

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS TENTANG
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI DERESAN
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

**Oleh:
WIDYA PUTRI HARYONO
NIM 20604224084**

**FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2024**

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI DERESAN YOGYAKARTA

Oleh:

Widya Putri Haryono
NIM 20604224084

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif Kuantitatif. Metode yang digunakan adalah survei. Teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Penelitian ini dilakukan pada tanggal 26 Februari 2024 hingga 1 Maret 2024. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) SD Negeri Deresan Yogyakarta yang berjumlah 77 peserta didik. Dengan menggunakan teknik *total sampling*. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disajikan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta berada pada kategori “sangat baik” sebesar 74% (57 peserta didik), kategori “baik” sebesar 25% (19 peserta didik), kategori “cukup” 1% (1 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), kategori sangat kurang 0% (0 peserta didik). Dapat dikatakan bahwa Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta. Yogyakarta tentang permainan tradisional sebagian besar dalam kategori “sangat baik”

Kata kunci: pengetahuan, peserta didik, dan permainan tradisional

**LEVEL OF KNOWLEDGE OF SENIOR STUDENTS REGARDING
TRADITIONAL GAMES AT SD NEGERI DERESAN YOGYAKARTA**

By:

Widya Putri Haryono
NIM 20604224084

ABSTRACT

This research aims to determine the level of knowledge of senior students regarding traditional games at SD Negeri Deresan (Deresan Elementary School), Yogyakarta.

This research was a descriptive quantitative study. The method used a survey. The data collection technique used multiple choice tests. This research was conducted from 26 February 2024 to 1 March 2024. The research subjects were the senior students (fourth, fifth, and sixth grade students) of SD Negeri Deresan Yogyakarta, totaling 77 students. It was taken by using total sampling technique. The data analysis technique used descriptive quantitative analysis presented in percentage form.

The results of the research show that the level of knowledge of senior students regarding traditional games at SD Negeri Deresan Yogyakarta is as follows: in the "very high" level at 74% (57 students), in the "high" level at 25% (19 students), in the "medium" level at 1% (1 student), in the "low" level at 0% (0 student), and in the "very low" level at 0% (0 student). It can be said that the level of knowledge of senior students regarding traditional games at SD Negeri Deresan Yogyakarta mostly in the "very high" level.

Keywords: *knowledge, students, and traditional games*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Widya Putri Haryono
NIM : 20604224084
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas
Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri
Deresan Yogyakarta.

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

Yogyakarta, 21. Maret 2024

Yang menyatakan



Widya Putri Haryono

NIM. 20604224084

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS TENTANG
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI DERESAN
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 17 Maret 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 198205222009121006



Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or.
NIP. 11310800507489

LEMBAR PENGESAHAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS TENTANG
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI DERESAN
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**WIDYA PUTRI HARYONO
NIM 20604224084**

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Fakultas Ilmu
Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal: 21 Maret 2024



Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. (Ketua Tim Penguji)		17/4 - 2024
Riky Dwihandaka, S.Pd.Kor., M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		17/4 2024
Dr.R. Sunardianta, M.Kes (Penguji Utama)		5/4 2024

Yogyakarta, April 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 19830626200812 1 002

MOTTO

“Dan Allah menjanjikan kepada masing-masing mereka balasan yang lebih baik
sesuai amal dan niat masing-masing”
(Q.S Al-Hadid: 9)

“One for all, all for one”
(MB CDB UNY)

PERSEMBAHAN

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat-Nya hingga Tugas Akhir Skripsi (TAS) ini dapat tersusun dengan baik, karya ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Ayah Mariono dan Ibu Haryanti yang selalu memberi nasihat, motivasi, dukungan serta doa terbaiknya dalam setiap langkah saya
2. Kedua adik saya, Dwi Putra Haryono dan Khadizah Putri haryono yang selalu mendukung dan memberi semangat
3. Kepada sahabat saya terkhusus Aulya Nabilah NIM 20209244035 dan Ananda Elya Riawan NIM 20103241044 yang siap sedia memberi bantuan, motivasi, dukungan hingga detik ini
4. Seluruh keluarga besar yang tiada hentinya memberikan semangat dan dukungan.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

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

1. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or., selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses sampai selesainya Tugas Akhir Skripsi ini.
3. Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or., selaku Dosen Pembimbing penyusun Tugas Akhir Skripsi yang telah meluangkan waktunya guna membimbing, memberi arahan dan memberi saran sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.

4. Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan koreksi, perbaikan, kritik, dan saran yang membangun untuk memperbaiki Tugas Akhir Skripsi.
5. Ibu Nanik Suprihatin, S.Pd., selaku Kepala Sekolah SD Negeri Deresan Yogyakarta yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
6. Bapak Denni Wicaksono, S.Pd.Jas., selaku Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan yang telah memberikan banyak sekali dukungan dan bimbingan.
7. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

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

Yogyakarta, 21 Maret 2024
Penulis,

Widya Putri Haryono
NIM. 20604224084

DAFTAR ISI

ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
1. Secara Teoritis	7
2. Secara Praktis	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	9
A. Kajian Teori.....	9
1. Hakikat Pengetahuan	9
2. Hakikat Permainan Tradisional	18
3. Hakikat Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas	34
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Berpikir	40
BAB III METODE PENELITIAN.....	42
A. Jenis Penelitian	42

B.	Tempat dan Waktu Penelitian	42
C.	Populasi dan Sampel Penelitian	43
1.	Populasi	43
2.	Sampel	43
D.	Definisi Operasional Variabel Penelitian	44
E.	Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data	45
1.	Instrumen Penelitian	45
F.	Validitas dan Relibilitas Instrumen	48
G.	Teknik Analisis Data	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		55
A.	Hasil Penelitian	55
B.	Pembahasan	66
C.	Keterbatasan Hasil Penelitian	71
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN		72
A.	Kesimpulan	72
B.	Implikasi Hasil Penelitian	72
C.	Saran	73
DAFTAR PUSTAKA		74
LAMPIRAN		77

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom	13
Gambar 2. Permainan Gobak Sodor.....	24
Gambar 3. Permainan Engklek	26
Gambar 4. Permainan Kasti	28
Gambar 5. Permainan Benteng atau Jaga Tiang	29
Gambar 6. Permainan Lompat Tali.....	31
Gambar 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan.....	49
Gambar 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan.....	50
Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik.....	57
Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional	60
Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung	62
Gambar 12. Diagram Hasil Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.....	64
Gambar 13. Diagram Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional ...	66

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Populasi Penelitian.....	43
Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan.....	45
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran.....	51
Tabel 4. Kalsifikasi Pembeda.....	52
Tabel 5. Patokan Kategori Penilaian.....	53
Tabel 6. Populasi Penelitian.....	55
Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik.....	56
Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik	57
Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional	59
Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional ..	59
Tabel 11. Deskripti Statistik Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung.....	61
Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung.....	61
Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional	63
Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Macam-Macam Permainan Tradisional	63
Tabel 15. Deskripsi Statistik Faktor Manfaat Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan.....	65
Tabel 16. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian.....	78
Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian	79
Lampiran 3. Instrumen Penelitian	80
Lampiran 4. Hasil Data Penelitian	86
Lampiran 5. Hasil Tingkat Kesukaran	87
Lampiran 6. Uji Daya Beda Uji Coba Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan.....	88
Lampiran 7. Hasil Olah Data Penelitian	89
Lampiran 8. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional	90
Lampiran 9. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	91
Lampiran 10. Hasil Olah Data Penelitian Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.....	92
Lampiran 11. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.....	93
Lampiran 12. Formulir Bimbingan	94
Lampiran 13. Dokumentasi.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang terpenting di dalam kehidupan manusia. Kualitas pendidikan yang baik menjadi faktor kunci yang mempengaruhi kesuksesan peserta didik di masa depan. Sekolah memainkan peran penting sebagai tempat di mana peserta didik dapat mengembangkan pengetahuan, keterampilan, dan kompetensi pribadi yang diperlukan untuk perkembangannya saat dewasa, sehingga mereka dapat memberikan kontribusi positif bagi masyarakat. Pengalaman belajar yang diperoleh di lingkungan sekolah juga memiliki nilai tambah yang tidak dapat diperoleh di rumah.

Menurut Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) No. 20 tahun 2003 untuk mengembangkan potensi diri dalam suatu proses pendidikan dapat dilalui 3 jalur, yaitu jalur pendidikan formal, jalur pendidikan nonformal, dan jalur pendidikan informal. Pendidikan formal merupakan pendidikan yang terstruktur dan berjenjang terdiri dari pendidikan dasar (SD/MI), pendidikan menengah (SMP/MTs dan SMA/MA/SMK), dan pendidikan tinggi, lalu jalur pendidikan nonformal merupakan jalur pendidikan yang di luar pendidikan formal sehingga dapat dilaksanakan secara terstruktur dan berjenjang. Pendidikan nonformal dapat diadakan di luar sekolah dengan tujuan untuk mengembangkan minat dan bakat potensi peserta didik sesuai dengan usia kebutuhannya. Contoh

pendidikan nonformal, yaitu lembaga kursus dan pelatihan (LPK), kelompok belajar, majelis taklim, pusat kegiatan belajar masyarakat (PKBM), klub olahraga dan lain sebagainya. Sedangkan jalur informal merupakan jalur pendidikan keluarga dan lingkungan. Contoh pendidikan informal, yaitu pendidikan agama, pendidikan budi pekerti, pendidikan etika, pendidikan moral, dan lain sebagainya.

Dalam konteks pendidikan formal Pendidikan Jasmani olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah salah satu pelajaran yang diajarkan di tingkat pendidikan dasar, menengah, dan bahkan di pendidikan tinggi. Tujuan dari Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) adalah untuk mengembangkan berbagai aspek, seperti kebugaran jasmani, keterampilan gerak, kemampuan berpikir kritis, keterampilan sosial, serta membentuk sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerjasama, percaya diri, dan demokratis. Pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar melibatkan kegiatan fisik, seperti bermain yang sesuai dengan karakteristik peserta didik pada tingkat tersebut, yang masih gemar bermain. Melalui kegiatan bermain, anak-anak dapat mengalami dampak positif pada pertumbuhan dan perkembangan mereka. Pada masa anak-anak, pengalaman gerak menjadi lebih signifikan melalui bermain baik secara individu maupun dalam kelompok, sesuai dengan karakteristik usia mereka. Pengalaman gerak dalam bermain diwadahkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Bermain juga dapat menciptakan kebersamaan, kerjasama, dan gotong-royong di antara mereka.

Indonesia, sebagai bangsa yang kaya akan budaya, memiliki beragam kultur, etnis, suku, dan agama di setiap daerahnya. Salah satu aspek yang mencerminkan keberagaman ini adalah permainan rakyat atau permainan tradisional, yang memiliki variasi aturan dan nama yang berbeda di setiap daerah. Permainan rakyat atau olahraga tradisional bukan hanya sekedar kegiatan fisik, tetapi juga merupakan sebuah nilai budaya yang mencerminkan kearifan lokal masyarakat Indonesia.

Indonesia sebagai negara yang kaya akan keberagaman, memiliki ragam budaya, ras, suku, agama, Bahasa, dan elemen lainnya. Keanekaragaman ini merupakan suatu kekayaan tak ternilai bagi bangsa dan negara Indonesia. Salah satu bagian dari kekayaan ini adalah warisan budaya, yang perlu dilestarikan oleh masyarakat Indonesia. Setiap daerah memiliki budaya unik yang diwariskan secara turun temurun, seperti bahasa, pakaian adat, makanan khas, dan permainan tradisional.

Permainan tradisional adalah jenis permainan yang telah diwariskan dari generasi ke generasi dari zaman dahulu hingga sekarang. Mereka dianggap merakyat karena bisa dinikmati oleh siapapun tanpa memandang usia. Berbagai jenis permainan tradisional memberikan banyak manfaat bagi anak-anak. Permainan tradisional mencakup nilai turun-temurun seperti kerjasama, kejujuran, berpikir kritis, gotong royong, dan nilai positif lainnya. Oleh karena itu, permainan tradisional sangat baik untuk dimainkan oleh peserta didik, bukan hanya sebagai sarana rekreasi, tetapi juga sebagai

bentuk olahraga atau bahkan sebagai sumber nilai pendidikan yang terkandung di dalamnya.

Dengan nilai-nilai yang terdapat dalam permainan tradisional, terdapat unsur pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang mencakup fokus pada aspek jasmani individu. Dalam praktiknya, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan tidak hanya bertujuan untuk menjaga kesehatan dan kebugaran anak-anak, tetapi juga bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat diintegrasikan ke dalam mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar. Sekolah dasar sebagai institusi pendidikan dasar memegang peranan penting dalam memberikan dasar pendidikan kepada anak-anak melanjutkan ke tingkat pendidikan berikutnya.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Praktik Kependidikan (PK) di SDN Deresan Kapanewon Depok Kabupaten Sleman, sekolah dasar tersebut menggunakan kurikulum 2013 dan kurikulum Merdeka, kurikulum Merdeka digunakan untuk kelas IV dan V serta untuk kelas IV menggunakan kurikulum 2013 yang di dalamnya terdapat mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru merupakan materi yang dikembangkan dari kompetensi yang ada di kurikulum dan pemberian permainan tradisional ini sebagai hiburan ketika peserta didik merasa bosan saat pembelajaran berlangsung. Dengan demikian, permainan tradisional ini tidak semuanya

diberikan teori terlebih dahulu. Permainan tradisional yang sering diberikan oleh guru merupakan permainan yang dirasa familiar di kalangan peserta didik diantaranya gobak sodor, engklek, kasti, benteng atau jaga tiang, lompat tali dan masih banyak lagi.

Selain itu, selama kegiatan Praktik Kependidikan (PK) di SD Negeri Deresan peneliti berdiskusi tentang definisi permainan tradisional lalu mencoba untuk memberikan soal tentang definisi permainan tradisional pada peserta didik kelas atas. Namun, beberapa peserta didik ada yang belum bisa menjelaskan definisi permainan tradisional secara lengkap begitu juga saat menjawab soal berbagai macam permainan tradisional banyak dari mereka yang belum mengetahui macam-macam permainan tradisional dan cara bermain dari permainan tersebut. Fakta terbaru, hampir semua peserta didik kini memiliki *gadget* atau *handphone* pribadi, sebuah kenyataan yang menjadi pendorong munculnya kebiasaan baru di kalangan mereka, yaitu bermain *gadget* atau *handphone*. Kebiasaan ini secara tidak langsung dapat menyebabkan anak-anak semakin menjauh dari permainan tradisional dan membuat media bermain tradisional sulit ditemukan.

Selain masalah yang disebutkan sebelumnya, di SD Negeri Deresan terletak di Kapanewon Depok Kabupaten Sleman berada di lingkungan padat penduduk dan aktivitas penduduk, hal itu dikhawatirkan pada dampak dari perubahan arus globalisasi sangat nyata, terutama dalam preferensi anak-anak zaman sekarang yang lebih cenderung memilih permainan modern daripada permainan tradisional. Aktivitas seperti bermain

playstation, games online, dan sejenisnya menjadi opsi utama bagi anak-anak setelah pulang sekolah. Hal tersebut berpengaruh pada tingkat pengetahuan peserta didik dalam permainan tradisional.

Dengan demikian, diperlukan penelitian ilmiah untuk menilai sejauh mana pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut penulis bermaksud untuk mengadakan penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pengaruh pilihan permainan peserta didik zaman sekarang terhadap arus globalisasi.
2. Pengaruh media bermain terhadap arus globalisasi pada pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional.
3. Beberapa peserta didik belum mengetahui permainan tradisional, cara bermain dan manfaatnya.
4. Belum diketahui tingkat pengetahuan permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka peneliti membatasi permasalahannya menjadi lebih spesifik pada “Tingkat Pengetahuan Peserta

Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah di atas, maka dapat diambil rumusan masalah sebagai berikut: “Seberapa Baik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta?”.

E. Tujuan Penelitian

Dengan dasar adanya rumusan masalah di atas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan akan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis
 - a. Dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi penelitian mengenai tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.
 - b. Memperoleh gambaran mengenai tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.

2. Secara Praktis

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

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan berasal dari istilah “tahu”, yang dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia memiliki arti, seperti pemahaman setelah melihat (menyaksikan, mengalami, dan sebagainya), pemahaman, dan pengenalan. Dalam Bahasa Inggris, pengetahuan disebut dengan *knowledge*. Menurut (Darsini, *et al.* 2019) pengetahuan yang dimiliki oleh manusia adalah hasil dari usahanya dalam mengeksplorasi kebenaran atau menjawab tantangan yang dihadapi. Pengetahuan dimulai dari dorongan rasa ingin tahu yang melekat pada manusia. Pengetahuan didapatkan melalui proses bertanya dan selalu ditunjukkan untuk menemukan fakta atau kebenaran (Arifah, 2024).

Pengetahuan termasuk dalam ranah aspek kognitif. Pengetahuan merupakan hasil dari proses “mengetahui” yang terjadi setelah seseorang melakukan pengindraan terhadap objek tertentu. Proses pengindraan terjadi melalui panca indera manusia, seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, rasa, dan raba. Mayoritas pengetahuan manusia diperoleh melalui penggunaan mata dan telinga (Kusnadi, 2021, p. 12). Secara ilmiah, proses pengindraan hingga terbentuknya pengetahuan sangat bergantung pada tingkat perhatian dan persepsi terhadap objek. Dengan pemahaman bahwa sebagian besar pengetahuan diperoleh melalui penggunaan mata dan telinga,

dapat diartikan metode pembelajaran yang mengintegrasikan pengalaman visual dan auditori dapat lebih efektif dalam mentransfer pengetahuan kepada individu.

Pendapat lain dari Poerwodarminto dalam (Aji, 2016, p. 10) Pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui yang berkaitan dengan proses pembelajaran. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor-faktor internal seperti tingkat motivasi, serta faktor-faktor eksternal seperti peluang informasi yang tersedia dan kondisi sosial budaya. Pengetahuan merupakan pemahaman, informasi, atau keahlian yang diperoleh seseorang melalui proses belajar, pengalaman, atau pengamatan. Menurut Ridwan *et al.*, (2021, p. 39) Pengetahuan adalah hasil dari upaya mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari keadaan tidak dapat menjadi dapat. Ini mencakup pemahaman terhadap fakta-fakta, konsep-konsep, keterampilan, dan wawasan yang dimiliki oleh individu mengenai berbagai subjek atau aspek kehidupan. Seseorang dapat memperoleh pengetahuan melalui partisipasi dalam studi formal di lembaga pendidikan, pengalaman sehari-hari, atau melalui kegiatan penelitian. Setiap individu membawa pengetahuan unik mereka sendiri, yang dapat menjadi sumber inspirasi dan pembelajaran bagi orang lain. Pertukaran pengetahuan menciptakan lingkungan di masyarakat dapat terus berkembang dan belajar bersama. Pengetahuan manusia tidak hanya tersimpan dalam pikiran dan hati, tetapi juga terdokumentasi dalam berbagai media. Buku, kaset, dan teknologi modern seperti internet dan

media sosial menjadi sarana yang memungkinkan pengetahuan disebarluaskan dengan lebih efisien.

Berdasarkan pendapat yang disajikan, dapat disimpulkan bahwa pengetahuan merupakan kumpulan informasi, fakta, konsep, dan pemahaman yang dimiliki seseorang tentang berbagai aspek dunia di sekitarnya. Pengetahuan ini diperoleh melalui berbagai proses seperti pembelajaran, pengalaman, atau pengamatan. Proses pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal seperti motivasi dan faktor eksternal seperti peluang informasi dan kondisi sosial budaya. Pengetahuan juga mencakup pemahaman terhadap fakta-fakta, konsep-konsep, keterampilan, dan wawasan mengenai berbagai subjek atau aspek kehidupan. Selain itu, pengetahuan dapat diperoleh melalui partisipasi dalam studi formal di lembaga pendidikan, pengalaman sehari-hari, atau melalui kegiatan penelitian. Pertukaran pengetahuan antar individu membantu masyarakat untuk terus berkembang dan belajar bersama. Pengetahuan tidak hanya tersimpan dalam pikiran dan hati individu, tetapi juga terdokumentasi dalam berbagai media seperti buku, kaset, internet, dan media sosial, yang memungkinkan pengetahuan untuk disebarluaskan dengan lebih efisien.

b. Klasifikasi Tingkat Pengetahuan

Klasifikasi Tingkat pengetahuan adalah proses pengelompokan atau penggolongan pengetahuan seseorang berdasarkan tingkat kemampuan dalam memahami, menerapkan, dan mengevaluasi informasi. Pendapat Magdalena, et al., (2021, p. 146) dalam taksonomi perilaku Bloom, perilaku

dikategorikan menjadi tiga klasifikasi perilaku, yaitu perilaku kognitif, afektif, dan psikomotor. Perilaku kognitif dalam konteks tujuan pengetahuan mencakup kegiatan mental dan proses berpikir yang terkait dengan pemahaman, penyimpanan, dan penggunaan informasi atau pengetahuan. Perilaku afektif dalam konteks tujuan pengetahuan mencakup aspek emosional, sikap, dan nilai-nilai yang dapat memengaruhi bagaimana individu merespons, menerima, atau menanggapi pengetahuan. Perilaku psikomotor lebih cenderung berfokus pada aspek keterampilan fisik dan motorik yang berkaitan dengan tujuan pembelajaran.

Pendapat Prasetyo (2019, pp. 188-189) bahwa dalam Taksonomi Bloom tujuan pendidikan dibagi ke dalam tiga domain, yaitu: (1) Ranah Kognitif (*Cognitive Domain*), yang berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek intelektual, seperti pengetahuan, pengertian, dan keterampilan berpikir. (2) Ranah Afektif (*Affective Domain*), berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek perasaan dan emosi, seperti minat, sikap, apresiasi, dan cara penyesuaian diri. (3) Ranah Psikomotor (*Psychomotor Domain*) berisi perilaku-perilaku yang menekankan aspek keterampilan motorik seperti tulisan tangan, mengetik, berenang, dan mengoperasikan mesin.

Gambar 1. Diagram Taksonomi Bloom



(Sumber: Kurniawan (2023, p. 11))

Pendapat lain, Dewi *et al.*, (2021, pp. 203-204) tingkat pengetahuan individu dibagi dalam enam tingkatan, yaitu:

1) Tahu (*know*)

Tahu didefinisikan sebagai mengingat dari materi yang dipelajari sebelumnya. Tingkat pengetahuan ini hanya mencakup kemampuan mengingat hal-hal tertentu dari materi yang telah dipelajari. Dengan kata lain, tingkat pengetahuan ini terfokus pada hafalan dan kemampuan mengingat aspek-aspek spesifik dari materi pembelajaran tanpa terlalu mendalam dalam pemahaman atau penerapan konsep tersebut.

2) Memahami (*comprehension*)

Memahami didefinisikan sebagai kemampuan untuk menafsirkan dengan benar objek perseptual individu, yang diketahui dan dapat menafsirkan materi dengan benar. Tingkat pemahaman ini tidak hanya mencakup kemampuan mengingat informasi, tetapi juga melibatkan interpretasi atau kemampuan untuk menafsirkan dengan benar terhadap materi yang telah

dipelajari. Ini menunjukkan tingkat pemahaman yang lebih dalam daripada sekedar mengingat fakta atau informasi secara mengingat.

3) Aplikasi (*application*)

Aplikasi didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk menggunakan materi yang telah dipahami dalam keadaan atau kondisi aktual. Penerapan dapat didefinisikan sebagai penerapan atau penggunaan hukum, rumus, metode, prinsip, dan lainnya.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis didefinisikan sebagai kemampuan individu untuk mendeskripsikan bahan atau benda sebagai komponen, tetapi analisis tersebut masih dalam suatu struktur dan masih saling berkaitan.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis mengacu pada keterampilan mengaitkan dan mengorganisir informasi melibatkan perencanaan dan adaptasi teori atau pernyataan yang sudah ada untuk membentuk ide dari berbagai sumber untuk membentuk konsep yang lebih baik.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi merupakan keterampilan menilai suatu materi atau objek dengan mempertimbangkan kriteria yang telah ditentukan, baik oleh individu itu sendiri maupun yang sudah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat yang telah disampaikan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam Taksonomi Bloom pendidikan membagi tujuan pendidikan ke dalam tiga domain ini untuk mencakup

aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotor. Pendekatan ini memberikan pandangan yang holistik terhadap tujuan pembelajaran, mengakui pentingnya mengembangkan seluruh karakteristik potensi individu, tidak hanya dalam hal pengetahuan intelektual tetapi juga perasaan, emosi, dan keterampilan fisik. Sedangkan untuk klasifikasi tingkat pengetahuan terbagi menjadi enam, yaitu tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Setiap tingkat menyajikan kemampuan kognitif yang berbeda dalam memproses dan menggunakan informasi, dimulai dari tingkat mengingat hingga kemampuan evaluasi yang lebih tinggi.

c. Faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Menurut Budiman dan Agus (2014, pp. 4-7) mengemukakan bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan ada enam, yaitu: (1) Pendidikan, (2) Informasi atau media massa, (3) Sosial, budaya, dan ekonomi (4) Lingkungan, (5) Pengalaman, (6) Usia. Adapun masing-masing faktor adalah sebagai berikut:

1) Pendidikan

Pendidikan adalah suatu usaha untuk mengembangkan kepribadian dan kemampuan di dalam dan diluar sekolah (baik formal maupun nonformal), berlangsung seumur hidup. Pengetahuan mempengaruhi proses belajar, makin tinggi pendidikan seseorang semakin mudah seseorang tersebut untuk menerima informasi. Pengetahuan sangat erat kaitannya dengan pendidikan di mana diharapkan seseorang dengan pendidikan tinggi, orang tersebut akan semakin luas pula pengetahuannya. Namun, perlu diketahui bahwa

seseorang yang berpendidikan rendah tidak berarti mutlak berpengetahuan rendah pula.

Peningkatan pengetahuan tidak mutlak diperoleh dari pendidikan formal, akan tetapi juga dapat diperoleh pada pendidikan nonformal. pengetahuan seseorang tentang sesuatu objek juga mengandung dua aspek positif dan negatif. Kedua aspek inilah yang akhirnya akan menentukan sikap seseorang.

2) Informasi atau media massa

Informasi adalah sesuatu yang dapat diketahui, namun ada pula yang menekankan informasi sebagai transfer pengetahuan selain itu informasi juga dapat didefinisikan sebagai suatu teknik untuk mengumpulkan, menyiapkan, menyimpan, memanipulasi, mengumumkan, menganalisis, dan menyebarkan informasi dengan tujuan tertentu. Informasi yang diperoleh baik dari pendidikan formal maupun nonformal dapat memberikan pengaruh jangka pendek (*immediate impact*) sehingga menghasilkan perubahan atau peningkatan pengetahuan.

3) Sosial, budaya, dan ekonomi

Kebiasaan dan tradisi yang dilakukan orang-orang tanpa melalui penalaran apakah akan dilakukan baik atau buruk. Dengan demikian, seseorang akan bertambah pengetahuan walaupun tidak melakukan. Status seseorang juga akan menentukan tersedianya suatu fasilitas yang diperlukan untuk kegiatan tertentu. Sehingga status sosial ekonomi ini akan mempengaruhi pengetahuan seseorang.

4) Lingkungan

Lingkungan adalah segala sesuatu yang ada disekitar individu baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial. Lingkungan berpengaruh terhadap proses masuknya pengetahuan ke dalam individu yang berada dalam lingkungan tersebut. Hal ini terjadi karena adanya interaksi timbal balik maupun tidak, yang akan direspon oleh setiap individu.

5) Pengalaman

Pengalaman sebagai sumber pengetahuan adalah suatu cara untuk memperoleh kebenaran pengetahuan dengan cara mengulang kembali pengetahuan yang diperoleh dalam memecahkan masalah yang dihadapi masa lalu. pengalaman belajar dalam bekerja yang dikembangkan akan memberikan pengetahuan yang profesional.

6) Usia

Usia mempengaruhi daya tangkap dan pola pikir seseorang. Semakin bertambah usia akan semakin berkembang pula daya tangkap dan pola pikirnya sehingga pengetahuan yang diperoleh semakin membaik pada usia madya, individu akan berperan aktif dalam masyarakat dan kehidupan sosial, serta lebih banyak melakukan persiapan demi upaya menyesuaikan diri menuju usia tua. Selain itu orang usia madya akan lebih banyak menggunakan waktunya untuk membaca.

d. Pengukuran Pengetahuan

Pengukuran pengetahuan dapat dilakukan menggunakan berbagai metode seperti tes tertulis, ujian proyek, atau penilaian lainnya yang

dirancang untuk mengukur pemahaman, penerapan, dan kemampuan analisis individu terhadap materi atau konsep yang dipelajari. Pendapat Darsini *et al.* (2019, p. 106) mengemukakan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan dengan wawancara atau angket yang menanyakan tentang isi materi yang ingin diukur dari subjek penelitian atau responden yang meliputi tahu, memahami, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pengukuran pengetahuan dapat dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu: 1) Pertanyaan subjektif, seperti pertanyaan *essay* , 2) Pertanyaan objektif, seperti pertanyaan pilihan ganda, benar salah, dan pertanyaan menjodohkan.

Berdasarkan jenis pengukuran pengetahuan di atas dapat disimpulkan bahwa pengukuran pengetahuan dapat dilakukan melalui wawancara atau kuesioner, yang menanyakan kepada subjek penelitian atau responden tentang isi materi yang akan diukur. Dari dua jenis pertanyaan tersebut, pertanyaan objektif terutama pilihan ganda lebih diunggulkan sebagai alat pengukuran karena lebih mudah disesuaikan dengan pengetahuan dan memberikan hasil lebih cepat.

2. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan budaya bangsa yang sangat erat dengan kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak (Anggita *et al.*, 2019, p. 55). Permainan tradisional yang sudah ada sejak ribuan tahun lalu merupakan hasil dari perkembangan budaya masyarakat

pada masa lampau yang masih sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai kearifan lokal (Nugrahastutik, *et al.* 2016, p. 266). Permainan tradisional merujuk pada jenis permainan yang telah ada dalam budaya suatu masyarakat untuk waktu yang lama, seringkali diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan ini biasanya tidak hanya menjadi hiburan, tetapi juga memainkan peran penting dalam menyampaikan nilai-nilai budaya, mengajarkan keterampilan, dan memperkuat interaksi sosial.

Permainan tradisional memberikan manfaat untuk kesehatan, kebugaran, dan perkembangan anak, terdapat juga nilai-nilai positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, gotong-royong, tanggung jawab, disiplin, dan banyak lagi di mana nilai-nilai tersebut dapat membentuk karakter anak (Anggita *et al.*, 2019, pp. 55-56). Oleh karena itu, sebagai pendidik harus mampu menanamkan nilai-nilai karakter pada diri peserta didik. Salah satu cara untuk mengembangkan nilai karakter anak adalah melalui permainan tradisional (Agustini, 2020, p. 115).

Berdasarkan kajian di atas peneliti menyimpulkan bahwa permainan tradisional memiliki peran yang sangat signifikan dalam kehidupan masyarakat Indonesia, khususnya anak-anak. Permainan tradisional di Indonesia bukan hanya sekedar hiburan, tetapi juga merupakan bagian dari warisan budaya yang sangat berharga yang mencerminkan perkembangan budaya masyarakat pada masa lalu dan terus diwariskan dari generasi ke generasi. Permainan tradisional juga memberikan manfaat positif untuk

kesehatan dan perkembangan anak dengan melibatkan gerakan fisik, kerjasama, dan pemecahan masalah.

b. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Permainan tradisional memiliki nilai-nilai yang baik bagi mereka yang melakukannya. Bermain permainan tradisional juga menciptakan kesempatan untuk membentuk karakter positif seperti kejujuran, kerjasama, sportivitas, dan tanggung jawab. Ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pembentukan kepribadian anak-anak.

Misbach dalam Mulyani (2016, pp. 53-54) pada penelitiannya bahwa permainan tradisional yang ada di Nusantara ini dapat menstimulasi berbagai aspek perkembangan anak, seperti:

- 1) Aspek motorik, melatih kekuatan daya tahan tubuh, kelenturan tubuh, sensorikmotorik, keterampilan motorik kasar, dan keterampilan motorik halus.
- 2) Aspek kognitif, mendorong perkembangan imajinasi, kreativitas, *problem solving*, strategi, kemampuan antisipasi, dan pemecahan kontekstual.
- 3) Aspek emosi, katarsis emosional, meningkatkan kemampuan berempati, dan pengendalian diri.
- 4) Aspek bahasa, memahami konsep-konsep nilai.
- 5) Aspek sosial, menjalin relasi, bekerja sama, mengembangkan kematangan sosial dengan teman sebaya, serta membentuk dasar untuk

mengasah keterampilan sosialisasi dan berinteraksi dengan orang yang lebih dewasa atau masyarakat.

- 6) Aspek spiritual, menyadari keterhubungan dengan sesuatu yang bersifat Agung (*Transcendental*).
- 7) Aspek ekologis, memahami penggunaan unsur-unsur alam sekitar dengan bijak.
- 8) Aspek nilai-nilai/moral, dengan memberikan dukungan kepada anak-anak agar mereka dapat memahami nilai-nilai moral yang diteruskan dari generasi sebelumnya.

Selain itu, menurut Nugroho dalam Mulyani (2016, pp. 54-57) permainan tradisional banyak sekali mengandung nilai pendidikan didalamnya. Nilai-nilai tersebut terdapat di dalam gerak atau tembang ataupun syair lagu didalam permainannya. Dengan demikian, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

- 1) Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi dalam permainan anak tradisional sebenarnya telah ditunjukkan oleh anak-anak sebelum mereka mulai bermain. Terbukti dengan cara memilih dan memutuskan jenis permainan serta mengikuti tata tertib atau aturan yang disepakati. Semua itu dilakukan dengan cara berunding atau bermusyawarah secara sukarela, dan tidak ada paksaan atau tekanan dari pihak lain. Dengan demikian, anak-anak sebenarnya telah memiliki jiwa yang demokratis sejak dini.

2) Nilai Pendidikan

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

3) Nilai Kepribadian

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

4) Nilai Keberanian

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

5) Nilai Kesehatan

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

6) Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai jiwa persatuan dan kesatuan untuk mencapai suatu tujuan, yaitu kemenangan. Oleh karena itu, masing-masing anggota harus mempunyai solidaritas yang meliputi saling menjaga, saling menolong, saling membantu harus selalu ditumbuhkan dalam diri anak.

7) Nilai Moral

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

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional memberikan sejumlah manfaat positif, terutama bagi anak-anak. Permainan tradisional menjadi sarana untuk mempelajari tentang tanggung jawab, kerjasama, berfikir, kejujuran, dan keterampilan lainnya. Semua aspek tersebut dapat membentuk karakter yang positif pada anak-anak.

c. Macam-macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional atau permainan rakyat merupakan bagian tak terpisahkan dari warisan budaya suatu masyarakat. Menurut buku statistik kebudayaan tahun 2021 yang diterbitkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD), jumlah pemain hasil kebudayaan Indonesia sebanyak

787. Sebagai manifestasi dari aktivitas dan kehidupan sehari-hari permainan tradisional telah diwariskan dari generasi ke generasi yang mencerminkan identitas budaya yang unik. Permainan yang diterapkan dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di sekolah dasar harus mencakup ranah kognitif, afektif, psikomotorik, dan jasmani. Tujuannya adalah agar anak dapat menunjukkan serta meningkatkan keterampilan fisik, aspek sosial, kesehatan mental, serta nilai moral dan spiritual melalui “*fairplay*” dan “olahraga” atau bermain dengan jujur, sopan, dan berjiwa olahragawan sejati.

Dengan demikian berikut adalah beberapa jenis permainan tradisional yang sering dimainkan di SD Negeri Deresan sebagai berikut:

1) Gobak Sodor

Gambar 2. Permainan Gobak Sodor



(Sumber: Kurniawan 2019, p. 65)

a) Alat yang digunakan

Tidak menggunakan alat, hanya saja pemain harus membuat garis dengan kapur atau lainnya untuk membuat acuan bermain.

b) Tempat bermain

Tempat bermain untuk permainan gobak sodor ini dilakukan di lapangan yang luas

c) Pemain

Pemain dalam permainan gobak sodor dibagi menjadi dua regu dengan masing-masing regu harus memiliki jumlah yang sama 3-5 orang.

d) Cara bermain

(1) Sebelum permainan dimulai, perlu membuat garis penjagaan dengan kapur yang membentuk lapangan segiempat yang kemudian dibagi menjadi 6.

(2) Membagi pemain menjadi 2 regu, yang setiap regunya terdiri dari 3-5 pemain. Penentuan regu jaga dan regu lawan dilakukan dengan cara suit.

(3) Regu yang mendapat giliran jaga akan menjaga lapangan bagian garis horizontal dan menghadang lawan mereka agar tidak melewati garis. Pemain yang mendapat tugas jaga garis horizontal bisa bergerak ke kanan dan ke kiri dan pemain yang menjaga garis vertical menjaga keseluruhan garis vertical yang terletak di tengah lapangan.

(4) Sedangkan lawan pemain berusaha untuk melewati dari baris ke baris dari depan ke belakang dan balik lagi dari belakang ke depan.

e) Manfaat

Manfaat yang dapat diambil dalam permainan gobak sodor ini selain melatih kerja sama, permainan gobak sodor juga dapat melatih kekompakkan, kerja keras, dan ketangkasan.

2) Engklek

Gambar 3. Permainan Engklek



(Sumber: Kurniawan, 2019, p. 23)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pecahan genteng, keramik, atau batu yang berbentuk datar.

b) Tempat bermain

Permainan engklek bisa dimainkan di halaman rumah

c) Pemain

Pemain dalam permainan ini dilakukan 2-3 orang atau kesepakatan para pemain.

d) Cara bermain

- (1) Sebelum melakukan permainan, pemain menggambar bidang engklek terlebih dahulu.
- (2) Pemain menentukan urutan main dengan cara suit atau hompimpa.
- (3) Setiap pemain sudah memiliki gacuk atau kereweng yang biasanya berupa pecahan genteng, keramik atau batu yang berbentuk datar.
- (4) Pemain harus lompat dengan tumpuan satu kaki di setiap kotak atau bidang yang digambar sebelumnya.

- (5) Gacuk dilempar ke salah satu bidang atau petak yang Digambar sebelumnya. Bidang atau petak yang sudah ada gacuknya tidak boleh ditempati oleh setiap pemain. Jadi para pemain harus melompat ke bidang atau petak berikutnya dengan satu kaki mengelilingi satu bidang atau petak yang ada.
- (6) Pemain yang menyelesaikan satu putaran permainan sampai puncak gunung, mengambil gacuk dengan membelakangi gunung, menutup mata, dan tidak boleh menyentuh garis. Apabila terkena garis maka harus digantikan dengan pemain selanjutnya untuk mengambil gacuk tersebut.
- (7) Apabila pemain berhasil mengambil gacuk di gunung, maka pemain harus melemparkannya keluar dari bidang atau petak engklek. Selanjutnya pemain tersebut berpijak pada gacuk yang dilemparkan tadi.
- (8) Jika berhasil, pemain lanjut ke tahap mencari “sawah” dengan cara menjagling gacuk dengan telapak tangan bolak-balik sebanyak 5 kali tanpa terjatuh. Hal ini dilakukan dengan posisi jongkok dan membelakangi bidang engklek dan berada pad tempat jatuhnya gacuk yang dilempar tadi. Setelah berhasil menjagling gacuk sebanyak 5 kali, pemain dalam posisi yang sama melempar ke bidang atau petak engklek, apabila tepat pada salah satu bidang atau petak maka bidang atau petak tersebut menjadi sawah pemain. Namun, apabila gagal, pemain mengalngi kembali dari gunung.

(9) Pemain yang memiliki sawah paling banyak adalah pemenangnya.

e) Manfaat

Permainan engklek dapat melatih fisik dengan cara melompat dari bidang satu ke bidang lainnya. Permainan ini juga meningkatkan kreativitas anak dengan melihat bidang atau petak yang mereka gambar. Benda-benda disekitar juga bisa di manfaatkan sebagai gacuk yang akan mereka gunakan.

3) Kasti

Gambar 4. Permainan Kasti



(Sumber: Astini (2023, p. 34)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah bola kecil atau biasanya menggunakan bola kasti serta pemukul yang terbuat dari kayu

b) Tempat bermain

Tempat bermain dalam permainan ini membutuhkan tempat yang luas seperti lapangan.

c) Pemain

Pemain dalam permainan ini dibagi mejadi 2 regu yang setiap regunya terdiri dari 5 pemain atau kesepakatan bersama.

d) Cara bermain

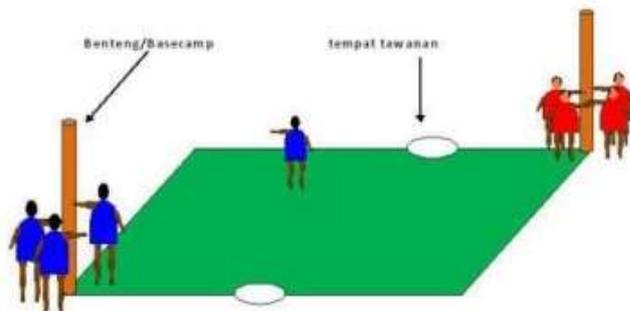
- (1) Sebelum permainan dimulai, pemain menentukan regu penjaga dan regu pemukul.
- (2) Membuat pos, yang setiap posnya di tandai dengan batu atau tiang. Pemukul yang sudah tiba di tiang tidak boleh dilempar bola.
- (3) Pemukul selanjutnya bergantian untuk memukul bola yang di umpan oleh regu penjaga. Pemain jaga lainnya berada di lapangan untuk mencoba menangkap pukulan pemain serang.
- (4) Ketika bola di pukul, pemain berlari ke pos selanjutnya untuk kembali ke kendang yang dibatasi dengan sebuah garis.

e) Manfaat

Permainan kasti ini bermanfaat untuk melatih fisik seperti berlari, melompat, melempar bola, dan lain sebagainya. Selain itu, anak anak juga berlatih bersosialisasi dengan teman regu untuk mencapai tujuan kemenangan.

4) Benteng atau Jaga Tiang

Gambar 5. Permainan Benteng atau Jaga Tiang



(Sumber: Kurniawan, 2019, p. 50)

a) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah pohon atau tiang.

b) Tempat bermain

Tempat bermain untuk permainan ini sangat baik dilakukan di tempat yang luas seperti lapangan atau halaman rumah.

c) Pemain

Pemain dalam permainan ini berjumlah 4-8 pemain atau disesuaikan dengan kesepakatan bersama dan menyesuaikan lokasi bermain.

d) Cara bermain

(1) Permainan benteng dilakukan dengan menjaga benteng yang terbuat dari pohon atau tiang.

(2) Pemain yang keluar dari benteng dianggap menyerbu terlebih dahulu. Pemain ini apabila dikejar oleh musuh dan terkena sentuhan tangan oleh musuh, maka dianggap sebagai tawanan dan ditempatkan di tempat yang sudah disediakan yang jaraknya 2 meter sebelah kanan ataupun kiri.

(3) Pemain ini dapat mempertahankan bentengnya dengan cara diselamatkan oleh pemain satu timnya dengan menyentuhnya dengan tangan.

(4) Kelompok pemain dinyatakan mendapatkan nilai apabila bisa menyentuh benteng lawan. Berakhirnya permainan ini sesuai dengan kesepakatan para pemain. Kelompok yang kalah

mendapatkan hukuman dengan menggondong kelompok pemenang.

e) Manfaat

Permainan ini sangat banyak manfaatnya, selain melatih fisik anak dengan berlari juga melatih komunikasi dan interaksi anak dalam regu. Pemain juga mendapat manfaat untuk saling menghargai kemenangan dan kekalahan serta melatih kreativitas pemain dalam membuat strategi dalam bermain.

5) Lompat Tali

Gambar 6. Permainan Lompat Tali



(Sumber: Kurniawan, 2019, p. 26)

a) Alat yang digunakan

Tali yang dibuat dari karet gelang

b) Tempat bermain

Permainan ini membutuhkan tempat yang lumayan luas, biasanya di halaman rumah.

c) Pemain

Jumlah pemain tidak ada aturan yang baku dalam menentukan jumlah pemain, permainan ini bisa dilakukan secara individu dan juga kelompok. Permainan secara kelompok biasanya dibagi ke dalam dua

kelompok. Permainan tali ini juga bisa dimainkan sendiri maupun secara bergantian

d) Cara bermain

(1) Bermain secara sendiri

(a) Badan berdiri dengan kedua kaki rapat.

(b) Kedua tangan memegang ujung tali dengan posisi tali berada di belakang tubuh.

(c) Kedua tangan mengayun memutar tali ke atas kepala, ke depan, ke bawah, hingga kembali ke belakang dan begitu seterusnya.

(d) Saat tali akan mengenai kaki, lakukan gerakmelompati tali dan lakukan secara hati-hati saat meloncat.

e) Manfaat

Permainan ini bermanfaat untuk melatih motorik kasar anak dengan meloncat dan mendarat dengan baik.

d. Manfaat Permainan Tradisional

Bermain merupakan aktivitas yang sangat menyenangkan bagi anak-anak, terutama ketika mereka bermain permainan tradisional yang sering melibatkan mereka dan dilakukan di luar ruangan. Menurut Kurniati dalam Mulyani (2016, p. 48) permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol

diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghormati orang lain.

Menurut Kawuryan *et al.* (2017, p. 47) manfaat yang terkandung didalam permainan tradisional meliputi:

- 1) Sportivitas, tercermin dalam kesediaan untuk menerima kekalahan dengan lapang dada dan mengakui keunggulan lawan.
- 2) Kerjasama, tercermin dalam sikap saling membantu dan melindungi sesama
- 3) Kerukunan, tercermin dalam sikap menghargai dan menghormati orang lain tanpa menonjolkan ego sendiri
- 4) Kedisiplinan, tercermin dalam ketaatan untuk mengikuti aturan dan tata tertib saat bermain.
- 5) Tanggungjawab, tercermin dalam kewajiban untuk menyelesaikan tugas dengan tepat dan sesuai dengan peraturan yang berlaku.
- 6) Keadilan, tercermin dalam perlakuan yang adil kepada semua pemain, tanpa memandang perbedaan fisik, kemampuan, atau usia. Semua harus diperlakukan secara adil.
- 7) Kejujuran, tercermin dalam kemampuan seseorang untuk berbicara sesuai dengan kenyataan tanpa menambah atau mengurangi informasi. Hal ini sangat penting dalam bermain.
- 8) Keikhlasan, tercermin dalam kemaun untuk bertanggung jawab atas kesalahan atau kelemahan yang dilakukan oleh anggota tim.

- 9) Kesabaran, tercermin dalam kemampuan untuk menunggu giliran bermain, menerima kekalahan dengan lapang dada, dan menghadapi kekurangan dari anggota tim dengan sabar.
- 10) Kasih sayang, tercermin dalam kemauan untuk membantu orang lain saat mereka membutuhkan bantuan.

3. Hakikat Peserta Didik Sekolah Dasar Kelas Atas

a. Pengertian Peserta didik

Peserta didik adalah orang-orang yang sedang belajar atau menerima pengajaran dari seorang pendidik atau fasilitator pembelajaran. Istilah peserta didik digunakan secara luas dan mencakup semua tingkat pendidikan, mulai dari anak-anak di tingkat prasekolah hingga dewasa yang mengikuti pendidikan lanjutan atau pelatihan. Menurut Hanifah *et al.* (2020, p. 106) peserta didik memerlukan bimbingan dan pengembangan melalui pendidikan dan pembelajaran agar dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Adapun menurut S.Winataputra (2019, p. 1) Pembelajaran merupakan konsep pedagogi yang secara teknis dapat dipahami sebagai rangkaian upaya sistematis dan terstruktur untuk menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, sehingga memungkinkan terjadinya proses belajar yang mengarah pada pengembangan potensi individu sebagai peserta didik.

b. Pengertian Sekolah Dasar

Sekolah Dasar merupakan pendidikan anak yang berusia antara 7 sampai 13 tahun sebagai tingkatan awal dalam pendidikan yang menjadi landasan bagi peserta didik dalam menempuh pendidikan. Menurut Aka (2016, p. 35)

pendidikan di tingkat sekolah dasar berperan penting dalam membangun fondasi pengetahuan yang akan digunakan peserta didik dalam pendidikan lanjutan. Oleh karena itu, implementasi pembelajaran di sekolah dasar harus berjalan secara optimal. Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa penting bagi lembaga pendidikan, guru, dan pihak terkait untuk memberikan perhatian yang cukup terhadap proses pembelajaran di sekolah dasar. Dengan demikian, peserta didik dapat memiliki fondasi pengetahuan yang kokoh dan siap untuk melanjutkan pendidikan ke tingkat yang lebih tinggi dengan percaya diri dan kesuksesan yang lebih besar.

c. Karakteristik Peserta Didik Kelas Atas Sekolah Dasar

Karakteristik menjadi identitas setiap individu, yang terbentuk dari sikap, cara berpikir, dan prinsip-prinsip moral yang dibangun melalui interaksi sosial dan pengalaman hidup. Karakteristik juga memiliki dampak pada perspektif, pola pikir, dan perilaku individu. Menurut Lubaba & Alfiansyah (2022, p. 689) profil pelajar pancasila merupakan langkah untuk meningkatkan mutu pendidikan dengan fokus pada pengembangan karakter. Profil pelajar pancasila ini diterapkan di semua tingkat pendidikan mulai dari TK, SD, SMP, dan SMA. Berikut ini beberapa pendapat tentang karakteristik peserta didik kelas atas sekolah dasar sebagai berikut:

Menurut Sabani (2019, pp. 92-93) pada tingkat pendidikan dasar dapat dibagi menjadi dua tahap, yaitu:

- 1) Masa kelas bawah sekolah dasar, umur 6 tahun atau 7 tahun sampai 9 tahun atau 10 tahun. Secara spesifik karakteristik peserta didik kelas bawah (kelas 1, kelas 2, dan kelas 3) adalah sebagai berikut:
 - a) Karakteristik umum
 - (1) Waktu reaksi lambat
 - (2) Koordinasi otot tidak sempurna
 - (3) Sering terlibat dalam pertengkaran
 - (4) Gemar bergerak, bermain, dan memanjat
 - (5) Aktif bersemangat terhadap bunyi-bunyian yang teratur
 - b) Karakteristik kecerdasan
 - (1) Kurangnya kemampuan pemusatan perhatian
 - (2) Kemauan berfikir sangat terbatas
 - (3) Kegemaran untuk mengulangi macam-macam kegiatan
 - c) Karakteristik sosial
 - (1) Hasrat besar terhadap hal-hal yang bersifat drama
 - (2) Berkhayal dan suka meniru
 - (3) Gemar akan keadaan alam
 - (4) Senang akan cerita-cerita
 - (5) Sifat pemberani
 - (6) Senang mendapat pujian
 - d) Kegiatan gerak yang dilakukan
 - (1) Senang menirukan sesuatu yang dilihat

- (2) Manipulasi, spontan menampilkan gerakan-gerakan dari objek yang diamati
- 2) Masa kelas tinggi sekolah dasar, umur 9 tahun atau 10 tahun sampai umur 12 tahun atau 13 tahun. Secara spesifik karakteristik peserta didik ditingkat atas memiliki beberapa kesamaan dengan kelas bawah. Karakteristik kelas atas yang dimaksud sebagai berikut:
- a) Karakteristik umum
 - (1) Waktu reaksinya cepat
 - (2) Koordinasi otot sempurna
 - (3) Gemar bergerak dan bermain
 - b) Karakteristik kecerdasan
 - (1) Mempunyai kemampuan pemusatan perhatian
 - (2) Kemampuan berpikir lebih banyak
 - c) Karakteristik sosial
 - (1) Tidak suka pada hal-hal yang bersifat drama
 - (2) Gemar pada lingkungan sosial
 - (3) Senang pada cerita-cerita lingkungan sosial
 - (4) Sifat pemberani tetapi masih menggunakan logika
 - d) Kegiatan gerak yang dilakukan
 - (1) Memiliki kemampuan dalam menampilkan suatu kegiatan yang lebih tinggi
 - (2) Artikulasi (*articulation*).

Berdasarkan teori kognitif Piaget perkembangan kognitif memiliki 4 fase perkembangan, yaitu: 1) tahap sensori motor untuk anak usia 0 hingga 2 tahun, 2) tahap pra-operasional usia 2 hingga 7 tahun, 3) tahap operasional konkret usia 7 hingga 11 tahun, dan 4) tahap operasional formal usia 12 tahun hingga dewasa. Berdasarkan teori tersebut, karakteristik peserta didik kelas atas sudah masuk ke tahap operasional. Menurut Hijriati (2021, p. 149) pada tahap operasional konkret dan formal ini anak-anak mampu secara logis dan konkret dapat menghubungkan konsep-konsep dalam pikiran mereka.

B. Penelitian yang Relevan

Untuk membantu penelitian ini, diperlukan penelitian yang sesuai dengan topik yang dibahas untuk mendukung teori yang telah dilakukan, sehingga dapat menjadi dasar dalam merancang kerangka pikir. Hasil penelitian yang relevan meliputi:

1. Skripsi Vinny Vidilia (2021) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran PJOK Peserta Didik Kelas V SD Negeri 1 Payaman Kudus”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode survei dengan instrumen tes benar-salah. Sampel penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V di SD Negeri 1 Payaman Kudus, yang berjumlah 30 peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yang kemudian disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas V terhadap permainan tradisional dalam

pembelajaran PJOK di SD Negeri 1 Payaman Kudus berada pada kategori sangat tinggi 10%, tinggi 23,33%, sedang 40%, rendah 23,33%, sangat rendah 3,33%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan tingkat pengetahuan kelas V berada di kategori sedang.

2. Skripsi Jefri Kurniawan (2023) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang Permainan Tradisional”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode survei dengan instrumen tes benar salah. Sampel penelitian ini yaitu peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul yang berjumlah 51 peserta didik. Teknik analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif, yang disajikan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 41,2% (21 peserta didik), “baik” sebesar 45,1% (23 peserta didik), kategori “cukup” 3,9% (2 peserta didik), kategori “kurang” 7,8% (4peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) berada di kategori baik.

C. Kerangka Berpikir

Pendidikan merupakan upaya yang disengaja dan terencana untuk meningkatkan pengetahuan dan perilaku individu maupun kelompok melalui proses belajar mengajar. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan suatu bangsa dan kemajuan sebuah negara. Dengan adanya pendidikan, Indonesia dapat mengalami kemajuan dan pendidikan yang diberikan di sekolah dasar dapat menjadi dasar dan sarana untuk pertumbuhan dan perkembangan individu menjadi pribadi yang cerdas, mandiri, kreatif, inovatif, dan berguna bagi lingkungan, bangsa dan negara. Salah satu jenis pendidikan yang berfokus pada perkembangan seluruh aspek manusia adalah pendidikan jasmani. Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang menggunakan aktivitas fisik untuk meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan anak, baik secara fisik, motorik, maupun sosial. Jika pelaksanaan pendidikan jasmani direncanakan dan diajarkan dengan baik, hal ini akan menghasilkan peserta didik yang memiliki kemampuan gerak dan karakter yang baik.

Penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional di sekolah dasar kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana keberhasilan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam meningkatkan pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional. Oleh karena itu, hasil penelitian mengenai tingkat

pengetahuan permainan tradisional di sekolah dasar negeri kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta diharapkan dapat menjadi dasar bagi guru pendidikan jasmani dalam mengevaluasi pencapaian belajar peserta didik serta untuk mengidentifikasi kelemahan peserta didik dalam materi permainan tradisional sehingga dapat mendukung proses bimbingan terhadap peserta didik kelas atas selanjutnya.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan metode deskriptif kuantitatif tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional kelas atas di SD Negeri Deresan Yogyakarta. Menurut Darwin *et al.* (2020, pp. 8-9) penelitian deskriptif merupakan penelitian yang menggambarkan secara sistematis suatu situasi masalah, fenomena, layanan dan atau informasi penting tentang kondisi kehidupan manusia ataupun organisasi. Pendapat lain, menurut Sugiyono dalam Kurniawan (2023, p. 59) penelitian deskriptif kuantitatif menggambarkan data yang terkumpul sesuai dengan kondisi nyata.

Metode yang diterapkan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Hasil dari angket tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan disajikan dalam bentuk persentase. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Deresan yang berlokasi di Jalan Cempaka CT X, Deresan, Catur Tunggal, Kecamatan Depok, Kabupaten Sleman, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Proses pengumpulan data mengenai tingkat pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional

di SD Negeri Deresan Yogyakarta dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2024 hingga 1 Maret 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Menurut Abdullah *et al.* (2021), populasi merupakan keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili kearkteristik tertentu dalam suatu penelitian. Sedangkan menurut Arikunto dalam Kurniawan (2023, p. 60), populasi merupakan keseluruhan subjek penelitian. Populasi dalam penelitian ini mencakup peserta didik kelas atas (IV, V, VI) SD Negeri Deresan Yogyakarta yang berjumlah 77. Seluruh populasi dalam penelitian ini dijadikan sebagai sampel penelitian.

Populasi dalam penelitian ini mencakup peserta didik kelas atas (IV, V, VI) SD Negeri Deresan Yogyakarta yang berjumlah 77 peserta didik, rincian populasi dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV	26
2.	V	25
3.	VI	26
Jumlah Peserta Didik Kelas Atas		77

2. Sampel

Menurut Abdullah *et al.* (2021, p. 81), sampel merupakan jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*. teknik *sampling* umumnya

disebut sebagai teknik untuk menentukan atau mengambil sampel dari sebuah penelitian (Darwin, 2020). Alasan peneliti mengambil *total sampling* karena menurut Arikunto dalam Kurniawan (2023, p. 61) jumlah populasi yang kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel diambil secara keseluruhan, namun jika populasi lebih dari 100 orang bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi. Populasi peserta didik kelas atas (VI, V, dan VI) SD Negeri Deresan berjumlah 77 peserta didik.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Menurut Darwin *et al.* (2020, p. 75), variabel merupakan suatu sifat yang diambil pada nilai yang berbeda. Variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan tradisional kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta, yang dimaksud adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional peserta didik di sekolah dasar kelas atas merupakan hasil dari proses mencari tahu, dari yang belum tahu menjadi tahu. Proses pencarian pengetahuan ini melibatkan berbagai metode dan konsep yang diperoleh melalui proses pendidikan dan pengalaman. Untuk mengetahui Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan, menurut Kurniawan (2023, p. 61) peserta didik dapat dikatakan mengetahui atau paham apabila mampu menjelaskan kembali materi permainan tradisional yang telah diajarkan meliputi pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan

tradisional, manfaat permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Menurut Abdullah (2021, p. 57) instrumen penelitian merupakan alat ukur yang digunakan untuk mengumpulkan data dari objek penelitian. Pada instrumen ini yang digunakan adalah tes pilihan ganda (*multiple choice test*). Teknik penilaian yang akan digunakan untuk tes tersebut adalah, jawaban yang benar mendapat nilai 1 (satu), dan jawaban yang salah mendapat nilai 0 (nol) dan jika ada tes yang tidak dikerjakan maka akan mendapatkan nilai 0 (nol). Kisi-kisi instrumen angket penelitian disajikan pada gambar di bawah ini:

Tabel 2. Kisi-Kisi Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan

Variabel	Faktor	Indikator	No Item	Butir
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta	Pengertian Permainan Tradisional	1. Permainan Tradisional	1,2	2
		2. Pemain	3	1
	Manfaat Permainan Tradisional	1. Manfaat Permainan	4	1
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Tentang Permainan Tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta	Nilai-nilai yang terkandung dalam Permainan Tradisional	1. Nilai Sportivitas, kerja sama, tanggung jawab	5	1
		2. Nilai Kesehatan	6,8	2
		3. Nilai Keberanian	7	1

Macam-macam Permainan Tradisional	1. Permainan Tradisional	9,11,21	3
	2. Peraturan Permainan Tradisional	10,16,18,19,20	5
	3. Alat Permainan Tradisional	13,14,15,17,22,24,25,27	8
	4. Jumlah Pemain	12,23	2
	5. Lapangan	26,28	2
Jumlah			28

Instrumen penelitian ini diadopsi dari penelitian Jefri Kurniawan (2023) yang sudah divalidasi ahli (*expert judgement*) kepada Bapak Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas. M.Or. dan sudah diujikan dengan realibilitas sebesar 0,886.

Sutrisno Hadi dalam Kurniawan (2023, pp. 62-63) dalam proses penyusunan instrumen, terdapat tiga tahap utama yang harus dilalui, yaitu: mendefinisikan kontrak, menyidik faktor dan menyusun butir-butir pertanyaan. Tahapan-tahapan tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

a) Mendefinisikan Konstrak

Mendefinisikan kontrak merupakan tahap awal yang harus dilalui sebelum menyusun instrumen. Mendefinisikan kontrak artinya membatasi perubahan atau variabel yang akan diteliti, agar nantinya tidak terjadi penyimpangan terhadap tujuan yang ingin dicapai. Konstrak dalam penelitian ini adalah tingkat pengetahuan peserta

didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta.

b) Menyidik Faktor

Menyidik faktor adalah tahap peneliti menyidik faktor-faktor subvariabel. Faktor-faktor tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta; pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dan macam-macam permainan tradisional.

c) Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Menyusun butir-butir pertanyaan merupakan langkah ketiga sebelum melakukan penelitian, dengan menyusun butir-butir pertanyaan yang mengacu pada faktor-faktor. Untuk membuat butir-butir pertanyaan, faktor-faktor yang telah diidentifikasi perlu diuraikan menjadi kerangka instrumen yang nantinya akan dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan dalam instrumen.

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan cara atau metode yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan dalam penelitian ini adalah dengan memberikan tes pilihan ganda kepada responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya sebagai berikut:

- a. Peneliti mencari data siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Deresan Yogyakarta.
- b. Peneliti memberikan instrumen kepada responden untuk di isi jawabannya.
- c. Peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- d. Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Relibilitas Instrumen

1. Validitas

Menurut Hardani (2020, p. 198) validitas adalah derajat ketetapan antara data yang terjadi pada obyek penelitian dengan data yang dilaporkan oleh peneliti. Perhitungan validitas pada tes pilihan ganda ini menggunakan rumus korelasi yang dikenal rumus korelasi *product moment* dengan menggunakan *SPSS 26*. Berikut adalah hasil uji validitas instrumen penelitian Jefri Kurniawan yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang Permainan Tradisional”.

Gambar 7. Hasil Uji Validitas Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan

No Soal	r hitung	r table	Keterangan
1.	0,485	0,279	VALID
2.	0,599	0,279	VALID
3.	0,487	0,279	VALID
4.	0,119	0,279	TIDAK VALID
5.	0,366	0,279	VALID
6.	0,477	0,279	VALID
7.	0,636	0,279	VALID
8.	0,531	0,279	VALID
9.	0,564	0,279	VALID
10.	0,488	0,279	VALID
11.	0,521	0,279	VALID
12.	0,543	0,279	VALID
13.	0,488	0,279	VALID
14.	0,526	0,279	VALID
15.	0,567	0,279	VALID
16.	0,473	0,279	VALID
17.	0,422	0,279	VALID
18.	0,441	0,279	VALID
19.	0,549	0,279	VALID
20.	0,499	0,279	VALID
21.	0,385	0,279	VALID
22.	0,180	0,279	TIDAK VALID
23.	0,462	0,279	VALID
24.	0,529	0,279	VALID
25.	0,483	0,279	VALID
26.	0,449	0,279	VALID
27.	0,560	0,279	VALID
28.	0,564	0,279	VALID
29.	0,369	0,279	VALID
30.	0,479	0,279	VALID

(Sumber: Kurniawan, 2023, p. 65)

2. Reliabilitas

Menurut Abdullah (2021, p. 77) reliabilitas merupakan kemampuan alat ukur untuk memberikan hasil yang sama bila diterapkan pada waktu yang berbeda. Tes pilihan ganda penelitian Jefri Kurniawan yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang Permainan Tradisional” memiliki reliabilitas sebesar 0,886. Reliabilitas diperoleh menggunakan rumus *crombach alpha* dengan menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2013.

Gambar 8. Hasil Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian Jefri Kurniawan

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

(Sumber: Kurniawan, 2023, p. 66)

3. Analisis Butir Soal

Analisis butir soal adalah langkah yang diambil oleh seseorang untuk meningkatkan mutu dari pertanyaan-pertanyaan yang telah disusun.

a. Tingkat Kesukaran

Menurut Arifin (2014, p. 266) perhitungan tingkat kesukaran soal merupakan pengukuran seberapa besar derajat kesukaran suatu soal. Rentang indeks kesukaran item soal adalah dari 0,00 hingga 1,00. Ketika nilai mendekati 1,00 berarti menunjukkan item soal tersebut semakin mudah. Dengan demikian, nilai indeks kesukaran item bergerak ke arah yang berlawanan dengan tingkat kesukaran. Perhitungan bisa dilakukan pada masing-masing item soal, pada dasarnya skor rata-rata diperoleh peserta didik pada item soal yang berkaitan disebut sebagai tingkat kesukaran.

0,00	1,00
Sukar/sulit	Mudah

Menurut Arikunto dalam Kurniawan (2023, p. 68) rumus mencari tingkat kesukaran sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: indeks kesukaran soal

B: jumlah peserta didik yang menjawab benar

JS: jumlah peserta didik yang mengikuti

Berikut merupakan kriteria tingkat kesukaran:

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1.00	Mudah

b. Daya Pembeda

Arifin (2016, 0. 273) perhitungan daya pembeda adalah pengukuran sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan peserta didik yang sudah menguasai kompetensi dengan yang belum atau kurang menguasai kompetensi berdasarkan standar ketetapan. Semakin besar nilai koefisien daya pembeda suatu item soal, semakin efektif item tersebut dalam membedakan antara peserta didik yang memiliki penguasaan kompetensi yang baik dengan mereka yang memiliki penguasaan kompetensi yang kurang. Untuk tes bentuk ojektif Arikunto

dalam Kurniawan (2023, p. 69) bisa dilakukan dengan rumus sebagai berikut:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan:

D: Daya beda yang dicari

P_A: Proporsi kelompok atas yang benar

P_B: Proporsi kelompok bawah yang menjawab tes dengan benar

Tabel 4. Kalsifikasi Pembeda

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

Sumber: Arikunto dalam Kurniawan (2023, p. 70)

G. Teknik Analisis Data

Menurut Abdullah (2021, p. 87) analisis data bisa diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan untuk merubah data hasil dari sebuah penelitian menjadi informasi yang nantinya bisa dipergunakan untuk mengambil sebuah kesimpulan. Pengelompokan skor maksimum dan minimum harus ditentukan terlebih dahulu. Selanjutnya, menentukan nilai rata-rata (*rata-rata*) dan *standar deviasi* skor yang diperoleh. Pengkategorian hasil data yang telah dikelompokkan menjadi lima kategori, yaitu sangat baik, baik, cukup, kurang, dan sangat kurang. Pemberian nilai dalam penelitian ini

menggunakan penilaian acuan patokan (PAP), untuk membandingkan suatu prestasi dengan suatu patokan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Riduwan dalam Kurniawan (2023, p. 71) sebagai berikut:

Tabel 5. Patokan Kategori Penilaian

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

(Sumber: Ridwan dalam Kurniawan 2023, p. 72)

Rumus menghitung skor atau nilai menurut Sugiyono dalam Kurniawan (2023, p.72):

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

Keterangan:

N: Nilai

X: Butir benar

Max: Jumlah keseluruhan butir tes

Setelah itu teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif presentasi, dengan rumus menurut Sudijono dalam Kurniawan (2023, p. 72) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Presentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F: Frekuensi

N: *Number of Cases* (Jumlah Responden)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Deresan, yang berlokasi di Jl. Cempaka CT X, Manggung, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 26 Februari 2024 hingga 1 Maret 2024.

2. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) SD Negeri Deresan Yogyakarta yang memiliki populasi sejumlah 83 peserta didik. Pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu menggunakan teknik *total sampling* karena menurut Arikunto dalam Kurniawan (2023, p. 61) jumlah populasi yang kurang dari 100 orang, maka jumlah sampel diambil secara keseluruhan, namun jika populasi lebih dari 100 orang bisa diambil 10-15% atau 20-25% dari jumlah populasi dari jumlah populasi. Seluruh peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) SD Negeri Deresan Yogyakarta terdiri dari 26 peserta didik kelas IV, 25 peserta didik kelas V, dan 26 peserta didik kelas VI.

Tabel 6. Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah Peserta Didik
1.	IV	26
2.	V	25
3.	VI	26
Jumlah Peserta Didik Kelas Atas		77

3. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada penelitian ini, tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional, yang diukur menggunakan tes pilihan ganda yang terdiri dari 28 butir soal. Tes tersebut dibagi menjadi empat faktor, yaitu pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional. Setiap jawaban di beri skor 0 jika salah dan skor 1 jika benar. Data hasil penelitian kemudian dianalisis menggunakan perangkat lunak computer seperti *SPSS 25* dan *Microsoft Excel 2016*.

Hasil analisis statistik data penelitian secara keseluruhan diperoleh skor terendah (minimum) 14, skor tertinggi (maksimum) 28, rerata (rata-rata) 23,46, nilai tengah (median) 24, nilai yang sering muncul (modus) 23, standar deviasi (SD) 2,26.

Tabel 7. Deskripsi Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik

STATISTIK	
N	77
Rata-rata	23,47
Median	24
Modus	23
Minimum	14
Maksimum	28
Standar Deviasi	2,263

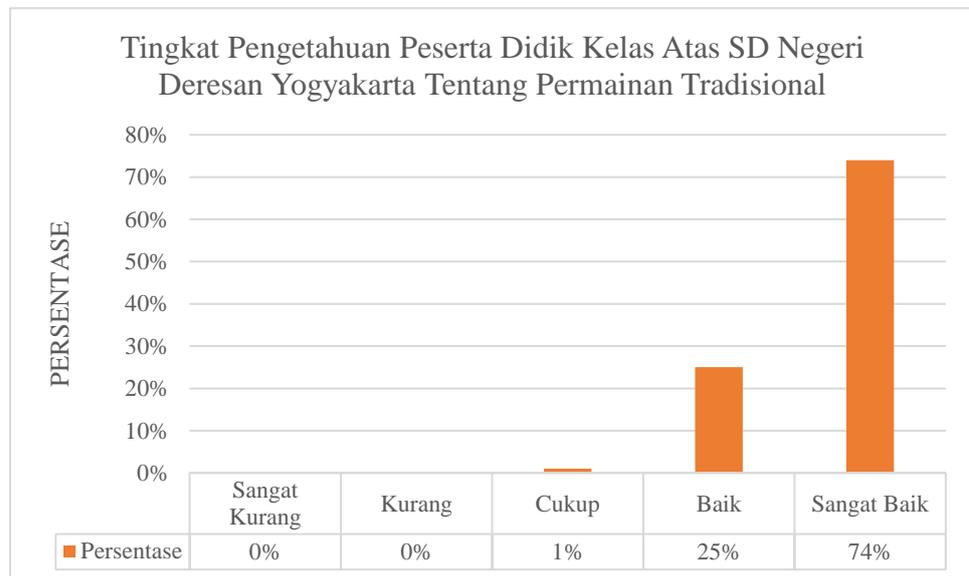
Tabel distribusi hasil penelitian Tingkat Pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 8. Deskripsi Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat Baik	57	74%
2	60 - 79	Baik	19	25%
3	40 - 59	Cukup	1	1%
4	20 - 39	Kurang	0	0%
5	0 - 19	Sangat Kurang	0	0%
Total			77	100%

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

Gambar 9. Diagram Hasil Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik



Berdasarkan hasil penelitian Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional yang termasuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 74%

(57 peserta didik), kategori “baik” sebesar 25% (19 peserta didik), kategori “cukup” 1% (1 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), kategori sangat kurang 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

Rincian Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional terbagi dalam empat faktor yaitu, (1) pengertian permainan tradisional, (2) manfaat permainan tradisional, (3) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (4) macam-macam permainan tradisional adalah sebagai berikut:

a. Pengertian Permainan Tradisional

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SN Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional faktor mengenai pengertian permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 3 butir soal, dengan skor benar 1 dan skor salah 1. Setelah data ditabulasi, diskor dan dianalisis menggunakan bantuan program computer seperti *SPSS 25* dan *Microsoft Excel 2016*. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 1, skor tertinggi (maksimum) 3, rerata (rata-rata) 2,94, nilai tengah (median) 3, nilai yang sering muncul (modus) 3, standar deviasi (SD) 0,27.

Tabel 9. Deskripsi Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional

STATISTIK	
N	77
Rata-rata	2,94
Median	3
Modus	3
Minimum	1
Maksimum	3
Standar Deviasi	0,27

Tabel distribusi hasil penelitian faktor pengertian permainan tradisional tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 10. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat Baik	74	96%
2	60 - 79	Baik	2	3%
3	40 - 59	Cukup	0	0%
4	20 - 39	Kurang	1	1%
5	0 - 19	Sangat Kurang	0	0%
Total			77	100%

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

Gambar 10. Diagram Hasil Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa hasil dari data penelitian faktor pengertian tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 96% (74 peserta didik), kategori “baik” 3% (2 peserta didik), kategori cukup 0% (0peserta didik), kategori kurang 1% (1 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 0% (0 peserta didik). Jadi dapat diasrtikan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan perserta didik kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional mayoritas berada pada kategori tingkat sangat baik.

b. Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Hasil penelitian yang didasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 4 butir soal, dengan skor 1 apabila benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah

(minimum) 2, skor tertinggi (maksimum) 4, rerata (rata-rata) 3,50, nilai tengah (median) 4, nilai yang sering muncul (modus) 4, standar deviasi (SD) 0,66).

Tabel 11. Deskripsi Statistik Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung

STATISTIK	
N	77
Rata-rata	3,50
Median	4
Modus	4
Minimum	2
Maksimum	4
Standar Deviasi	0,66

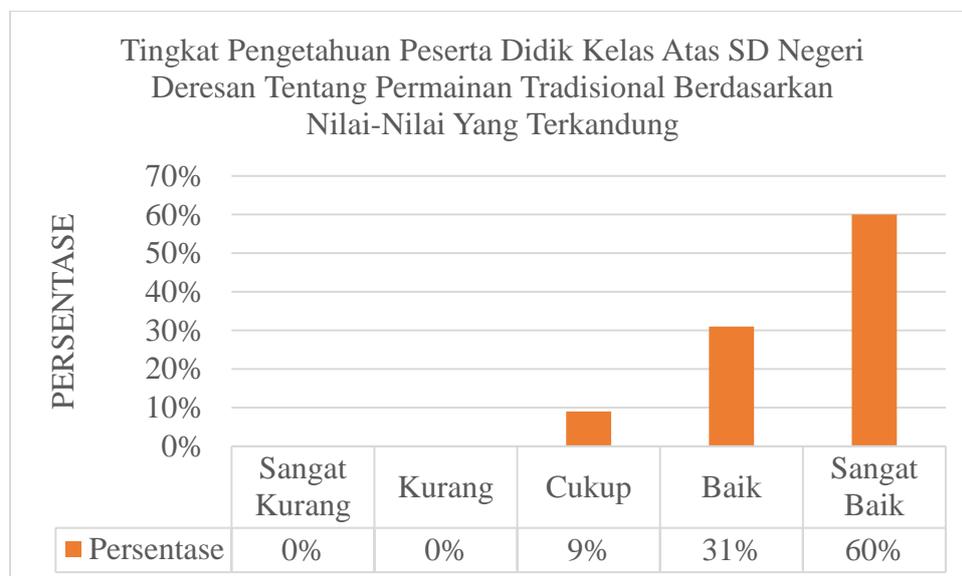
Tabel distribusi hasil penelitian faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 12. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat Baik	46	60%
2	60 - 79	Baik	24	31%
3	40 - 59	Cukup	7	9%
4	20 - 39	Kurang	0	0%
5	0 - 19	Sangat Kurang	0	0%
Total			77	100%

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

Gambar 11. Diagram Hasil Penelitian Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung



Berdasarkan dari tabel di atas maka hasil dari data penelitian faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 60% (46 peserta didik), kategori “baik” 31% (24 peserta didik), kategori “cukup” 9% (7 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 0% (0 peserta didik). Dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional berdasarkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

c. Macam-Macam Permainan Tradisional

Dari hasil penelitian yang didasarkan faktor macam-macam permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang

berjumlah 20 butir soal, dengan skor 1 untuk jawaban benar dan skor 0 untuk jawaban salah. Hasil analisis statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 20, skor tertinggi (maksimum) 20, rerata (rata-rata) 16,57, nilai tengah (median) 17, nilai yang sering muncul (modus) 17, standar deviasi (SD) 2,009.

Tabel 13. Deskripsi Statistik Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

STATISTIK	
N	77
Rata-rata	16,57
Median	17
Modus	17
Minimum	7
Maksimum	20
Standar Deviasi	2,009

Tabel distribusi hasil penelitian faktor macam-macam permainan tradisioal tigtat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisionak dapat di kategorikan sebagai berikut:

Tabel 14. Deskripsi Hasil Penelitian Macam-Macam Permainan Tradisional

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat Baik	60	78%
2	60 - 79	Baik	16	21%
3	40 - 59	Cukup	0	0%
4	20 - 39	Kurang	1	1%
5	0 - 19	Sangat Kurang	0	0%
Total			77	100%

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

Gambar 12. Diagram Hasil Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa dari data penelitian faktor macam-macam permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 78% (60 peserta didik), kategori “baik” 21% (16 peserta didik), kategori “cukup” 0% (0 peserta didik), kategori “kurang” 1% (1 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 0% (0 peserta didik). Jadi, dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

d. Manfaat Permainan Tradisional

Hasil penelitian yang didasarkan faktor manfaat permainan tradisional diukur dengan menggunakan tes pilihan ganda yang berjumlah 1 butir soal, dengan skor 1 apabila benar dan skor 0 apabila jawaban salah. Hasil analisis

statistik data penelitian diperoleh skor terendah (minimum) 0, skor tertinggi (maksimum) 1, rerata (rata-rata) 0,44, nilai tengah (median) 0, nilai yang sering muncul (modus) 0, standar deviasi (SD) 0,49).

Tabel 15. Deskripsi Statistik Faktor Manfaat Permainan Tradisional Tingkat Pengetahuan.

STATISTIK	
N	77
Rata-rata	0,44
Median	0
Modus	0
Minimum	0
Maksimum	1
Standar Deviasi	0,49

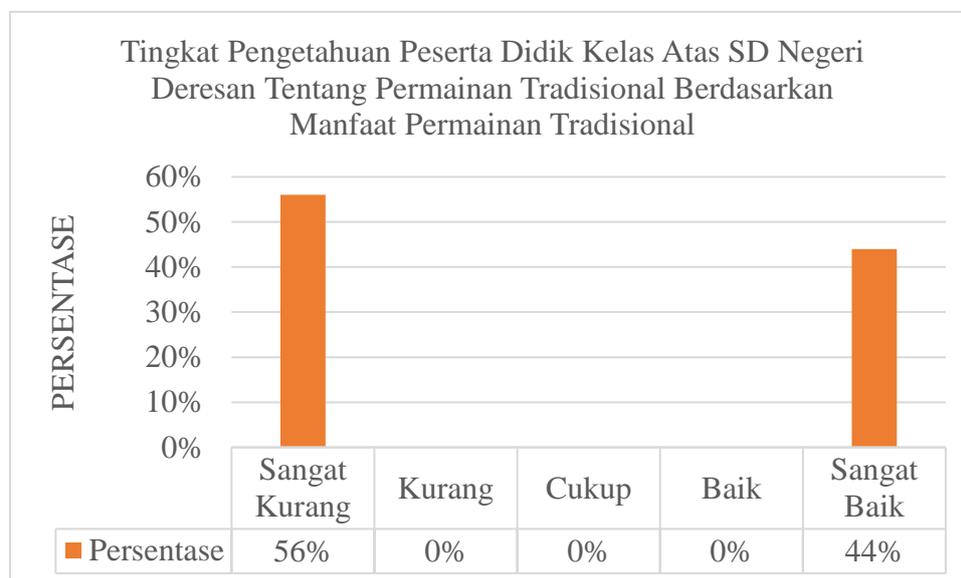
Tabel distribusi hasil penelitian faktor manfaat permainan tradisional Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional dapat dikategorikan sebagai berikut:

Tabel 16. Deskripsi Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional

No	Rentang Skor	Kategori	Frekuensi	Persentase
1	80 - 100	Sangat Baik	34	44%
2	60 - 79	Baik	0	0%
3	40 - 59	Cukup	0	0%
4	20 - 39	Kurang	0	0%
5	0 - 19	Sangat Kurang	43	56%
Total			77	100%

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

Gambar 13. Diagram Hasil Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional



Berdasarkan dari tabel di atas bahwa hasil data penelitian faktor manfaat permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” 44% (34 peserta didik), kategori “baik” 0% (0 peserta didik), kategori “cukup” 0% (0 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), dan kategori “sangat kurang” 56% (43 peserta didik). Jadi dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional berdasarkan faktor manfaat permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat kurang.

B. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional. Pengetahuan tersebut dianalisis

berdasarkan empat faktor utama, yakni pengertian permainan tradisional, manfaat permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 74% (57 peserta didik), kategori “baik” sebesar 25% (19 peserta didik), kategori “cukup” 1% (1 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), kategori sangat kurang 0% (0 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional mayoritas berada pada kategori sangat baik.

Meskipun Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional berada kategori “sangat baik” sebesar 74% (57 peserta didik), kategori “baik” sebesar 25% (19 peserta didik), kategori “cukup” 1% (1 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), kategori sangat kurang 0% (0 peserta didik). Ini disebabkan oleh perbedaan kemampuan antar peserta didik dalam menangkap dan memahami materi yang mereka pelajari. Beberapa peserta didik mungkin dapat memahami secara menyeluruh, sementara ada beberapa peserta didik belum sepenuhnya memahami atau bahkan belum pernah menerapkan dalam kehidupan sehari-hari.

Pengetahuan merupakan pemahaman, informasi, atau keahlian yang diperoleh seseorang melalui proses belajar, pengalaman, atau pengamatan. Menurut Ridwan *et al.*, (2021, p. 39) pengetahuan adalah hasil dari upaya mencari tahu, dari yang tadinya tidak tahu menjadi tahu, dari keadaan tidak dapat menjadi dapat. Terdapat beberapa faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional, seperti media massa, pengalaman pribadi, dan lingkungan sekitar. Oleh karena itu, peserta didik mungkin hanya memiliki pengetahuan dasar tentang permainan tradisional, tanpa mendalami lebih lanjut. Selain itu, ada kemungkinan bahwa peserta didik masih berdiskusi dengan teman-teman mereka saat mengerjakan instrumen penelitian ini, meskipun mereka sudah diberi instruksi untuk mengerjakannya sendiri.

Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional dalam penelitian ini terbagi menjadi beberapa faktor di antaranya:

1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Permainan Tradisional merupakan faktor pertama dalam variable Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional. Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang bisa menjadi sarana untuk mengibur diri dan permainan yang bisa dilakukan secara individu maupun beregu. Permainan tradisional yang sudah ada sejak ribuan tahun lalu merupakan hasil dari perkembangan

budaya masyarakat pada masa lampau yang masih sangat dipengaruhi oleh nilai-nilai kearifan lokal (Nugrahastutik, *et al.* 2016, p. 266). Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor pengertian permainan tradisional berada di kategori sangat baik dengan persentase 96% dengan jumlah 74 peserta didik.

2. Faktor Nilai-Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional merupakan faktor kedua dalam variable Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional. Pada permainan tradisional banyak nilai nilai positif di dalamnya, menurut Nugroho dalam Mulyani (2016, pp. 54-57) permainan tradisional banyak sekali mengandung nilai pendidikan di dalamnya. Seperti, nilai demokrasi, nilai pendidikan, nilai kepribadian, nilai keberanian, nilai kesehatan, nilai persatuan, dan nilai moral. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada di kategori sangat baik dengan persentase 31% dengan jumlah 46 peserta didik.

3. Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

Macam-macam permainan tradisional merupakan faktor ketiga dalam variable Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional. Menurut buku statistic kebudayaan tahun 2021

yang diterbitkan oleh Pusat Data dan Teknologi Informasi (PUSDATIN) Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (KEMENDIKBUD), jumlah pemain hasil kebudayaan Indonesia sebanyak 787. Namun macam- permainan tradisional yang dimainkan di SD Negeri Deresan Yogyakarta yaitu; (1) gobak sodor, (2) engklek, (3) kasti, (4) benteng atau jaga tiang, (5) lompat tali. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor macam macam permainan tradisional sangat baik dengan persentase 78% dengan jumlah 60 peserta didik.

4. Faktor Manfaat Permainan Tradisional

Manfaat permainan tradisional merupakan faktor keempat dalam variable Tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional. Menurut Kurniati dalam Mulyani (2016, p. 48) permainan tradisional dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghormati orang lain. Berdasarkan hasil penelitian bahwa distribusi frekuensi faktor manfaat permainan tradisional berada di kategori sangat kurang dengan persentase 56% dengan jumlah 43 peserta didik.

Peningkatan pemahaman siswa kelas atas tentang permainan tradisional perlu dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan berbagai pihak terkait,

salah satunya melalui lembaga pendidikan atau sekolah. Ini penting karena permainan tradisional merupakan bagian dari warisan budaya nenek moyang yang erat dengan nilai-nilai lokal yang berharga. Dengan mempertahankan dan mengembangkan permainan tradisional, kita dapat memperkuat identitas bangsa. Selain itu, permainan tradisional memiliki banyak nilai-nilai positif yang dapat membentuk karakter dan bermanfaat bagi kehidupan sehari-hari.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Walaupun peneliti telah berupaya memenuhi semua persyaratan yang diperlukan, hal tersebut tidak menjamin bahwa penelitian ini tidak memiliki kekurangan atau kelemahan. Beberapa kekurangan dan kelemahan yang dapat dikemukakan di sini antara lain:

1. Hasil penelitian ini hanya berlaku terhadap tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional dan tidak dapat diterapkan secara umum untuk materi atau Pelajaran lain.
2. Saat melakukan pengumpulan data penelitian, seperti saat menyebarkan soal tes, tidak memungkinkan untuk secara langsung mengawasi apakah jawaban yang diberikan oleh responden sesuai dengan pandangan atau pendapat mereka sendiri.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dalam penelitian dapat diambil kesimpulan bahwa, tingkat pengetahuan permainan tradisional kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional dalam kategori “sangat baik” sebesar 74% (57 peserta didik), kategori “baik” sebesar 25% (19 peserta didik), kategori “cukup” 1% (1 peserta didik), kategori “kurang” 0% (0 peserta didik), kategori sangat kurang 0% (0 peserta didik). Hasil tersebut dapat diartikan bahwa mayoritas tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta memiliki tingkat pengetahuan tentang permainan tradisional yang sangat baik dengan jumlah peserta didik 57 peserta didik.

B. Implikasi Hasil Penelitian

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

1. Hasil penelitian ini dapat memberikan informasi mengenai tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional.
2. Hasil dari penelitian ini dapat menjadi pedoman bagi guru dalam upaya meningkatkan pemahaman siswa tentang permainan tradisional.

3. Sekolah menjadi lebih memahami sejauh mana tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas tentang permainan tradisional di SD Negeri Deresan Yogyakarta tentang permainan tradisional.

C. Saran

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

1. Bagi peneliti

Peneliti hanya fokus pada penelitian tentang pengetahuan peserta didik kelas atas mengenai permainan tradisional. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan untuk menggunakan sampel dan variable penelitian yang berbeda, agar dapat mengidentifikasi secara menyeluruh.

2. Bagi peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran dan mempraktikkan permainan tradisional, baik di lingkungan sekolah maupun di rumah sebagai bentuk dari upaya melestarikan warisan permainan tradisional.

3. Bagi guru

Permainan tradisional lebih digiatkan lagi dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan diselipkan dalam aktivitas gerak dasar. Langkah ini dimaksudkan agar peserta didik memiliki pemahaman yang lebih baik tentang permainan tradisional dan dapat berperan aktif dalam melestarikannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, K., Jannah, M., Aiman, U., Hasda, S., Fadilla, Z., Taqwin, N., Masita, Ardiawan, K. N., & Sari, M. E. (2021). Metodologi Penelitian Kuantitatif. In *PT Rajagrafindo Persada* (Vol. 3, Issue 2).
- Agustini, F. (2020). Integrasi Nilai Karakter Melalui Permainan Tradisional Tarik Tambang Dalam Pembelajaran IPA. *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 4(2), 114. <https://doi.org/10.23887/jisd.v4i2.24513>
- Aka, K. A. (2016). Model Quantum Teaching dengan Pendekatan Cooperative Learning untuk Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn. *Pedagogia : Jurnal Pendidikan*, 5(1), 35–46. <https://doi.org/10.21070/pedagogia.v5i1.87>
- Anggita, G. M. (2019). Eksistensi Permainan Tradisional sebagai Warisan Budaya Bangsa. *JOSSAE : Journal of Sport Science and Education*, 3(2), 55. <https://doi.org/10.26740/jossae.v3n2.p55-59>
- Budiman, R. A. (2013). *Kapita Selekta Kuesioner Pengetahuan dan Sikap Dalam Penelitian Kesehatan*. Jakarta: Salemba Medika.
- Buku Statistik Kebudayaan*. (2021). Pusat Data dan Teknologi Informasi Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Danang Dwi Prasetyo. (2019). Paradigma Baru Pendidikan Islam 4.0: Telaah Taksonomi Bloom dalam Perspektif Iman. *SALIHA: Jurnal Pendidikan & Agama Islam*, 2(1), 185–197. <https://doi.org/10.54396/saliha.v2i1.110>
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Darwin, M., Mamondol, M. R., Sormin, S. A., Nurhayati, Y., Tambunan, H., Sylvia, D., Adnyana, M. D. M., Prasetyo, B., Vianitati, P., & Gebang, A. A. (2020). Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif. CV. Media Sains Indonesia.
- Hanifah, H., Susanti, S., & Adji, A. S. (2020). Perilaku Dan Karakteristik Peserta Didik Berdasarkan Tujuan Pembelajaran. *Manazhim*, 2(1), 105–117. <https://doi.org/10.36088/manazhim.v2i1.638>
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, R. R. I. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).
- Hijriati, P. R. (2021). Proses Belajar Anak Usia 0 Sampai 12 Tahun Berdasarkan Karakteristik Perkembangannya. *Bunayya : Jurnal Pendidikan Anak*, 7(1), 152. <https://doi.org/10.22373/bunayya.v7i1.9295>
- Hardani, Nur Hikmatul Auliya, Helmina Andriani, Roushandy Asri Fardani, Jumari Ustiawaty, Evi Fatmi Utami, Dhika Juliana Sukmana, R. R. I. (2022). Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif. In *LP2M UST Jogja* (Issue March).

- Kawuryan, D. (2017). *Pembelajaran Tematik*. Yogyakarta: Cantrik Pustaka.
- Kurniawan, J. (2023). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional. *Skripri*. Yogyakarta: FIKK UNY.
- Kusnadi, F. N. (2021). Hubungan Tingkat Pengetahuan Tentang Anemia Dengan Kejadian Anemia Pada Remaja Putri. *Jurnal Medika Hutama*, 02(01), 402–406.
- Magdalena, I., Maemunah, S., & Maya Astuti, I. (2021). Penggunaan Penilaian Teori Bloom Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas 3 Sd Nurul Iman Ashopi. *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 178–189. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/nusantara>
- Mulyani, N. (2016). *Super Asyik Permainan Tradisional Anak Indonesia*. Yogyakarta: Diva Press.
- Natalia Dewi, S., Lies Siti Khadijah, U., & Munajat Magister Pariwisata Berkelanjutan, E. (2021). Gambaran Tingkat Pengetahuan Masyarakat Generasi Y Mengenai Aktivitas Wisata Trekking. *Journal Of Indonesian Tourism, Hospitality and Recreation*, 4(2), 201–212. <https://doi.org/10.17509/jithor.v4i2,36301>.
- Nugrahastutik, Puspitaningtyas, P. (2016). Nilai – Nilai Karakter Pada Permainan. *Jurnal PKn Progresif*, 7(4), 265–273. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/snip/article/viewFile/8942/6503>
- Nuril Lubaba, M., & Alfiansyah, I. (2022). Analisis Penerapan Profil Pelajar Pancasila Dalam Pembentukan Karakter Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *EDUSAINTEK: Jurnal Pendidikan, Sains Dan Teknologi*, 9(3), 687–706. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v9i3.576>
- Republik Indonesia. (2003). *Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2003*, tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Ridwan, M., Syukri, A., & Badarussyamsi, B. (2021). Studi Analisis Tentang Makna Pengetahuan Dan Ilmu Pengetahuan Serta Jenis Dan Sumbernya. *Jurnal Geuthèè: Penelitian Multidisiplin*, 4(1), 31. <https://doi.org/10.52626/jg.v4i1.96>
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Sugiyono. (2003). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (Issue June).
- S.Winataputra, P. D. U. (2019). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. Hakikat Belajar dan Pembelajaran, 1-46. Hakikat Belajar Dan Pembelajaran, 1–46.

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

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Izin Penelitian

URAT 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/964/UN34.16/PT.01.04/2024

22 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

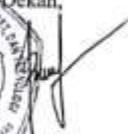
Yth . Kepala Sekolah SD Negeri Deresan
Jl. Cempaka CT X, Manggung, Caturtunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah
Istimewa Yogyakarta 55225

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

Nama : Widya Putri Haryono
NIM : 20604224084
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS TENTANG
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI DERESAN
YOGYAKARTA
Waktu Penelitian : 25 Februari - 1 Maret 2024

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.

Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP 19830626 200812 1 002

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

Lampiran 2. Surat Keterangan Telah Menyelesaikan Penelitian



**PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
DINAS PENDIDIKAN
SEKOLAH DASAR NEGERI DERESAN**

ꦏꦧꦸꦥꦠꦺꦤ꧀ꦱꦭꦺꦩꦤ꧀ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦝꦶꦏꦤ꧀ꦠꦺꦤ꧀ꦢꦶꦤꦱꦥꦺꦝꦶꦏꦤ꧀

Jalan Cempaka CT X, Deresan, Caturtunggal, Depok, Sleman, Yogyakarta, 55281
Telepon (0274) 587148, Email (sdn.deresan@gmail.com)

SURAT KETERANGAN
No : 2505/KS/SD.DER/III/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nanik Suprihatin, S.Pd.
NIP : 19720918 199903 2 003
Pangkat/Gol : Pembina / IV,a
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri Deresan

Menerangkan Bahwa:

Nama Mahasiswa : Widya Putri Haryono
NIM : 20604224084
Fakultas : Ilmu Kesehatan dan Olahraga
Program Studi : Pendidikan Jasmani dan Sekolah Dasar

Bahwa nama tersebut di atas telah melaksanakan penelitian guna penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "Tingkat Pengetahuan Peserta didik Kelas Atas SD Negeri Deresan Yogyakarta Tentang Permainan Tradisional". Pada tanggal 26 Februari – 1 Maret 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 4 Maret 2024


Nanik Suprihatin, S.Pd.
19720918 199903 2 003

Lampiran 3. Instrumen Penelitian

**ANGKET PENELITIAN
TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK KELAS ATAS TENTANG
PERMAINAN TRADISIONAL DI SD NEGERI DERESAN
YOGYAKARTA**

Saya memohon bantuan peserta didik kelas atas SD Negeri Deresan Yogyakarta untuk mengisi angket penelitian ini, penelitian ini dilakukan untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya.

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

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian

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

Contoh:

Yang bukan merupakan contoh permainan tradisional Indonesia adalah ...

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

Butir Soal:

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

Pernyataan di atas termasuk kedalam nilai ...

 - a. Nilai kesehatan
 - b. Nilai sosial
 - c. Nilai demokrasi

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

c. Mahal dan harus dibeli di toko olahraga



14.

Alat yang ada dalam gambar di atas digunakan dalam permainan ...

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

15. Bahan dasar yang digunakan dalam permainan 'bahan dasar yang digunakan untuk membuat egrang adalah ...

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

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

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

17. Pilihlah alat yang digunakan dalam permainan tarompah Panjang/bakiak...



a.



b.



c.

18. Dalam permainan tarompah Panjang/bakiak, setelah wasit membunyikan peluit dan mengibarkan bendera apa yang harus dilakukan setiap tim ...

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

19. Dalam permainan boi-boian dinyatakan menang apabila ...
- Terkena lemparan bola lawan
 - Tidak berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh sesuai susunan awal
 - Berhasil menyusun kembali seluruh pecahan genting sehingga utuh sesuai susunan awal
20. Permainan boi-oian dapat dimainkan secara ...
- Individu
 - Beregu (berkumpulan)
 - Jawaban a dan b benar.



21. Gambar di atas merupakan gambar dari permainan ...
- Lari balok
 - Balap karung
 - Dakon/ congklak
22. Alat yang digunakan dalam permainan lari balok adalah ...
- Potongan ranting
 - Potongan kayu/batu bata
 - Potongan bambu
23. Permainan dakon dimainkan oleh ... orang
- 3 orang
 - 4 orang
 - 2 orang
24. Pilihlah gambar alat yang digunakan untuk bermain dakon ...



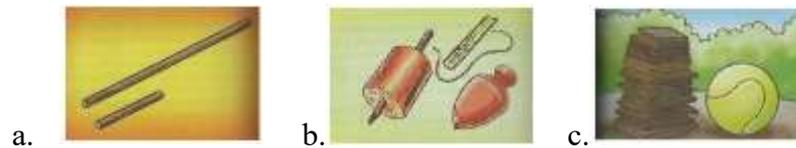
25. Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari ...

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

26. Permainan bentik dapat dimainkan di ...

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

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



28. Permainan jamur dapat dilakukan di ...

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

Lampiran 5. Hasil Tingkat Kesukaran

		JB	JS	TKS	KATEGORI
BUTIR SOAL SD NEGERI DERESAN YOGYAKARTA	Soal 1	75	77	0,97	MUDAH
	Soal 2	75		0,97	MUDAH
	Soal 3	77		1,00	MUDAH
	Soal 4	34		0,44	SEDANG
	Soal 5	52		0,68	SEDANG
	Soal 6	72		0,94	MUDAH
	Soal 7	73		0,95	MUDAH
	Soal 8	73		0,95	MUDAH
	Soal 9	77		1,00	MUDAH
	Soal 10	31		0,40	SEDANG
	Soal 11	76		0,99	MUDAH
	Soal 12	41		0,53	SEDANG
	Soal 13	72		0,94	MUDAH
	Soal 14	75		0,97	MUDAH
	Soal 15	75		0,97	MUDAH
	Soal 16	54		0,70	MUDAH
	Soal 17	72		0,94	MUDAH
	Soal 18	72		0,94	MUDAH
	Soal 19	50		0,65	SEDANG
	Soal 20	58		0,75	MUDAH
	Soal 21	76		0,99	MUDAH
	Soal 22	57		0,74	MUDAH
	Soal 23	75		0,97	MUDAH
	Soal 24	73		0,95	MUDAH
	Soal 25	75		0,97	MUDAH
	Soal 26	76		0,99	MUDAH
	Soal 27	48		0,62	SEDANG
	Soal 28	43		0,56	SEDANG

Lampiran 7. Hasil Olah Data Penelitian

Descriptives

Descriptive Statistics

	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
TOTAL	77	14	28	23.47	2.263
Valid N (listwise)	77				

Frequencies

Statistics

TOTAL

N	Valid	77
	Missing	0
Rata-rata		23.47
Median		24.00
Mode		23
Std. Deviation		2.263
Minimum		14
Maximum		28
Sum		1807

TOTAL

	Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid 14	1	1.3	1.3	1.3
17	1	1.3	1.3	2.6
19	2	2.6	2.6	5.2
20	2	2.6	2.6	7.8
21	2	2.6	2.6	10.4
22	12	15.6	15.6	26.0
23	18	23.4	23.4	49.4
24	16	20.8	20.8	70.1
25	10	13.0	13.0	83.1
26	9	11.7	11.7	94.8
27	2	2.6	2.6	97.4
28	2	2.6	2.6	100.0
Total	77	100.0	100.0	

Lampiran 8. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional
Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
TOTAL	77	1	3	2.95	.276
Valid N (listwise)	77				

Frequencies

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	77
	Missing	0
Rata-rata		2.95
Median		3.00
Mode		3
Std. Deviation		.276
Minimum		1
Maximum		3
Sum		227

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	1.3	1.3	1.3
	2	2	2.6	2.6	3.9
	3	74	96.1	96.1	100.0
	Total	77	100.0	100.0	

Lampiran 9. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Manfaat Permainan Tradisional
Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
TOTAL	77	0	1	.44	.500
Valid N (listwise)	77				

Frequencies

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	77
	Missing	0
Rata-rata		.44
Median		.00
Mode		0
Std. Deviation		.500
Minimum		0
Maximum		1
Sum		34

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	43	55.8	55.8	55.8
	1	34	44.2	44.2	100.0
	Total	77	100.0	100.0	

Lampiran 10. Hasil Olah Data Penelitian Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Rata-rata	Std. Deviation
TOTAL	77	1	3	2.56	.639
Valid N (listwise)	77				

Frequencies

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	77
	Missing	0
Rata-rata		2.56
Median		3.00
Mode		3
Std. Deviation		.639
Minimum		1
Maximum		3
Sum		197

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	6	7.8	7.8	7.8
	2	22	28.6	28.6	36.4
	3	49	63.6	63.6	100.0
	Total	77	100.0	100.0	

Lampiran 11. Hasil Olah Data Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional
Descriptives

Descriptive Statistics					
	N	Minimu m	Maximu m	Rata-rata	Std. Deviation
TOTAL	77	7	19	15.87	1.838
Valid N (listwise)	77				

Frequencies

Statistics		
TOTAL		
N	Valid	77
	Missing	0
Rata-rata		15.87
Median		16.00
Mode		16 ^a
Std. Deviation		1.838
Minimum		7
Maximum		19
Sum		1222

TOTAL					
		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7	1	1.3	1.3	1.3
	11	1	1.3	1.3	2.6
	13	3	3.9	3.9	6.5
	14	9	11.7	11.7	18.2
	15	12	15.6	15.6	33.8
	16	21	27.3	27.3	61.0
	17	21	27.3	27.3	88.3
	18	5	6.5	6.5	94.8
	19	4	5.2	5.2	100.0
Total		77	100.0	100.0	

Lampiran 12. Formulir Bimbingan



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

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : WIOYA PUTRI HARYONO
Dosen Pembimbing : HERI YOGO PRAYADI, S-Pd, Jas., M-Or
NIM : 20604119084
Program Studi : PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR
Judul TA : TINGKAT PENGETAHUAN PERBETA DIBIK KELAS ATAS TENTANG PERMAINAN TRADISIONAL DI SO ALGERIA UBBEJAN YOGYAKARTA

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Rabu / 10-01-2019	Konsultasi judul	- Perubahan jenis penelitian - Penulisan sesuai panduan skripsi 2013	
2.	Selasa / 23-01-2019	Konsultasi revisi judul	- Penambahan subjek penelitian - Penulisan sesuai panduan skripsi 2013	
3.	Kamis / 27-01-2019	Bab I	- Penambahan penelitian relevan	
4.	Selasa / 30-01-2019	Revisi Bab I	- Penulisan sesuai panduan - Lanjut Bab I	
5.	Selasa / 15-02-2019	Bab II	- Penambahan kutipan peserta didik - Lanjut Bab II	
6.	Selasa / 20-02-2019	Bab III	- Penambahan kutipan Kesukatan & Daya bada - Lanjut penelitian	
7.	Rabu / 6-03-2019	Bab IV	- Lanjut Bab IV	
8.	Kamis / 7-03-2019	Bab V	- lanjut membuat full skripsi	
9.	Rabu / 13-03-2019	Skripsi Bab I-V	- penulisan sesuai panduan skripsi 2013	
10.	Kamis / 14-03-2019	revisi keseluruhan	- All sidang	

Yogyakarta, 10 Maret 2019

Mengetahui
Koord.Prodi S1 PJSD

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006

Mahasiswa,

WIOYA PUTRI HARYONO
NIM. 20604119084

Lampiran 13. Dokumentasi



Pengisian Angket Oleh Peserta Didik



Foto Bersama Peserta Didik



Peneliti Membagikan Angket Penelitian



Foto Bersama Peserta Didik



Peneliti Menjelaskan Cara Pengisian Angket Kepada Peserta Didik



Foto Bersama Peserta Didik