

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES PESERTA DIDIK KELAS III
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGLUWAR MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
An Naas Ihwan Nugroho
NIM 20604224029

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

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES PESERTA DIDIK KELAS III
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGLUWAR MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
An Naas Ihwan Nugroho
NIM 20604224029

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

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGLUWAR MAGELANG

Oleh:
An Naas Ihwan Nugroho
NIM. 20604224029

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang.

Desain Penelitian ini merupakan deskriptif kuantitatif, dengan metode survei yang menggunakan instrumen angket tes benar atau salah. Penelitian ini menggunakan subyek peserta didik kelas III dengan *total sampling* seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang yang berjumlah 51 orang. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase.

Penelitian ini menunjukkan hasil bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada dalam kategori sangat rendah sebesar 12% (6 peserta didik), rendah sebesar 20% (10 Peserta didik), sedang sebesar 27% (14 peserta didik), tinggi sebesar 39% (20 peserta didik), sangat tinggi sebesar 2% (1 peserta didik). Dengan demikian berdasarkan jumlah persentase paling besar maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori tinggi.

Kata kunci: Permainan Tradisional, Peserta Didik, Tingkat Pengetahuan.

**LEVEL OF KNOWLEDGE ON THE TRADITIONAL GAME IN
PHYSICAL EDUCATION LEARNING OF THE THIRD GRADE
STUDENTS OF SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGLUWAR
MAGELANG**

By:

An Naas Ihwan Nugroho
NIM. 20604224029

ABSTRACT

This research aims to determine the level of knowledge on traditional games in Physical Education learning of the third grade students of SD Muhammadiyah Ngluwar (Muhammadiyah Ngluwar Elementary School), Magelang.

This research design was a descriptive quantitative study, with a survey method that used a true or false test questionnaire instrument. This research used third grade students as subjects with a total sampling of all third grade students at SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang, totaling 51 students. The data analysis used descriptive quantitative analysis elaborated in percentages.

This research shows the results that the level of knowledge on traditional games in Physical Education learning of the third grade students at SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang is as follows: in the very low level at 12% (6 students), in the low level at 20% (10 students), in the medium level at 27% (14 students), in the high level at 39% (20 students), and in the very high level at 2% (1 student). Thus, based on the highest percentage, the level of knowledge on traditional games in Physical Education learning of third grade students of SD Muhammadiyah Ngluwar, Magelang is in the high level.

Keywords: *Traditional Games, Students, Level of Knowledge.*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : An Naas Ihwan Nugroho

NIM : 20604224029

Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar.

Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan.

Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang.

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

Yogyakarta, 22 Maret 2024

Yang menyatakan,



An Naas Ihwan Nugroho

NIM. 20604224029

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM
PEMBELAJARAN PENJASORKES PESERTA DIDIK KELAS III
SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGLUWAR MAGELANG**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

An Naas Ihwan Nugroho

NIM 20604224029

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan tim penguji Tugas Akhir Fakultas
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta

Tanggal 22 Maret 2024

Koordinator Program Studi



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

Dosen Pembimbing



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

HALAMAN PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJASORKES PESERTA DIDIK KELAS III SEKOLAH DASAR MUHAMMADIYAH NGLUWAR MAGELANG

TUGAS AKHIR SKRIPSI

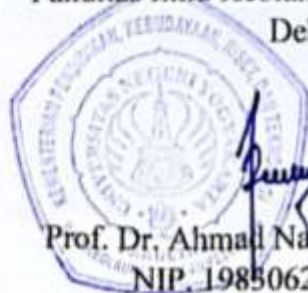
An Naas Ihwan Nugroho
NIM 20604224029

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 2 April 2024

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, M.Kes. (Ketua Tim Penguji/Pembimbing)		17-4-2024
Heri Yogo Prayadi, S.Pd.Jas., M.Or. (Sekretaris Tim Penguji)		17-4-2024
Prof. Dr. Wawan Sundawan Suherman, M.Ed. (Penguji Utama)		5-4-2024

Yogyakarta, 17 April 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 198506262008121002

MOTTO

“Ing ngarsa sung tuladha, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani”
(Ki Hajar Dewantara)

“Lawan sastra ngesti mulyo”
(Ki Hajar Dewantara)

“Tak ada harta pusaka yang sama berharganya dengan kejujuran”
(Mohammad Hatta)

“Keberanian bukan berarti tidak takut, keberanian berarti menaklukkan ketakutan”
(Mohammad Hatta)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan kerendahan hati, mengucapkan puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat selesai dengan baik. Berkat dorongan motivasi dan semangat yang selalu diberikan oleh orang-orang hebat dalam hidup saya. Persembahkan karya ini untuk orang yang saya cintai:

1. Kedua orangtua saya, Ibu Ismiati dan Bapak Purwanto yang senantiasa mendoakan, memberi motivasi, kasih sayang, materi dan segalanya bentuk dukungan kepada saya.
2. Adik saya Nur Huda Iswanto yang telah memberikan doa serta motivasi kepada saya.
3. Almamater kebanggaan Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas berkat rahmat dan karunia-Nya, Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang” dapat terselesaikan. Peneliti menyadari bahwa keberhasilan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Berdasarkan hal tersebut, peneliti mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang sudah memberikan fasilitas guna terlaksananya penelitian ini.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or., selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan yang memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or., selaku Ketua Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar sekaligus Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah banyak memberikan bantuan dan dorongan motivasi demi terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi peneliti.
4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu serta waktunya untuk membimbing penulis hingga Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan.

5. Bapak Kelik Widaryono, S.Pd., selaku Kepala Sekolah Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang yang telah memberikan izin dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
6. Para guru dan staff Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Siswa kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar yang telah bersedia mengisi soal dalam penelitian ini.
8. Teman-teman kelas PJSD C 2020 yang selalu mendukung penulis.
9. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 22 Maret 2024

Penulis,



An Naas Ihwan Nugroho

NIM 20604224029

DAFTAR ISI

	Halaman
SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Pengetahuan	8
2. Hakikat Permainan Tradisional	16
3. Kurikulum Permainan Tradisional SD Muhammadiyah Ngluwar ...	40
B. Kajian Penelitian yang Relevan	42
C. Kerangka Pikir	44
BAB III METODE PENELITIAN	47
A. Desain Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian	48
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	49
1. Instrumen Pengumpulan Data	49
2. Teknik Pengumpulan Data	50
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian	51
1. Validitas	51
2. Reliabilitas	51
G. Teknik Analisis Data	52

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	54
A. Hasil Penelitian.....	54
1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	56
2. Faktor Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional	58
3. Faktor Macam-macam Permainan Tradisional.....	60
B. Pembahasan	62
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	64
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	65
A. Simpulan.....	65
B. Implikasi Penelitian	65
C. Saran	66
DAFTAR PUSTAKA	67
LAMPIRAN.....	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kognitif Taksonomi Bloom	10
Tabel 2. Aspek Kognitif Taksonomi Anderson dan Krathwohl	12
Tabel 3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar	41
Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian.....	50
Tabel 5. Reliabilitas	52
Tabel 6. Norma Pengkategorian.....	52
Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional	54
Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional	55
Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional	56
Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional.....	57
Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-nilai yang Terkandung	58
Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Nilai-nilai yang Terkandung.....	59
Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Macam-macam Permainan Tradisional.....	60
Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Macam-macam Permainan Tradisional	61

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom	11
Gambar 2. Piramida Taksonomi Bloom Baru.....	12
Gambar 3. Permainan Engklek	19
Gambar 4. Permainan Lompat Tali	21
Gambar 5. Permainan Bola Bekel	23
Gambar 6. Permainan Balap karung	25
Gambar 7. Permainan Kelereng	27
Gambar 8. Permainan Beteng-betengan.....	28
Gambar 9. Permainan Hadang atau Gobak Sodor	30
Gambar 10. Permainan Terompah Panjang	32
Gambar 11. Balok	33
Gambar 12. Cublak-cublak Suweng	35
Gambar 13. Permainan Egrang Bathok.....	36
Gambar 14. Permainan Demok Dadi	38
Gambar 15. Kenthongan	39
Gambar 16. Histrogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional	55
Gambar 17. Histrogram Pengertian Permainan Tradisional	57
Gambar 18. Histrogram Nilai-nilai yang Terkandung	59
Gambar 19. Histrogram Macam-macam Permainan Tradisional	61

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Permohonan Bimbingan Penyusunan TAS	70
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS	71
Lampiran 3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian	72
Lampiran 4. Uji Instrumen	73
Lampiran 5. Surat Pernyataan Validitas Instrumen Penelitian	76
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	77
Lampiran 7. Keterangan Penelitian	78
Lampiran 8. Instrumen Penelitian	79
Lampiran 9. Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional	82
Lampiran 10. Data Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional	83
Lampiran 11. Data Penelitian Faktor Nilai-nilai yang Terkandung	84
Lampiran 12. Data Penelitian Faktor Macam-macam Permainan Tradisional	85
Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian	86

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Budaya, tradisi dan permainan tradisional yang dimiliki Bangsa Indonesia sangat beragam dan setiap daerah memiliki ciri khas yang berbeda-beda. Hal tersebut merupakan keanekaragaman kultur budaya yang ada di tengah masyarakat dan tentunya merupakan aset bangsa yang harus dijaga serta dilestarikan. Pendidikan sekolah formal maupun non formal dengan tujuan memberikan pengetahuan kepada generasi muda sebagai penerus bangsa merupakan salah satu bentuk cara melestarikan budaya, tradisi, dan permainan tradisional di tengah gempuran arus globalisasi yang mulai melunturkan budaya, tradisi dan permainan tradisional. Sekolah adalah lembaga sosial yang berfungsi untuk melaksanakan proses pendidikan meliputi tingkat sekolah dasar, sekolah menengah pertama, sekolah menengah atas, perguruan tinggi.

Peserta didik pasti akan mengusahakan untuk memperoleh gelar tertinggi yang dapat diperoleh dengan menempuh pendidikan formal di perguruan tinggi, namun untuk mencapai tingkat pendidikan formal tertinggi tersebut wajib melewati jenjang sekolah sebelumnya yaitu SD, SMP, SMA sebagai syarat keberlanjutan pendidikan dari tingkat paling awal yaitu sekolah dasar. Jenjang sekolah dasar sangat penting dalam mutu pendidikan nasional, sehingga kualitas pendidikan nasional dapat dimulai dengan peningkatan mutu sekolah dasar. Sekolah dasar menjadi tingkatan pertama yang harus ditempuh oleh peserta didik. Sekolah dasar

juga mempunyai peranan besar dalam keberlanjutan peserta didik dalam menempuh pendidikan formal nasional karena:

1. Jenjang sekolah formal dasar wajib lulus sebagai syarat melanjutkan pendidikan tingkat pertama (Sekolah Menengah Pertama).
2. Jenjang sekolah dasar memberikan pendidikan awal bagi peserta didik guna membekali ilmu keterampilan kehidupan sehari-hari termasuk keterampilan olahraga dan keterampilan lainnya.
3. Jenjang sekolah dasar memberikan peserta didik dalam persiapan mengikuti pendidikan formal pada jenjang berikutnya. Selain itu cara berkomunikasi, bersosialisasi, serta bermain juga diberikan di jenjang sekolah dasar.

Kehidupan dan kemajuan bangsa membutuhkan aspek penting yaitu pendidikan. Pendidikan akan membuat Indonesia menjadi bangsa maju dan mencapai kemakmuran. Peranan pemerintah dalam mengatur berlangsungnya pendidikan lewat kebijakan peraturan yang dapat memaksimalkan kualitas pendidikan bangsa Indonesia menjadi lebih baik lagi sangat dibutuhkan. Terdapat aspek pendidikan jasmani dalam pendidikan yaitu hakikat proses pendidikan guna mencapai perubahan jasmani dan rohani dari kualitas diri seseorang yang diperoleh dari proses pendidikan pemanfaatan aktivitas fisik, sehingga dapat diartikan bahwa pendidikan jasmani merupakan salah satu aspek penting dalam kemajuan pendidikan Bangsa Indonesia. Tujuan pendidikan nasional akan tercapai jika fungsi pendidikan jasmani untuk mengembangkan aspek penalaran, kebugaran, keterampilan, emosional, pola hidup sehat, kesehatan, olahraga dapat terlaksana secara sistematis. Pendidikan nasional telah berkembang pesat dalam dasawarsa

terakhir ini dan sekolah formal merupakan faktor penting yang berperan dalam proses perubahan tersebut.

Berdasarkan hasil observasi dan pengamatan saya pada saat mengajar di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang, kelas III menggunakan kurikulum 2013 (K13) yang terdapat materi permainan tradisional dalam Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (Penjasorkes). Permainan tradisional yang sering guru berikan dan dilaksanakan dalam pembelajaran Penjasorkes terdiri dari permainan tradisional yang bersifat individu maupun bersifat kelompok yaitu engklek, lompat tali, bola bekel, balap karung, kelereng, beteng-betengan, gobak sodor, terompah panjang atau bakiak, tarik tambang dan kasti.

Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar terletak di Desa Bligo, Kecamatan Ngluwar, Kabupaten Magelang, Provinsi Jawa Tengah yang secara geografis berada di daerah pinggiran kota, berbatasan dengan Daerah Istimewa Yogyakarta dan hanya sekitar 30 menit perjalanan dari pusat kota Yogyakarta, Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar juga dekat dengan akses jalan poros antar provinsi JATENG-DIY serta dekat dengan proyek pembangunan jalan tol Jogja-Bawen. Hal tersebut dikhawatirkan dapat membawa dampak perubahan karakteristik masyarakatnya, termasuk peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar karena arus globalisasi. Dampak tersebut mulai dirasakan dengan perubahan pada minat anak-anak yang lebih tertarik dengan permainan modern seperti *playstation*, *game online*, *gadget*. Pengaruh globalisasi dapat berdampak baik dengan adanya kemudahan dalam mengakses informasi dan lokasi, namun terdapat dampak buruk yang mengancam seperti banyaknya budaya asing yang masuk ke dalam negeri

sehingga melunturkan kebudayaan dalam negeri. Perlu adanya upaya untuk memperkuat nasionalisme dan patriotisme masyarakat, Najib, I. & Najicha (2022, p. 142). Upaya penanaman nasionalisme dan patriotisme dapat dimulai dari usia sedini mungkin yaitu usia anak-anak sekolah dasar lewat pembelajaran formal di sekolah agar lebih tertarik terhadap permainan tradisional mata pelajaran penjasorkes.

Kurangnya ketertarikan pada permainan tradisional tersebut membuat pengetahuan siswa terhadap permainan tradisional menjadi kurang, terbukti dengan peserta didik ketika diberikan materi permainan tradisional oleh guru merespon dengan acuh bahkan ketika melaksanakan praktik permainan tradisional beberapa peserta didik laki-laki justru meminta diganti dengan permainan sepak bola atau voli, namun guru terus memberikan pengertian mengenai materi permainan tradisional dengan penjelasan yang menarik dan dikemas dalam modifikasi praktik permainan tradisional barulah muncul ketertarikan peserta didik untuk mendengarkan dan mempraktikkan permainan tradisional. Peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang sebagian telah mengerti mengenai beberapa permainan tradisional, akan tetapi ada beberapa peserta didik yang sekedar mengetahui nama permainan namun belum tau cara bermain. Kendala yang dialami peserta didik saat melakukan permainan tradisional adalah takut jatuh dan merasa sakit saat bermain bakiak, juga merasa takut terkena lemparan bola ketika permainan kasti, tentu saja hal tersebut mempengaruhi tingkat pengetahuan permainan tradisional peserta didik dalam pembelajaran pendidikan jasmani.

Pelaksanaan pembelajaran di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang telah berjalan dengan lancar, namun porsi pembelajaran teori dan praktik tidak seimbang, cenderung lebih banyak pembelajaran praktik lapangan yang menyebabkan penyampaian guru mengenai permainan tradisional secara teoritis kurang. Maka diperlukan penelitian ilmiah guna mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional. Berdasarkan hal tersebut maka penulis melaksanakan penelitian dengan judul “Tingkat Pengetahuan Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, identifikasi masalah dalam latar belakang antara lain:

1. Pengaruh globalisasi yang menyebabkan peserta didik lebih tertarik dengan *game online, playstation* dan *gadget*.
2. Pengetahuan terhadap cara bermain permainan tradisional peserta didik tidak merata.
3. Belum diketahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran

Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang”.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini yaitu: “seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang?”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Secara Teoritis :
 - a. Penelitian ini diharapkan mampu menjadi acuan dan meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes di sekolah dasar.
 - b. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan inspirasi untuk perkembangan permainan tradisional dalam Penjasorkes di sekolah dasar.
2. Secara Praktis :
 - a. Bagi guru pendidikan jasmani, menjadikan permainan tradisional sebagai sumber modifikasi dalam bentuk baru pembelajaran.

- b. Bagi peserta didik, menambah pengetahuan terhadap permainan tradisional dan kebugaran jasmani ketika memainkannya, mampu diterapkan dalam Penjasorkes maupun kehidupan bermasyarakat.
- c. Bagi sekolah, berperan serta berpartisipasi dalam melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dan mampu mengajarkan nilai luhur serta membentuk karakter anak bangsa.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Hakikat Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Ranah kognitif Taksonomi Bloom menjadikan pengetahuan sebagai tingkatan (C1) paling bawah. Menurut Poerwodarminto dalam Aji (2016, p. 10) menjelaskan bahwa pengetahuan adalah sesuatu yang diketahui berkaitan dengan proses pembelajaran. Pembelajaran dapat dipengaruhi faktor dari dalam diri seperti motivasi serta faktor dari luar diri seperti sarana dan prasarana informasi dan keadaan sosial budaya. Pengetahuan dalam garis besar domain mempunyai enam tingkatan yaitu: mengetahui, memahami, menggunakan, menguraikan, menyimpulkan, serta mengevaluasi. Taraf pengetahuan mempunyai ciri pokok yaitu daya ingat mengenai suatu hal yang diketahui baik melalui pengalaman, belajar maupun informasi yang diperoleh dari orang lain. Pengetahuan dibagi menjadi enam tingkatan menurut Notoatmodjo (2007, pp. 140-142) dalam Gestawan (2016, p. 9) yaitu:

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

2. Memahami, dapat dimaknai sebagai suatu kemampuan untuk menjelaskan secara kasar tentang objek yang diketahui dan dapat menginterpretasikan materi tersebut dengan benar.
3. Aplikasi, dapat dimaknai sebagai kemampuan untuk menggunakan materi yang telah dipelajari pada situasi atau kondisi sebenarnya.
4. Analisis, merupakan suatu kemampuan untuk menjabarkan materi atau suatu objek kedalam komponen-komponen, tetapi masih didalam suatu struktur organisasi dan masih ada kaitannya satu sama lain.
5. Sintesis, merupakan suatu kemampuan untuk menghubungkan bagian-bagian dalam suatu bentuk keseluruhan yang baru atau kemampuan menyusun formulasi baru dari formulasi-formulasi yang ada.
6. Evaluasi, berkaitan dengan masalah kemampuan untuk melakukan terhadap suatu materi objek berdasarkan kriteria yang ditentukan sendiri atau kriteria yang telah ditentukan atau telah ada.

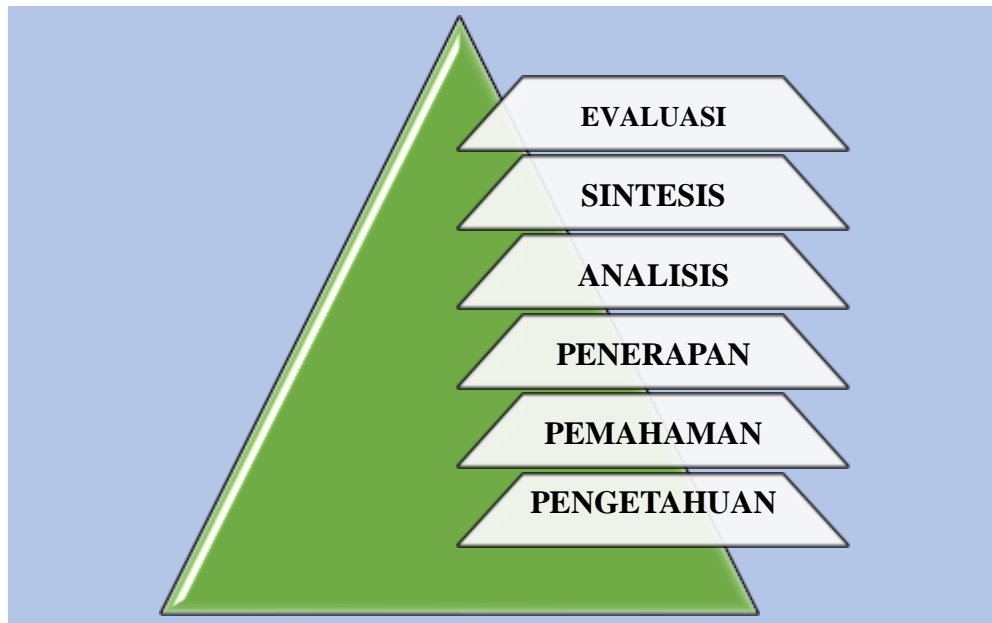
Taksonomi menurut Maksum berasal dari bahasa Yunani yaitu *tassein* yang mempunyai arti mengklarifikasi dan *nomos* yang mempunyai arti aturan, dapat disimpulkan bahwa taksonomi merupakan klasifikasi berhirarki berasal dari suatu prinsip mendasari klasifikasi. Segala hal bergerak, diam, tempat, kejadian kemampuan berpikir dapat diklasifikasikan berdasarkan beberapa skema taksonomi Aji (2016, p. 12). Taksonomi Bloom mengelompokkan perilaku menjadi enam kategori, mulai dari paling sederhana (pengetahuan) hingga yang lebih kompleks (evaluasi). Berikut merupakan ranah kognitif berturut-turut dari yang paling

sederhana hingga paling kompleks, disajikan dalam tabel Gunawan (2016, pp. 100-101):

Tabel 1. Kognitif Taksonomi Bloom

Kategori	Definisi
1. Pengetahuan	Melibatkan proses mengingat kembali hal-hal yang spesifik dan universal, mengingat kembali metode serta proses, atau mengingat kembali pola, struktur.
2. Pemahaman	Merupakan suatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat menggunakan bahan atau ide yang sedang dikomunikasikan itu tanpa harus menghubungkannya dengan bahan lain.
3. Penerapan	Tingkatan ini mengartikan bahwa seseorang memiliki kemampuan untuk menerapkan gagasan, prosedur, metode, rumus, teori, prinsip di dalam berbagai situasi.
4. Analisis	Pemecahan atau pemisahan dari suatu komunikasi (peristiwa, pengertian) menjadi unsur-unsur penyusunnya, sehingga ide (pengertian, konsep) itu relatif menjadi lebih jelas atau hubungan antar ide-ide lebih eksplisit.
5. Sintesis	Menggabungkan atau memadukan elemen-elemen serta bagian-bagian untuk membentuk suatu kesatuan yang sebelumnya tidak tampak jelas.
6. Evaluasi	Menentukan nilai materi dan metode untuk tujuan tertentu. Evaluasi bersangkutan dengan penentuan secara kuantitatif atau kualitatif tentang nilai materi atau metode untuk sesuatu maksud dengan memenuhi tolok ukur tertentu.

Gambar 1. Piramida Taksonomi Bloom



Sumber: Maulana (2022, p. 156)

Dari enam aspek tersebut berkaitan dan berkelanjutan,

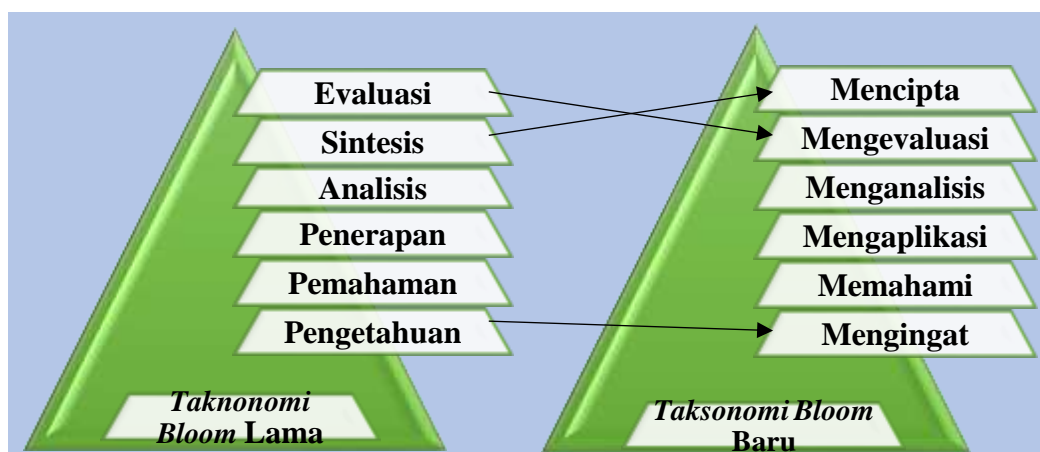
1. Pengetahuan adalah aspek kognitif paling dasar.
2. Pemahaman meliputi pengetahuan.
3. Penerapan meliputi pengetahuan dan pemahaman.
4. Analisis meliputi pengetahuan, pemahaman, dan penerapan.
5. Sintesis meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, dan analisis.
6. Penilaian meliputi pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, dan sintesis.

Terdapat revisi Taksonomi Bloom pada tahun 2001 yang dijelaskan dalam Mohamed., Ali., & Nasir (2021, pp. 113-114) taksonomi Taksonomi Anderson dan Krathwohl:

Tabel 2. Aspek Kognitif Taksonomi Anderson dan Krathwohl

Kategori	Definisi
1. Mengingat	mengingat masa lalu atau mengenali informasi yang spesifik.
2. Memahami	menerjemahkan bahan atau idea daripada satu bentuk ke bentuk yang lain, menaksir bahan atau ide, menganggar tren.
3. Mengaplikasi	Menjalankan atau menggunakan sesuatu prosedur (langkah-langkah dalam situasi tertentu).
4. Menganalisis	Bahan pelarut atau konsep pada bagian-bagian yang lebih kecil, mengenali bagaimana bagian-bagian kecil ini terkait atau terhubung antara satu sama lain atau struktur maupun tujuan secara menyeluruh.
5. Menilai	Membuat penilaian berdasarkan kriteria atau standar tertentu.
6. Mencipta	Menggabungkan unsur-unsur bersama untuk membentuk sesuatu yang saling terkait atau berfungsi sebagai satu; reorganisasi elemen menjadi pola atau struktur baru.

Gambar 2. Piramida Taksonomi Bloom Baru



Sumber: Nafiati (2021, p. 156)

Perubahan aspek kognitif Taksonomi Bloom ke revisi Taksonomi Anderson dan Krathwohl dari yang awalnya tingkatan pertama “Pengetahuan” menjadi tingkatan pertama “Mengingat” berkaitan dengan penelitian ini, karena pengetahuan dapat diperoleh dengan proses mengingat kembali. Sumber pengetahuan berupa ingatan peserta didik dijadikan acuan dalam penelitian ini. Proses pengetahuan yang didapatkan dari mengingat kembali sesuatu materi yang telah didapatkan sebelumnya mempunyai makna dalam penelitian ini ketika sumber pengetahuan peserta didik berasal dari ingatan peserta didik ketika mendapatkan pembelajaran Penjasorkes ketika guru memberikan materi permainan tradisional dan ketika bersosialisasi dalam lingkungan masyarakat sebagai contoh bermain permainan tradisional.

Berdasarkan pendapat ahli dan kajian pustaka yang telah dijelaskan di atas, dapat disimpulkan oleh peneliti bahwa pengetahuan merupakan sesuatu proses mengingat kembali materi terkhusus dalam penelitian ini adalah permainan tradisional yang telah diketahui oleh peserta didik. Mengingat dari pengalaman masa lampau yang telah didapatkan dari pembelajaran Penjasorkes ataupun dari sumber belajar lain seperti lingkungan sekitar. Sehingga pengetahuan dan mengingat merupakan dua aspek yang saling berkaitan dengan penelitian ini.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pengetahuan

Faktor yang mempengaruhi pengetahuan seseorang yaitu seperti pengalaman, pendidikan, instruksi verbal, penerimaan informasi verbal dari pihak lain, pekerjaan, umur, informasi dan media Notoatmodjo dalam Astini (2023, p. 12). Berkaitan dengan faktor yang telah dipaparkan tersebut, saling berkaitan dan tidak

dapat terpisah. Pengukuran tingkat pengetahuan dapat menggunakan angket yang menanyakan materi kepada responden atau subjek dalam penelitian.

Tingkat pengetahuan yang ingin diukur dapat disesuaikan dengan tingkat pengetahuan saat ini Notoatmodjo dalam Astini (2023, p. 12). Faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan Widyawati (2018, p. 12) yaitu:

1. Faktor Internal

- a. Usia, seiring pertambahan usia seseorang maka proses-proses perkembangan mentalnya juga bertambah baik. Namun ketika usia tertentu bertambahnya proses perkembangan mental tidak dapat secepat seperti saat berumur belasan tahun atau usia tumbuh kembang.
- b. Pengalaman, suatu kebenaran pengetahuan dapat diperoleh dengan pengalaman, dapat diartikan pula bahwa pengalaman merupakan sumber pengetahuan. Maka pengetahuan dapat diperoleh dengan pengalaman pribadi seseorang. Hal tersebut dapat diperoleh dengan cara melakukan kembali pengalaman masa lampau yang telah diperoleh untuk menghadapi dan memecahkan suatu masalah.
- c. Intelegensia, merupakan kemampuan dalam belajar dan berpikir abstrak untuk menyesuaikan diri secara mental pada suatu situasi baru. Hasil proses belajar sangat dipengaruhi oleh intelegensia, karena intelegensia merupakan suatu modal dalam berpikir serta mengelola informasi dengan terarah sehingga dapat menguasai lingkungan dengan baik.

- d. Jenis kelamin, sejak dari zaman penjajahan beberapa orang beranggapan bahwa jenis kelamin mempengaruhi pengetahuan. Akan tetapi, hal tersebut terbantahkan pada zaman sekarang karena apapun jenis kelamin seseorang apabila berpendidikan, produktif dan berpengalaman tetap dianggap mempunyai tingkat pengetahuan yang tinggi.

2. Faktor Eksternal

- a. Pendidikan, suatu proses pembelajaran guna meningkatkan suatu kemampuan, dengan demikian sasaran pendidikan itu dapat mandiri. Terdapat tingkat pendidikan yang berguna untuk menentukan mudah atau sulitnya sasaran pendidikan dalam menyerap dan memahami pengetahuan, pada umumnya pengetahuan akan semakin baik apabila semakin tinggi pendidikan seseorang.
- b. Pekerjaan, berhubungan langsung dengan faktor interaksi seseorang, kondisi sosial, budaya, sehingga secara tidak langsung pekerjaan dapat mempengaruhi tingkat pengetahuan seseorang, karena interaksi dengan orang lain dengan melibatkan beberapa faktor tersebut memberikan suatu proses belajar dan memperoleh pengetahuan. Salah satu yang membuat kegiatan atau interaksi tersebut dapat tersedia karena adanya faktor ekonomi sehingga status sosial ekonomi juga berperan dalam pengetahuan seseorang.

- c. Lingkungan, merupakan pengaruh pertama mengenai pengetahuan bagi seseorang, karena seseorang belajar hal baik atau buruk tergantung pada sifat kelompok atau lingkungannya.
- d. Informasi, walaupun seseorang mempunyai tingkat pendidikan yang rendah, apabila ia mendapatkan informasi melalui sumber lain seperti media sosial, koran, radio, televisi maka seseorang akan meningkat pengetahuannya. Sehingga informasi merupakan salah satu faktor yang penting untuk memperoleh pengetahuan.

Berdasarkan pendapat mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi pengetahuan tersebut dapat dijelaskan bahwa pengetahuan merupakan suatu bentuk kesatuan kompleks yang dipengaruhi oleh banyak sumber sebagai pengaruh. Pengaruh dapat didapatkan dari dalam diri maupun dari luar diri. Pengaruh baik dari dalam diri maupun dari luar diri sama-sama mempunyai peranan yang saling berkaitan dalam pembentukan pengetahuan.

2. Hakikat Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Arti kata “main” dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah melakukan permainan untuk membuat hati senang dengan menggunakan alat atau tidak menggunakan alat. Kata permainan merupakan kata yang diberikan imbuhan “per” dan “an” dari kata dasar “main”. Permainan dapat diartikan pula merupakan suatu yang digunakan untuk bermain, barang, atau sesuatu yang dilakukan dengan tidak sungguh-sungguh untuk mencari kepuasan dan kesenangan melalui aktivitas “main”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata “tradisional” adalah sikap

sikap dan cara berpikir serta bertindak yang selalu berpegang teguh pada peraturan norma serta peraturan adat kebiasaan secara turun-temurun.

Permainan tradisional adalah suatu aktivitas jasmani yang dilakukan oleh anak-anak atau masyarakat yang dilakukan secara sukarela, baik menggunakan motorik halus maupun motorik kasar, yang dilakukan secara turun-temurun tanpa mengenal tingkat usia, kedudukan atau kasta, latar belakang ekonomi, maupun keturunan, dan bersifat kedaerahan atau budaya daerah setempat, dan budaya masyarakat tinggal, menurut Sudardiyono (2017, p. 397) dalam Widyawati (2018, pp. 14-15). Permainan tradisional menurut Kurniawan (2019, p. 9) dalam Astini (2023, p. 16) yaitu salah satu jenis permainan anak-anak yang menyebar secara lisan di antara anggota kelompok tertentu ke kelompok yang lain. Menurut Mulyani dalam Ihsan (2022, p. 11) permainan ini biasanya dimainkan secara tradisional dan diwariskan dari generasi ke generasi, dan memiliki banyak variasinya. Permainan tradisional adalah suatu permainan warisan dari nenek moyang yang wajib dan perlu dilestarikan karena mengandung nilai-nilai kearifan lokal.

Permainan tradisional dapat dimaknai sebagai aktivitas bermain atau kegiatan yang dilakukan berupa permainan baik benda maupun jenis kegiatan itu sendiri yang dilaksanakan oleh anak-anak atau peserta didik untuk mendapatkan kegembiraan dan tentunya mendidik anak atau peserta didik dalam hal kekuatan dan kesehatan badan, kecekatan, keberanian, ketajaman penglihatan, Suherman (2015, p. 65).

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah kegiatan atau aktivitas bermain yang bertujuan untuk mencari

kesenangan dan dilakukan dalam waktu senggang namun tetap memberikan dampak positif sebagai sarana pembelajaran anak-anak, permainan tradisional juga termasuk salah satu warisan luhur dari bangsa Indonesia yang mampu menanamkan karakter bagi generasi penerus bangsa. Permainan tradisional juga mampu menjadi identitas suatu wilayah karena bentuk permainan yang diwariskan nenek moyang secara turun-temurun dan menjadi sarana hiburan masyarakat karena sifatnya yang menyenangkan.

b. Nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Nilai-nilai yang terkandung pada permainan tradisional dapat diklasifikasikan sebagai berikut; permainan untuk mengembangkan aspek kognitif, permainan untuk mengembangkan aspek fisik motorik, permainan untuk mengembangkan kemampuan berbahasa, permainan untuk mengembangkan aspek sosial emosional, permainan untuk mengembangkan aspek seni dan kreativitas, permainan untuk mengembangkan aspek moral dan nilai-nilai keagamaan, Suherman (2015, pp. 78-79). Permainan rakyat tradisional juga mengandung nilai-nilai yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendidikan anak-anak, antara lain tanggung jawab, kerja sama, kebersamaan, kedisiplinan, dan kejujuran yang semuanya merupakan nilai-nilai yang sangat baik dan berguna dalam kehidupan masyarakat Direktorat Nilai Budaya dalam Widyawati (2018, p. 16). Maka dapat diartikan pula bahwa nilai yang terkandung dalam permainan tradisional bukan hanya sebagai sarana hiburan yang memberikan kesenangan semata, namun dapat juga menjadi sarana pembelajaran dan penanaman karakter pada anak dan mengandung nilai-nilai luhur yang perlu diajarkan pada generasi muda dengan tujuan melestarikan budaya.

Permainan tradisional juga mampu menjadi sebuah upaya penanaman identitas pada setiap daerah yang mencerminkan betapa banyaknya keanekaragaman Bangsa Indonesia sekaligus menjadi tameng dari dampak buruk pengaruh globalisasi dan masuknya budaya luar yang berkemungkinan melunturkan identitas budaya Bangsa Indonesia.

c. Macam-macam Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi berikutnya dalam suatu daerah yang mengandung unsur tradisi di dalamnya. Permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sekolah dasar namun harus mengandung tiga ranah penjasorkes yaitu kognitif, afektif, psikomotor dan yang pasti juga harus mengandung ranah jasmani. Permainan tradisional juga menekankan sikap *fair play* dan *sportsmanship* bertujuan untuk memperbaiki keterampilan jasmani, moral, sosial, spiritual dan jiwa ksatria olahragawan sejati. Permainan tradisional mempunyai banyak ragam yang dapat menjadikan ciri khas suatu wilayah. Permainan tradisional yang diterapkan dalam pembelajaran pendidikan jasmani sebagai berikut:

a. Permainan Engklek

Gambar 3. Permainan Engklek



Sumber: Kurniawan (2019, p. 24)

a) Pengertian

Sebutan permainan engklek digunakan di wilayah Jawa, permainan ini mempunyai beragam nama dan sebutan di setiap wilayah seperti deprak dan teklek ciplak gunung. Permainan engkek ini tersebar di berbagai wilayah tanah air Indonesia mulai dari Papua, Sulawesi, Kalimantan, Ambon, Bali, Jawa, Daerah Istimewa Yogyakarta, Sumatra. Permainan ini lebih sering dimainkan oleh anak perempuan.

b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.

c) Nilai-nilai yang terkandung: Kerja keras pantang menyerah, melatih sportivitas.

d) Pemain: individu.

e) Sarana dan prasarana:

1. Lapangan: dimainkan dalam ruangan maupun luar ruangan, digambar dengan kotak persegi panjang berjumlah delapan, tiap kotak yang idealnya berukuran 30 x 60 cm, ditambah satu kotak berbentuk setengah lingkaran.
2. Alat: menggunakan pecahan genting, keramik, batu sebagai gaco. Menggunakan kapur atau lakban untuk membuat pola lapangan.

f) Cara bermain:

1. Diawali dengan hompimpah atau pingsut (suit) untuk menentukan awalan permainan.

2. Setelah mendapatkan pemain pertama yang melaksanakan permainan, maka pemain tersebut melemparkan gaco dalam sebuah kotak lapangan lalu melompatinya dengan tumpuan satu kaki.
3. Lakukan lompatan dan mengambil gaco hingga kembali ke garis awal dan melemparkan gaco hingga sampai pada lemparan ke bagian lapangan yang berbentuk setengah lingkaran.
4. Jika sudah sampai ke bagian setengah lingkaran, pemain harus mengambil gaco dengan cara membelakanginya.
5. Pemain diganti apabila melompat menggunakan dua kaki, saat melompat menyentuh garis, saat mengambil gaco menyentuh garis dan saat melempar gaco keluar pola lapangan Kurniawan (2019, pp. 25-26).

b. Permainan Lompat Tali

Gambar 4. Permainan Lompat Tali



Sumber: Kurniawan (2019, p. 27).

a) Pengertian

Permainan ini tersebar hampir di seluruh wilayah tanah air Indonesia. Permainan ini termasuk jenis permainan yang mudah dan sederhana dari segi aspek alat bahan pembuatan, cara bermain, hingga lapangan yang digunakan. Meskipun mempunyai nama lompat tali namun permainan ini tidak

menggunakan tali pada umumnya untuk dimainkan. Tali yang digunakan dalam permainan ini adalah gabungan dari karet gelang. Karet gelang yang dimaksud merupakan karet gelang pada umumnya sering dijumpai untuk membungkus nasi dan makanan, kemudian karet gelang dirajut atau dikaitkan satu dengan yang lain sehingga menjadi gabungan menyerupai tali.

- b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.
- c) Nilai-nilai yang terkandung: kerja keras pantang menyerah.
- d) Pemain: individu.
- e) Sarana dan prasarana:
 - 1. Lapangan: permainan lompat tali dapat dimainkan dalam ruangan maupun luar ruangan, namun perlu diperhatikan faktor keamanan karena permainan ini dilaksanakan dengan melompat yang riskan terjatuh sehingga hindari benda membahayakan seperti kursi, meja, batu.
 - 2. Alat: alat yang digunakan mudah ditemui dan harganya murah yaitu karet gelang. Karet gelang tersebut dikaitkan satu sama lain sehingga membentuk sebuah tali dengan panjang ideal 3-4 meter yang kemudian dijadikan alat untuk bermain dengan cara dilompati.
- f) Cara bermain:
 - 1. Diawali dengan hompimpah atau pingsut (suit) untuk menentukan dua orang yang bertugas memegang ujung tali diusahakan mempunyai tinggi setara.

2. Setelah mendapatkan dua orang yang memegang tali, kemudian pemain lain melompati tali.
3. Pemain yang memegang tali menempatkan ketinggian tali berurutan mulai dari paling rendah setinggi mata kaki, lutut, pinggang, dada, kepala, dua jengkal di atas kepala, hingga paling tinggi sepanjang lengan di atas kepala.
4. Ketika ketinggian belum sampai tahap setara dengan kepala, pemain yang melompati tali tidak diperbolehkan mengenai badan, apabila terkena badan maka bergantian memegang tali, namun ketika sudah sampai ketinggian sepanjang lengan di atas kepala diperbolehkan terkena badan pelompat, Kurniawan (2019, pp. 30-31).

c. Permainan Bola Bekel

Gambar 5. Permainan Bola Bekel



Sumber: Kurniawan (2019, pp. 34-35).

a) Pengertian

Hampir semua masyarakat Indonesia mengetahui permainan bola bekel. Permainan ini biasa dimainkan anak-anak khususnya perempuan.

Permainan bekel sering dimainkan anak secara bersama sama antara 2 hingga 4 pemain (menyesuaikan jumlah orang) di dalam ataupun luar ruangan.

- b) Mengembangkan aspek: kognitif.
- c) Nilai-nilai yang terkandung: saling menghormati hak lawan main.
- d) Pemain: individu.
- e) Sarana dan prasarana:
 - 1. Lapangan yang digunakan dapat dimana saja asalkan mempunyai permukaan rata, bisa tanah, cor, aspal, lantai, ataupun keramik.
 - 2. Bola bekel berdiameter 3 cm dan kewuk atau biji bekel berjumlah 10 buah.
- f) Cara bermain:

Babak pertama:

- 1. Diawali dengan hompimpah atau pingsut (suit) untuk memilih orang pertama yang bermain.
- 2. Permainan awal dengan cara melambungkan bola bersamaan dengan itu kewuk disebar ke lapangan (lantai).
- 3. Kemudian pemain melambungkan bola dengan bersamaan mengambil kewuk satu persatu.
- 4. Setelah semua kewuk terambil, ulangi melempar bola dan menyebar kewuk.
- 5. Kemudian pemain melambungkan bola dengan bersamaan mengambil kewuk dua biji - dua biji.

6. Setelah semua kewuk terambil, ulangi lagi melempar bola dan menyebar kewuk.
7. Kemudian pemain melambungkan bola dengan bersamaan mengambil kewuk tiga biji - tiga biji.
8. Lakukan pelemparan bola dan pengambilan kuwuk hingga dapat diambil sekaligus kuwuk sepuluh.

Babak kedua:

1. Serupa dengan babak pertama namun kuwuk tidak langsung digenggam melainkan harus dibalik dahulu pada bagian yang terbuka.

Babak ketiga:

1. Serupa dengan babak kedua namun kuwuk tidak digenggam melainkan dibentuk sebuah pola.
2. Pemain digantikan ketika tidak mampu mengambil kuwuk, genggam kuwuk ditangan terlepas, bola tidak tertangkap, Kurniawan (2019, pp. 34-35).

d. Permainan Balap Karung

Gambar 6. Permainan Balap karung



Sumber: Kurniawan (2019, p. 37).

a) Pengertian

Permainan balap karung merupakan permainan rakyat yang sudah ada sejak kolonialisme Belanda. Permainan ini menyebar di hampir seluruh wilayah Indonesia. Permainan ini juga sering digunakan untuk ajang perlombaan pemerintah hut kemerdekaan Indonesia. Tidak hanya itu, balap karung juga sering digunakan pemerintah suatu kegiatan dalam masyarakat, sekolah hingga perkantoran.

b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.

c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih sportivitas, pantang menyerah.

d) Pemain: individu.

e) Sarana dan prasarana:

1. Lapangan: Dimainkan dalam ruangan ataupun luar ruangan yang terpenting permukaan rata dengan panjang lintasan ideal 15-20 meter dan lebar sekitar 3-4 meter yang dibagi menjadi 4 atau 5 jalur atau dapat dimodifikasi sesuai kebutuhan.
2. Alat: Karung goni, kapur atau tali untuk membuat lintasan.

f) Cara bermain:

1. Diawali dengan berbaris berbaris sejajar dibelakang garis *start*.
2. Tunggu aba-aba, setelah ada aba-aba kemudian berlomba melompat secepat mungkin menuju garis *finish* atau garis akhir pertandingan.
3. pemenang ditentukan dengan pemain pertama yang mencapai garis *finish* atau garis akhir pertandingan, Kurniawan (2019, pp. 38-39).

e. Permainan Kelereng

Gambar 7. Permainan Kelereng



Sumber: Kurniawan (2019, p. 42).

a) Pengertian

Permainan kelereng tersebar hampir di seluruh tanah air Indonesia dan mempunyai banyak nama seperti nekeran, guli, gundu. Permainan ini sering dimainkan oleh anak laki-laki secara bersama-sama namun tetap bersifat kompetitif.

b) Mengembangkan aspek: kognitif dan motorik.

c) Nilai-nilai yang terkandung: menghargai lawan bertanding dan sportivitas.

d) Pemain: individu.

e) Sarana dan prasarana:

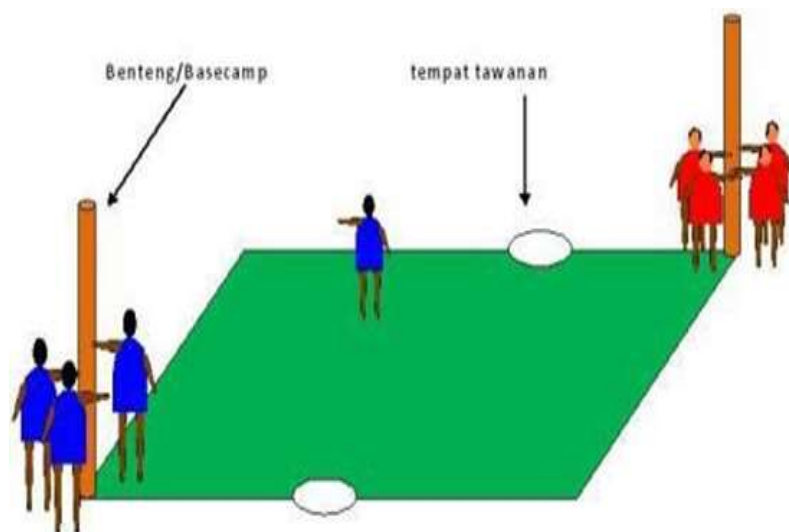
1. Lapangan: dapat dimainkan di dalam ataupun luar ruangan, namun lebih sering dimainkan di luar ruangan yaitu lapangan tanah.
2. Alat: Kelereng yang berbahan dasar kaca dan biasa dijual di toko permainan anak, kemudian alat untuk membuat pola lapangan seperti kapur, tepung atau spidol.

f) Cara bermain:

1. Pertama hompimpah atau pingsut (suit) untuk menentukan pemain yang pertama bermain.
2. Sebelumnya, pastikan telah mempersiapkan lapangan dengan menggambar pola tertentu (biasanya bentuk panah atau lingkaran) dan menata kelereng di dalamnya.
3. Pemain membidik sasaran dengan mengusahakan mampu mengenai hingga kelereng di dalam pola terkena.
4. Pergantian pemain dilakukan setelah tidak mampu mengenai sasaran, lakukan hal tersebut hingga kelereng di dalam pola habis.
5. Pemenang ditentukan dengan jumlah kelereng yang paling banyak terkena gaco dan keluar dari pola lapangan, Kurniawan (2019, pp. 42-43).

f. Permainan Benteng-bentengan

Gambar 8. Permainan Beteng-betengan



Sumber: Kurniawan (2019, p. 52).

a) Pengertian

Permainan beteng-betengan ini merupakan permainan yang melibatkan banyak orang sehingga sangat mengasyikan. Permainan ini melibatkan banyak aktivitas fisik seperti berlari, melompat, jongkok dan tentunya mengandalkan kecepatan serta ketangkasan. Permainan ini dikenal hampir di seluruh wilayah Indonesia dan sering dimainkan anak-anak saat bermain di lingkungan rumah.

b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.

c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih kerjasama, sportivitas dan pantang menyerah.

d) Pemain: beregu.

e) Sarana dan prasarana:

1. Lapangan: membutuhkan lapangan luas (terbuka ataupun tertutup) yang idealnya berukuran 10 x 10 meter.
2. Alat: menggunakan dua tiang sebagai benteng pertahanan atau rumah, biasanya dari batang pohon ataupun tiang, serta membentuk lingkaran kecil.

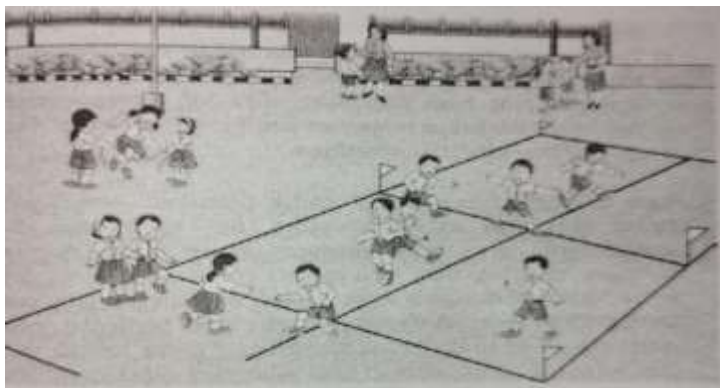
f) Cara bermain:

1. Sebelum memulai permainan, bagi pemain menjadi dua tim dengan jumlah orang masing-masing tim sama menggunakan cara hompimpah ataupun pingsut (suit).
2. Pegang benteng pertahanan atau rumah untuk memperbarui kekuatan yang setelah itu bisa untuk menangkap dan menjadikan tawanan lawan.

3. Jika pemain tertangkap lawan yang telah memperbarui kekuatan maka akan menjadi tawanan.
4. Apabila pemain habis tertawan ataupun benteng pertahanan dipegang dan dikuasai musuh maka dianggap kalah, Kurniawan (2019, p. 53).

g. Permainan Hadang atau Gobak Sodor

Gambar 9. Permainan Hadang atau Gobak Sodor



Sumber: Suherman (2015, p. 175)

a) Pengertian

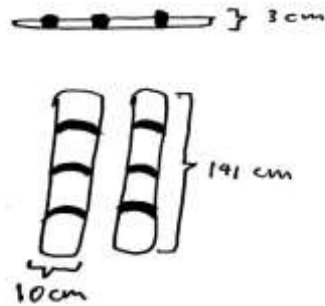
Hadang atau Gobak Sodor merupakan permainan yang sering dimainkan anak di berbagai wilayah tanah air Indonesia. Permainan ini pada zaman dahulu sering dimainkan ketika larut malam saat bulan purnama. Permainan Hadang sangat populer hingga dimainkan di mancanegara bahkan menjadi salah satu cabang permainan olahraga yang terdapat pada Olimpiade Olahraga Siswa Nasional.

- b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.
- c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih kekompakan dan sportivitas.
- d) Pemain: beregu.
- e) Sarana dan prasarana:

1. Lapangan: dapat dimainkan dimana saja, tak jarang dimainkan di lapangan bulu tangkis dengan memanfaatkan garis atau *line* lapangan. Ukuran idealnya 15 x 9 meter, dibagi menjadi 6 yang masing-masing berukuran 4,5 hingga 5 meter, pada bagian tengah terdapat garis pembagi lapangan.
 2. Alat: pembuat garis seperti kapur, cat, spidol. Kemudian kertas untuk mencatat nilai.
- f) Cara bermain:
1. Bagi pemain menjadi dua tim,
 2. Lakukan undian atau pingsut (suit) untuk menentukan siapa tim jaga dan siapa tim bermain.
 3. Tim jaga menempati posisi jaga pada garis lapangan.
 4. Tim bermain berusaha melewati penjagaan tim jaga dan kembali ke posisi awal dengan menghindari sergapan tim jaga dan telah melewati seluruh garis.
 5. Jika mampu melewati seluruh garis tanpa terkena tim jaga maka mendapatkan nilai atau poin.
 6. Pergantian tim jaga dilakukan ketika salah satu pemain terkena sergapan atau sentuhan oleh tim jaga.

h. Permainan Terompah Panjang

Gambar 10. Permainan Terompah Panjang



Sumber: Kurniawan (2019, pp. 78-79)

a) Pengertian

Terompah Panjang merupakan permainan tradisional Indonesia yang mulai dikenal dari daerah Kabupaten Kampar maupun Bengkalis Riau. Namun saat ini terompah panjang telah dimainkan hampir di seluruh Indonesia, sebagai contoh ketika perayaan hari kemerdekaan Indonesia sering dijadikan sebuah perlombaan.

b) Mengembangkan aspek: sosial emosional.

c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih kekompakan dan rasa percaya diri.

d) Pemain: beregu.

e) Sarana dan prasarana:

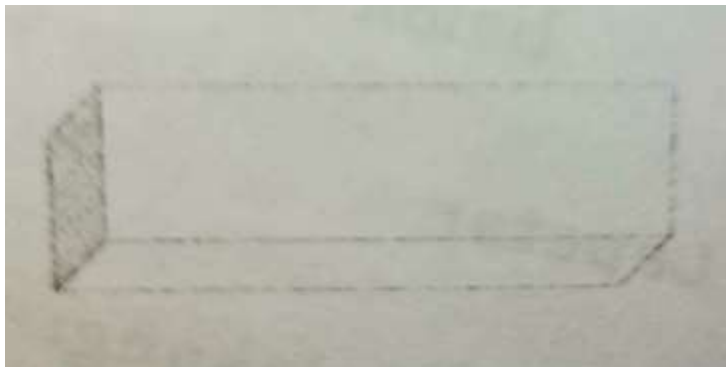
1. Lapangan: menggunakan jalur lintasan yang dapat dimainkan di dalam maupun luar ruangan namun dengan syarat permukaan datar. Panjang jalur lintasan idealnya 50 meter atau disesuaikan dengan kesepakatan bersama ketika pelaksanaan permainan.
2. Alat: terompah terbuat dari kayu dengan ukuran ideal tiga orang 141 x 10 cm dan lima orang 235 x 10 cm ketebalan 2,5 hingga 3 cm

f) Cara bermain:

1. Pemain mempersiapkan tim masing-masing (usahakan berat dan tinggi hampir sama).
2. Berdiri dibelakang garis awal dengan kaki berada di atas terompah, posisi tangan memegang pundak tema satu tim.
3. Tunggu aba-aba, setelah ada aba-aba lalu berjalan dengan kompak dan secepat mungkin menuju ke arah garis akhir.
4. Tim yang pertama sampai ke garis akhir tanpa terjatuh adalah pemenang, Kurniawan (2019, pp. 78-79).

i. **Permainan Lari Balok**

Gambar 11. Balok



Sumber: Suherman (2015, p. 215)

a) Pengertian

Permainan Lari Balok merupakan permainan tradisional yang banyak dikenal masyarakat Indonesia. Mulai dari usia anak-anak hingga dewasa masih bisa memainkannya. Permainan tarik tambang sering dipakai sebagai perlombaan pemeriah HUT Kemerdekaan Indonesia. Permainan Lari Balok melibatkan banyak aktivitas fisik yang berkaitan dengan kebugaran dan

kekuatan sehingga cocok untuk menjadi upaya dalam menjaga kesehatan tubuh. sangat membutuhkan kekuatan dan daya tahan fisik.

- b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.
- c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih sportivitas, pantang menyerah.
- d) Pemain: individu.
- e) Sarana dan prasarana:
 - 1. Lapangan: lapangan terbuka dengan ukuran ideal panjang 15 meter dan lebar 7,5 meter
 - 2. Alat: balok bahan kayu dengan ukuran ideal panjang 25 cm, lebar 9 cm, tebal 4 cm, berat 50-100 gram.
- f) Cara bermain:
 - 1. Mempersiapkan tim.
 - 2. Memposisikan diri dan tim dengan memegang tali hingga diberi aba-aba untuk menarik tali.
 - 3. Setelah ada aba-aba untuk menarik tali, maka tarik sekuat tenaga.
 - 4. Tim yang mampu menarik hingga tanda atau pita pada bagian tengah tali tertarik maka dinyatakan sebagai pemenang.
 - 5. Permainan bisa dilakukan dengan sekali babak atau dengan beberapa pertemuan dan menggunakan poin, sekali menang mendapatkan 1 poin, biasanya pemenang merupakan tim yang memperoleh selisih 2 poin, Kurniawan (2019, pp. 85-86).

j. Permainan Cublak-cublak Suweng

Gambar 12. Cublak-cublak Suweng



Sumber: Suherman (2015, p. 142)

a) Pengertian

Permainan yang biasa dimainkan anak-anak di Jawa dengan bersama-sama dengan salah satu menjadi pemain jaga atau seperti posisi sujud.

Biasanya dimainkan 3-6 orang atau menyesuaikan jumlah peserta permainan. Ketika pemain menjadi jaga atau dadi tidak boleh mengangkat kepala hingga lagu selesai dinyanyikan.

- b) Mengembangkan aspek:** seni dan kreativitas, aspek kemampuan berbahasa, aspek sosial emosional, aspek moral dan nilai-nilai keagamaan.
- c) Nilai-nilai yang terkandung:** menciptakan sikap jujur, rasa percaya terhadap orang lain, rasa percaya diri.
- d) Permainan:** individu.
- e) Sarana dan prasarana:**
 - 1. Alat: biji, kerikil atau uang receh.
 - 2. Lapangan: permainan di teras rumah.

f) Cara bermain:

1. Diawali dengan hompimpah untuk menentukan salah satu orang jaga atau dadi.
2. Posisi orang jaga atau dadi membungkuk seperti orang sujud, dengan posisi pemain lainnya duduk mengitarinya.
3. Menyanyikan lagu dengan lirik, cublak cublak suweng, suwenge ting gelenter, mambu kepundhung gudel, pak empong lera-leru, sapa ngguyu ndelikake, sir sir pong dele kopong, sir sir pong dele kopong.
4. Ketika kalimat “sapa ngguyu delikake” serahkan biji atau kerikil ke salah satu pemain untuk disembunyikan dalam genggamannya.
5. Pemain jaga atau dadi menebak siapa yang menyembunyikan biji atau kerikil tersebut.
6. Jika biji atau kerikil tertebak maka pemain yang tertebak tersebut gantian menjadi orang jaga atau dadi, Suherman (2015, p. 141).

k. Permainan Egrang Bathok

Gambar 13. Permainan Egrang Bathok



Sumber: Suherman (2015, p. 160)

a) Pengertian

Permainan ini dapat dijumpai di berbagai wilayah Indonesia, mengingat bahan baku pembuatannya yaitu bambu mudah ditemui di Indonesia sehingga masyarakat mudah dalam membuat permainan ini. Permainan ini berbahan baku bathok atau tempurung kelapa dan tali untuk pengikatnya. Permainan ini sederhana dan mudah dalam dimainkan serta dilaksanakan.

b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.

c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih keberanian dan rasa percaya diri, toleransi, keseimbangan, koordinasi, kekuatan tubuh.

d) Permainan: individu.

e) Sarana dan prasarana:

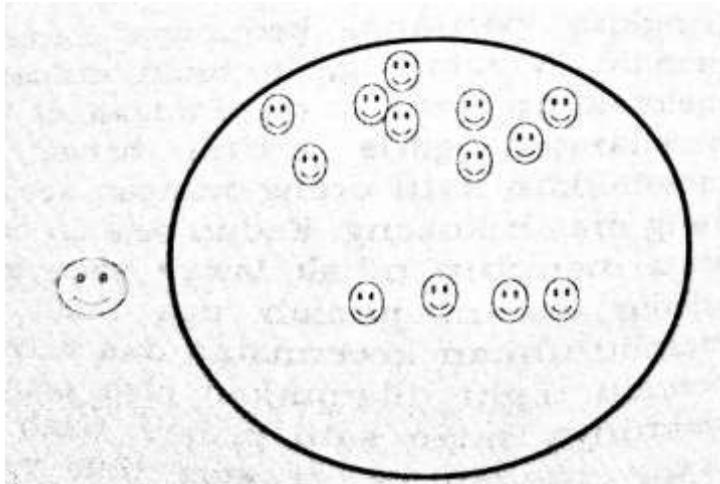
1. Lapangan: dapat dimainkan dimana saja asalkan bidang tanah datar.
2. Alat: bathok atau tempurung kelapa yang dibelah dengan permukaan rata, tali yang dikaitkan dengan bathok kelapa dan diukur sesuai tinggi anak atau peserta didik.

f) Cara bermain:

1. Bathok atau tempurung kelapa diinjak dengan posisi jari kaki menjepit tali agar bathok tidak terlepas ketika berjalan.
2. Langkahkan kaki dengan posisi berada diatas bathok kelapa.
3. Kaki tidak boleh menyentuh permukaan tanah.

I. Permainan Demok Dadi

Gambar 14. Permainan Demok Dadi



Sumber: Suherman (2015, p. 146)

a) Pengertian

Permainan ini merupakan permainan yang sangat baik untuk motorik anak, karena melibatkan koordinasi tangan, kaki, mata. Sehingga permainan ini mampu meningkatkan aktivitas fisik seseorang. Permainan ini banyak dimainkan oleh anak-anak berbagai wilayah Indonesia karena tidak membutuhkan alat mahal.

b) Mengembangkan aspek: fisik motorik.

c) Nilai-nilai yang terkandung: melatih jiwa sportivitas dan pantang menyerah.

d) Permainan: individu.

e) Sarana dan prasarana:

1. Lapangan: permukaan rata, dapat berupa lapangan tanah, rumput, cor, aspal, dan lain sebagainya.
2. Alat: kapur, tepung atau tali untuk menggambar lingkaran lapangan.

f) Cara bermain:

1. Diawali dengan hompimpah atau suit untuk menentukan pemain yang berjaga atau dadi.
2. Pemain yang dadi berada diluar lingkaran dan berusaha mengenai badan pemain yang di dalam lingkaran. Jika terkena maka gantian dadi.

m. Permainan Kenthongan

Gambar 15. Kenthongan



Sumber: Suherman (2015, p. 194)

a) Pengertian

Kenthongan merupakan alat komunikasi masa lampau sebelum adanya teknologi canggih seperti *handphone* seperti masa sekarang ini.

Kenthonga terbuat dari bambu, kayu dan bonggol bambu. Biasanya kenthongan diletakkan di sudut desa seperti poskamling. Kenthongan mempunyai peninggalan sejarah Bangsa Indonesia karena dahulu digunakan sebagai penanda ketika dipukul seperti adanya bencana atau pencuri.

Namun kenthongan juga sering dimainkan anak-anak karena suaranya yang merdu dan bahan pembuatannya yang mudah didapatkan.

b) Mengembangkan aspek: seni dan kreativitas.

- c) Nilai-nilai yang terkandung: menumbuhkan kreativitas.
- d) Permainan: individu.
- e) Sarana dan prasarana:
 - 1. Alat: bahan dasar dari bambu atau kayu.
 - 2. Lapangan: dapat dimainkan dimana saja, namun biasanya di luar ruangan karena suasananya yang keras.
- f) Cara bermain: pukul kentongan dengan berbagai ketukan sehingga menciptakan alunan suara yang merdu.

3. Kurikulum Permainan Tradisional di SD Muhammadiyah Ngluwar

K13 atau Kurikulum 2013 adalah Kurikulum Nasional yang telah memenuhi dua dimensi kurikulum yaitu rencana dan pengaturan tujuan, isi, bahan pembelajaran serta cara kegiatan pembelajaran dan telah dikembangkan bertahun-tahun. Tim pengembang kurikulum Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar menyusun kurikulum untuk menjadi sebagai pedoman operasional dalam kegiatan belajar mengajar di Sekolah dasar Muhammadiyah Ngluwar. Peraturan yang mengatur struktur kurikulum yang merupakan pola dan susunan mata pelajaran peserta didik dalam proses pembelajaran tertuang dalam Permendikbud Nomor 37 Tahun 2018 pada jenjang pendidikan dasar, memiliki (KD) Kompetensi Dasar dan (KI) Kompetensi Inti pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

Berikut merupakan kompetensi inti (KI) dan kompetensi dasar (KD) mata pelajaran pendidikan jasmani 2013 kelas III sekolah dasar dalam (Permendikbud, Nomor 37, 2018) yang berkaitan dengan permainan tradisional:

Tabel 3. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar

Kompetensi Inti	
7. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.	8. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
Kompetensi Dasar	
<p>3.1 Memahami kombinasi gerak dasar lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.2 Memahami kombinasi gerak dasar non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>3.3 Memahami kombinasi gerak dasar manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>	<p>4.1 mempraktikkan gerak kombinasi lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.2 mempraktikkan gerak kombinasi non-lokomotor sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p> <p>4.3 mempraktikkan gerak kombinasi manipulatif sesuai dengan konsep tubuh, ruang, usaha, dan keterhubungan dalam berbagai bentuk permainan sederhana dan atau tradisional.</p>

Berdasarkan tabel di atas, permainan tradisional berfungsi sebagai sarana dalam tercapainya kompetensi lokomotor, non-lokomotor, manipulatif peserta didik kelas III. Sehingga peranan permainan tradisional dalam keberhasilan pembelajaran Penjasorkes sangat penting. Karena didalam materi permainan tradisional banyak mengajarkan aspek-aspek yang salah satunya yaitu aspek

perkembangan motorik peserta didik sehingga gerak lokomotor, non-lokomotor, dan manipulatif dalam pembelajaran Penjasorkes dapat tercapai. Macam-macam permainan tradisional yang diberikan oleh guru pendidikan jasmani kepada siswa kelas III di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar mulai dari permainan yang bersifat individu atau bersifat kelompok, yaitu engklek, lompat tali, bola bekel, balap karung, kelereng, beteng-betengan, gobak sodor, terompah panjang, tarik tambang, dan kasti.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Peneliti mencari bahan penelitian terdahulu untuk dapat membantu penelitian saat ini dan bahan relevan dengan penelitian yang dilakukan untuk membantu penelitian ini terlaksana yaitu:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Risqi Dwi Astini (2023) berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta”. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani siswa SD Negeri Samirono. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif dengan metode survey, instrumen benar atau salah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah total sampling kelas V SDN Samirono Yogyakarta berjumlah 30 siswa dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta berada pada kategori sangat tinggi 7% (2 peserta didik), tinggi 30% (9 peserta didik), sedang 37% (11 peserta didik), rendah 23% (7 peserta didik), dan sangat rendah 3% (1 peserta

didik). Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kemampuan pengetahuan permainan tradisional pada anak kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta, terbesar pada kategori sedang.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Iqbal Nur Ihsan (2022) berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas terhadap Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes SD N Ngluwar 3”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan siswa kelas atas SD Negeri Ngluwar 3 tentang Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, metode yang digunakan adalah metode survei dan menggunakan instrumen angket yang telah lolos uji validitas. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas atas (IV, V, VI) di SD N Ngluwar 3 dengan jumlah 30 siswa. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Penelitian yang telah dilakukan menunjukkan hasil bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD N Ngluwar 3 berada pada kategori sangat tinggi 0%, tinggi 32,14%, sedang 46,43%, rendah 14,29%, sangat rendah 7,14%.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Novilia Widyawati (2018) berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik Sekolah Dasar Negeri Gadingan Wates". Tujuan penelitian ini untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa SD Negeri Gadingan Wates. Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif, dengan Metode survei digunakan angket

tes benar atau salah. Penelitian menggunakan sampel sebanyak 81 siswa kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Gadingan Wates. Analisis deskriptif kuantitatif digunakan dalam teknik analisis data dan diungkapkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengetahuan peserta didik kelas IV, V, dan VI tentang permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebagian besar berkategori tinggi, dengan tingkat pengetahuan sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan pengetahuan peserta didik kelas IV, V, VI terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK sebagian besar berkategori tinggi.

C. Kerangka Pikir

Menurut Sugiyono (2018, p. 111) kerangka berpikir merupakan sintesa dari berbagai teori dan hasil penelitian yang menunjukkan lingkup variabel yang diteliti. Pendidikan jasmani merupakan bentuk pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik atau jasmani secara sistematis untuk meningkatkan perkembangan anak secara optimal dalam segi fisik, motorik, mental dan sosial. Selain itu pendidikan jasmani juga melatih kemampuan gerak, kebugaran, kesehatan dan nilai-nilai moral seperti kejujuran, sportifitas, kerjasama dan berkarakter.

Permainan tradisional dipelajari dalam pendidikan jasmani yang melibatkan aktivitas fisik. Permainan tradisional yang dipelajari mampu membantu tercapainya tujuan pendidikan jasmani. Dampak agar tercapainya tujuan pendidikan jasmani melalui permainan tradisional dapat menjadi signifikan apabila permainan tradisional diajarkan ke peserta didik sesuai aturan kurikulum yang berlaku. Dengan

demikian peserta didik menjadi terbiasa melakukan permainan tradisional, namun keberhasilan mengajar permainan tradisional tidak hanya ditentukan dari seberapa baik siswa saat praktik pelaksanaannya, tetapi ditentukan dari seberapa luas pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional.

Penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes telah ada sebelumnya kemudian dijadikan sebagai kajian penelitian yang relevan oleh peneliti, namun terdapat perbedaan dengan penelitian terdahulu tersebut seperti lokasi penelitian dan sampel penelitian, dimana sampel penelitian yang dilakukan penelitian terdahulu merupakan peserta didik kelas atas dari populasi kelas atas sedangkan penelitian ini menggunakan populasi kelas bawah dengan sampel kelas III, tujuan peneliti melakukan penelitian yang berbeda tersebut guna mengupayakan optimalisasi hasil penelitian yang dapat berdampak dalam peningkatan pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes. Ketika telah diketahui tingkatan pengetahuan mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes lewat penelitian ini mampu memaksimalkan upaya peningkatan pengetahuan tersebut karena masa belajar peserta didik kelas III masih cukup lama serta dapat dilanjutkan peningkatan pengetahuan permainan tradisional dikelas atas.

Penelitian mengenai pengetahuan permainan tradisional ini dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Sehingga hasil penelitian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III

Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan guru pendidikan jasmani dalam mengidentifikasi peserta didik mengenai kelemahan dalam materi permainan tradisional sehingga dapat membantu bimbingan peserta didik kelas III selanjutnya dan upaya peningkatan pengetahuan mengenai permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes dapat tercapai.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini menggunakan deskriptif kuantitatif mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Menurut Nasir dalam Rukajat, (2018, p. 1) metode deskriptif merupakan suatu metode dalam penelitian status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu sistem pemikiran ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Penelitian kuantitatif adalah upaya dalam menemukan pengetahuan, menyelidiki masalah berdasarkan pengalaman empiris dan melibatkan berbagai teori, desain, hipotesis serta menentukan subjek penelitian. Metode dalam penelitian ini merupakan metode survei yang pengumpulan data menggunakan tes benar-salah. Hasil dari angket tersebut dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif dan dituangkan dalam bentuk persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian berada di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang, alamat lengkap Cabeyan, Bligo, Ngluwar, Magelang, Jawa Tengah, Indonesia.
2. Waktu penelitian dari Januari hingga Maret 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi penelitian ini adalah Peserta didik kelas bawah Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar. Sampel merupakan sebagian anggota populasi yang diambil dengan menggunakan teknik pengambilan sampling Yusuf (2014, p. 9). Sampel dari penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berjumlah 51 orang dengan rincian 28 laki-laki dan 23 perempuan yang akan dijadikan sampel.

D. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Sugiyono (2019, p. 68) variabel penelitian pada dasarnya adalah apapun yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari untuk mengumpulkan informasi tentangnya dan kemudian menghasilkan kesimpulan dalam Astini (2023, p. 45). Variabel dalam penelitian ini merupakan variabel tunggal. Variabel yang akan diteliti adalah tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang. Tingkat pengetahuan yang dimaksud merupakan tingkatan dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang dari hasil proses mencari tahu, yang awalnya tidak tahu menjadi tahu yang di dalamnya terdapat proses mencari tahu mencangkup berbagai metode serta konsep-konsep melalui proses pendidikan maupun pengalaman. Dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang menggunakan tes benar atau salah yang berkaitan dengan pengetahuan permainan tradisional. Pernyataan dalam instrumen penelitian ini

mengenai materi permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, macam-macam permainan tradisional.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Menurut Arikunto (2019) instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, lebih cermat, dan sistematis sehingga lebih mudah diolah. Kemudian menurut Sanjaya (2015) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian agar dapat menghasilkan sesuatu yang diharapkan berupa data empiris. Sehingga dapat disimpulkan bahwa instrumen penelitian adalah suatu alat yang dibutuhkan oleh seorang peneliti untuk mempermudah olah data setelah mendapatkan data dari sebuah penelitian. Dalam penelitian ini menggunakan metode survei dan instrumen yang digunakan yaitu tes benar-salah penelitian Widyawati (2018) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates”.

Penelitian ini menggunakan tes benar-salah skala model Guttman terdiri atas 28 butir, butir tersebut terdiri dari pernyataan positif dan negatif. Butir pernyataan positif, pilihan “Benar” diberi skor 1 dan pilihan “Salah” diberi skor 0. Butir pernyataan negatif, pilihan “Benar” diberi skor 0 dan pilihan “salah” diberi skor 1. Penelitian ini memilih tes-benar salah karena kondisi sosial sampel yang diteliti hampir identik. Isi faktor harus dijabarkan dalam butir pertanyaan. Berikut merupakan kisi-kisi instrumen angket penelitian:

Tabel 4. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Nomor Item		Jumlah
		Positif	Negatif	
Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates	Pengertian Permainan Tradisional	1, 2, 3	4, 5	5
	Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	6, 7, 9, 10, 11, 12	8, 13, 14	9
	Macam-Macam Permainan Tradisional	15, 16, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26 28	17, 19, 20, 27	14
Jumlah		19	9	28

Sumber: Widyawati (2018, p.77) .

2. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan pemberian angket terhadap responden yang menjadi subjek dalam penelitian. Adapun mekanismenya adalah sebagai berikut (Widyawati, 2018, p. 75) :

- Peneliti mencari data siswa kelas III di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang.
- Peneliti memberikan instrumen kepada responden untuk diisi jawabannya.
- Peneliti mengumpulkan hasil pengisian instrumen dan melakukan transkrip atas hasil pengisian angket.
- Setelah memperoleh data penelitian, peneliti mengambil kesimpulan dan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian

1. Validitas

Soal tes yang baik merupakan soal yang pembuktian atau validitas tinggi, dapat mengukur hasil tes sesuai kenyataan Sa'dun (2013, p. 98). Validitas penelitian ini menggunakan pendapat ahli (*Expert Judgement*). Instrumen dapat dikatakan sah jika memenuhi validitas yang sudah ditentukan, untuk angket ditinjau dari indikator dan faktor yang ditanyakan. Agar instrumen dalam penelitian ini dapat dinyatakan layak maka dilakukan pertimbangan dengan cara konsultasi kepada ahli. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah divalidasi oleh Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., dan telah dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Reliabilitas

Ghozali dalam Maulana (2022, p. 134) menyatakan bahwa reliabilitas adalah alat untuk mengukur suatu kuesioner yang merupakan indikator dari variabel atau konstruk. Cara hitung reliabilitas penelitian ini menggunakan metode belah dua atau *split half method* dibantu dengan SPSS 25, instrumen dikotomi yang dikerjakan satu kali oleh subyek (sampel) penelitian. Syarat agar *split half method* dapat dikatakan reliabel apabila ≥ 0.80 Sarwono (2015, p. 249). Hasil analisis reliabilitas pada penelitian ini *Guttman split half coefficient* sebesar 0,877 maka dapat dikatakan reliabel, untuk lebih terperinci disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 5. Reliabilitas

Reliability Statistics			
Cronbach's Alpha	Part 1	Value	.814
		N of Items	14 ^a
	Part 2	Value	.927
		N of Items	14 ^b
	Total N of Items		28
Correlation Between Forms			.899
Spearman-Brown Coefficient	Equal Length		.947
	Unequal Length		.947
Guttman Split-Half Coefficient			.877

G. Teknik Analisis Data

Perhitungan statistik deskriptif menggunakan deskriptif persentase, karena yang termasuk dalam statistik deskriptif antara lain penyajian data melalui tabel, grafik, diagram, lingkaran, pictogram, perhitungan *mean*, *modus*, *median*, perhitungan desil, persentil, perhitungan penyebaran data, perhitungan rata-rata, *standar deviasi*, dan persentase Sugiyono dalam Gestawan (2016, p. 44). Pengkategorian dengan kriteria skor menggunakan penilaian acuan patokan rumus Sudijono (2015, p. 175) sebagai berikut:

Tabel 6. Norma Pengkategorian

Nomor	Interval	Kategori
1	$M + 1,5 S < X$	Sangat tinggi
2	$M + 0,5 S < X \leq M + 1,5 S$	Tinggi
3	$M - 0,5 S < X \leq M + 0,5 S$	Sedang
4	$M - 1,5 S < X \leq M - 0,5 S$	Rendah
5	$X \leq M - 1,5 S$	Sangat rendah

Keterangan:

M: *Mean* (nilai rata-rata)

X: Skor

S: Standar *Deviasi*

Untuk mencari besarnya persentase tiap kategori digunakan rumus menghitung persentase responden yang termasuk dalam kategori tertentu yaitu menggunakan rumus sebagai berikut Sudijono (2009: 40) dalam Widyawati (2018, p. 78) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F = Frekuensi

N = Jumlah Responden

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan data mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar, Magelang, Jawa Tengah, diungkapkan menggunakan hasil tes benar salah dengan jumlah 28 butir soal yang terbagi atas tiga kategori atau faktor yaitu pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, macam-macam permainan tradisional. Kemudian hasil analisis tersebut dijelaskan sebagai berikut: deskriptif statistik data hasil penilaian tentang tingkat pengetahuan permainan tradisional pada peserta didik kelas III di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar, Magelang, Jawa Tengah, terdapat skor terendah atau *minimum* 50,00, skor tertinggi atau *maksimum* 100,00, rata-rata atau *mean* 82,14, nilai tengah atau *median* 82,14, nilai yang sering muncul atau *mode* 92,86, standar deviasi atau *SD* 11,27. Selengkapnya disajikan dalam tabel 7 berikut:

Tabel 7. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik kelas III SD Muhammadiyah Ngluwar

Statistik	
<i>N</i>	51
<i>Mean</i>	82,14
<i>Median</i>	82,14
<i>Mode</i>	92,86
<i>SD</i>	11,27
<i>Minimum</i>	50,00
<i>Maximum</i>	100,00

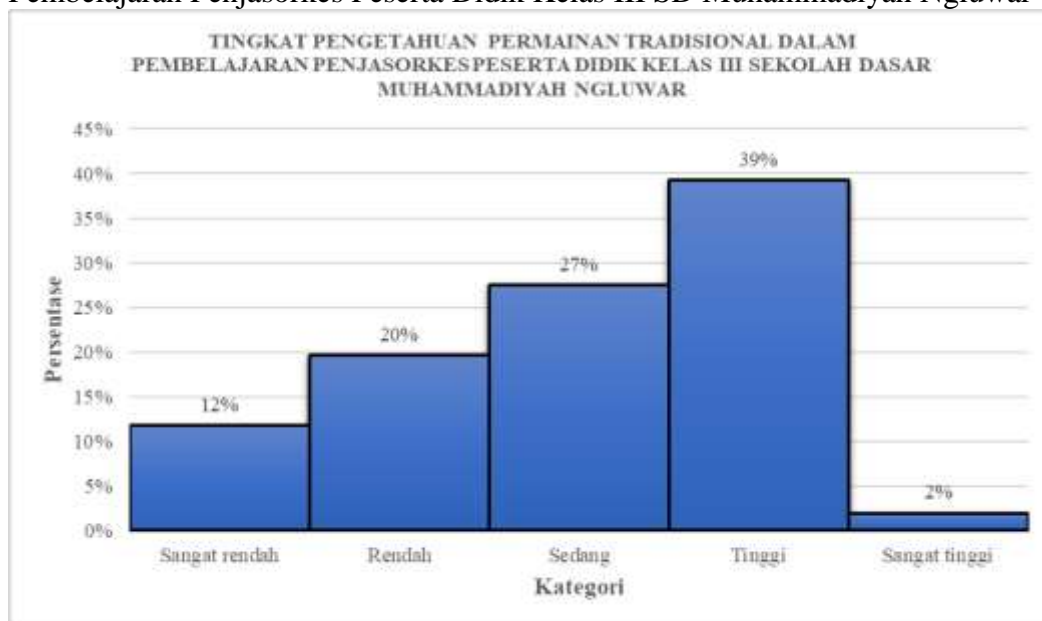
Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar:

Tabel 8. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Ngluwar

Kriteria	Interval	Frekuensi	persentase
Sangat rendah	$X \leq 65,24$	6	12%
Rendah	65,25 - 76,51	10	20%
Sedang	76,52 - 87,78	14	27%
Tinggi	87,79 - 99,05	20	39%
Sangat tinggi	$99,05 < X$	1	2%
Jumlah		51	100%

Berdasarkan tabel 8 norma penilaian tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang di atas dapat disajikan pada gambar 16 sebagai berikut:

Gambar 16. Histrogram Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Ngluwar



Berdasarkan dari tabel 8 dan gambar 16 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar berada dalam kategori “sangat rendah” sebesar 12% (6 peserta didik), “rendah” sebesar 20% (10 Peserta didik),

“sedang” sebesar 27% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 39% (20 peserta didik), “sangat tinggi” sebesar 2% (1 peserta didik). Dengan hasil persentase terbesar maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori “tinggi”.

1. Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Data dari hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar, berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional, terdapat skor terendah atau *minimum* 40,00, skor tertinggi atau *maksimum* 100,00, rerata atau *mean* 89,41, nilai tengah atau *median* 100,00, nilai yang sering muncul atau *mode* 100,00, standar deviasi atau *SD* 17,14, kemudian untuk rincian dapat dilihat pada tabel 9:

Tabel 9. Deskriptif Statistik Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Statistik	
<i>N</i>	51
<i>Mean</i>	89,41
<i>Median</i>	100,00
<i>Mode</i>	100,00
<i>SD</i>	17,14
<i>Minimum</i>	40,00
<i>Maximum</i>	100,00

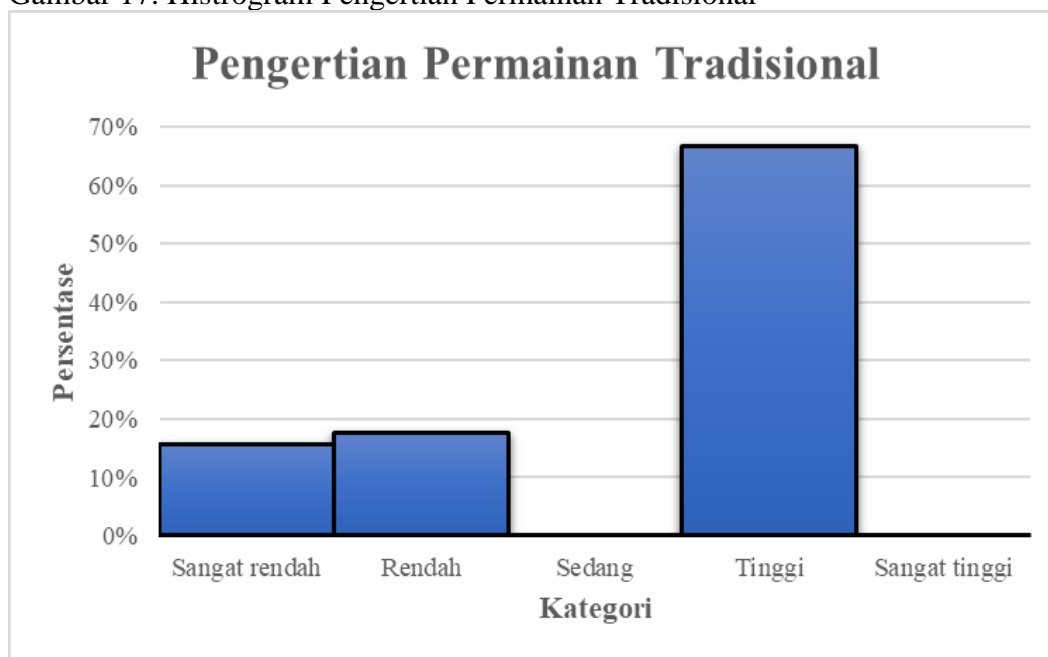
Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional:

Tabel 10. Norma Penilaian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Kriteria	Interval	Frekuensi	persentase
Sangat rendah	$X \leq 63,71$	8	16%
Rendah	63,72 - 80,84	9	18%
Sedang	80,85 - 97,98	0	0%
Tinggi	97,98 - 115,12	34	67%
Sangat tinggi	$115,12 < X$	0	0%
Jumlah		51	100%

Berdasarkan tabel 10 norma penilaian tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar 17 sebagai berikut:

Gambar 17. Histrogram Pengertian Permainan Tradisional



Berdasarkan dari tabel 10 dan gambar 17 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada dalam kategori “sangat rendah” sebesar 16% (8 peserta didik), “rendah” sebesar 18% (9 Peserta didik), “sedang” sebesar

0% (0 peserta didik), “tinggi” sebesar 67% (34 peserta didik), “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Dengan demikian maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori “tinggi”.

2. Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Data dari hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang, berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional, terdapat skor terendah atau *minimum* 33,33, skor tertinggi atau *maksimum* 100,00, rata-rata atau *mean* 82,14, nilai tengah atau median 88,89, nilai yang sering muncul atau *mode* 88,89, standar deviasi atau *SD* 15,25, kemudian untuk rincian dapat dilihat pada tabel 11:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Statistik	
<i>N</i>	51
<i>Mean</i>	82,14
<i>Median</i>	88,89
<i>Mode</i>	88,89
<i>SD</i>	15,25
<i>Minimum</i>	33,33
<i>Maximum</i>	100,00

Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional:

Tabel 12. Norma Penilaian Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Kriteria	Interval	Frekuensi	persentase
Sangat rendah	$X \leq 59,26$	5	10%
Rendah	59,27 - 74,51	6	12%
Sedang	74,52 - 89,76	30	59%
Tinggi	89,77 - 105,01	10	20%
Sangat tinggi	$105,01 < X$	0	0%
Jumlah		51	100%

Berdasarkan tabel 12 norma penilaian tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar 18 sebagai berikut:

Gambar 18. Histrogram Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional



Berdasarkan dari tabel 12 dan gambar 18 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada dalam kategori “sangat rendah” sebesar 10% (5 peserta didik), “rendah” sebesar 12% (6 Peserta

didik), “sedang” sebesar 59% (30 peserta didik), “tinggi” sebesar 20% (10 peserta didik), “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Dengan demikian maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori “sedang”.

3. Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

Data dari hasil penelitian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang, berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional, terdapat skor terendah atau *minimum* 14,29, skor tertinggi atau *maksimum* 100,00, rata-rata atau *mean* 79,55, nilai tengah atau *median* 78,57, nilai yang sering muncul atau *mode* 92,86, standar deviasi atau *SD* 15,91, kemudian untuk rincian dapat dilihat pada tabel 13:

Tabel 13. Deskriptif Statistik Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

Statistik	
<i>N</i>	51
<i>Mean</i>	79,55
<i>Median</i>	78,57
<i>Mode</i>	92,86
<i>SD</i>	15,91
<i>Minimum</i>	14,29
<i>Maximum</i>	100,00

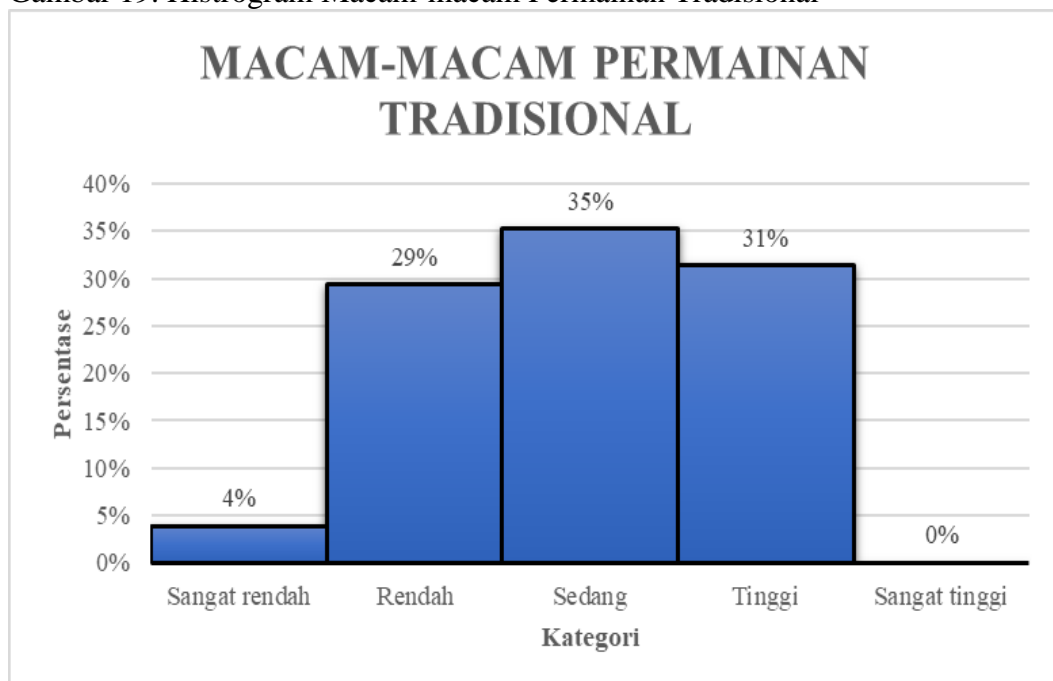
Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional:

Tabel 14. Norma Penilaian Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

Kriteria	Interval	Frekuensi	persentase
Sangat rendah	$X \leq 55,69$	2	4%
Rendah	55,70 - 71,60	15	29%
Sedang	71,61 - 87,51	18	35%
Tinggi	87,52 - 103,42	16	31%
Sangat tinggi	$103,4 < X$	0	0%
Jumlah		51	100%

Berdasarkan tabel 14 norma penilaian tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional, dapat disajikan pada gambar 19 sebagai berikut:

Gambar 19. Histrogram Macam-macam Permainan Tradisional



Berdasarkan dari tabel 14 dan gambar 19 menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada dalam kategori “sangat rendah” sebesar 4% (2 peserta didik), “rendah” sebesar 29% (15 Peserta didik), “sedang”

sebesar 35% (18 peserta didik), “tinggi” sebesar 31% (16 peserta didik), “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Dengan demikian maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori “sedang”.

B. Pembahasan

Penelitian ini mempunyai tujuan guna mengetahui tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang, penelitian ini terbagi atas tiga faktor yaitu pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, macam-macam permainan tradisional.

Hasil dari pengumpulan data penelitian yang telah dilaksanakan di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes siswa kelas III menunjukkan bahwa sebanyak 6 peserta didik (12%) berada pada kategori “sangat rendah”, 10 peserta didik (20%) berada pada kategori “rendah”, 14 peserta didik (27%) berada pada kategori “sedang”, 20 peserta didik (39%) berada pada kategori “tinggi”, 1 peserta didik berada pada kategori “sangat tinggi”. Berdasarkan dari hasil rata-rata atau *mean* 82,14, dan jumlah persentase terbesar maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada kategori “tinggi”.

Meskipun hasil keseluruhan pengumpulan data penelitian tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik

kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berapda pada ketegori “tinggi”, namun terdapat perbedaan perolehan hasil data pada tiap faktor, dalam faktor pengertian permainan tradisional menunjukkan hasil pada kategori “tinggi” dengan persentase 67% (34 peserta didik), dalam faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional menunjukkan hasil pada kategori “sedang” dengan persentase 59% (30 peserta didik), dalam faktor macam-macam permainan tradisional menunjukkan hasil pada kategori “sedang” dengan persentase 35% (18 peserta didik). Penyebab berbedanya hasil kategori tiap faktor karena perbedaan pengetahuan tiap peserta didik, terdapat peserta didik yang hanya sekadar tahu mengenai permainan tradisional, terdapat peserta didik yang tahu menyeluruh mengenai permainan tradisional, bahkan terdapat peserta didik yang sudah mengamalkan dalam kehidupan sehari-hari mengenai nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

Penyebab kurangnya tingkat pengetahuan permainan tradisional karena beberapa faktor seperti minat peserta didik terhadap permainan tradisional yang masih kurang, tempat dan alat melaksanakan atau sarana prasarana permainan tradisional, pengalaman peserta didik dalam melaksanakan permainan tradisional. Upaya dalam meningkatkan pengetahuan mengenai permainan tradisional peserta didik ini harus dilakukan dengan melibatkan semua pihak terkait secara komprehensif, mulai dari pendidik khususnya guru penjasorkes hingga tata kelola manajemen sekolah. Peningkatan tersebut sangat penting karena permainan tradisional mengandung nilai-nilai yang berguna dalam kehidupan sehari-hari, dan dari segi akademis permainan tradisional merupakan materi yang terdapat dalam

kurikulum pendidikan jasmani sehingga apabila peningkatan pengetahuan tersebut dilaksanakan akan meningkatkan prestasi peserta didik.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan usaha keras untuk memenuhi persyaratan yang diberikan, tetapi bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan serta kekurangan. Kelemahan serta kekurangan penelitian ini dikemukakan sebagai berikut:

1. Sampel dari populasi kelas bawa penelitian mengenai pembahasan tingkat pengetahuan permainan tradisional ini hanya kelas III di Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang saja, akan lebih baik apabila sampel penelitian ditambah beberapa kelas bawah.
2. Akan lebih baik apabila penelitian ini ditambah pembahasan melalui wawancara kepada responden sehingga hasil penelitian akan berkemungkinan menghasilkan faktor mengenai tingkat pengetahuan permainan tradisional.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori “sangat rendah” sebesar 12% (6 peserta didik), “rendah” sebesar 20% (10 Peserta didik), “sedang” sebesar 27% (14 peserta didik), “tinggi” sebesar 39% (20 peserta didik), “sangat tinggi” sebesar 2% (1 peserta didik). Dengan demikian berdasarkan dari hasil persentase paling besar maka tingkat pengetahuan permainan tradisional dalam pembelajaran Penjasorkes peserta didik kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang berada pada kategori “tinggi”.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan dari hasil penelitian yang telah disimpulkan tersebut, dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian berikut ini:

1. Dapat menjadi acuan bahan evaluasi guru serta pihak sekolah untuk meningkatkan tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional.
2. Terdapat rencana dari pendidik khususnya guru Penjasorkes serta pihak sekolah terkait upaya peningkatan kualitas pembelajaran mengenai permainan tradisional.
3. Terdapat upaya dari pendidik khususnya guru Penjasorkes serta pihak sekolah guna meningkatkan kualitas pembelajaran dengan membuat model

pembelajaran menarik bagi siswa agar lebih aktif ketika memperoleh pembelajaran materi permainan tradisional.

C. Saran

Berdasarkan dari kesimpulan penelitian tersebut, maka penelitian ini mempunyai beberapa saran yang perlu disampaikan, antara lain:

1. Bagi pendidik atau guru, perlu membuat model pembelajaran yang menarik bagi peserta didik ketika pembelajaran materi permainan tradisional agar peserta didik antusias dan tingkat pengetahuan mengenai permainan tradisional dapat meningkat.
2. Bagi peserta didik, peserta didik diharapkan lebih aktif dalam pembelajaran penjasorkes terutama ketika materi permainan tradisional, kemudian ketika berada di rumah atau pergaulan lingkungan masyarakat turut aktif melaksanakan permainan tradisional agar dapat berperan dalam melestarikan permainan tradisional.
3. Bagi peneliti, penambahan sampel yang akan diteliti dan penggunaan metode penelitian seperti wawancara mengenai pengetahuan permainan tradisional.

DAFTAR PUSTAKA

- Aji, S. (2016). "Tingkat Pengetahuan Permainan Sepakbola Siswa Peserta Ekstrakurikuler Sepakbola di SMP Negeri 1 Sawangan." UNY.
- Astini, R.D. (2023). "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta". Universitas Negeri Yogyakarta.
- Gestawan, S.N. (2016). "Tingkat Pengetahuan Siswa Kelas V di Sekolah Dasar Negeri Nglari 1 Gunungkidul Tentang Peraturan Permainan Futsal" UNY.
- Gunawan, I. & Anggarini, R.P. (2016). "*Taksonomi Bloom* - Revisi Ranah Kognitif: Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran dan Penilaian". *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 2(02).
- Kurniawan, A.W. (2019). Buku "Olahraga dan Permainan Tradisional". Penulis: Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd.
- Maulana, Andi. 2022. "*Analisis Validitas, Reliabilitas dan Kelayakan Instrumen Penilaian Rasa Percaya Diri Siswa*". *Jurnal Kualita Pendidikan* 3(3): 133–39.
- Mohamed, R.A.K., Ali, A.H., & Nasir, M. (2021). "Aplikasi Ranah Kognitif Anderson & Krahthwohl dalam Pengajaran dan Pembelajaran Pantun di Sekolah Dasar". *Journal of Humanities and Social Sciences* 3(3): 110–18.
- Nafiati, D.A. (2021). "Revisi Taksonomi Bloom: Kognitif, Afektif dan Psikomotorik". *Humanika* 21(2): 151–72.
- Najib, M.A.I & Fatma, U.N. (2022). "Indonesia dalam Menangkal Budaya Asing di Era Globalisasi". *Journal UNNES* 7(2): 140–44.
- Ihsan, I.N. (2022). "Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas terhadap Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes SD N Ngluwar 3". Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rukajat, A. (2018). "Pendekatan Penelitian Kuantitatif". CV Budi Utama.
- Salah, et al. (2022). "Penerapan Permainan Boi-Boi terhadap Kemampuan Mengenal Bentuk Benda Geometri Pada Anak Usia Dini (5-6 Tahun) di Limbua Gowa Skripsi."
- Sarwono, J. (2015). "Membuat Skripsi, Tesis dan Disertasi dengan Partial *Least Square* SEM (PLS-SEM). Yogyakarta.
- Sudijono, A. (2015). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2018). "Metode Penelitian Evaluasi". ed. Yuyun Yuniarsih. Bandung: Alfabeta, CV.

- Suherman, W, S., Dapan., Muktiani, N, R., Nopembri, S. (2015). "Model Aktivitas Jasmani Yang Edukatif Dan Atraktif Berbasis Dolanan Anak". ed. Maman, S. Yogyakarta: UNY Press.
- Widyawati, N. (2018). "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa SD Negeri Gadingan Wates". Universitas Negeri Yogyakarta.
- Yusuf, M.A. (2014). "Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Kombinasi".

LAMPIRAN

Lampiran 1. Permohonan Bimbingan Penyusunan TAS



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

SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA No. 38/PJSD/III/2024

Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:

Nama	: An Naas Ihwan Nugroho
NIM	: 20604224029
Program Studi	: S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul	: Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar.

Dengan hormat, mohon Bapak:

Nama	: Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP	: 19670701 199412 1 001
Jabatan	: Lektor Kepala
Departemen	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

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

Mengetahui,
Ketua Departemen PJSD

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

Yogyakarta, 6 Maret 2024
Koorprodi S1-PJSD

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

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS



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.fkk.uns.ac.id>, Surel : humay.fkk@uns.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : An Naas Ihsan Nugroho
Dosen Pembimbing : Dr. Hori Yulianto, M.Kes.
NIM : 20609224029
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1	Jumat/31-03-2023	Konsultasi Judul	Perubahan Judul	<i>[Signature]</i>
2	Rabu/12-04-2023	Revisi Judul	Penyerahan perubahan	<i>[Signature]</i>
3	Kemis/25-01-2024	Bimbingan Bab 1-2	Perbaikan tata tulis	<i>[Signature]</i>
3	Senin/19-02-2024	Bimbingan Bab 1,2,3	Perbaikan tata tulis, Perbaikan tabel, Perbaikan keterangan gambar	<i>[Signature]</i>
4	Kemis/22-02-2024	Bimbingan Bab 3	Perbaikan instruksi penelitian	<i>[Signature]</i>
5	Senin/26-02-2024	Bimbingan Bab 3	Saran validitas dan reliabilitas	<i>[Signature]</i>
6	Kamis/7-03-2024	Bimbingan Bab 4,5	Revisi diagram batang	<i>[Signature]</i>
7	Jumat/8-03-2024	Bimbingan Bab 4,5	Revisi norma penulisan	<i>[Signature]</i>
8	Rabu/13-03-2024	Bimbingan Bab 4,5	Revisi/penyerahan revisi histogram	<i>[Signature]</i>
9	Kamis/14-03-2024	Bimbingan akhir	Perbaikan daftar pustaka	<i>[Signature]</i>
10	Jumat/15-03-2024	Bimbingan Bab 1,2,3,5	Bimbingan dan perbaikan tata tulis	<i>[Signature]</i>
11	Senin/18-03-2024	Bimbingan Bab Full	Bimbingan semua TAS	<i>[Signature]</i>

Yogyakarta, 18 Maret 2024

Mengetahui
Koord.Prodi S1 PJSD

Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or.
NIP. 19820522 200912 1 006 *[Signature]*

Mahasiswa,

An Naas Ihsan Nugroho
NIM. 20609224029

Lampiran 3. Surat Izin Uji Instrumen Penelitian

SURAT IZIN UJI INSTRUMEN

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



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

Nomor : B/339/UN34.16/LT/2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Permohonan Izin Uji Instrumen Penelitian

15 Maret 2024

Yth. **Dr. Hari Yulianto M.Kes.**
DI FIKK UNY

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

Nama : An Naas Ihwan Nugroho
NIM : 20604224029
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Judul Tugas Akhir : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang
Waktu Uji Instrumen : Senin - Rabu, 19 - 21 Februari 2024

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



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

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

Lampiran 4. Uji Instrumen

A. Identitas

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian

1. Berdoa, bacalah, cermati, dan pahami setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama !
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom B jika pernyataan itu Benar dan kolom S jika pernyataan Salah !

Contoh:

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

Butir Soal:

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1	Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar.		
2	Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu.		
3	Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar.		
4	Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal.		
5	Permainan tradisional susah dilakukan.		
6	Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak dan merupakan suatu		

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
	kegiatan yang banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran.		
7	Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri.		
8	Kebugaran jasmani siswa akan cepat menurun jika terlalu sering melakukan permainan tradisional.		
9	Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas.		
10	Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab.		
11	Permainan tradisional dituntut untuk cepat dalam mengambil keputusan.		
12	Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional.		
13	Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional.		
14	Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain permainan tradisional.		
15	Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional.		
16	Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati.		
17	Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu.		
18	Dalam permainan boi-boian, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga.		

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
19	Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu.		
20	Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah.		
21	Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok.		
22	Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama.		
23	Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata.		
24	Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang.		
25	Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang.		
26	Lapangan untuk bermain permainan tradisional tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako.		
27	Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan.		
28	Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis finish atau garis akhir tanpa terjatuh.		

Keterangan: Bahwa butir soal yang dicetak tebal merupakan revisi dari Bapak Dr.

Hari Yulianto M.Kes.

Lampiran 5. Surat Pernyataan Validitas

SURAT PERNYATAAN VALIDITAS INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hari Yulianto M.Kes

NIP : 196707011994121001

Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : An Naas Ihwan Nugroho

NIM : 20604224029

Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah dasar

Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Magelang

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dinyatakan:

- ☒ Layak digunakan untuk penelitian.
☐ Layak digunakan dengan perbaikan.
☐ Tidak layak digunakan untuk penelitian.

Dengan saran perbaikan sebagaimana terlampir.

Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 21 Februari 2024

Validator



Dr. Hari Yulianto M.Kes
NIP. 196707011994121001

Catatan:

☐ Beri tanda

Lampiran 6. Surat Izin Penelitian

SURAT IZIN PENELITIAN

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



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAHAAN DAN KESEHATAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 586168, ext. 560, 557, 0274-550826, Fax 0274-513092
Laman: fik.uny.ac.id E-mail: humas_fik@uny.ac.id

Nomor : B/990/UN34.16/PT.01.04/2024

22 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : Izin Penelitian

Yth. **KEPALA SD MUHAMMADIYAH NGLUWAR**
Cabeyan, Bligo, Ngluwar, Magelang, Jawa Tengah

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

Nama	: An Naas Ihwan Nugroho
NIM	: 20604224029
Program Studi	: Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan	: Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir	: Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar
Waktu Penelitian	: 23 - 29 Februari 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.



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

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

Lampiran 7. Keterangan Penelitian

 **MUHAMMADIYAH MAJLIS PENDIDIKAN DASAR DAN MENENGAH**
SD MUHAMMADIYAH NGLUWAR
Alamat : Komplek Perguruan Muhammadiyah Bligo, Cabeyan, Bligo, Ngluwar, Magelang 56485

SURAT KETERANGAN
No.038/KET/04.3.20.SD/2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar Kabupaten Magelang ;

Nama : KELIK WIDARYONO, S. Pd.
NIP : -
Jabatan : Kepala SD Muhammadiyah Ngluwar
Alamat Sekolah : Cabeyan, Bligo, Ngluwar, Magelang

Menerangkan bahwa :

Nama : An Naas Ihwan Nugroho
NIM : 20604224029
Departemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III Sekolah Dasar Muhammadiyah Ngluwar

Telah benar-benar melaksanakan penelitian di SD Muhammadiyah Ngluwar pada 23-29 Februari 2024.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya untuk dipergunakan sebagai mana mestinya.

Ditetapkan di : Bligo
Pada tanggal : 1 Maret 2024

Kepala Sekolah

KELIK WIDARYONO, S.Pd
NBM. 959196



Lampiran 8. Instrumen Penelitian

A. Identitas

Nama :

Nomor Absen :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian

1. Berdoa, bacalah, cermati, dan pahami setiap butir pernyataan-pernyataan di bawah ini dengan seksama !
2. Berilah tanda centang (\checkmark) pada kolom B jika pernyataan itu Benar dan kolom S jika pernyataan Salah !

Contoh:

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

Butir Soal:

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
1	Permainan tradisional tidak hanya dilakukan oleh anak-anak atau siswa sekolah dasar.		
2	Permainan tradisional dapat dilakukan secara individu atau beregu.		
3	Permainan tradisional meningkatkan motorik halus maupun motorik kasar.		
4	Permainan tradisional membutuhkan alat yang mahal.		
5	Permainan tradisional susah dilakukan.		
6	Permainan tradisional merupakan aktivitas bermain yang dilakukan oleh anak dan merupakan suatu kegiatan yang		

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
	banyak menggunakan unsur berlari, melompat, dan berkejar-kejaran.		
7	Permainan tradisional dapat meningkatkan rasa percaya diri.		
8	Kebugaran jasmani siswa akan cepat menurun jika terlalu sering melakukan permainan tradisional.		
9	Permainan tradisional dapat mengembangkan imajinasi dan kreativitas.		
10	Permainan tradisional dapat meningkatkan moral dan rasa tanggung jawab.		
11	Permainan tradisional dituntut untuk cepat dalam mengambil keputusan.		
12	Anak merasa senang dan bebas saat bermain permainan tradisional.		
13	Tidak perlu menggunakan taktik dan strategi saat bermain permainan tradisional.		
14	Anak merasa emosi dan tidak dapat mengendalikan diri pada saat bermain permainan tradisional.		
15	Egrang, hadang, dan terompah panjang merupakan permainan tradisional.		
16	Sebelum bermain permainan tradisional, anak menentukan aturan dan tata tertib yang disepakati.		
17	Jumlah pemain dalam permainan hadang tidak boleh sama antar kedua regu.		
18	Dalam permainan boi-boian, regu dinyatakan menang jika pelempar berhasil menyusun kembali pecahan genting hingga utuh kembali dan berhasil menghindari bola dari penjaga.		

No.	Pernyataan	Jawaban	
		B	S
19	Permainan betengan dilakukan lebih dari dua regu.		
20	Dalam permainan lari balok, kaki dan tangan pemain boleh menyentuh tanah.		
21	Permainan terompah panjang dilakukan secara berkelompok.		
22	Dalam permainan terompah panjang, gerakan kaki seluruh anggota regu, harus sama dan berirama.		
23	Dalam permainan egrang, alat yang digunakan adalah bambu yang dibuat sedemikian rupa, sehingga permukaannya rata.		
24	Jumlah pemain dalam permainan congklak adalah 2 orang.		
25	Alat yang digunakan untuk bermain lompat tali terbuat dari karet gelang.		
26	Lapangan untuk bermain permainan tradisional tidak hanya menggunakan lapangan dari semen atau batako.		
27	Anggota regu tidak boleh menangkap lawan sebagai tawanan dalam permainan betengan.		
28	Dalam permainan egrang, peserta dianggap sebagai pemenang apabila mampu berjalan hingga melewati garis finish atau garis akhir tanpa terjatuh.		

Lampiran 9. Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Ngluwar Magelang

Nomor	Pengertian Permainan Tradisional					Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional														Macam-Macam Permainan Tradisional														Σ
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28						
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
2	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24				
3	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	22				
4	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	18				
5	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	21				
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	22				
7	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23				
8	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24				
9	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24				
10	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19				
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	25				
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	23				
13	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	21				
14	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	21				
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	22			
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	25				
17	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	17				
18	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	21				
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	26				
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
21	1	0	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	20				
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28				
23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	21				
24	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
25	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	26				
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	25				
28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	24				
29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	23				
31	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	21				
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	25				
33	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	17				
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26				
35	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	17				
36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	23				
37	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	23				
38	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	22				
39	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	20				
40	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	18				
41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	14				
43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	21			
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	25				
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	26				
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27				
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	23				
48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25				
49	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27				
50	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26				
51	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	26				
Σ	51	47	41	45	44	46	43	46	46	44	28	47	29	48	46	49	25	41	31	36	50	40	46	36	47	47	28	46						

Lampiran 10. Data Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

Nomor	Pengertian Permainan Tradisional					jumlah
	1	2	3	4	5	
1	1	1	1	1	1	5
2	1	1	0	1	1	4
3	1	1	0	1	1	4
4	1	1	0	1	0	3
5	1	1	1	1	1	5
6	1	1	1	1	1	5
7	1	1	1	1	0	4
8	1	0	1	0	1	3
9	1	1	0	1	1	4
10	1	1	0	1	0	3
11	1	1	1	1	1	5
12	1	1	1	1	1	5
13	1	1	0	0	1	3
14	1	1	1	1	1	5
15	1	1	1	1	1	5
16	1	1	1	1	1	5
17	1	0	1	0	0	2
18	1	1	1	1	1	5
19	1	1	1	1	1	5
20	1	1	1	1	1	5
21	1	0	1	0	0	2
22	1	1	1	1	1	5
23	1	1	1	1	1	5
24	1	1	1	1	1	5
25	1	0	0	1	1	3
26	1	1	1	1	1	5
27	1	1	1	1	1	5
28	1	1	1	1	1	5
29	1	1	1	1	1	5
30	1	1	1	1	1	5
31	1	1	1	0	1	4
32	1	1	1	1	1	5
33	1	1	0	0	1	3
34	1	1	1	1	1	5
35	1	1	1	1	1	5
36	1	1	1	1	1	5
37	1	1	1	1	1	5
38	1	1	0	1	1	4
39	1	1	1	1	1	5
40	1	1	1	1	0	4
41	1	1	1	1	1	5
42	1	1	1	1	1	5
43	1	1	1	1	1	5
44	1	1	1	1	1	5
45	1	1	1	1	1	5
46	1	1	1	1	1	5
47	1	1	1	1	1	5
48	1	1	1	1	1	5
49	1	1	0	1	1	4
50	1	1	1	1	0	4
51	1	1	1	1	1	5
Σ	51	47	41	45	44	

Lampiran 11. Data Penelitian Faktor Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional

Nomor	Nilai-nilai yang Terkandung dalam Permainan Tradisional										JUMLAH
	6	7	8	9	10	11	12	13	14		
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
3	1	0	1	1	1	0	1	1	1	7	
4	0	1	1	0	1	1	1	0	1	6	
5	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6	
6	1	1	1	1	0	0	1	0	1	6	
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	
8	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	
9	1	1	1	1	0	1	1	0	1	7	
10	0	0	0	0	1	0	1	0	1	3	
11	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
12	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
13	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	
14	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	
15	1	1	1	1	0	0	1	1	1	7	
16	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	
17	0	0	1	1	1	0	1	0	1	5	
18	0	1	1	1	1	0	0	0	1	5	
19	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
21	1	0	1	1	1	0	1	0	1	6	
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
23	1	1	1	1	1	1	0	0	1	7	
24	1	1	1	0	0	1	1	1	1	7	
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
27	1	1	1	1	0	1	1	1	1	8	
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
29	0	1	1	1	1	1	1	1	1	8	
30	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
31	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	
32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
33	1	1	1	1	1	0	1	1	0	7	
34	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
35	1	0	0	1	1	1	0	0	0	4	
36	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	
37	1	1	0	1	1	1	1	0	1	7	
38	1	1	0	1	0	1	1	0	1	6	
39	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5	
40	1	1	1	0	1	0	1	0	1	6	
41	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
42	1	1	1	1	1	0	1	0	1	7	
43	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
45	1	1	1	1	1	0	1	1	1	8	
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
48	1	1	1	1	1	1	1	0	1	8	
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	
50	1	1	1	0	1	1	1	1	1	8	
51	1	0	1	1	1	1	1	1	1	8	
Σ	46	43	46	46	44	28	47	29	48		

Lampiran 12. Data Penelitian Faktor Macam-macam Permainan Tradisional

Nomor	Macam-macam Permainan Tradisional														JUMLAH
	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	
1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
2	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	12
3	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
4	0	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	9
5	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
6	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	11
8	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
9	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
10	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
11	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	12
12	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10
13	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
14	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	1	0	1	9
15	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	10
16	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
17	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	10
18	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
20	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	12
21	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	12
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
23	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	9
24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	12
27	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	12
28	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11
29	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	13
30	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	10
31	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	9
32	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	11
33	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	13
35	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	8
36	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	0	1	10
37	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	11
38	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	12
39	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	10
40	1	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	8
41	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
42	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
43	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	8
44	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	11
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	13
46	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	13
47	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	9
48	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
50	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	14
51	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	13
Σ	46	49	25	41	31	36	50	40	46	36	47	47	28	46	

Lampiran 13. Dokumentasi Penelitian



Dokumentasi 1. Pembagian Instrumen Angket Kepada Peserta Didik



Dokumentasi 2. Pembagian Instrumen Angket Kepada Peserta Didik



Dokumentasi 3. Peserta Didik Mengisi Angket



Dokumentasi 4. Peserta Didik Mengisi Angket