan norma-norma kehidupan masyarakat dan diserbarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi, dari permainan tradisional peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri, mampu menjunjung sportivitas, mampu menjalin hubungan yang baik sesama teman, dapat menyalurkan dan melestarikan kebudayaan bangsa.

Melalui pendapat di atas yang sudah disampaikan dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah permainan yang sudah ada sejak dulu yang diturunkan ke generasi ke generasi selanjutnya serta didalam permainan tradisional memiliki berbagai manfaat yang diwujudkan didalam proses menentukan permainan. Manfaat sosial yaitu mampu membaaur dengan orang banyak. Manfaat lainnya yaitu mampu menyetakati peraturan yang sudah dibuat. Dalam permainan tradisional mampu membawa perubahan dalam ranah kognitif, aktif dan psikomotor sehingga menjadikan ranah itu meningkat.

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas permainan yang berkembang dari suatu daerah tertentu, yang kental dengan nilai-nilai budaya dan norma-norma kehidupan masyarakat dan diserbarkan secara turun temurun dari generasi ke generasi, dari permainan tradisional ini diharapkan peserta didik mampu mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri, mampu menjunjung sportivitas, mampu menjalin hubungan yang baik sesama teman, dapat menyalurkan dan melestarikan kebudayaan bangsa.

Aktivitas permainan tradisional merupakan salah satu aktivitas pendidikan jasmani yang mengandung unsur-unsur seperti melempar, memukul, berlari, melompat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan. Permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, sehingga dari unsur-unsur dan nilai-nilai yang terkandung di dalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut guru perlu memberikan pemahaman kepada siswa agar mengerti manfaat dari permainan tradisional. Akan tetapi selama ini belum begitu diketahui mengenai pemahaman siswa mengenai permainan tradisional.

Hasil penelitian diketahui tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 80 %, kategori baik dengan persentase 20 %, kategori cukup sebesar 0 %, kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut diartikan bahwa peserta didik di SMP Negeri 3 Wonosari mempunyai tingkat pemahaman yang sangat baik tentang permainan tradisional.

Hasil tersebut menunjukkan jika di daerah Wonosari beberapa permainan tradisional masih banyak dikenal oleh masyarakat dan anak-anak usia sekolah, selain itu dari pengamatan peneliti saat pembelajaran PJOK guru juga menerangkan dan memberikan pemahaman mengenai permainan tradisional.

Hasil pada persentase pemahaman terhadap permainan tradisional yang berbeda-beda pada setiap kategori dimungkinkan karena setiap peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda dalam mengetahui, dan menerima apa yang mereka pelajari. Hasil yang sangat baik menunjukkan jika sebagian besar peserta didik yang mampu mengetahui sebagian besar dalam hal pengetahuan permainan tradisional, peserta didik dapat dipengaruhi beberapa faktor antara lain sarana komunikasi, pengalaman, dan lingkungan. Jadi, peserta didik hanya mendapat informasi saja kemudian sekedar mengetahuinya. Selain itu,

dimungkinkan peserta didik dalam mengerjakan instrumen penelitian ini masih berdiskusi dengan orang di sekelilingnya, meskipun seharusnya dikerjakan sendiri.

Meskipun demikian kenyataan yang peneliti dapatkan bahwa sekarang ini permainan tradisional sudah mulai di tinggalkan atau tidak dimainkan oleh anak-anak usia sekolah. Lokasi di daerah wonosari yang merupakan daerah antara kota dan desa masih banyak yang mengetahui mengenai beberapa permainan tradisional. Proses pembelajaran di sekolah juga menambah pemahaman siswa mengenai olahraga tradisional sangat baik, akan tetapi secara kenyataan yang terjadi dilapangan sangatlah berbeda.

Meskipun anak mengetahui manfaat dan juga pemahaman mengenai permainan tradisional, anak sekarang sangat jarang untuk memainkannya baik di rumah maupun ketika jam istirahat di sekolah. Sekolah yang menganjurkan dan membolehkan anak untuk membawa *handphone* (HP) kian menambah waktu istirahat anak hanya digunakan untuk bermain *handphone* (HP). Hal inilah yang membuat peserta didik mulai meninggalkan permainan tradisional.

Selama ini sekolah telah memberikan pembelajaran mengenai permainan tradisional, akan tetapi pelaksanaan pembelajaran yang diberikan hanya untuk selingan, lebih banyak guru memberikan pembelajaran olahraga permainan yang beregu, seperti sepak bola, bola voli dan kasti. Permainan tradisional merupakan permainan yang biasa dimainkan siswa. Permainan tradisional memberikan nilai dan dampak yang baik dalam perkembangan anak sehingga dapat di intergrasikan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan rekreasi disekolah, khususnya sekolah dasar. Pentingnya permainan tradisional dalam memberikan

dampak yang baik pada perkembangan anak menjadikan permainan ini harus diterapkan pada anak. Dengan adanya penelitian ini diharapkan sekolah sebagai pendidikan formal bisa mengenalkan permainan tradisional kepada peserta didik tidak hanya sekedar secara teori tetapi dalam bentuk aktivitas. Permainan tradisional ini bisa di gunakan guru ketika melakukan pemanasan, sehingga peserta didik lebih sering mempraktekan permainan tradisional.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Hasil penelitian tersebut diketahui tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari sebanyak 115 siswa sebagian besar berkategori sangat baik dengan persentase 80 % (92 siswa), kategori baik dengan persentase 20 % (23 siswa), kategori cukup sebesar 0 %, kategori kurang sebesar 0 % dan kategori sangat kurang 0 %. Hasil tersebut disimpulkan tingkat pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri 3 Wonosari adalah sangat baik.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan diatas, hasil penelitian ini mempunyai implikasi yaitu: menjadi masukan yang bermanfaat bagi guru, siswa dan orang tua untuk mengetahui :

1. Menjadi masukan bagi pihak sekolah SMP Negeri 3 Wonosari mengenai pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional
2. Sebagai kajian ilmiah untuk pengembangan ilmu keolahragaan kedepannya.

C. Keterbatasan Penelitian

Meskipun penelitian ini telah diusahakan sebaik-baiknya, namun tidak lepas dari keterbatasan dan kelemahan yaitu ;

1. Keterbatasan tenaga dan waktu penelitian mengakibatkan peneliti tidak mengontrol kesungguhan responden dalam mengisi koesioner.

2. Peneliti tidak mengontrol kondisi fisik dan psikis responden apakah, responden dalam keadaan baik atau tidak.
3. Pengambilan data hanya berdasarkan hasil pada soal, sehingga secara permainan peneliti tidak mengontrol secara langsung mengenai pengetahuan yang mereka miliki secara langsung.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian di atas, saran yang dapat disampaikan yaitu:


1. Bagi peserta didik tidak hanya sekedar memiliki pemahaman yang baik mengenai permainan tradisional, diharapkan permainan tradisional di kembangkan di masyarakat
2. Bagi guru lebih sering memberikan permainan tradisional kepada peserta didik agar lebih dikenal oleh banyak orang
3. Bagi peneliti selanjutnya hendaknya sampel penelitian yang digunakan lebih banyak lagi, sehingga pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional dapat teridentifikasi secara luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adri, Mohammed, and Muhammad Adri. (2008). "Uji Validitas Dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif Uji Validitas Dan Reliabilitas Paket Multimedia Interaktif 1." *Academia*: 16.
- Bangun, Sabaruddin Yunis. (2016). "Peran Pendidikan Jasmani Dan Olahraga Pada Pendidikan Indonesia." *Publikasi Pendidikan* 6(3). Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa, Jurusan
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan Peserta Didik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hasanah, N. I. & Pratiwi, H. (2016). *Pengembangan Anak Melalui Permainan Tradisional*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.
- Hasbi & Sukoco, P. (2014). "Pegembangan Model Pembelajaran Motorik Dengan Modifikasi Permainan Tradisional Untuk Sekolah Dasar Kelas Atas." *Jurnal Keolahragaan* 2(1): 46–58
- Jayusman, Iyus, and Oka Agus Kurniawan Shavab. (2020). "Aktivitas Belajar Mahasiswa Dengan Menggunakan Media Pembelajaran Learning Management System (Lms) Berbasis Edmodo Dalam Pembelajaran Sejarah." *Jurnal Artefak* 7(1): 13.
- Miftah, M. (2018). "Model Dan Format Analisis Kebutuhan Multimedia Pembelajaran Interaktif." *Jurnal Teknodik*: 095–106.
- Misbach, I.H. (2006). *Peran Permainan Tradisional yang Bermuatan Edukatif Dalam Menyumbang Pembentukan Karakter dan Identitas Bangsa*, Jurusan Psikologi, UPI.
- Modifikasi Permainan Tradisional Untuk sekolah Kelas Atas. *Jurnal keolahragaan* 2(1), 46-58
- Mohamad Ali. (1993). *Strategi Pembelajaran Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Mulyani, Novi. (2016). *Super Asik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta. Diva Press
- Mulyani, Sri, (2013). *45 Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: LANGENSARI PUBLISHING.

- Ngalim Purwanto. (2013) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ngatman. (2017). *Evaluasi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan*. Purwodadi: CV. Sarnu Untung.
- Pradini Rojali, Angga, Muhammad Mury Syafei, and Setio Nugroho. (2016). "Pemahaman Siswa Terhadap Pembelajaran Permainan Sepak Bola Di Sekolah Menengah Atas Pada Masa Pandemi Covid - 19." *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani dan Olahraga* 5(1): 118–26.
- Purwanto, Ngalim. (2010). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Saiffudin Azwar. (1995). *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Offset
- Sudjana, Nana. (2013). *Dasar-Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Supardi, Supardi. (1993). "Populasi Dan Sampel Penelitian." *Unisia* 13(17): 100–108. Yogyakarta. Diva Press (Jayusman and Shavab 2020).
- Widoyoko, Eko Putro. (2014). *Penilaian Hasil Pembelajaran di Sekolah*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Widyawati, Novilia. (2018). "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates". Skripsi. FIK, PGSD PENJAS, Universitas Yogyakarta.
- Yusuf L N, Syamsu. (2006). *Psikologi Perkembangan Anak & Remaja*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Lampiran 1. Surat Permohonan TAS

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
JURUSAN PENDIDIKAN OLAH RAGA
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta Telp. 513092, 586168 Psw. 1341

Nomor : 055.a/POR/IX/2022
Lamp. : 1 bendel
Hal : Pembimbing Proposal TAS

12 September 2022


Yth. Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd.
Jurusan POR FIK Universitas Negeri Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa dalam rangka membantu mahasiswa dalam menyusun TAS untuk persyaratan ujian TAS, dimohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi pembimbing penulisan TAS saudara :

Nama : Meidzi Dwi Muharam
NIM : 18601241026
Judul Skripsi : TINGKAT PENGETAHUAN DAN PEMAHAMAN SISWA
TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA
PELAJARAN PJOK DI SMP NEGERI 3 WONOSARI


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

Atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

plt.Ketua Jurusan POR,

Dr. Hedi A. Hermawan, M.Or.
NIP. 19770218 200801 1 002

Lampiran 2. Surat Uji Coba Penelitian

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-uji-instrumen



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI**
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAN 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/528/UN34.16/LT/2023 12 Juli 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian**



Yth . SMPIT TUNAS MULIA
Dungabah II, Duwet, Wonosari, Gunung Kidul Regency, Special Region of Yogyakarta 55851

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

Nama : Meidzi Dwi Muharam
NIM : 18601241026
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PEMAHAMAN PESERTA DIDIK TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL PADA MATA PELAJARAN PJOK DI SMP NEGERI 3 WONOSARI
Waktu Uji Instrumen : 21 - 26 Mei 2023

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

Wakil Dekan Bidang Akademik,
Kemahasiswaan dan Alumni,




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

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

Lampiran 3. Surat Ijin penelitian

RAT IZIN PENELITIAN https://admin.eservice.uny.ac.id/surat-izin/cetak-penelitian



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

Nomor : B/1318/UN34.16/PT.01.04/2023 12 Juni 2023
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : **Izin Penelitian**


Yth . Kepala Sekolah Lilik Hariyanto, M.PD.
SMP Negeri 3 Wonosari, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta


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

Nama	: Meidzi Dwi Muharam
NIM	: 18601241026
Program Studi	: Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pemahaman Peserta Pidik Tentang Permainan Tradisional Pada Mata Pelajaran PJOK Di SMP Negeri 3 Wonosari
Waktu Penelitian	: Selasa - Kamis, 13 - 15 Juni 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



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

Lampiran 5. Soal Penelitian

INSTRUMEN UJI COBA PENELITIAN PEMAHAMAN SISWA TERHADAP PERMAINAN TRADISIONAL

A. Identitas Responden

1. Nomor Responden : (diisi oleh peneliti)
2. Nama :
3. Kelas :
4. Jenis Kelamin :
5. Umur :

B. Petunjuk Pengisian

1. **Bacalah, cermati dan pahami** setiap butir pernyataan-pernyataan dibawah ini dengan seksama.
2. berilah tanda centang (\checkmark) pada salah satu jawaban yang sesuai dengantanggapan saudara pada kolom di samping pernyataan.

Contoh:

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Permainan tradisional adalah permainan yang menyenangkan	\checkmark	

C. Butir Soal Tes

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
1.	Permainan Tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan, karena mengandung nilai-nilai kearifan local		
2.	Permainan tradisional sering disebut juga permainan rakyat, yakni permainan yang tumbuh dan berkembang pada masa lalu, terutama tumbuh di masyarakat pedesaan.		
3.	Permainan Ular Naga, Gobag Sodor, Dingklik Oglak-aglik dan Tikus Kucing merupakan contoh dari macam-macam permainan tradisional yang harus dilestarikan		
4.	Peralatan yang digunakan untuk bermain permainan tradisional tidak diperoleh dari membeli, melainkan dibuat sendiri dan mudah didapatkan karena permainan tradisional adalah permainan yang mudah dan murah untuk dimainkan		
5.	Dalam permainan tradisional Peraturan dalam memainkannya menurut kesepakatan bersama sebelum bermain, sehingga mudah dipahami dan juga mudah dimainkan		
6.	Permainan tradisional ular naga sebelum memulai permainan yakni memilih 1 anak yang paling besar sebagai induk atau paling depan dalam barisan, dan 2 anak sebagai gerbang.		
7.	Dalam permainan tradisional ular naga setiap pemain dalam barisan berperan sebagai induk naga serta anggota barisan yang berderet dibelakangnya dan 2 anak berperan sebagai gerbang.		
8.	Dalam permainan tradisional ular naga, pada saat lagu habis seorang anak yang berjalan paling belakang akan ditangkap oleh gerbang		
9.	Dalam permainan tradisional ular naga, yang berperan sebagai induk dengan semua anggota barisan berderet deret di belakangnya akan berdialog dan berbantah bantahan dengan kedua gerbang perihal anak yang di tangkap.		
10.	Dalam permainan ular naga, anak yang tertangkap harus memilih diantara dua pilihan, dan berdasarkan pilihannya ditetapkan dibelakang salah satu gerbang.		
11.	Induk naga dalam permainan tradisional ular naga bertugas memimpin setiap anggota barisan. Jika anggota barisan telah habis maka permainan dinyatakan selesai.		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
12	Dalam permainan tradisional ular naga, permainan dinyatakan selesai jika induk telah kehabisan anak.		
13.	Permainan tradisional gobak sodor dimainkan oleh 5 orang setiap kelompoknya. sebelum permainan dimulai diadakan undian regu, regu yang kalah sebagai penjaga dan regu yang menang sebagai penyerang		
14.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, regu penjaga menempati garis jaganya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.		
15.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, penjaga berusaha menangkap atau menyentuh penyerang dengan tangan terbuka dan jari tangan mengepal, dalam posisi kedua kaki tidak berpinjak di atas garis.		
16	Dalam permainan tradisional gobak sodor, pemain penyerang dikatakan salah apabila kedua kaki keluar dari garis.		
17.	Permainan tradisional gobak sodor, dalam pergantian regu penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah penjaga menangkap atau menyentuh penyerang.		
18	Dalam permainan tradisional gobak sodor (hadang), pergantian pemain diadakan pada saat pemain sedang berhenti atau pada saat istirahat.		
19.	Dalam permainan tradisional gobak sodor, setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai garis belakang dan garis belakang sampai dengan garis depan langsung dapat melanjutkan permainnya seperti semula.		
20	Dalam permainan dingklik oglak-aglik tidak memerlukan peralatan dalam memainkannya.		
21.	Dingklik oglak-aglik adalah permainan yang relative mudah untuk dimainkan dan tidak mahal. Untuk memainkannya, hanya dibutuhkan lapangan datar atau tempat yang luas.		
22.	Permainan tradisional dingklik oglak-aglik dapat dimainkan oleh 3,4 atau 5 orang anak setiap kelompoknya.		
23.	Permainan tradisional dingklik oglak-aglik adalah sebuah permainan tradisional sederhana. Dalam permainan ini misal pemain tersebut adalah A, B, C, dan D. Kemudian B dan C menerobos di bawah lengan A dan B, sehingga para pemain berdiri dengan saling bertolak belakang dan tangan tetap bergandengan.		

No	Pernyataan	Jawaban	
		Benar	Salah
24.	Permainan tradisional dingklik oglak-aglik dilakukan secara bersama-sama. Pemain harus menjaga kekompakan dan keseimbangan agar tidak terjatuh dalam membentuk <i>dhingklik</i> .		
25.	Dalam permainan tradisional dhingklik oglak-aglik setelah para pemain bertolak belakang kemudian setiap pemain mengangkat salah satu kakinya kearah dalam lingkaran, masing-masing kaki saling dikaitkan, kemudian tangan yang bergandengan di lepaskan lalu bertepuk tangan. Para pemain berlonjak-lonjak sambil bertepuk tangan menyanyikan lagu dingklik oglak-aglik.		
26.	Dalam permainan tradisional dingklik oglak-aglik jika kaitan kaki sudah terlepas ketika lagu belum selesai dinyanyikan, maka selesai sudah permainan ini.		
27.	Permainan tikus kucing merupakan permainan tradisional yang berasal dari Pulau Jawa. Permainan ini tidak memerlukan alat tetapi dilakukan di lapangan datar atau tempat yang luas.		
28.	Permainan tradisional tikus kucing dimainkan minimal 7 anak dengan 1 anak berperan sebagai tikus dan 1 anak berperan sebagai kucing sedangkan teman yang lain membentuk sebuah lingkaran.		
29.	Permainan tradisional tikus kucing yang cara bermainnya berkelompok tergolong sederhana yaitu kucing berusaha menangkap tikus.		
30.	Dalam permainan tradisional tikus kucing anak-anak membentuk lingkaran besar sambil berpegangan tangan satu dengan yang lainnya. Kemudian yang berperan sebagai tikus berada didalam lingkaran, sedangkan yang berperan sebagai kucing berada di luar lingkaran.		
31.	Dalam permainan tikus kucing yang berperan sebagai kucing harus berusaha menangkap tikus dengan menerobos lingkaran yang telah di buat temannya yang berusaha melindungi tikus..		
32.	Dalam permainan tradisional tikus kucing jika kucing berhasil menerobos masuk lingkaran, maka tikus di beri kesempatan untuk melarikan diri dengan cara diberi jalan keluar dan apabila kucing berhasil keluar lingkaran, maka tikus diberi kesempatan untuk masuk lingkaran karena tikus terus berusaha untuk menjauh dari kejaran kucing.		

33.	Sebelum permainan tradisional tikus kucing dimulai, para peserta membuat kesepakatan lama bermain maksimal 5-10 menit dan dapat di akhiri jika kucing tidak bisa menangkap tikus, ataupun sebaliknya yaitu kucing dapat menangkap/menyentuh tikus.		
-----	--	--	--

Lampiran 6. Data Uji Coba

No	Nama	No Butir																																	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	
1	Aurelia	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	Akbar	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
3	Aksata	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	Firdaus	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1
5	Kahfi	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
6	Henay	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
7	Jarwo	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1
8	Rizky	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
9	Arga	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
10	Azzada	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
11	Fata	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
12	Hafis	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
13	Alvin	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
14	Hilmi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
15	Rangga	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	Fillo	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
17	Galen	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
18	Arfahanif	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
19	Nauval	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
20	Demetria	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

Lampiran 7.Data Penelitian

No	Nama	Ke las	J L	Nomor Butir																																	JM L	Nilai
				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33		
1	Nadin	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	0	26	78.79	
2	Elisa	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	1	25	75.76
3	Wahyu	7A	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
4	Rizki	7A	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
5	Fendi	7A	L	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	93.94
6	Fernanda	7A	P	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	90.91
7	Rizki Nur	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
8	Fikri	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
9	Andika	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
10	Andika Eka	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
11	Tirta	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
12	Galang	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
13	Fatih	7A	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
14	Siti	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00
15	Fatikah	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00
16	Jesica	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	90.91	
17	Naila	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	90.91	
18	Meylin	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	90.91	
19	Pipit	7A	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00	
20	Laila	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00	
21	Lutiana	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00	
22	Keyla	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97	
23	Yassinta	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97	
24	Fitria	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97	
25	Azka	7B	L	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	28	84.85	
26	Ismail	7B	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00	
27	Deswinta	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00	
28	Amelia	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97	
29	Garis	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	33	100.00	
30	Novitasari	7B	P	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	78.79	

97	Achmad	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	90.91
98	Andini	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
99	Aisyah	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
100	Lutfi	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	30	90.91	
101	Arga	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	93.94
102	Tegar	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	93.94
103	Arifin	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	30	90.91
104	Nuryani	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	93.94
105	Elva	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	32	96.97
106	Kartika	7E	P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	27	81.82
107	Faiza	7E	P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	78.79
108	Tiara	7E	P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	87.88
109	Olyvia	7E	P	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	26	78.79
110	Syiffa	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	90.91
111	Nayla	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	90.91
112	Dina	7E	P	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	25	75.76	
113	Ghibran	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	27	81.82	
114	Atmojo	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	93.94	
115	Hanafi	7E	L	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	31	93.94	

No												J M L	Nil ai												J M L	Nilai												J M L	Nilai			
	1	2	4	6	12	18	19	20	21	33	5			8	13	14	15	26	27	28	29	31	32	3			7	9	10	11	16	17	22	23	24	25	30					
1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	8	80	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	8	72.73	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	10	83.33		
2	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8	80	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	72.73	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	9	75.00		
3	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
4	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
5	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
6	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	11	91.67		
7	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
13	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
17	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
18	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
22	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00
23	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00

49	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	81.82	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33											
50	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00									
51	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	80	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33									
52	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00								
53	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00							
54	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	72.73	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33							
55	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	8	72.73	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33							
56	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91.67						
57	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91.67						
58	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00					
59	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00					
60	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00				
61	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33				
62	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91.67				
63	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00				
64	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00			
65	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00		
66	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00		
67	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00		
68	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	100.00	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
69	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	81.82	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83.33			
70	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00	
71	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	81.82	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91.67	
72	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	75.00		
73	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	90	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	10	90.91	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100.00

Lampiran 7. Uji validitas dan Reabilitas

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	20	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	20	100.0

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

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.960	33

Tabel Uji Validitas

Variabel	Indikator	R Hitung	R Tabel	Keterangan
Butir	p1	0.723	0.444	Valid
	p2	0.713	0.444	Valid
	p3	0.726	0.444	Valid
	p4	0.614	0.444	Valid
	p5	0.477	0.444	Valid
	p6	0.701	0.444	Valid
	p7	0.771	0.444	Valid
	p8	0.920	0.444	Valid
	p9	0.561	0.444	Valid
	p10	0.614	0.444	Valid
	p11	0.522	0.444	Valid
	p12	0.701	0.444	Valid
	p13	0.920	0.444	Valid
	p14	0.676	0.444	Valid
	p15	0.477	0.444	Valid
	p16	0.596	0.444	Valid
	p17	0.701	0.444	Valid
	p18	0.771	0.444	Valid
	p19	0.920	0.444	Valid

	p20	0.477	0.444	Valid
	p21	0.920	0.444	Valid
	p22	0.566	0.444	Valid
	p23	0.580	0.444	Valid
	p24	0.685	0.444	Valid
	p25	0.451	0.444	Valid
	p26	0.451	0.444	Valid
	p27	0.788	0.444	Valid
	p28	0.723	0.444	Valid
	p29	0.701	0.444	Valid
	p30	0.760	0.444	Valid
	p31	0.536	0.444	Valid
	p32	0.628	0.444	Valid
	p33	0.477	0.444	Valid

Tabel Uji Reabilitas

Variabel	Cronbach's Alpha	Nilai Kritis	Keterangan
Butir	0.960	> 0.6	Reliabel

Lampiran 8. Dokumentasi



Gambar 1. Siswa kelas VII sedang mengerjakan soal/tes



Gambar 2. Foto bersama guru olahraga kelas VII