

**PERSPEKTIF GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DI SMP NEGERI SE – KOTA MADIUN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



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

**Oleh:**  
**FEBRI AYU PILANG PUTRI**  
**NIM. 20601244143**

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



**PERSPEKTIF GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DI SMP NEGERI SE – KOTA MADIUN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**



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

**Oleh:**  
**FEBRI AYU PILANG PUTRI**  
**NIM. 20601244143**

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

# **PERSPEKTIF GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI SE-KOTA MADIUN**

Febri Ayu Pilang Putri  
NIM. 20601244143

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perspektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri se-Kota Madiun.

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan deskriptif di beberapa SMP Negeri di Kota Madiun pada Februari–Maret 2024. Partisipan terdiri dari 6 guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Data primer diperoleh dari wawancara, sedangkan data sekunder dari dokumentasi seperti silabus atau capaian pembelajaran. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi, dengan keabsahan data diverifikasi melalui triangulasi. Proses analisis data mencakup pengumpulan, reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa: (1) Implementasi pembelajaran permainan tradisional dapat dijadikan alternatif saat materi PJOK mengalami keterbatasan. Permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam aktivitas fisik serta meningkatkan motorik dan kepekaan sosial siswa; (2) Kendala pembelajaran permainan tradisional berasal dari faktor siswa, faktor sarpras dan faktor waktu; (3) Sarana dan prasarana yang terbatas mempengaruhi proses pembelajaran permainan tradisional. Sehingga, guru harus solutif untuk memodifikasi sarana dan prasarana; (4) Perspektif guru terhadap permainan tradisional berperan penting dalam menanamkan nilai-nilai moral dan budaya pada siswa. Penanaman nilai karakter perlu diprogramkan secara nyata oleh guru dalam rancangan pembelajaran untuk membantu dalam pembentukan keterampilan emosional siswa.

**Kata Kunci:** Perspektif Guru, Permainan Tradisional, Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan.

# **PERSPECTIVE OF PHYSICAL EDUCATION TEACHERS IN THE TRADITIONAL GAME LEARNING IN JUNIOR HIGH SCHOOLS LOCATED IN MADIUN CITY**

Febri Ayu Pilang Putri  
NIM. 20601244143

## **Abstract**

This research aims to determine the perspective of Physical Education teachers in teaching traditional games in junior high schools located in Madiun City.

This research used qualitative methods with a descriptive approach in several junior high schools located in Madiun City during February–March 2024. The research participants consisted of 6 Physical Education teachers. Primary data was obtained from interviews, while secondary data was from documentation such as syllabus or learning outcomes. The data collection techniques included observation, interviews, and documentation, with the validity of the data verified through triangulation. The data analysis process included collection, reduction, presentation, and drawing conclusions.

The research results show that: (1) implementation of traditional game learning can be used as an alternative when there is only limited material for Physical Education. Traditional games can increase students' motivation and interest in physical activity as well as improving students' motor skills and social sensitivity; (2) obstacles in the traditional game learning come from student factors, infrastructure factors, and duration factors; (3) limited facilities and infrastructure affect the learning process of traditional games; so, teachers must find solutions to modify facilities and infrastructure; (4) the teacher's perspective on traditional games plays an important role in instilling moral and cultural values in students. The cultivation of character values needs to be programmed in real terms by the teacher in the learning design to assist in the formation of students' emotional skills.

**Keywords:** Teacher Perspective, Traditional Games, Physical Education.

  
Mengetahui  
Wakil Dekan  
Bidang Akademik, Kemahasiswaan, dan Alumni,  
Prof. Dr. Cerika Rismayanthi, M.Or.  
NIP 19830127 200604 2 001

Yogyakarta, 5 Juni 2024  
Disetujui  
Dosen Pembimbing,

  
Prof. Soni Nopembri, M.Pd., Ph.D.  
NIP 19791112 200312 1 002

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
Fakultas : Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Judul Skripsi : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se- Kota Madiun.

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, 30 April 2024  
Yang Menyatakan



Febri Ayu Pilang Putri  
NIM. 20601244143

**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PERSPEKTIF GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN  
KESEHATAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL  
DI SMP NEGERI SE – KOTA MADIUN**

**TUGAS AKHIR SKRIPSI**

**FEBRI AYU PILANG PUTRI  
NIM. 20601244143**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta  
Tanggal: 30 April 2024

Koodinator Program Studi



Dr. Drs. Ngatman, M.Pd.  
NIP. 196706051994031001

Dosen Pembimbing



Prof. Sori Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NIP. 197911122003121002

LEMBAR PENGESAHAN

PERSPEKTIF GURU PENDIDIKAN JASMANI OLAHRAGA DAN KESEHATAN DALAM PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL DI SMP NEGERI SE – KOTA MADIUN

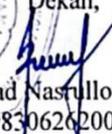
TUGAS AKHIR SKRIPSI

FEBRI AYU PILANG PUTRI  
NIM. 20601244143

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

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (Ketua Tim Penguji)		30/5 <sup>2024</sup>
Dr. Ari Iswanto, S. Pd. Jas., M. Or (Sekertaris Tim Penguji)		30/29 /05
Dr. Tri Ani Hastuti, M. Pd (Penguji Utama)		30-05-2024

Yogyakarta,  
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,  
  
Prof. Dr. Ahmad Nasulloh, S. Or., M. Or.  
NIP. 198306262008121002

## **MOTTO**

“Dan bersabarlah kamu sesungguhnya janji Allah adalah benar.”

(Qs. Ar-Rum:60)

“Apa yang melewatkanmu tidak akan pernah menjadi takdirmu, dan apa yang ditakdirkan untukmu tidak akan pernah melewatkanmu.”

(Umar bin Khattab)

“Sekali melangkah pantang surut arah!”

## **HALAMAN PERSEMBAHAN**

Segala puji bagi Allah SWT atas segala rahmat dan hidayahnya, sehingga saya dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua Orang tua saya bapak Budiarmo dan ibu Sumiati terimakasih atas segala perjuangannya dalam bentuk cinta, kasih sayang, dukungan dan doa tiada hentinya terhadap penulis.
2. Kakak-kakak saya Mareta, Wahyu, Mahendra terimakasih sudah selalu mendukung penulis untuk memilih pilihannya dan menjadi penyemangat sekaligus motivasi penulis dalam kesehariannya.
3. Seluruh keluarga besar penulis yang telah mendukung penulis untuk terus melanjutkan pendidikannya, terimakasih atas segala doa dan dukungannya sehingga penulis termotivasi untuk dapat segera menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi.

## **KATA PENGANTAR**

Puji dan syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas kasih dan karunia-Nya sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se- Kota Madiun” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan.

Terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan dan peran berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan persetujuan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
2. Dr. Drs. Ngatman, M.Pd. Selaku Koordprodi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Prof. Soni Nopembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D., dosen pembimbing tugas akhir skripsi yang selalu sabar membimbing dan memberikan semangat, dukungan serta arahan dalam penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
4. Bapak Yuyun Ari Wibowo, S.Pd.Jas., M.Or., selaku dosen pembimbing akademik yang telah memberi nasehat dan saran sehingga perkuliahan berjalan lancar.
5. Bapak/Ibu Dosen yang telah membimbing selama perkuliahan dengan penuh kesabaran dan keikhlasan.
6. Bapak/Ibu Kepala Sekolah SMP Negeri Kota Madiun yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian.
7. Bapak/Ibu Guru PJOK SMP Negeri Kota Madiun yang sudah berkenan menjadi subyek penelitian.
8. Teman-teman satu kelas PJKR C 2020 seperjuangan yang telah bersedia bertukar pikiran dan pengalaman serta saling memberikan motivasi dan dukungan selama ini.

9. Semua pihak yang telah membantu kelancaran penyusunan skripsi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Semoga bantuan yang telah diberikan semua pihak dapat menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan kebaikan dari Allah SWT. Penulis berharap semoga Tugas Akhir Skripsi ini dapat bermanfaat bagi pembaca atau pihak lain yang membutuhkan.

Yogyakarta, 30 April 2024

Penulis,



Febri Ayu Pilang Putri

NIM. 20601244143

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	iii
ABSTRAK .....	iv
ABSTRACT .....	v
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA .....	vi
LEMBAR PERSETUJUAN .....	vii
LEMBAR PENGESAHAN .....	viii
MOTTO .....	ix
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	x
KATA PENGANTAR .....	xi
DAFTAR ISI .....	xiii
DAFTAR TABEL .....	xiv
DAFTAR GAMBAR .....	xv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah .....	7
E. Tujuan Penelitian .....	7
F. Manfaat Penelitian .....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	9
A. Kajian Teori .....	9
B. Penelitian yang Relevan .....	41
C. Kerangka Berpikir.....	43
D. Pertanyaan Penelitian .....	46
BAB III METODE PENELITIAN .....	47
A. Jenis atau Desain Penelitian .....	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	48
C. Partisipan Penelitian .....	48
D. Sumber Data .....	49
E. Teknik dan Instrumen Penelitian .....	50
F. Keabsahan Data .....	53
G. Analisis Data .....	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	57
A. Hasil Penelitian .....	57
B. Pembahasan .....	74
C. Keterbatasan Penelitian .....	80
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....	81
A. Kesimpulan .....	81
B. Implikasi .....	82
C. Saran .....	83
DAFTAR PUSTAKA .....	84
LAMPIRAN .....	87

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1. Karakteristik Guru.....	49
Tabel 2. Kisi – Kisi Observasi .....	51
Tabel 3. Kisi – Kisi Wawancara .....	52
Tabel 4. Kisi – Kisi Dokumentasi .....	53

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 1. Lapangan Permainan Bentengan .....	26
Gambar 2. Lapangan Permainan Gobag Sodor .....	29
Gambar 3. Area Permainan Bola Kasti .....	31
Gambar 4. Permainan Egrang .....	33
Gambar 5. Permainan Lompat Tali .....	36
Gambar 6. Bagan Kerangka Berpikir .....	45

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran. 1 Jurnal Peneliti .....	88
Lampiran. 2 Surat Izin Penelitian .....	90
Lampiran. 3 Instrumen Penelitian .....	96
Lampiran. 4 Hasil Transkrip Penelitian .....	99
Lampiran. 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian .....	132
Lampiran. 6 Kartu Bimbingan Skripsi .....	137
Lampiran. 7 Dokumentasi Kegiatan .....	138

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan pondasi penting yang dibutuhkan untuk membentuk peserta didik agar memiliki bekal untuk mengembangkan potensi diri dan menjalani kehidupan di masyarakat. Pendidikan jasmani dapat didefinisikan sebagai suatu proses pendidikan melalui aktivitas gerak fisik sebagai media untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini diperkuat oleh Husdarta (2009, p. 4) yang menyatakan bahwa pendidikan jasmani memanfaatkan alat fisik untuk mengembangkan keutuhan manusia. Melalui pendidikan jasmani aspek-aspek yang ada pada diri peserta didik dapat dikembangkan secara optimal untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara keseluruhan, mulai dari aspek pengetahuan, sosial, dan keterampilan. Sehingga pelaksanaan pendidikan jasmani harus dikembangkan ke arah yang lebih optimal agar peserta didik lebih inovatif, terampil, kreatif, memiliki kebugaran jasmani dan kebiasaan hidup sehat serta memiliki pengetahuan mengenai pendidikan jasmani.

Pendidikan jasmani merupakan mata pelajaran wajib yang diajarkan di setiap jenjang pendidikan di Indonesia, mulai dari sekolah dasar (SD), sekolah menengah pertama (SMP), dan sekolah menengah atas (SMA). Freeman (2013, pp 27-28) menyatakan, pendidikan jasmani merupakan pemanfaatan kegiatan fisik guna mencapai peningkatan secara menyeluruh dalam aspek fisik, mental, dan emosional siswa. Berbeda dengan materi pelajaran umum lainnya,

pendidikan jasmani lebih berfokus pada aktivitas gerak fisik peserta didik selama proses pembelajarannya.

Salah satu materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK) adalah permainan tradisional. Di sekolah, terutama dalam mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan (PJOK), sebagai guru seharusnya dapat mengintegrasikan pembelajaran permainan tradisional. Ini memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk memahami serta belajar lebih lanjut tentang permainan tradisional. Selain itu, pembelajaran permainan tradisional juga mendukung perkembangan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut.

(Kurniawan, 2019) pada bukunya yang berjudul Olahraga dan Permainan Tradisional menyatakan, olahraga/permainan tradisional merupakan simbolisasi dari pengetahuan yang turun temurun dan mempunyai bermacam macam fungsi atau pesan dibalikny, dimana pada prinsipnya permainan dapat dilakukan oleh siapapun peminatnya, baik anak maupun dewasa.

(Kurniawan, 2019) juga mengkategorikan permainan tradisional ke dalam tiga golongan, antara lain:

1. Permainan untuk bermain (rekreatif) yaitu permainan yang dimainkan untuk bersenang-senang dan mengisi waktu luang.
2. Permainan untuk bertanding (kompetitif) yaitu permainan yang terorganisir, bersifat kompetitif, dimainkan oleh minimal dua orang, memiliki kriteria yang menentukan pemenang dan yang kalah, serta memiliki peraturan yang disepakati bersama oleh para pemainnya.

3. Permainan yang bersifat edukatif yaitu permainan yang memiliki unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Dari ketiga golongan permainan tradisional tersebut dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah materi pembelajaran yang kompleks untuk disampaikan kepada peserta didik.

Permainan tradisional di Indonesia mengharuskan pemain untuk bergerak aktif atau menggunakan aktivitas gerak tubuh secara penuh. Secara tidak langsung pemain permainan tradisional juga melakukan kegiatan olahraga saat bermain permainan tradisional tertentu. Pemain diharuskan untuk berlari, melompat, dan lain-lainnya. Selain itu, permainan tradisional dinilai mampu untuk meningkatkan aspek-aspek kebugaran jasmani, seperti kelentukan, keseimbangan, koordinasi, kelincahan, kekuatan, kecepatan, daya tahan, dan daya ledak. Oleh karena itu, terdapat beberapa jenis permainan tradisional yang menjadi materi bahan ajar untuk pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Adapun beberapa permainan tradisional yang biasanya diajarkan pada materi Penjasorkes adalah permainan engklek, lompat tali, balap karung, petak umpet, benteng-bentengan, egrang, gobak sodor, terompah panjang, dan tarik tambang.

Guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan memegang peranan penting dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran permainan tradisional di SMP. Guru berperan sebagai pembimbing siswa dalam memahami nilai-nilai budaya dan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional. Sebagai agen pembentukan karakter, guru pendidikan jasmani,

olahraga, dan kesehatan diharapkan dapat memberikan pengalaman pembelajaran yang menyeluruh, tidak hanya dalam aspek fisik, tetapi juga dalam pengenalan dan penghargaan terhadap keragaman budaya.

Perspektif guru pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan pada materi pembelajaran permainan tradisional sangat beragam. Perspektif guru dalam pembelajaran permainan tradisional dapat diartikan sebagai pandangan atau cara pandang guru PJOK terhadap pembelajaran permainan tradisional. Perspektif guru pendidikan, jasmani, olahraga, dan kesehatan pada materi pembelajaran permainan tradisional dipengaruhi oleh beberapa hal, seperti pengetahuan dan pemahaman guru tentang permainan tradisional, pengalaman guru dalam mengajar permainan tradisional, dan pandangan guru tentang pentingnya pembelajaran permainan tradisional.

Berdasarkan observasi, pemberian materi pembelajaran permainan tradisional dirasa masih kurang optimal khususnya di tingkat SMP Negeri Kota Madiun. Pembelajaran permainan tradisional biasanya tidak diajarkan secara menyeluruh. Dikarenakan guru hanya terfokus pada pemberian materi permainan net, invasi, target, atletik, kebugaran, senam dan kesehatan. Sehingga, Kegiatan belajar mengajar menjadi terkesan menjenuhkan, kurang inovatif, dan variatif.

Pembelajaran permainan tradisional sebenarnya sudah masuk ke dalam sub materi yang harus diajarkan kepada peserta didik. Permainan tradisional sendiri sangatlah dekat dengan peserta didik. Banyak peserta didik yang sebelumnya pernah memainkan permainan tradisional. Jika materi

pembelajaran permainan tradisional disampaikan secara optimal kepada peserta didik, maka akan banyak dampak positif yang didapatkan, seperti materi yang diberikan guru kepada peserta didik akan lebih variatif, peserta didik memahami permainan tradisional yang ada di Indonesia, dan juga ikut melestarikan permainan tradisional yang mengandung nilai-nilai budaya.

Berdasarkan paparan di atas, materi pembelajaran tradisional merupakan sub materi yang tercantum dalam kurikulum pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Penyampaian materi pembelajaran permainan tradisional diharapkan bisa lebih dioptimalkan lagi agar materi yang diajarkan kepada peserta didik lebih variatif dan beragam. Selain itu, pembelajaran permainan tradisional diharapkan dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan. Terkait permasalahan tersebut peneliti akan melakukan penelitian terhadap guru Penjas berdasarkan perspektif guru Penjas terhadap pembelajaran permainan tradisional. Sehingga peneliti tertarik, untuk mengkaji lebih dalam mengenai “Perspektif Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Kota Madiun”.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Materi pembelajaran permainan tradisional tidak disampaikan dengan optimal di SMP Negeri Se- Kota Madiun.
2. Keterbatasan fokus guru pada materi-materi lain dalam pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan, sehingga mengabaikan permainan tradisional.
3. Kegiatan belajar mengajar yang terkesan monoton, kurang inovatif, dan variatif karena minimnya integrasi pembelajaran permainan tradisional.
4. Potensi terabaikannya nilai-nilai budaya dan sosial yang terkandung dalam permainan tradisional akibat kurangnya penekanan pada pembelajaran ini.
5. Rendahnya motivasi peserta didik dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan karena kurangnya variasi dalam materi pembelajaran.

## **C. Batasan Masalah**

Mengingat permasalahan tentang pemahaman di atas sangatlah luas, maka agar penelitian ini menjadi lebih focus, batasan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada: “Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se-Kota Madiun”.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan batasan masalah, yang telah dipaparkan di atas, permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana perspektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri Se-Kota Madiun dari segi sebagai berikut:

1. Implementasi pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.
2. Kendala pembelajaran permainan tradisional.
3. Ketersediaan sarana dan prasarana dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional.
4. Perspektif guru dari segi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional.

#### **E. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prespektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani di SMP Negeri Se-Kota Madiun.

#### **F. Manfaat Penelitian**

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan menambah pengembangan pembelajaran permainan tradisional penjasorkes khususnya di sekolah menengah pertama.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Penulis

Dapat menjadi sebuah ide tambahan baru dalam pengetahuan dan pengalaman untuk materi pembelajaran kedepannya.

### b. Bagi Guru

Dapat dijadikan masukan bagi guru pendidikan jasmani serta data yang diperoleh dapat digunakan sebagai bahan evaluasi pembelajaran.

### c. Bagi Lembaga

Penelitian ini dijadikan bahan referensi dan acuan peneliti berikutnya mengenai perspektif guru SMP pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terhadap pembelajaran permainan tradisional.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Pengertian Perspektif**

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), perspektif merupakan cara pandang, pandangan, atau cara menggambarkan suatu benda secara tiga dimensi (panjang, lebar, dan tinggi) pada bidang datar. Pengertian di atas, dapat dipahami bahwa yang dimaksud dengan perspektif adalah dimana sesuatu itu dipandang dari sudut pandang tertentu untuk dapat diketahui atau untuk mengetahui sesuatu yang akan diamati. Perspektif merupakan hal yang ada di dalam diri seorang individu, dimana perspektif akan melahirkan rangsangan baik untuk mengetahui atau melakukan sesuatu yang di peroleh dari stimulus alat indra, fakta maupun pengalaman. Setiap individu cenderung selalu menggunakan nalar atau intuisi yang ada padanya untuk mempersiapkan, menghadapi gejala atau obyek yang terdapat di lingkungannya, walaupun kemampuan berbeda. Kemudian dari nalar tersebut mereka dapat menentukan sikap, memberikan respond dan tanggapan atau pendapat terhadap proses sosial yang sedang berlangsung dalam masyarakat (Putri, 2013)

Dari berbagai kesimpulan di atas dapat disimpulkan, perspektif adalah sudut pandang atau cara pandang tertentu dari mana sesuatu dapat diketahui atau diamati. Ini adalah bagian dalam diri seseorang yang dipengaruhi oleh stimulus dari alat indra, fakta, dan pengalaman, dan

memicu dorongan untuk memahami dan bertindak. Dengan kemampuan yang berbeda, setiap orang cenderung menggunakan nalar atau intuisi untuk menangani gejala atau objek di sekitarnya. Menggunakan nalar tersebut, orang dapat mengambil sikap, memberikan respons, dan menyampaikan pendapat mereka tentang proses sosial yang terjadi dalam masyarakat. Oleh karena itu, perspektif memainkan peran penting dalam membentuk cara seseorang memahami dan berinteraksi dengan dunia sekitarnya.

## **2. Perspektif Guru Dalam Konteks Pendidikan**

Dalam konteks pendidikan, perspektif guru meliputi sudut pandangnya dan peran seorang guru dalam membimbing, memberi petunjuk, dan membentuk tumbuh kembang peserta didiknya (Huges & Nurjaman, 2022). Ini mencakup beberapa perspektif, termasuk teknologi, filosofis, sosiologis, psikologis, dan holistik.

### **a. Perspektif Teknologi**

Dalam era digital, peran guru tidak hanya dilihat sebagai pemimpin dalam kelas, tetapi sebagai perspektif teknologi dan pendidikan. Identifikasi integrasi teknologi sebagai suatu kebutuhan menegaskan bahwa guru perlu memiliki keterampilan digital yang terus berkembang agar dapat memanfaatkan sumber daya teknologi dengan lebih efektif dalam proses pembelajaran. Pengembangan keterampilan digital menjadi suatu prasyarat penting, seiring dengan meningkatnya kompleksitas tuntutan pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi di lingkungan pendidikan. Oleh karena itu, guru yang terampil dalam

memanfaatkan teknologi tidak hanya dapat memperkaya pengalaman belajar siswa tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan global di era digital ini (Tari & Hutapea, 2020)

#### **b. Perspektif Filosofi**

Selain dipandang sebagai penerus, guru juga dianggap membentuk perspektif moral siswa. Landasan yang menekankan peran pendidik dalam menumbuhkan pemikiran kritis dan memulai proses mewariskan informasi dan nilai-nilai inti kepada generasi berikutnya adalah filosofi pendidikan progresif dan esensialisme. Dalam pengertian ini, pendidik menjadi lebih dari sekedar pendidik; mereka juga membuka potensi moral dan intelektual siswanya, meletakkan dasar bagi pertumbuhan pandangan mereka tentang kehidupan dan karakter (Hakiky et al., 2023)

#### **c. Perspektif Sosiologi**

Peran guru sebagai pelopor sosialisasi sangat penting dalam membentuk identitas sosial, norma, dan nilai siswa. Dalam konteks ini, teori fungsionalisme dan konflik digunakan untuk menggambarkan peran guru dalam menjelaskan nilai-nilai masyarakat dan sebagai mediator untuk meredakan potensi konflik yang sering terjadi di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya fokus pada pengajaran konten akademis, tetapi juga terlibat aktif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa dan memfasilitasi interaksi mereka satu sama lain dalam lingkungan pendidikan (Fathoni et al., 2022).

#### **d. Perspektif Psikologis**

Guru memegang peran penting sebagai pendukung pertumbuhan kognitif dan emosional anak. Psikologi sosial Vygotsky dan teori perkembangan kognitif Piaget berperan sebagai pilar penting dalam hal ini. Penerapan kedua teori ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan sebagai pembawa pengetahuan, tetapi juga sebagai mediator yang mendukung pembelajaran kolaboratif. Dengan metode ini, guru dapat menumbuhkan suasana pembelajaran kolaboratif yang menumbuhkan pemikiran kritis, meningkatkan pertumbuhan emosional dan kognitif siswa, dan mendukung proyek kelompok (Sutahlis & Novaria, 2023).

#### **e. Perspektif Holistik**

Guru dipandang sebagai sosok yang bertanggung jawab tidak hanya dalam bidang akademik, tetapi juga sebagai pembimbing, motivator dan teladan. Penting bagi seorang pendidik untuk mempunyai kesadaran yang mendalam akan kebutuhan siswanya, baik sosial maupun emosional. Dengan pengetahuan ini, pendidik dapat mengambil peran lebih dari sekedar pengajar dengan membantu siswa tumbuh secara holistik, mendorong mereka, dan menjadi teladan positif bagi pertumbuhan intelektual, sosial, dan emosional mereka (D. Handoko & Gumantan, 2021).

Gambaran teoritis dari perspektif guru yang berbeda dalam lingkungan pendidikan disajikan dalam kajian pustaka ini. Untuk

menciptakan pengetahuan menyeluruh tentang fungsi guru sebagai fasilitator pembelajaran, perspektif yang beragam ini harus diintegrasikan. Guru dapat secara efektif menerapkan perubahan dalam proses pendidikan dan memenuhi berbagai kebutuhan siswa dengan cara ini.

### **3. Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan**

Pendidikan jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, ketrampilan berfikir kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral, aspek pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai pendidikan nasional.

Suherman, (2004) menyatakan, pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan adalah suatu proses pembelajaran melalui aktivitas jasmani yang didesain untuk meningkatkan kebugaran jasmani, mengembangkan keterampilan motorik, pengetahuan dan perilaku hidup sehat dan aktif, dan sikap sportif, kecerdasan emosi.

Menurut Komarudin & Prabowo, (2020) pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan salah satu bagian dari mata pelajaran yang diberikan di sekolah menengah atas, sekolah menengah pertama, sekolah dasar untuk meningkatkan sumber daya manusia terutama dalam bidang fisik, pembinaan hidup sehat jasmani dan rohani yang dalam sehari-

hari menuju sehat seutuhnya. Pendidikan jasmani sangat penting diberikan karena melalui pendidikan jasmani dapat mengembangkan 3 ranah pendidikan yaitu kognisi, afeksi, dan psikomotorik pada peserta didik.

Dari berbagai pengertian di atas dapat disimpulkan, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan (PJOK) adalah bagian penting dan integral dari pendidikan yang bertujuan untuk mengembangkan kebugaran fisik, keterampilan motorik, pengetahuan, dan perilaku hidup sehat pada siswa. Melalui aktivitas fisik yang dirancang secara sistematis, PJOK tidak hanya meningkatkan kesehatan jasmani, tetapi juga mengembangkan aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik siswa, serta mendukung perkembangan emosional, sosial, dan moral. Dengan demikian, PJOK berperan penting dalam menciptakan sumber daya manusia yang sehat, aktif, dan berkualitas secara menyeluruh.

#### **4. Hakikat Guru Pendidikan Jasmani dan Kesehatan**

Guru adalah pekerjaan yang membutuhkan keterampilan khusus. Seseorang yang tidak memiliki keterampilan untuk mengajar atau mengajar tidak dapat melakukan atau menjalankan pekerjaan sebagai guru. Suparlan, (2006, p. 10) menjelaskan bahwa guru adalah seseorang yang memiliki tugas sebagai fasilitator agar siswa dapat belajar dan atau mengembangkan potensi dasar kemampuannya secara optimal, melalui lembaga pendidikan sekolah. Untuk menciptakan peserta didik yang berkualitas, guru harus menguasai kompetensi dasar sebagai guru.

Berdasarkan yang ditetapkan oleh Peraturan Pemerintah nomor 9 tahun 2005 tentang standar nasional pendidikan dinyatakan dalam pasal 28 ayat 3 bahwa guru harus memiliki berbagai kompetensi sebagai berikut:

a. Kompetensi pedagogik

Kemampuan mengelola pembelajaran peserta didik yang meliputi pemahaman peserta didik, perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi hasil belajar dan penguasaan peserta didik untuk mengaktualisasi berbagai kompetensi yang dimiliki.

b. Kompetensi kepribadian

Kemampuan kepribadian yang mantap, stabil, dewasa, arif dan berwibawa menjadi telaaah bagi peserta didik dan berakhlak mulia.

c. Kompeten sosial

Kemampuan pendidik sebagai bagian masyarakat untuk berkomunikasi dan bergaul secara efektif dengan peserta didik, sesama pendidik, tenaga kependidikan, orang tua/wali peserta didik dan masyarakat sekitarnya.

d. Kompetensi profesional

Kemampuan penguasaan materi pembelajaran secara luas dan mendalam yang memungkinkannya membimbing peserta didik memenuhi standar kompetensi yang ditetapkan dalam standar nasional pendidikan.

Menurut yang disampaikan Rochman dan Gunawan (2012, p. 23) dalam buku Etika Proses Guru Octavia, secara etimologis guru sering disebut pendidik dimana kata guru merupakan padanan dari kata teacher

(bahasa inggris). Kata 18 teacher bermakna sebagai “the person who teach, especially in school” atau guru adalah seseorang yang mengajar, khususnya disekolah atau madrasah. Kata teacher berasal dari kata kerja to teach atau teaching yang berarti mengajar. Jadi arti kata teacher adalah guru, pengajar. Dalam bahasa Arab ada beberapa kata yang menunjukkan profesi ini seperti muddaris, mu'allim, murrabbi, dan mu'addib yang meski memiliki makna yang sama, namun masing-masing mempunyai karakteristik yang berbeda.

Sedangkan menurut pendapat yang tercantum pada Undang-Undang Nomor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen, menyebut guru adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah.

Fitrianto (2018, p. 13) mengatakan bahwa guru adalah orang yang pekerjaannya atau mata pencahariannya atau profesi mengajar, sehingga guru pendidikan jasmani dapat diartikan sebagai orang yang pekerjaannya atau profesinya mengajar mata pelajaran jasmani. Sedangkan menurut Mulyasa (2007, p. 188) tugas guru yang paling utama adalah bagaimana mengkondisikan lingkungan belajar yang menyenangkan agar dapat membangkitkan rasa ingin tahu semua peserta didik, sehingga tumbuh minat dan nafsunya untuk belajar.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa menjadi seorang guru membutuhkan keterampilan khusus yang mencakup beberapa kompetensi,

seperti kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan profesional. Seorang guru bertanggung jawab sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran untuk mengoptimalkan potensi siswa melalui lembaga pendidikan. Menurut definisi yang diberikan oleh berbagai sumber, guru adalah seseorang yang mengajar dan mendidik peserta didik, dengan tugas utama dalam mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi siswa. Pendidikan jasmani memiliki peran penting dalam sistem pendidikan, sehingga guru pendidikan jasmani juga memegang peran yang signifikan dalam menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan dan membangkitkan minat serta motivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu, menjadi seorang guru pendidikan jasmani tidak hanya memerlukan penguasaan materi pelajaran, tetapi juga kemampuan dalam mengelola pembelajaran, berinteraksi secara efektif dengan siswa, dan membangun kepribadian yang stabil dan berwibawa.

## **5. Pengertian Permainan Tradisional**

Permainan tradisional merupakan representasi dari warisan pengetahuan dan memiliki berbagai tujuan atau pesan di baliknya. Pada dasarnya, permainan ini dapat dimainkan oleh semua peminatnya, baik anak-anak maupun orang dewasa. Karena tujuannya sebagai media permainan, bentuk atau wujudnya tetap menyenangkan dan menggembirakan. Untuk mempersiapkan diri untuk kehidupan orang dewasa, aktivitas permainan yang dapat menumbuhkan elemen psikologis dapat digunakan sebagai metode pembelajaran. Istilah "permainan"

digunakan secara luas dan mencakup berbagai kegiatan dan perilaku, serta mungkin berfungsi sebagai kumpulan tujuan yang sesuai dengan usia anak. Setiap daerah memiliki jenis dan model permainan tradisional yang berbeda, tergantung pada tradisi, kebiasaan, dan bahkan elemen magis atau sepirtual yang dapat memengaruhi bentuk permainan tradisional di sana. Akibatnya, permainan tradisional sangat beragam.

Kemenpora (2006, p. 09) menyatakan bahwa, tidak sedikit olahraga tradisional yang dipengaruhi oleh budaya setempat, kemampuan magis, bahkan senipun ikut berperan. Kurniawan (2019) menyatakan, olahraga/permainan tradisional adalah warisan dari beberapa generasi yang diturunkan secara turun temurun mempunyai makna yang simbolis dengan gerakan, ucapan, maupun alat-alat yang digunakan. Pesan-pesan tersebut bermanfaat bagi perkembangan motorik, kognitif, emosi dan sosial anak sebagai persiapan atau sarana belajar menuju kehidupan di masa dewasa.

Permainan adalah suatu aktivitas yang dilakukan oleh seseorang dengan tujuan tertentu. Tujuan permainan sering digambarkan sebagai tugas menyenangkan untuk meregangkan dan melepaskan otot yang tegang. Saat tegang, permainan dapat digunakan sebagai pengecoh atau pengalih. Permainan adalah aktivitas yang dilakukan bersama-sama dengan tujuan mengisi waktu luang, bersenang-senang, atau berolahraga ringan. Permainan diartikan sebagai istilah luas yang mencakup pada kegiatan dan perilaku yang luas dan bertindak sebagai ragam tujuan yang sesuai pada tingkat perkembangan usia anak. Permainan dapat didefinisikan: (1) sebagai

kecenderungan, (2) konteks, (3) perilaku yang dapat diamati, (4) sesuatu ketetapan yang berbeda-beda.

Permainan tradisional bisa dikategorikan dalam tiga golongan (Sukadari, 2019), yaitu:

1) Permainan untuk bermain (rekreatif)

Umumnya dilakukan untuk mengisi waktu luang.

2) Permainan untuk bertanding (kompetitif)

Permainan yang bersifat kompetitif memiliki ciri-ciri seperti terorganisir, kompetitif, dimainkan paling sedikit oleh dua orang, mempunyai kriteria yang menentukan siapa yang menang dan yang kalah, adanya peraturan yang diterima bersama oleh pesertanya.

3) Permainan yang bersifat edukatif.

Sedangkan permainan edukatif memiliki unsur-unsur pendidikan di dalamnya.

Menurut Yulianti, dkk, (2013) menjelaskan bahwa permainan tradisional merupakan bentuk dari aktivitas yang menyenangkan yang dilakukan secara individu maupun berkelompok, dan dilakukan secara turunturun di daerah tertentu. Permainan tradisional memotivasi anak untuk terdorong karena dalam permainan tradisional banyak variasi dan modifikasi yang bisa diterapkan pada siswa dalam pembelajaran pendidikan jasmani. Akan tetapi dengan perubahan zaman permainan tradisional mulai ditinggalkan. Deritani, N (2014, p. 42) menyatakan permainan tradisional saat ini sudah mulai ditinggalkan dan jarang dimainkan, anak-anak sekarang

beralih ke permainan modern atau canggih seperti playstation, video game, dan gameonline. Interaksi sosial anak-anak akan dipengaruhi oleh teknologi alat-alat canggih yang banyak disukai anak-anak dibandingkan dengan permainan tradisional. Meskipun, permainan tradisional memang dapat membantu menyehatkan dan menanamkan banyak nilai positif.

Maka dengan itu pembelajaran pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan perlu untuk melestarikan macam-macam permainan tradisional tersebut, dengan memasukan materi permainan tradisional untuk siswa. Akbari, dkk, (2009, p. 124) menyatakan permainan tradisional adalah permainan yang penuh sejarah, dan sesuai dengan masingmasing daerah, terkandung nilai kemanusiaan, nilai budaya dan keyakinan. Pada permainan tradisional juga banyak mengandung unsur kerjasama, toleransi, dan membuat anak lebih sensitif dengan keadaan sekitarnya.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional adalah warisan pengetahuan dengan tujuan dan pesan tertentu. Permainan ini tetap dimaksudkan untuk menyenangkan dan menghibur, dan dapat dimainkan oleh orang dewasa dan anak-anak. Permainan tradisional yang berbeda, yang merupakan representasi dari berbagai budaya dan tradisi, dipengaruhi oleh kebiasaan, nilai-nilai magis, dan nilai-nilai spiritual. Permainan ini sangat bermanfaat bagi perkembangan anak karena membantu perkembangan motorik, kognitif, emosional, dan sosial. Ini juga membantu mereka mempersiapkan diri untuk kehidupan dewasa. Permainan tradisional masih memiliki peran penting dalam melestarikan

nilai-nilai budaya, kerja sama, dan kepedulian terhadap lingkungan. Namun, generasi saat ini lebih cenderung untuk beralih ke permainan teknologi daripada permainan tradisional. Akibatnya, materi permainan tradisional harus dimasukkan ke dalam program pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan untuk mempertahankan dan menghargai kekayaan budaya tersebut.

## **6. Pembelajaran Permainan Tradisional**

Undang-undang RI No. 20 tahun 2003 Pasal 1 Bab I tentang Sistem Pendidikan Nasional menerangkan, Pembelajaran ialah usaha yang dilakukan secara sadar serta terstruktur tujuannya supaya terciptanya atmosfer belajar, proses pendidikan agar siswa ataupun partisipan secara aktif meningkatkan potensinya untuk mempunyai akhlak mulia, keahlian yang diperlukan, dirinya, penduduk, bangsa dan negara, dan juga bisa menunjang untuk pengendalian diri, kekuatan spiritual keagamaan, karakter, serta kecerdasan. Pendidikan formal yang diadakan di sekolah bertujuan untuk menyelenggarakan pendidikan melalui program pengajaran, bimbingan dan pelatihan yang akan membangun perkembangan fisik, mental dan intelektual peserta didik. Oleh sebab itu, guru pendidikan jasmani, memiliki peran penting untuk menjadikan peserta didik berkembang baik secara fisik maupun karakter setiap peserta didik.

Menurut Pamuji Sukoco (2010, p. 8) Prinsip pengembangan dalam pembelajaran permainan tradisional untuk anak harus memperhatikan beberapa aspek. Aspek tersebut diantaranya adalah aspek perencanaan

program, aspek main streaming program, dan aspek strategi pembelajaran permainan.

a. Aspek Perencanaan Program

Merencanakan program pembelajaran permainan tradisional harus memperhatikan tingkat kebutuhan anak yang sesuai dengan kebutuhan akan perkembangan gerakanya sehingga dapat berguna bagi kehidupannya. Selain kesesuaian dengan pertumbuhan dan perkembangan gerakanya, ditinjau juga keberadaan dana, alat vasilitas, sumber daya manusia, dan rencana kegiatan atau penjadwalan. Dalam perencanaan program perlu diperhatikan hal sebagai berikut:

- 1) Mengidentifikasi kemampuan peserta didik berdasarkan kelainan dan tingkat kebutuhannya.
- 2) Mengklasifikasikan ke dalam kelompok yang memungkinkan dapat dilaksanakan proses pembelajaran secara klasikal.
- 3) Mempersiapkan program berdasarkan tingkat kemampuan individu atau kelompok.
- 4) Melaksanakan pembelajaran berdasarkan program yang telah disusun.
- 5) Melaksanakan evaluasi terhadap perkembangan atau kemajuan belajar.

b. Aspek *Mainstreaming* Program

Mainstreaming berarti peserta didik dengan hambatan harus memperoleh pembelajaran permainan tradisional sedapat

mungkin\_tidak terpisah dengan yang lain yang tidak berhambatan. Setiap peserta didik harus menjadi bagian proses pembelajaran permainan tradisional.

c. Aspek Strategi Pembelajaran

Permainan Strategi pembelajaran permainan tradisional harus dapat memilih pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Kebutuhan peserta didik dapat didekati melalui modifikasi pembelajaran permainan tradisional. Modifikasi pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan melalui modifikasi peraturan permainan, modifikasi alat fasilitas, modifikasi pendekatan pembelajaran dan modifikasi variasi keterampilan yang diajarkan.

- 1) Modifikasi Alat: Modifikasi alat dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan memperkecil lapangan permainan tradisional yang disesuaikan dengan jumlah peserta didik yang memiliki kebutuhan yang sama dalam perkembangan gerakanya atau dengan ukuran lapangan yang tetap tetapi jumlah pesertanya diperbanyak selama sama dengan tingkat kebutuhannya.
- 2) Modifikasi Peraturan Permainan: Modifikasi peraturan permainan tradisional dapat disesuaikan dengan kebutuhan perkembangan dan tingkat kesulitan yang mungkin dialami oleh peserta pembelajaran permainan tradisional. Peraturan yang berlaku disederhanakan seminim mungkin agar tingkat keterampilan yang dimiliki oleh

peserta didik mampu mengakomodasi tingkat peraturan sesuai dengan keterampilannya.

- 3) Modifikasi Pendekatan Pembelajaran: Pendekatan pembelajaran berkaitan dengan gaya mengajar guru dan metode pembelajaran. Tidak ada satu metode pembelajaran yang baik yang digunakan dalam proses pembelajaran. Penggunaan kombinasi berbagai metode atau gaya mengajar sangat diperlukan. Guru harus mampu menerapkan berbagai metode dan gaya mengajar agar peserta didik dapat belajar dengan optimal dan menyenangkan.
- 4) Pengembangan variasi keterampilan: Variasi materi permainan tradisional yang baik adalah bervariasi. Variasi dalam pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan dengan mengembangkan berbagai tingkat kesulitan materi atau dengan menggabungkan berbagai tingkat keterampilan dalam permainan tradisional.

Dari paparan di atas dapat disimpulkan, pembelajaran permainan tradisional dalam konteks pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan harus memperhatikan beberapa aspek penting. Aspek perencanaan program melibatkan identifikasi kemampuan peserta didik, klasifikasi kelompok, persiapan program berdasarkan tingkat kemampuan, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi kemajuan belajar. *Mainstreaming* program menekankan bahwa peserta didik dengan hambatan harus terlibat secara maksimal dalam proses pembelajaran permainan tradisional, tanpa dipisahkan dari yang lain. Aspek strategi

pembelajaran melibatkan pemilihan pendekatan yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik, dengan modifikasi alat, peraturan permainan, pendekatan pembelajaran, dan variasi keterampilan untuk mencapai pembelajaran yang optimal dan menyenangkan. Dengan memperhatikan aspek-aspek ini, pembelajaran permainan tradisional dapat menjadi sarana efektif dalam pengembangan fisik dan karakter peserta didik.

## **7. Macam-Macam Permainan Tradisional**

Soemitro (1992, p. 171) menyatakan, melalui pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki 28 unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggung jawabkannya.

Macam-macam permainan tradisional yang ada di SMP:

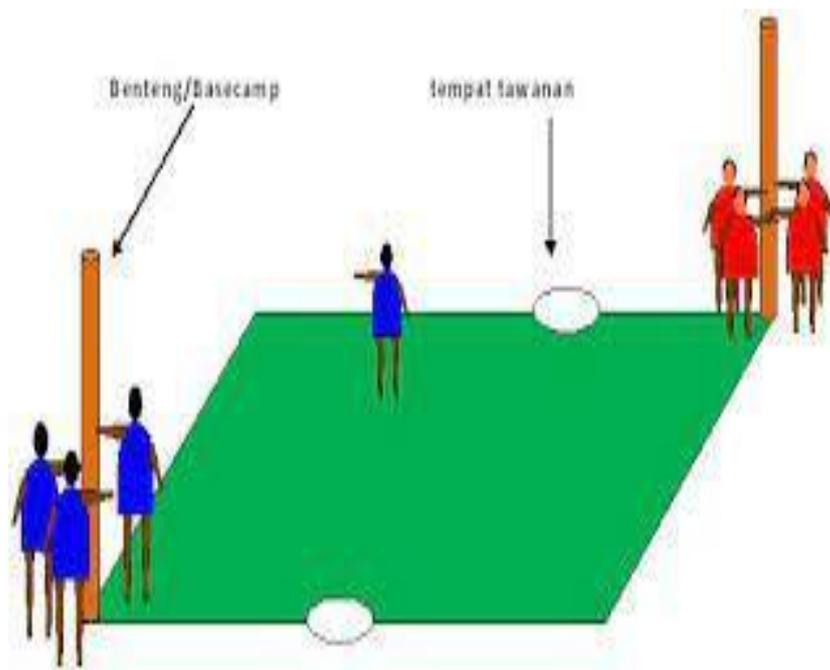
### **a. Permainan Benteng-Bentengan**

Permainan benteng-bentengan adalah permainan tradisional dimana permainan ini dimainkan oleh beberapa orang untuk

merebut dan mempertahankan benteng agar bisa memenangkan permainan. Sesuai dengan namanya, maka sebuah benteng dalam permainan ini merupakan tujuan atau inti dari permainan ini. Jika permainan ini tidak ada yang namanya benteng, maka tidak akan bisa memainkan permainan ini.

Permainan benteng termasuk permainan tradisional yang terdapat di berbagai daerah. Permainan ini dilakukan oleh dua regu yang sama sejumlah pemainannya, dan diperlukan kerja sama setiap regu atau kelompok bermain. Permainan ini terdapat unsur-unsur olahraga diantaranya yaitu daya tahan, kelincahan, kekuatan, ketepatan, keseimbangan, reaksi, kecepatan dan kelentukan. Unsur-unsur tersebut dapat mempengaruhi tingkat kebugaran jasmani.

**Gambar 1.** Lapangan Permainan Bentengan



Tata cara bermainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum permainan dimulai diadakan undian.
- 2) Regu yang menang undian memulai permainan dengan cara keluar dari benteng untuk memancing lawan.
- 3) Setiap pemain berfungsi sebagai pemancing atau dikejar dan juga sebagai pengejar.
- 4) Anggota regu yang tertangkap akan menjadi tawanan dari pihak lawan.
- 5) Cara menangkap cukup dengan menyentuh bagian badan lawan.
- 6) Tawanan yang berkumpul didaerah tawanan dapat bebas kembali apabila teman seregunya yang belum tertangkap dapat membebaskan dengan jalan menyentuh bagian badannya.
- 7) Kapten regu ditandai dengan ban/pita dilengan kanan dan bertugas mengatur setiap anggota regunya.
- 8) Benteng suatu regu dinyatakan terbakar apabila salah seorang dari regu lawan dapat membakar benteng dengan jalan menginjakkan kakinya didaerah benteng.
- 9) Setelah salah satu regu benteng terbakar, permainan dilanjutkan dengan regu yang berhasil membakar berfungsi sebagai pemancing.
- 10) Pemain yang keluar dari garis lapangan permainan dianggap tertangkap.

## **b. Permainan Hadang / Gobak Sodor**

Hadang/ gobak sodor termasuk salah satu permainan tradisional Indonesia yang juga dimainkan di negara lain. di Indonesia sendiri hadang atau gobak sodor memiliki nama tersendiri disetiap daerah di Indonesia, akan tetapi tetap pada aturan dan cara bermain yang sama. Tidak ketinggalan juga permainan hadang atau gobak sodor juga dipertandingkan pada event sebesar O2SN biasanya pada tingkatan SD/SMP yang termasuk kedalam cabang permainan. Untuk tidak terpaku pada salah satu nama daerah, maka direktur keolahragaan memberi nama permainan tersebut dengan nama permainan hadang. Nama hadang ditetapkan berdasarkan hasil pengamatan, bahwa di dalam permainan ini tugas pemain adalah menghadang.

Permainan ini dimainkan dua regu yang jumlah anggotanya sama. Lapangan berbentuk persegi panjang dengan sekat atau ruang berukuran 5 x 4,5 meter. Regu pemain berusaha melewati garis yang dijaga regu penjaga dan berusaha menghindar agar tidak tersentuh oleh penjaga dari garis depan sampai garis belakang dan kembali ke garis depan lagi. Sedangkan regu penjaga berusaha menyentuh atau menangkap permainan dengan tangan dalam posisi kedua kaki atau salah satu kaki berpijak pada garis.

**Gambar 2.** Lapangan Permainan Gobag Sodor



Tata cara bermainnya adalah sebagai berikut:

- a. Sebelum permainan dimulai diadakan undian, yang kalah sebagai penjaga dan yang menang sebagai penyerang.
- b. Regu penjaga menempati garisnya masing-masing dengan kedua kaki berada di atas garis, sedangkan regu penyerang siap untuk masuk.
- c. Permainan dimulai setelah wasit membunyikan peluit.
- d. Penyerang berusaha melewati garis depan dengan menghindari tangkapan atau sentuhan pihak penjaga.
- e. Penjaga berusaha menyentuh penyerang dengan tangan dalam posisi kedua kaki berpijak di atas garis atau salah satu kaki berpijak di atas garis, sedangkan kaki yang satu lagi melayang.
- f. Permainan dinyatakan salah apabila (1) kedua kaki keluar garis samping lapangan (2) mengganggu jalannya permainan.

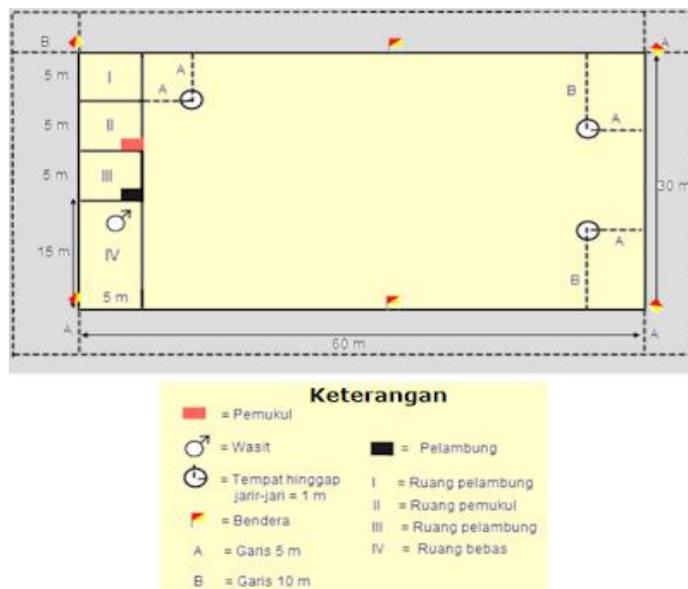
- g. Pergantian (penyerang menjadi penjaga atau sebaliknya).  
Pergantian diadakan oleh wasit dengan membunyikan peluit setelah (1) Penyerang disentuh penjaga (2) Terjadi butir di atas (3) Apabila tidak terjadi perubahan posisi selama 2 menit.
- h. Pergantian pemain diadakan pada saat permainan sedang berhenti (pada saat pergantian).
- i. Setiap pemain yang telah berhasil melewati seluruh garis dari garis depan sampai garis belakang dan garis belakang sampai garis depan langsung dapat melanjutkan permainan seperti semula. Kemudian istirahat (1) Apabila permainan telah berjalan 20 menit, wasit membunyikan peluit tanda istirahat dan posisi pemain dicatat (2) Apabila permainan babak kedua dilanjutkan posisi pemain sama seperti pada saat permainan dihentikan.
- j. Nilai terjadi ketika, pemain yang telah berhasil melewati garis depan sampai garis belakang diberi nilai 1, Pemain yang berhasil melewati garis belakang sampai garis depan diberi nilai 1.

**c. Permainan Kasti**

Salah satu permainan bola kecil tradisional adalah kasti. Untuk bermain kasti dengan baik, perlu memiliki keterampilan seperti memukul, melempar, dan menangkap bola, serta kemampuan lari. Permainan ini dimainkan oleh dua regu: regu pemukul dan regu penjaga. Regu pemukul berusaha mendapatkan poin dengan memukul bola kemudian berlari mengelilingi lapangan, sedangkan

regu penjaga berusaha menangkap bola dan mematikan regu pemukul. Regu yang mengumpulkan banyak nilai menjadi pemenang. Permainan yang sederhana ini dapat dimainkan di area kecil dan dilakukan di lapangan terbuka.

**Gambar 3.** Area Permainan Bola Kasti



Tata cara bermainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Kedua tim melakukan suten.
- 2) Tim yang kalah sebagai penjaga.
- 3) Tim yang menang sebagai pemulai permainan.
- 4) Pertama kali adalah pegang tongkat oleh salah satu orang, dari permainan pertama.
- 5) Cara memegang tongkat tangan kanan memegang tongkat dan tangan yang kiri kedepan sebagai ukuran tinggi bola yang ingin dipukul.

- 6) Setelah dipukul pastikan bola tidak bisa ditangkap oleh lawan dan lari ke tiang / tanda yang telah dituntukan.
- 7) Jika sudah berada ditiang lihat teman selanjutnya yang akan memukul.
- 8) Jika teman sudah memukul dan pukulannya jauh, cepat lari ke dalam area pemukul.
- 9) Jika anda terkena bola, cepat ambil bolanya dan lempar ke arah lawan anda dan pastikan kena pada salah satu anggota lawan anda dan begitu seterusnya.

**d. Permainan Egrang**

Egrang adalah permainan tradisional Indonesia yang belum diketahui secara pasti dari daerah mana asalnya, tetapi dapat dijumpai di berbagai daerah dengan nama berbeda seperti: sebagian wilayah Sumatera Barat dengan nama tengkak-tengkek, dari kata Tengkek (pincang). Ingkau yang dalam bahasa Bengkulu berarti sepatu bambu. Egrang berasal dari bahasa Lampung berarti terompah pancung yang terbuat dari bambu bulat panjang. Sedangkan Jawa Tengah dengan nama Jangkungan yang berasal dari nama burung berkaki panjang. Tujuan permainan egrang untuk mengisi waktu luang, bermain dan meningkatkan kemampuan motorik. Gembira, kualitas kebugaran meningkat, kemampuan motorik meningkat dan bersosialisasi.

Permainan egrang dapat dimainkan oleh pria dan Wanita dengan mengenakan pakaian olahraga yang pantas. Permainan egrang dikelompokkan beberapa umur yaitu diantaranya, kelompok umur anak-anak 6 – 12 tahun, 13 tahun keatas, remaja dan dewasa. Dan setiap golongan umur memiliki ukuran egrang yang berbeda beda. Umur 6 – 12 tahun tinggi bamboo 1,5 meter untuk ukuran tempat berpijak tinggi 30 cm, lebar 15 - 20 cm panjang = 7,5 cm. sedangkan, umur 13 tahun keatas tinggi bambunya 2,5 meter untuk ukuran tempat berpijak tinggi 50 cm, lebar 20 cm panjang 10 cm.

**Gambar 4.** Permainan Egrang



Tata cara bermainnya adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum dimulai, menentukan kelompok umur masing-masing. Didasarkan pada surat keterangan yang berwenang. Hal ini dilakukan pada waktu penyelenggaraan perlombaan resmi. Apabila perlombaan pembinaan cukup dengan mengira-ngira saja.
- 2) Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dalam kelas masing-masing 5 (lima) orang sesuai dengan jumlah lintasan.

- 3) Selanjutnya diadakan undian untuk menentukan urutan pemberangkatan perlombaan.
- 4) Perlombaan menggunakan sistim beregu setiap regu 3 (tiga) orang dengan cara estafet 50 M x 3.
- 5) Sebelum perlombaan dimulai dalam seri, seluruh anggota regu dikumpulkan pada garis start. Tentukan pemain 1 s.d 3, kemudian jelaskan aturan perlombaan.
- 6) Sebelum aba-aba dimulai, pemain ke 2 berada di belakang garis finish. Pemain ke 3 berada dibelakang pemain 1 atau yang memegang egrang.
- 7) Aba-aba perlombaan oleh wasit/juri start adalah: “Bersedia, siap, ya”.
- 8) Pemain 1 harus menaiki egrangnya sampai di belakang garis finish dan menyerahkan egrangnya pada pemain ke 2. Pemain ke 2 menaiki egrangnya sampai di belakang garis start dan menyerahkan kepada pemain ke 3. Pemain ke 3 menaiki egrangnya sampai belakang garis finish.
- 9) Pada perlombaan yang resmi, regu dinyatakan gugur apabila salah satu pemain menginjak garis lintasan, kaki jatuh menginjak/menyentuh lantai, dengan sengaja mengganggu pemain lain.
- 10) Pemain yang terganggu jalannya oleh pemain lain, boleh melanjutkan larinya.

11) 2 (dua) regu yang telah sampai terlebih dahulu dari regu lainnya, berhak mengikuti seri/babak berikutnya.

12) Regu Pemenang atau juara ditentukan berdasarkan hasil kemenangan pada setiap seri/babak dari bagan perlombaan.

**e. Permainan Lompat Tali**

Permainan lompat tali terdengar tidak asing lagi bagi masyarakat Indonesia, karena permainan lompat tali ini bisa di temukan hampir di seluruh wilayah Indonesia meskipun dengan nama yang berbeda. Permainan lompat tali cenderung identik dengan kaum perempuan, akan tetapi tidak sedikit anak laki-laki yang ikut bermain. Tali Merdeka adalah nama permainan yang lebih umum di kawasan Provinsi Riau dan sekitarnya.

Pemain tali merdeka ini berkisar dari 3 hingga 10 orang, dan mereka terbagi menjadi dua kelompok: pemegang karet dan pelompat karet. Permainan ini biasanya dimainkan oleh wanita berusia antara 7 dan 15 tahun. Orang yang berusia lebih dari 15 tahun biasanya tidak mau bermain karena khawatir auratnya akan terlihat saat mereka melompati tali karet. Jika ada yang berpartisipasi dalam permainan, biasanya hanya berpartisipasi sebagai penggemar dan melompat hanya saat tali setinggi lutut atau pinggang mereka. Sementara kaum laki-laki hanya berpartisipasi sesekali.

**Gambar 5.** Permainan Lompat Tali



Tata cara bermain lompat tali menurut Kemendikbud (2014: 70) menjelaskan sebagai berikut:

- 1) Permainan dilaksanakan 2 kelompok
- 2) Jumlah anggota dalam 1 kelompok jumlahnya sama.
- 3) Masing-masing kelompok menentukan yang lebih dulu bermain dan yang jadi penjaga.
- 4) Kelompok yang berperan menjadi penjaga bertugas mengayun tali karet untuk dilompati kelompok pemain.
- 5) Satu per- satu anggota kelompok melompati tali mulai dari 1 lompatan. Jika ada anggota kelompok yang tidak berhasil melompati tali, maka berarti anggota kelompok tersebut sudah tidak boleh bermain. Sisa pemain satu melanjutkan dengan 2 lompatan dan seterusnya sampai 10 lompatan sekaligus.
- 6) Kelompok pemenang adalah yang berhasil sampai 10 lompatan tanpa kehabisan jumlah pemain.

## **8. Nilai dan Fungsi Permainan Tradisional**

Permainan tradisional memiliki nilai dan fungsi yang sangat penting dalam membentuk berbagai aspek kehidupan. Dalam segi pendidikan, permainan ini tidak hanya memajukan keterampilan motorik anak-anak melalui aktivitas fisik, tetapi juga mengajarkan keterampilan sosial seperti kerjasama dan pengertian aturan. Sementara itu, permainan tradisional juga menjadi bagian integral dari warisan budaya, menjaga dan mewariskan nilai-nilai serta tradisi dari satu generasi ke generasi berikutnya.

Rosdiani (2012, p. 108) menyatakan, permainan tradisional atau sering disebut olahraga tradisional adalah jenis olah permainan rakyat yang tumbuh dan berkembang dalam suatu komunitas masyarakat tertentu, diwariskan secara turun temurun dari generasi ke generasi. Pengertian olahraga tradisional sendiri mengarah kepada karakteristik suatu budaya gerak di daerah tertentu, yang dalam perkembangan kemudian dinamakan olahraga tradisional yang menjadi identitas komunitas tersebut. Olahraga tradisional perlu dikembangkan demi ketahanan budaya bangsa, bahwa kebudayaan merupakan nilai-nilai luhur bagi bangsa Indonesia, untuk diketahui dan dihayati tata cara kehidupannya sejak dahulu, saat ini dan untuk masa yang akan datang. Selain itu olahraga tradisional merupakan salah satu aspek yang perlu mendapatkan prioritas utama untuk dilindungi, dibina, dikembangkan, diberdayakan yang selanjutnya diwariskan (Ardiwinata, 2006, p. 3)

Sedangkan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional menurut Ariani (1997) sebagai berikut:

a. Nilai Demokrasi

Nilai demokrasi ini tampak pada saat anak-anak memilih dan menentukan jenis permainan, harus mengikuti semua tata tertib atau aturan yang disepakati dalam musyawarah tanpa ada paksaan atau tekanan dari luar, semuanya ini dilakukan sukarela.

b. Nilai Pendidikan

Permainan anak untuk anak-anak sangat tepat dimanfaatkan sebagai wahana pendidikan baik untuk pendidikan aspek kejasmanian maupun aspek kerohanian, dengan berbagai segi misalnya sifat sosial, disiplin, etika, kejujuran, kemandirian dan percaya diri

c. Nilai Kepribadian

Pembentukan kepribadian anak dapat dilakukan melalui kegiatan bermain. Permainan anak tradisional untuk anak-anak biasanya menghendaki anak untuk saling bertemu dan berkomunikasi dengan anak-anak lain, dan hal ini akan mendorong anak untuk lebih mudah belajar tentang banyak hal antara lain melatih anak agar tidak pemalu serta dapat menumbuhkan rasa percaya diri. Unsur perkembangan kepribadian meliputi: disiplin, sportifitas, gaya kepemimpinan, tanggung jawab, ketekunan, kreativitas dan kejujuran (Christiyati, 1956).

d. Nilai Kesehatan

Secara tidak disadari, aktivitas anak yang meliputi berlari, melompat, berkejar-kejaran menyebabkan otot-otot tubuh bergerak dan berfungsi sebagaimana mestinya, sehingga dapat menjaga kesehatan anak. Kesegaran jasmani dibagi dalam dua kategori yang berkaitan dengan kesehatan menyangkut perkembangan kualitas yang dibutuhkan untuk efisiensi fungsional dan pemeliharaan gaya hidup sehat, komponen ini meliputi kualitas-kualitas seperti kekuatan dan “power” (daya ledak), keseimbangan, kelincahan, kecepatan, kelenturan, koordinasi gerak, daya tahan, keterampilan gerak dan kemampuan gerak.

e. Nilai Persatuan

Permainan kelompok dapat dikatakan sebagai permainan yang sangat positif karena masing-masing anggota kelompok harus mempunyai solidaritas yang tinggi untuk mencapai tujuan, yaitu kemenangan (Christiyati dalam Saputro, 2013).

Sedangkan fungsi dari permainan tradisional sendiri dapat dikutip dari tulisan Sukintaka (dalam Saputro, 2013) yang menyatakan bahwa permainan daerah digunakan sebagai alat pendidikan dan berpengaruh langsung terhadap:

- 1) Kesegaran jasmani anak
- 2) Meningkatkan budi pekerti
- 3) Perkembangan sosial anak
- 4) Pembangkit rasa ketuhanan

## 9. Karakteristik Peserta Didik Jenjang SMP

Karakteristik peserta didik pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) memiliki ciri-ciri yang mencerminkan fase perkembangan remaja dan persiapan untuk tingkat pendidikan yang lebih tinggi. Berkaitan dengan pendidikan, perkembangan remaja harus diperhatikan. Berikut adalah penerapan teori Piaget terhadap pendidikan di kelas Muhammad Ali dan Muhammad Asrori (2005, p. 30) menyatakan:

- a. Cara berpikir anak itu berbeda dan kurang logis dibanding cara berpikir orang dewasa, maka guru harus dapat mengerti cara berpikir anak, bukan sebaliknya anak yang beradaptasi dengan guru.
- b. Anak belajar paling baik dengan menemukan (*discovery*). Pembelajaran yang berpusat pada anak berlangsung efektif, guru tidak meninggalkan anak-anak belajar sendirian, tetapi guru member tugas khusus yang dirancang untuk membimbing anak menemukan dan menyelesaikan masalah sendiri.
- c. Pendidikan di sini bertujuan untuk mengembangkan pemikiran anak, artinya anak-anak mencoba memecahkan masalah, penalaran mereka yang lebih penting daripada jawabannya.
- d. Guru dapat menemukan dan menetapkan tujuan pembelajaran dari materi.

Oleh karena itu, kegiatan pembelajaran di sekolah harus mempertimbangkan masalah perkembangan remaja. Ini juga berlaku untuk pembuatan media pembelajaran; pengetahuan tentang perkembangan

remaja sangat penting untuk menentukan jenis media apa yang akan digunakan dan bagaimana mereka akan dibuat.

## **B. Penelitian yang Relevan**

1. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Ningtiasih, Sri Wiliyah. 2020 yang berjudul “Analisis Permainan Tradisional Daerah Kabupaten Sorolangun dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar.” Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *mixed method* dengan mengkombinasikan pendekatan kuantitatif dan pendekatan kualitatif. Sampel pada penelitian ini yaitu 23 guru yang berasal dari empat sekolah yang berbeda yang terdapat di Kecamatan Bathin VIII tepatnya di SD N 89/VII Pulau Lintang, SD N 21/VII Penarun 1, SD N 106/VII Tanjung III dan SD N 46/VII Tanjung II. Hasil dari penelitian ini yaitu tingkat pengetahuan guru dalam mengimplementasikan permainan tradisional dapat dikategorikan sedang dengan persentase sebesar 95,7% untuk kategori sedang dan 4,3% untuk kategori tinggi. Hal ini membuktikan bahwa pengetahuan guru mengenai permainan tradisional cukup baik akan tetapi dalam pengimplementasiannya guru masih kurang. Kendala yang dihadapi dalam pengimplementasian permainan tradisional yaitu kurangnya pemahaman guru, kurangnya sarana dan prasarana, waktu pembelajaran yang terbatas, pengetahuan peserta didik yang kurang, dan sulitnya mengkondisikan siswa yang aktif dalam pembelajaran.

2. Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Yusril Wibowo tahun 2020 yang berjudul “Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se-Kecamatan Magetan”. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif dengan desain penelitian menggunakan metode penelitian kualitatif dengan cara wawancara. Pada penelitian ini yaitu 9 guru yang berasal dari empat sekolah yang berbeda yang terdapat di Kecamatan Magetan. Tepatnya di SMP Negeri 1 Magetan, SMP Negeri 2 Magetan, SMP Negeri 3 Magetan, dan SMP Negeri 4 Magetan. Hasil dari penelitian ini yaitu guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan memandang permainan tradisional dalam pembelajaran sebagai alat untuk meningkatkan nilai moral pada peserta didik dan alternatif materi pada proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merasa tidak setuju jika permainan tradisional tidak bisa diberikan pada materi pembelajaran. Menurut sebagian besar guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, permainan tradisional masuk dalam kurikulum ajar dan mengandung unsur-unsur pada pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, sehingga permainan tradisional bisa diberikan sebagai materi ajar dan bisa digunakan untuk alternatif strategi pada proses pembelajaran agar pembelajaran bisa bervariasi dan menyenangkan. Dalam hal ini terdapat beberapa guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan masih mempersepsikan pandangan negatif terhadap permainan tradisional dengan

menganggap memberikan materi permainan tradisional dapat menghabiskan waktu dikarenakan masih banyak materi yang harus diajarkan dan kurangnya pemahaman guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam permainan tradisional sehingga mengakibatkan adanya prokontra terhadap guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan yang lainnya dalam pembelajaran permainan tradisional.

### **C. Kerangka Berpikir**

Pendidikan jasmani merupakan bagian dari pendidikan secara umum yang memiliki tujuan untuk mengembangkan aspek kesehatan, kebugaran jasmani, ketrampilan berpikir kritis keterampilan sosial melalui aktivitas jasmani. Di semua jenjang pendidikan, mulai dari sekolah dasar, sekolah menengah pertama, hingga sekolah menengah atas, pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan berfokus pada penerapan pola hidup sehat melalui aktivitas fisik yang dirancang untuk meningkatkan kebugaran fisik, meningkatkan keterampilan motorik, dan mempromosikan gaya hidup sehat dan aktif. Dalam konteks ini, permainan tradisional menjadi bagian penting dari kurikulum PJOK, memberi peserta didik kesempatan untuk memahami dan menghargai warisan budaya melalui kegiatan fisik.

PJOK menggabungkan permainan tradisional untuk memberi peserta didik kesempatan untuk memahami dan belajar lebih lanjut tentang aspek budaya yang terkandung dalam permainan. Kurniawan (2019) berpendapat bahwa permainan tradisional menunjukkan pengetahuan turun-temurun dengan berbagai fungsi dan pesan. Kurniawan membagi permainan tradisional menjadi

kategori rekreatif, kompetitif, dan edukatif, menunjukkan kompleksitas materi pembelajaran ini.

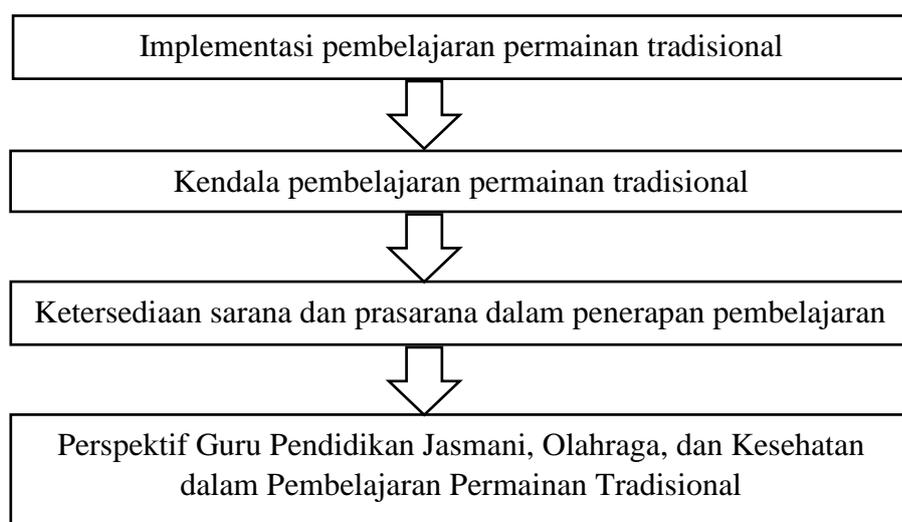
Implementasi pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam penggabungan dengan materi permainan tradisional dimulai dengan menyiapkan administrasi pembelajaran, yang mencakup materi ajar, RPP / modul ajar, dan perangkat mengajar lainnya. Setelah administrasi dibuat dan dirancang, pembelajaran harus dimulai, yaitu dengan membuka pelajaran. Pembelajaran gabungan dari pendidikan jasmani, olahraga, dan kesehatan dengan permainan tradisional pasti menghadapi tantangan.

Kendala yang sering dihadapi adalah Jika materi permainan sepak bola diberikan secara dominan oleh peserta didik laki-laki, peserta didik hanya duduk dan melihatnya. Jika materi softball diberikan dengan sarana dan prasarana yang kurang, itu dapat diubah menjadi permainan kasti. Di sinilah permainan tradisional digunakan sebagai alat untuk mengurangi hambatan yang menghalangi pelatihan olahraga dan kesehatan. Diharapkan bahwa permainan tradisional dapat dilestarikan dan dimainkan oleh siswa karena memiliki kandungan aktivitas fisik dan dapat dimainkan kapan saja dan di mana saja. Pandangan guru tentang permainan tradisional dalam pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan muncul sebagai hasil dari pemahaman tentang proses implementasi pembelajaran dan bagaimana permainan tradisional dapat digunakan untuk mengurangi hambatan implementasi pembelajaran.

Persepsi guru dipengaruhi oleh pengetahuan dan pemahaman mereka, pengalaman mengajar, dan keyakinan mereka tentang pentingnya pembelajaran

permainan tradisional. Karena itu, "Perspektif Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Kota Madiun" akan dipelajari lebih lanjut. Dari perspektif guru, sangat penting untuk memahami bahwa penyediaan materi permainan tradisional membutuhkan pendekatan yang komprehensif. Guru bukan hanya bertugas mengajar, tetapi mereka juga membentuk karakter dan melestarikan warisan budaya. Meningkatkan optimalisasi pembelajaran permainan tradisional akan memiliki banyak manfaat, termasuk variasi materi pembelajaran, pemahaman peserta didik tentang permainan tradisional, dan upaya pelestarian nilai budaya. Oleh karena itu, fokus penelitian ini adalah bagaimana guru SMP melihat permainan tradisional dalam pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Hasil ini diharapkan dapat memberikan pelajaran kepada guru secara keseluruhan dan memberikan perspektif positif tentang permainan tradisional

**Gambar 6.** Bagan Kerangka Berpikir



#### **D. Pertanyaan Penelitian**

Dari uraian mengenai beberapa penelitian terdahulu terhadap pembelajaran permainan tradisional, penelitian ini dilaksanakan untuk mencari tahu lebih lanjut mengenai topik yang serupa. Maka penelitian ini dilaksanakan untuk mencari tahu “Bagaimana Perspektif Guru Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Kota Madiun?”

### **BAB III METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis atau Desain Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah jenis penelitian yang menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono (2016, p. 18) “Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada pendekatan filsafat postpositivisme dan digunakan dalam menyelidiki kondisi alamiah dari suatu objek penelitian, yang berbeda dengan penelitian eksperimen. Dalam metode ini, peneliti berfungsi sebagai instrument utama dari sebuah penelitian, sementara pengambilan sampel sumber data dilakukan secara sengaja (*purposive*). teknik pengambilan data melibatkan triangulasi, yaitu penggabungan dari beberapa teknik penelitian.

Penelitian deskriptif kualitatif berperan dalam situasi yang ilmiah dan berusaha memahami dan menggambarkan secara akurat dan terstruktur. Pada penelitian ini peneliti bermaksud untuk memperoleh deskripsi tentang perspektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri se-Kota Madiun. Sedangkan pendekatan kualitatif ini peneliti melakukan wawancara terhadap guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se- Kota Madiun. Penelitian ini dilaksanakan dalam keadaan yang normal dan tidak dimanipulasi keadaannya, ditekankan pada deskriptif secara alami sehingga dapat diambil kesimpulan.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

### **1. Tempat**

Tempat penelitian dilaksanakan di 6 SMP Negeri se-Kota Madiun, terdiri dari SMP Negeri 1 Madiun, SMP Negeri 3 Madiun, SMP Negeri 4 Madiun, SMP Negeri 9 Madiun, SMP Negeri 10 Madiun dan SMP Negeri 14 Madiun.

### **2. Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Februari - Maret 2024.

## **C. Partisipan Penelitian**

Menurut Weist (2008, p. 24), yang dikutip Willian terdapat dua kategori yang potensial menjadi partisipan atau subjek penelitian. Pertama adalah orang yang unik informatif karena orang tersebut ahli dalam bidang tersebut atau secara istimewa menjadi saksi dari suatu peristiwa. Kedua, adalah orang yang diambil secara bersama-sama dari sebuah populasi yang terpengaruh oleh suatu situasi atau peristiwa.

Oleh karena itu, dalam penelitian ini pemilihan partisipan tidak menitikberatkan kepada jumlah, dikarenakan dari sekian banyak partisipan tersebut hanya sebagian atau beberapa orang yang dapat memberikan informasi yang relevan dengan penelitian. Partisipan yang turut andil adalah 6 guru PJOK yang mengajar di SMP Negeri Kota Madiun.

#### D. Sumber Data

Sumber data penelitian adalah subjek dari mana data dapat diperoleh. Apabila peneliti menggunakan kuesioner atau wawancara dalam pengumpulan datanya, maka sumber data tersebut responden (orang yang merespon atau menjawab pertanyaan-pertanyaan peneliti, baik lisan mau pun tertulis). Jenis data ada dua yaitu:

##### 1. Data Primer

Menurut Sugiyono (2016, p. 308) data primer adalah data yang langsung memberikan data kepada pengumpul data. Dalam penyusunan ini peneliti mengumpulkan secara langsung dari sumber pertama atau tempat objek penelitian yang sedang dilakukan. Dalam peneliiian ini yang menjadi subjek primer adalah guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan se-Kota Madiun yang terdiri dari 6 orang dengan karakterisitk masing-masing guru sebagai berikut:

**Tabel 1.** Karakteristik Guru

<b>Ket.</b>	<b>JK</b>	<b>Usia</b>	<b>Latar Belakang Pendidikan</b>	<b>Kampus</b>	<b>Lama Mengajar</b>
GR. 1	P	26	S1 – Ilmu Keolahragaan	Universitas Negeri Semarang	2 tahun
GR. 2	L	29	S1 - PJKR	Universitas Negeri Yogyakarta	3 tahun
GR. 3	L	36	S2 - Pend. Olahraga	IKIP Budi Utomo Malang	4 tahun
GR. 4	P	31	S1 - PJOK	IKIP Budi Utomo Malang	2 tahun
GR. 5	P	28	S1 - Pend. Kepelatihan Olahraga	Universitas Negeri Surabaya	2 tahun
GR. 6	L	26	S2 – Pend. Olahraga	Universitas Negeri Surabaya	3 tahun

## 2. Data Sekunder

Menurut Sugiyono (2016, p. 225) Data sekunder merupakan sumber data yang tidak langsung memberikan data kepada pengumpul data, misalnya melalui orang lain atau lewat dokumen. Sumber data sekunder dalam penelitian ini adalah berupa silabus, buku ajar, sarana dan prasarana serta dokumen-dokumen penunjang lainnya.

### **E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data adalah teknik yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data informasi serta fakta pendukung yang ada dilapangan untuk keperluan penelitian. Berikut adalah teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

#### **1. Observasi**

Menurut Sugiyono (2016), Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Metode ini dilakukan dengan cara mendatangi lokasi penelitian untuk melihat secara langsung kegiatan pembelajaran PJOK saat pembelajaran permainan tradisonal agar mendapatkan data-data yang akurat yang dihasilkan.

**Tabel 2.** Kisi-Kisi Observasi

<b>NO</b>	<b>ASPEK YANG DIAMATI</b>	<b>DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN</b>
1.	Keterampilan demonstrasi guru saat mendemonstrasikan teknik permainan tradisional	
2.	Metode pembelajaran yang diberikan guru saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung	
3.	Interaksi antara guru dan peserta didik saat pembelajaran permainan tradisional	
4.	Kemampuan guru dalam penggunaan sumber daya yang tersedia saat pembelajaran permainan tradisional	
5.	Pengawasan dan keselamatan yang dilakukan guru kepada peserta didik selama melakukan permainan tradisional	
6.	Bagaimana guru mengaitkan nilai-nilai budaya dan tradisional dalam pembelajaran permainan tradisional	
7.	Tingkat keterlibatan guru selama pembelajaran permainan tradisional	

## 2. Wawancara

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan wawancara yang mendalam (*in dept interview*). Wawancara akan dilakukan kepada guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional. Pada penelitian ini, wawancara akan menggunakan wawancara semi terstruktur (*Semistructured Interview*). Menurut Sugiyono (2012, p. 233), Wawancara semi terstruktur adalah sebuah jenis wawancara yang dalam yang termasuk kedalam kategori *in-dept interview*. Dibandingkan dengan wawancara yang dirancang, pelaksanaannya lebih bebas. Tujuan wawancara jenis ini adalah untuk menyelesaikan masalah secara terbuka dengan orang yang diminta untuk memberikan pendapat dan gagasannya.

**Tabel 3.** Kisi-Kisi Wawancara

<b>NO</b>	<b>BUTIR – BUTIR PERTANYAAN</b>
1.	Implementasi pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
2.	Kendala pembelajaran permainan tradisional
3.	Ketersediaan sarana dan prasarana dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional
4.	Perspektif guru dari segi nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

### 3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2016, p. 329), Dokumentasi adalah proses pengumpulan data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka, dan gambar, serta laporan dan keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi yang digunakan dalam penelitian ini meliputi silabus dan sarana prasarana yang mendukung kegiatan pembelajaran permainan tradisional.

**Tabel 4.** Kisi-Kisi Dokumentasi

<b>NO</b>	<b>INDIKATOR DOKUMEN</b>	
1.	Silabus	
2.	Kurikulum	
3.	Buku ajar	
4.	Inventarisasi Sarpras	

### F. Keabsahan Data

Teknik keabsahan data digunakan untuk menunjukkan keakuratan data yang dihasilkan oleh peneliti. Untuk menentukan valid atau tidaknya suatu data, maka data penelitian harus memenuhi syarat keabsahan data. Triangulasi teknik merupakan suatu metode untuk memverifikasi keakuratan data dengan mempertimbangkan banyak sudut pandang yang diperiksa silang dan dibandingkan dengan data yang telah dikumpulkan.

Menurut Sugiyono (2016, p. 281), triangulasi adalah metode untuk memeriksa keabsahan data yang menggunakan sesuatu yang lain selain data untuk pengecekan atau membandingkannya dengan data. Oleh karena itu, peneliti menggunakan metode triangulasi teknik untuk mengecek keabsahan dan kebenaran data dari sumber yang didapatkan melalui teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi yang akan dibandingkan sebagai pemeriksaan keabsahan data. Data yang telah didapatkan dengan teknik pengumpulan data tersebut kemudian diperiksa dan dicek kembali untuk mendapatkan data yang paling benar sesuai dengan fakta kondisi yang ada di lapangan.

#### **F. Analisis Data**

Menurut (Miles & Huberman, 2014), analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan tidak berhenti sampai pekerjaan selesai atau data sudah jenuh. Data dikumpulkan dengan menggunakan berbagai metode dan sumber, namun hasilnya selalu sama. Pendekatan analisis data model Miles dan Huberman digunakan dalam penelitian ini. Proses analisis data melibatkan banyak langkah, yaitu sebagai berikut:

##### **1. Pengumpulan Data**

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi dari informan melalui cara dokumentasi, wawancara, atau observasi, yang nantinya disusun menjadi temuan penelitian. Data dalam penelitian ini dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, atau dengan menggunakan strategi triangulasi yang menggabungkan ketiga metode

tersebut. Alat tulis, kamera, alat perekam, panduan wawancara, dan alat dokumentasi digunakan bersamaan dengan penelitian ini untuk membantu pengumpulan data.

## 2. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses kegiatan dimana peneliti melaksanakan pemilihan pokok atensi pada suatu penyederhanaan data yang didapatkan dari hasil penelitian. Prosedur ini, yang juga dapat disebut sebagai "proses transformasi data", melibatkan pengambilan data "kasar" dan mengubahnya menjadi data "halus" dengan mengelompokkan, memilih, dan merangkumnya untuk mengidentifikasi fokus, mempersingkatnya, dan menolak atau memilih materi tertentu dari transkrip studi. Data untuk penelitian ini pertama kali dikumpulkan melalui observasi, dokumentasi, dan wawancara. Selanjutnya, data diambil dari temuan wawancara dengan guru.

## 3. Penyajian Data

Penyajian data adalah cara terorganisir untuk mengumpulkan informasi yang memudahkan pengambilan keputusan dan melanjutkan tindakan tambahan. Dalam penelitian kualitatif dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Menurut (Miles & Huberman, 2014), yang paling sering digunakan untuk menyajikan data dalam penelitian kualitatif adalah dengan teks yang bersifat naratif.

#### 4. Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan dapat diambil dari data yang telah dikumpulkan yang merupakan langkah penting dalam mengevaluasi hasil penelitian. Kesimpulan dari data harus diperiksa secara cermat selama proses berlangsung dan tidak dapat dihasilkan secara singkat. Hal ini diperlukan agar hasil penelitian dapat secara efektif menjawab permasalahan yang dirumuskan sejak awal.

## **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

### **A. Hasil Penelitian**

Pada bab ini, peneliti telah menganalisis bagaimana perspektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terkait pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri se-Kota Madiun. Kemudian peneliti menemukan beberapa sub tema berdasarkan indikator-indikator masalah perspektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terkait pembelajaran permainan tradisional yang ditemukan dalam penelitian ini. Peneliti ini juga akan menyajikan sub tema ini sebagai bentuk analisis secara deskriptif terhadap bagaimana perspektif guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terkait pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri se-Kota Madiun.

#### **1. Implementasi Pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK**

Dalam penerapannya, permainan tradisional ternyata tidak lagi menjadi bagian dari materi pembelajaran PJOK di tingkat SMP. Hal ini diperkuat oleh pernyataan ERW selaku guru PJOK SMP Negerin 3 Madiun sebagai berikut:

“Dulu iya digunakan sebelum kurikulum merdeka, sekarang jarang digunakan karena permainan tradisional sendiri sekarang sudah masuk ke dalam P5 profil pembelajaran Pancasila mbak. Waktu P5 itu kita menggunakan gobag sodor, sunda manda dan egrang mbak.”

Berdasarkan hasil wawancara di atas, permainan tradisional diterapkan dalam materi pembelajaran P5 atau Proyek Penguatan Profil Pelajar Pancasila yang merupakan salah satu inovasi dalam Kurikulum Merdeka dengan tujuan memberikan siswa pengalaman nyata dalam mewujudkan nilai-nilai Pancasila. Meskipun demikian, permainan tradisional tetap dilaksanakan sebagai bagian dari materi pembelajaran PJOK di beberapa sekolah dengan metode dan tujuan penerapan yang berbeda-beda. Permainan tradisional yang dikategorikan sebagai olahraga rekreasi ini dijadikan salah satu alternatif materi pembelajaran ketika materi pembelajaran utama mengalami keterbatasan dalam pelaksanaannya. Seperti yang diutarakan oleh informan RNW selaku guru PJOK SMP Negeri 10 Madiun terkait penerapan permainan tradisional sebagai berikut:

“Permainan tradisional ini sifatnya selingan jadi kadang kecapek ketika sarana prasana terbatas untuk belajar materi voli misalnya. Penjelasan gimana permainannya langsung kasih arahan on the spot lagi mbak di lapangan.”

Permainan tradisional yang bersifat kondisional ini juga menyebabkan beberapa guru menjadikan permainan tradisional sebagai cara meningkatkan minat belajar siswa dalam pembelajaran PJOK yang membutuhkan aktifitas fisik yang cukup melelahkan. Berdasarkan hasil observasi peneliti menemukan bahwa guru menggunakan metode komando saat pembelajaran berlangsung di lapangan.

Hal ini dapat dilihat dalam wawancara informan AP selaku guru PJOK SMP Negeri 4 Madiun, sebagai berikut;

“Meskipun banyak siswa tidak mengetahui bagaimana permainan tradisional, siswa-siswa perempuan interest dengan permainan ini. Mereka bahkan bermain lebih aktif dibandingkan yang lain. Yang penting siswa itu melakukan aktifitas fisik apalagi jaman sekarang banyak terpapar *gadget*.”

Hal serupa juga diungkapkan oleh informan IPN selaku guru PJOK SMP Negeri 14 Madiun antara lain sebagai berikut:

“Saya biasanya memberikan permainan tradisional ini untuk memecahkan kebosanan siswa mbak. Terutama ketika siswa-siswa sedang mendapat materi yang permainannya dilakukan sendirian. Sehingga siswa tetap fokus untuk berolahraga meskipun terpisah dari materi utama.”

Berkaitan dengan memecah kebosanan, informan FWN selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Madiun juga menyebutkan bagaimana pandangannya dalam penerapan permainan tradisional antara lain sebagai berikut:

“Ada permainan tradisional seperti banteng-bentengan yang biasanya dilakukan oleh siswa tetapi setelah seluruh materi sudah diberikan. Untuk mengisi waktu luang anak-anak aja. Karena kondisi lapangan yang berisiko jadi biasanya dilakukan di luar sekolah; lapangan yang minim risiko.”

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional dalam praktiknya dapat merupakan aktifitas fisik yang dapat meningkatkan minat siswa untuk berolahraga dengan cara-cara yang menyenangkan. Perasaan senang dapat

membuat suasana kejiwaan menjadi bebas dan lepas dari segala sesuatu seperti perasaan dan energi negatif.

Berdasarkan hasil observasi peneliti bahwa dalam penerapan permainan tradisional pada pembelajaran PJOK dilakukan pada kondisi tertentu seperti kegiatan warm up atau pemanasan. Di samping itu, guru juga harus melakukan pengawasan terhadap keselamatan siswa selama melakukan permainan tradisional. Kemudian guru berperan penting dalam pengawasan dan keselamatan peserta didik di lapangan harus sangat diperhatikan dan dipantau dengan ketat mengingat beberapa aktifitas dilakukan di luar sekolah dikarenakan dalam penerapannya terdapat kondisi sarana prasana yang tidak kondusif untuk melakukan permainan tradisional di lingkungan sekolah. Di samping itu, guru memberikan pengertian dan arahan kepada peserta didik melalui himbauan terkait keselamatan siswa dalam beraktifitas mengingat permainan tradisional sangat berisiko tinggi kecelakaan sepanjang kegiatannya meskipun konsepnya bermain dan bergembira.

Berdasarkan hasil dokumentasi di lokasi penelitian, peneliti menemukan bahwa permainan tradisional tercantum dalam silabus. Namun, permainan tradisional diterapkan sebagai bagian dari P5 di dalam Kurikulum Merdeka. Hal ini menyebabkan penerapan permainan tradisional bersifat kondisional dalam praktiknya. Penerapan permainan tradisional ini juga dengan tujuan masing-masing.

## **2. Kendala Pembelajaran Permainan Tradisional**

Terkait faktor kendala yang menghambat proses pembelajaran permainan tradisional, peneliti membagi menjadi dua faktor dalam penelitian ini; yaitu faktor siswa, faktor sarana prasarana, faktor keterbatasan waktu.

### **a. Faktor Siswa**

Saat ini, siswa memasuki era masa peralihan dimana semua aktifitas sehari-hari itu serba daring dan kurang gerak sehingga berdampak pada pengetahuan siswa terkait permainan tradisional. Siswa-siswa merasa asing dengan permainan tradisional sehingga tidak mengetahui bagaimana cara bermain permainan tradisional seperti yang disampaikan oleh informan AP selaku guru PJOK SMP Negeri 4 Madiun sebagai berikut;

“Kendalanya adalah terhadap peserta didik karena banyak peserta didik yang tidak mengetahui permainan tradisional karena anak sekarang suka main game HP. Bu gimana aturannya bu gimana caranya banyak anak-anak yang tidak tau. Padahal saya sudah memberi tau untuk mempelajari terlebih dahulu sebelum terjun kelapangan. Contohnya dulu kita kalau istirahat pasti bermain keluar, anak sekarang tidak sama sekali. Kesulitan ini juga menyebabkan guru harus mengenalkan bagaimana permainan tradisional.”

Hal ini juga dialami oleh informan RNW selaku guru PJOK SMP Negeri 10 Madiun sebagai berikut;

“Dan di sini itu kendalanya kepada peserta didik juga karena masih banyak mbak yang belum mengetahui apa to permainan tradisional itu. Mulai dari aturannya cara bermainnya mbak sehingga saya itu harus menjelaskan dari awal lagi mbak terkait permainan tradisional itu.”

Selain tidak mengetahui bagaimana cara bermain permainan tradisional, sikap siswa yang enggan untuk mencoba sesuatu hal yang baru menghambat pengetahuan siswa. Hal ini diutarakan oleh DAS selaku guru PJOK SMP Negeri 9 Madiun sebagai berikut;

“Kadang kan anak ada yang cuman pengen main ini Bu, ada anak juga bu saya tidak bisa main ini Bu. Nah itu yang susah mbak karena kita harus membangun motivasi terhadap anak-anak mbak. Kadangkan juga anak sekarang itu motoriknya itu kurang mbak. Seperti gerak ketangkasnya kan juga kurang misal kalau bermain egrang kan perlu keseimbangan dan ketangkasan geraknya mbak. Jadi anak sekarang itu lebih takut untuk mencoba hal baru.”

Berdasarkan hasil analisis wawancara di atas, faktor siswa dapat juga terjadi dikarenakan anak merasa takut sebab permainan tradisional dapat dikatakan asing dan berisiko terjadi hal yang tidak diharapkan dalam penerapannya. Selain itu, kendala pada siswa ini terdapat rasa malas dari siswa untuk mengikuti proses pembelajaran PJOK terkhusus permainan tradisional. Siswa yang menekun suatu cabang olahraga tertentu akan tidak tertarik sehingga malas dan enggan mengenal hal-hal baru. Hal ini dapat juga disebabkan siswa terbiasa dengan pembelajaran

PJOK yang menyajikan permainan kompetitif sehingga permainan tradisional dianggap tidak menantang sehingga kurang menarik untuk dilakukan. Hal yang sama juga dijelaskan oleh ERW selaku guru PJOK SMP Negeri 3 Madiun sebagai berikut;

“Kendalanya itu apabila ada anak yang suka olahraga cabor tertentu itu tidak akan mau sebelum kita membujuknya. Beda pada peserta didik yang biasa aja. Karena sebagian dari mereka itu merasa kurang menarik dengan permainan tradisional. Jadi kendalanya itu si mbak lebih ke peserta didiknya.”

Dalam praktiknya, peneliti menemukan konsep pengajaran dimana guru secara penuh bertanggung jawab atas materi permainan tradisional secara runtut. Setelah itu guru membagi kelompok dan meminta peserta didik untuk mendiskusikan. Dan peserta didik diminta guru untuk memberikan contoh teknik tersebut dimasing-masing kelompok Permainan tradisional yang biasa dilakukan dalam bentuk regu atau kelompok dan dilakukan bergantian juga menimbulkan titik jenuh bagi siswa seperti yang disampaikan oleh informan IPN selaku guru PJOK SMP Negeri 14 Madiun di bawah ini;

“Kendalanya itu pengkondisiannya daripada anak itu sendiri dalam pembelajaran. yang kedua itu pergantian ketika si A melakukan si B tidak melakukan sehingga merasa bosan ketika menunggu mbak. Dan menurut anak mungkin kurang menarik mbak.”

Hal di atas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional akan mendapatkan reaksi yang berbeda jika siswa dibagi menjadi dua regu atau kelompok besar dimana semua siswa berinteraksi dan tidak ada satu pun siswa yang menjadi penonton. Hal ini menjadikan permainan tradisional yang dikategorikan permainan rekreasi dapat serupa dengan permainan kompetitif.

#### **b. Faktor Sarana Prasarana**

Hal utama yang sering dialami dalam proses pembelajaran praktek adalah keterbatasan sarana prasarana pendukung. Dalam penelitian ini, permasalahan terkait sarana prasana yang terjadi adalah keterbatasan lapangan yang tidak kondusif. Hal ini diutarakan oleh informan FWN selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Madiun sebagai berikut;

“Kalau di SMP 1 itu kendalanya resiko akan keselamatannya mbak. Resikonya besar sekali mbak. Main bentengan misalkan itu kan lapangannya kasar banyak tiang banyak pot itu yang membuat resiko-resiko itu missal anak-anak jatuh terus anak kontak fisik dengan temannya. Karena kemarin pernah kejadian bermain bentengan tapi bukan saat pembelajaran PJOK tapi saat class meeting itu ada anak yang jatuh dan patah tulang. Mungkin kalua mainnya dilapangan sepak bola yang berumput mungkin resikonya lebih turun lagi mbak.”

Hal serupa juga disampaikan oleh informan RNW selaku guru PJOK SMP Negeri 10 Madiun seperti di bawah ini;

“Kendalanya itu lapangan mbak karena lapangannya cuman satu mbak. Dan juga mulai rusak mbak itu lapangannya.”

Kondisi sarana prasana yang tidak kondusif dan memadai tentu saja berdampak terhadap keselamatan siswa dalam berkegiatan olahraga, Kendala yang berdampak pada keselamatan di atas memang harus diperhatikan sesuai dengan tujuan PJOK berdasarkan Permendiknas RI No 22 bahwa PJOK itu bertujuan mengembangkan keterampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri, orang lain dan lingkungan. Keselamatan diri harus didukung oleh kondisi sarana dan prasarana yang minim risiko.

**c. Faktor Keterbatasan Waktu**

Keterbatasan waktu juga menjadi faktor yang menghambat pembelajaran permainan tradisional. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan RNW selaku guru PJOK SMP Negeri 10 Madiun;

“Dan kendalanya itu juga di waktu mbak karena kita dikejar dengan deadline dan kegiatan sekolah yang banyak. Jadi kadang saya juga menyelipkan di beberapa pertemuan saja mbak.”

Selain itu, informan FWN selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Madiun juga menjelaskan sebagai berikut;

“Waktu pembelajaran terbatas jadi sifatnya fleksibel diterapkan atau tidak namun tetap dinamis juga.”

Dari pemaparan di atas dapat dianalisis bahwa skala prioritas guru akan tertuju pada materi pembelajaran PJOK yang tercantum di

dalam kurikulum pembelajaran saja juga menjadikan permainan tradisional bersifat kondisional.

Hasil analisis terkait kendala dalam penerapan permainan tradisional di atas juga didukung oleh hasil observasi peneliti di lapangan. Dalam praktiknya, guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok dan membebaskan setiap kelompok untuk mempraktikkan salah satu permainan tradisional. Dan guru meminta peserta didik untuk menjelaskan teknik tersebut. Sehingga murid memahami bagaimana prosedur penerapan permainan tradisional secara langsung. Sehingga, siswa dapat mengetahui secara langsung bagaimana prosedur penerapan permainan tradisional secara langsung. Hal ini dapat menjadi solusi dari kendala-kendala yang dialami oleh guru.

Selain itu, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa pengetahuan dan keterampilan siswa terkait permainan tradisional juga dipengaruhi oleh keterbatasan-keterbatasan yang menjadi kendala di sekolah. Hal ini dikarenakan beberapa jenis permainan tradisional tidak dapat diterapkan secara langsung kepada siswa dalam praktiknya dengan alasan tertentu seperti efisiensi waktu dan keselamatan siswa.

### **3. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Dalam Penerapan Pembelajaran Permainan Tradisional**

Sarana dan prasarana yang memadai tentu saja mempengaruhi keberlangsungan proses penerapan pembelajaran permainan tradisional. Seperti yang sudah dijelaskan pada subtema sebelumnya, minimnya sarana prasana dapat menjadi kendala. Secara garis besar, ketersediaan sarana dan prasarana untuk pembelajaran PJOK sudah cukup memadai di beberapa sekolah. Hal ini dapat diketahui dari pernyataan informan DAS selaku guru PJOK SMP Negeri 9 Madiun sebagai berikut:

“Untuk SMP 9 sudah cukup ada 4-5 macam permainan yang sudah ada alatnya yaitu ada egrang, bakiak, kelereng, bekel dan gangsing.”

Dari pernyataan di atas, sekolah di atas juga menyediakan kebutuhan permainan tradisional untuk siswa. Sedangkan, sekolah-sekolah yang terkendala alat sebagai sarana prasarana dalam penerapan permainan tradisional juga berusaha mengantisipasi terkait pemilihan jenis permainan tradisional yang tidak membutuhkan alat di luar dari sarana dan prasarana yang disediakan. Berikut ini pernyataan informan AP selaku guru PJOK SMP Negeri 4 Madiun;

“Untuk sarpras selain permainan tradisional sendiri saya rasa sudah memadai mbak. Untuk lapangan bola atau lainnya sudah lengkap mbak disini. Permainan tradisional yang saya berikan juga diusahakan berkaitan dengan materi jadi tidak

memerlukan alat di luar sarpras. Jadi tidak ada permasalahan terkait sarpras mbak.”

Kemudian, beberapa sekolah lainnya yang terkendala oleh ketersediaan sarana prasarana dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional mencari solusi bagaimana pembelajaran permainan tradisional bisa diterapkan kepada siswa di sekolah. Beberapa solusi yang dilakukan oleh sekolah terkait sarana prasarana yang kurang memadai. Hal ini dapat dilihat dari pernyataan informan FWN selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Madiun sebagai berikut:

“Kalau dari segi sarpras itu cukup cuman itu resikonya besar karena tidak ada lapangan berupa tanah dan rumput disini mbak. Kalau untuk alatnya permainan tradisional itu mencukupi kecuali alat permainan tradisional yang membutuhkan alat tambahan lagi kita ya berusaha mencarikannya mbak.”

Berdasarkan pernyataan di atas dan hasil observasi peneliti ditemukan bahwa guru sangat terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut secara utuh dan guru menjadi fasilitator saat pembelajaran berlangsung. Contohnya: guru bersama siswa membuat alat permainan tradisional itu sendiri sebagai bentuk berproses dalam belajar. Guru lebih membebaskan murid untuk bereksplor sendiri.

Kemudian, hal serupa juga dilakukan oleh guru lainnya dengan memodifikasi alat permainan tradisional tersebut. Berikut ini

merupakan pernyataan informan ENW selaku guru PJOK SMP Negeri

3 Madiun:

“Kalau semuanya disini belum maksimal mbak tapi kita mengakali dengan memodifikasinya. Karena permainan tradisional itu tidak membutuhkan alat yang mahal. Jadi lebih memudahkan kita mbak.”

Kondisi yang sama juga dialami sekolah dalam pengajaran informan RNW selaku guru PJOK SMP Negeri 10 Madiun antara lain sebagai berikut;

“Kurang mbak sebenarnya tapi kita sebagai guru harus bisa modifikasi mengushakan alat itu ada mbak.”

Kemudian, konsep penyesuaian antara kondisi lapangan dan desain permainan dilakukan oleh informan IPN selaku guru PJOK SMP Negeri 14 Madiun sebagai berikut;

“Ya masih kurang cukup karena mengingat kondisi lapangan yang kurang dan alat yang tidak ada di sekolahan ini jadinya nantinya akan menjadi kurang efektif mbak.”

Dari semua pemaparan di atas, ketersediaan sarana prasarana dapat diatasi dengan cara mengakali dengan solusi agar penerapan pembelajaran permainan tradisional dapat dilakukan.

Dari hasil observasi, peneliti juga menemukan bahwa sarana dan prasarana dari beberapa sekolah belum memadai terutama terkait kondisi lapangan yang tidak kondusif dan beberapa perlengkapan tidak tersedia. Selain ketidaktersediaan, beberapa alat seperti bola dalam

keadaan rusak dan belum diperbaiki. Hal ini juga didukung oleh dokumentasi inventaris sarana dan prasarana dari setiap sekolah yang diteliti. Ketidaktersediaan ini lah yang menyebabkan guru memodifikasi permainan tradisional agar dapat diterapkan dalam pembelajaran PJOK

#### **4. Perspektif Guru dari Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional**

Penerapan pembelajaran permainan tradisional memiliki banyak keunggulan bagi pembelajaran PJOK salah satunya strategi yang mumpuni meningkatkan minat olahraga siswa sehingga tertarik melakukan aktifitas fisik. Hal ini diungkapkan oleh informan AP selaku guru PJOK SMP Negeri 4 Madiun sebagai berikut:

“Dan menurut saya efektivitasnya untuk segi aktivitas fisik ya efektif karena untuk anak-anak yang tidak bisa bermain bola voli atau basket itu sebelum pembelajaran saya pancing dengan permainan tradisional. Karena untuk anak putri yang cenderung tidak bisa basket atau voli itu lebih memilih duduk duduk sehingga saya memancingnya dengan permainan tradisional seperti donal bebek mbak.”

Dari pernyataan di atas, permainan tradisional dapat menjadi jembatan agar siswa tertarik untuk terlibat dalam praktik materi PJOK. Hal ini dapat dilakukan dengan efektif dikarenakan praktiknya seperti menggunakan gerak dasar dalam olahraga. Hal ini juga didukung oleh hasil observasi peneliti menemukan bahwa guru juga terlibat dalam

pembelajaran tersebut kurang lebih 60% sehingga guru berperan aktif selama proses penerapan pembelajaran permainan tradisional.

Selain meningkatkan minat, permainan tradisional dapat mengajarkan siswa untuk bersosialisasi dengan teman dan tidak bersikap individualis. Berikut ini merupakan pandangan informan DAS selaku guru PJOK SMP Negeri 9 Madiun, antara lain;

“Permainan tradisional itu setidaknya jangan dilepaskan, oh yasudahlah anak main game seperti ML PUBG. Ya jangan. Harus tetap ada permainan tradisional itu dikarenakan ketika dirumah itu kita mencari teman itu dengan bermain yaitu ya contohnya bermain permainan tradisional itu kita dapat bersosial dengan lingkungan.”

Terkait ketergantungan siswa terhadap *gadget* sehingga menyebabkan siswa minim aktifitas fisik dan sosialisasi dengan orang lain seperti yang dijelaskan dalam pandangan dua informan di atas, pandangan lain dikemukakan oleh informan FWN selaku guru PJOK SMP Negeri 1 Madiun sebagai berikut:

“Dalam penyampaian terkait pengenalan materi permainan tradisional harus disesuaikan dengan sudut pandang siswa. Saat ini kan siswa lebih suka *game esport* yang pada dasarnya sama dengan permainan tradisional misalnya bentengan yang memerlukan taktik. Bedanya *esport* yang di dunia online diterapkan dengan dengan aktifitas fisik di dunia nyata.”

Selain itu, penerapan permainan tradisional dapat mengajarkan nilai-nilai moral yang bisa dikembangkan kepada siswa-siswa di

sekolah dalam proses pembelajaran PJOK. Dalam penelitian ini, semua informan menyatakan bahwa permainan tradisional memberikan nilai-nilai moral dalam penerapannya. Berikut ini pernyataan para informan terkait nilai-nilai moral yang terkandung dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional:

“Salah satunya di permainan gobak sodor itu ya pastinya nilai sosial mbak yaitu, kerja sama. Sehingga dari permainan itu anak-anak nantinya akan lebih peka terhadap teman sebaya karena anak sekarang itu lebih cuek mbak dengan kondisi sosial sekitarnya.” (AP, SMPN 4 Madiun)

“Muncul karakter anak mbak seperti jujur, menghargai, dan lebih mengikhhlaskan sesuatu mbak.” (FWN, SMPN 1 Madiun)

“Misal gobag sodor ya mbak itu ada nilai kerja sama, kekompakan, dan yang saya paling tekankan itu kita tidak boleh saling menyalahkan. Misal kalau ada temennya yang menjaga tapi tidak pass jangan sampai kita egois dan marahmarah kita juga harus lebih bisa toleransi dan menghargai. Mungkin itu yang harus kita kembangkan. Apalagi namanya kelompok ya mbak jadi kita itu semuanya sama tidak boleh saling menyalahkan satu sama lain.” (ERW, SMPN 3 Madiun)

“Nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, berpikir kritis. Karena untuk menciptakan serangan itu perlu berpikir yang kritis mbak. Sehingga dari permainan itu anak-anak bisa

meningkatkan pengetahuannya mbak.” (RNW, SMPN 10 Madiun)

“Nilai yang terkandung yang pertama itu ada kejujuran, bertanggungjawab. Jadi kalau seumpamanya berdua dengan temannya bermain egrang dan temannya salah satu ya bertanggung jawab. Lalu nilai gotong royong dan nilai kerja sama tim dan kecakapan anak itu yang muncul dalam permainan tradisional.” (DAS, SMPN 9 Madiun)

“Ya itu tadi kemandirian, gotong royong, kepekaan terhadap sosial dan mungkin juga mengingatkan masa anak tidak bergantung dengan hp. Sehingga anak lebih banyak berinteraksi dengan sosial terutama dengan teman sebayanya.” (IPN, SMPN 14 Madiun)

Dari semua pemaparan di atas dapat diketahui bahwa nilai-nilai moral yang diperoleh siswa dari aktifitas fisik dan berinteraksi sepanjang pembelajaran permainan tradisional ini mampu membangun karakter siswa ke depannya. Kurangnya interaksi sosial menyebabkan pembinaan karakter pada anak menjadi sangat kurang. Hal itu juga yang memungkinkan permainan tradisional dimasukkan sebagai materi P5 yang berkaitan erat dengan pendidikan karakter siswa.

Hasil observasi peneliti juga menemukan bahwa guru mengaitkan nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional dengan menciptakan sebuah produk alat permainan tradisional. Guru membebaskan peserta didik untuk berkreasi. Selain itu, guru juga

mengaitkan nilai-nilai budaya dengan cara menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dan guru meminta peserta didik kembali mempraktikkan kegiatan tersebut di rumah masing-masing.

Kemudian, hasil dokumentasi menunjukkan bahwa siswa-siswa mampu menerapkan nilai-nilai moral seperti bekerja sama dan kompak dalam penerapan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.

## **B. Pembahasan**

### **1. Implementasi Pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK**

Seiring dengan perkembangan teknologi, aktifitas fisik pada siswa sangat diperlu mengingat ruang bergerak anak sangat sedikit dikarena saat ini mereka merupakan generasi melek teknologi yang aktifitas sehari-hari lebih cenderung untuk beralih fokus ke permainan teknologi. Melalui PJOK, maka siswa dapat melakukan aktivitas fisik dan mengembangkan potensi fisik, serta dapat mengoptimisasikan gerak dasar (Hartono et al., 2013). Mengingat minimnya aktifitas fisik siswa maka pelaksanaan PJOK harus dengan proses pembelajaran edukatif antara guru dan siswa. Selain edukatif, kondisi siswa yang berada di era peralihan sekolah dasar juga harus dengan proses edukatif yang memiliki konsep menyenangkan agar pembelajaran dapat lebih efektif dan efisien. Hal ini dikarenakan membangun motivasi dan minat siswa harus menjadi indikator penting yang harus diperhatikan agar siswa tertarik berpartisipasi. Pada hakikatnya, PJOK adalah proses

pendidikan yang memanfaatkan aktivitas fisik untuk menghasilkan perubahan holistik dalam kualitas individu, baik dalam hal fisik, mental, serta emosional (Kristiyandaru, 2010).

Dalam penelitian ini juga menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran permainan tradisional menjadi salah satu strategi yang dapat dikolaborasikan dengan materi pembelajaran PJOK di sekolah agar siswa dapat berpartisipasi dan mempermudah pemahaman dalam proses pembelajaran dengan sangat baik, bersemangat, sungguh-sungguh dan antusias. Hal ini juga harus didukung oleh peran guru yang secara holistik mempunyai kesadaran yang mendalam akan kebutuhan siswanya, baik sosial maupun, emosional (Handoko, 2022). Dalam mewujudkan tujuan dari pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, guru dalam penelitian ini juga berpandangan untuk mengupayakan strategi yang sesuai dan banyak variasi dengan pembelajaran permainan tradisional dan pemahaman serta kebutuhan peserta didik. Hal ini dilakukan agar penerapan permainan tradisional mampu menstimulasi kompetensi siswa terutama secara kognitif, motorik dan sosial (Haris, 2016 pp 17).

Di samping itu, proses pembelajaran PJOK ini juga harus mampu menjadi ruang interaksi antar siswa di kelas. Hal ini menunjukkan bahwa guru tidak hanya berperan pada pengajaran konten akademis, tetapi juga terlibat aktif dalam mengembangkan keterampilan sosial siswa dan memfasilitasi interaksi mereka satu sama lain dalam lingkungan pendidikan (Fathoni et al., 2022). Kemudian, guru berperan untuk menciptakan suasana

pembelajaran kolaboratif yang meningkatkan kemampuan siswa baik secara motorik maupun sosial. Guru yang mempunyai kompetensi profesional tidak hanya dituntut untuk menguasai bidang ilmu, bahan ajar, metode pembelajaran, memotivasi peserta didik, memiliki keterampilan yang tinggi dan wawasan yang luas terhadap dunia pendidikan, tetapi juga harus memiliki pemahaman yang mendalam tentang hakikat manusia dan masyarakat (Sani and Ilyas, 2021).

Proses pembelajaran kolaboratif yang bisa diterapkan guru sebagai materi pembelajaran PJOK adalah permainan tradisional. Hal ini dikarenakan permainan tradisional memenuhi indikator kebutuhan siswa dalam proses pembelajaran seperti yang telah diterangkan di atas. Apriliawati (2018) menjelaskan bahwa penerapan permainan tradisional adalah salah satu model pembelajaran yang dapat mempengaruhi gerak tubuh dan meningkatkan kemampuan motorik siswa dalam pembelajaran PJOK agar siswa lebih termotivasi dan sekaligus mengenalkan budaya daerah melalui permainan-permainan yang ada.

## **2. Kendala Pembelajaran Permainan Tradisional**

Selama proses pembelajaran permainan tradisional yang bertujuan mencapai tujuan dan fungsi dari PJOK ini tidak selalu berjalan dengan efektif dalam penerapannya. Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor yang menghambat proses pembelajaran baik dari siswa itu sendiri maupun sarana dan prasana yang tidak memadai dalam proses belajar. Tidak jarang guru memodifikasi peraturan permainan disesuaikan dengan kebutuhan

siswa agar tingkat keterampilan yang dimiliki oleh peserta didik mampu mengakomodasi peraturan sesuai dengan keterampilannya. Melalui permainan tradisional, siswa mengasah keterampilan motorik dengan gerakan dasar dalam aktifitas fisik seperti berlari, melompat dan berjalan. Selain itu, penerapan pembelajaran permainan tradisional ini juga meningkatkan keterampilan kognitif seperti pemahaman siswa dengan mengembangkan kemampuan rasional seperti penerapan taktik dalam praktik permainan tradisional. Dalam analisis pada penelitian ini, kebiasaan siswa terhadap permainan teknologi dapat diimplementasikan ke permainan tradisional sebagai ruang untuk menyalurkan kemampuan analisis dan taktik permainan teknologi ke praktik dunia nyata.

Namun demikian, dalam implementasinya permainan tradisional mengalami beberapa kendala seperti yang disebutkan oleh Bishop & Curtis (2001) bahwa anak sekarang sudah tidak mengetahui lagi bagaimana cara bermain permainan tradisional. Kendala lain mengapa permainan tradisional sulit untuk diterapkan pada saat ini adalah karena tidak adanya pewarisan, tidak tersedianya lahan, dan anak lebih tertarik dengan permainan modern (Marzoan, 2017).

### **3. Ketersediaan Sarana dan Prasarana Dalam Penerapan Pembelajaran Permainan Tradisional**

Sarana dan prasarana sangat mempengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran tradisional. Sarana prasarana adalah fasilitas yang meliputi media dan akses berdasarkan standar nasional pendidikan yang berkaitan dengan kriteria minimal sebuah proses belajar mengajar (Sani & Ilyas, 2021). Fenomena yang ada menunjukkan bahwa tidak semua sekolah mempunyai sarana dan prasarana sebagai fasilitas utama dalam pembelajaran PJOK yang lengkap dan memadai. Rachman et al. (2022) menjelaskan bahwa sarana prasarana yang lengkap dapat mempengaruhi kinerja guru dalam mengolah kegiatan belajar mengajar menjadi lebih menarik dan maksimal.

Penemuan peneliti dalam penelitian ini menunjukkan bahwa ketidaktersediaan sarana prasarana tidak mengurangi esensi penerapan pembelajaran permainan tradisional. Hal ini dikarenakan beberapa guru mengeksplorasi lebih kreatif dan solutif terkait bagaimana metode dan alat yang digunakan. Beberapa guru memodifikasi kondisi sarana prasarana dan desain permainan agar lebih efektif dalam proses pembelajaran permainan tradisional. Hal ini berhubungan dengan kompetensi guru sebagai fasilitator dan mediator dalam perancangan dan penyiapan proses pendidikan dan pembelajaran di kelas (Suparlan, 2006).

#### **4. Perspektif Guru dari Nilai-Nilai yang Terkandung Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional**

Peran guru sangat dibutuhkan dalam membimbing, memberi petunjuk, dan mengembangkan potensi peserta didiknya. Guru juga secara filosofis dianggap membentuk perspektif moral siswa. Menurut Hakiky et al (2023), membuka potensi moral dan intelektual siswanya, meletakkan dasar bagi pertumbuhan pandangan mereka tentang kehidupan dan karakter. Ketika guru berperan dengan baik, hal itu akan meningkatkan partisipasi siswa dalam proses pembelajaran. Penerapan pembelajaran permainan tradisional ini tentu saja tidak lepas dari nilai-nilai moral dan budaya yang membantu siswa membangun karakter siswa. Penanaman nilai karakter perlu diprogramkan secara nyata oleh guru dalam suatu rancangan pelaksanaan pembelajaran agar terarah jenis nilai karakter yang akan dicapai dalam pertumbuhan keterampilan emosional siswa. Nuratin (2013) menjelaskan bahwa nilai-nilai luhur dan peran moral yang terkandung dalam permainan tradisional meliputi nilai-nilai kebersamaan, kejujuran, tanggung jawab, sikap lapang dada, dorongan berprestasi, dan taat pada aturan.

Selain itu, penerapan permainan tradisional ini memberi peluang siswa untuk mengembangkan keterampilan sosial. Hal ini dikarenakan siswa lebih banyak bermain secara kelompok dan sering berinteraksi dengan teman sebaya serta guru yang memberikan arahan sehingga anak lebih cepat akrab dan dapat berkerja sama dengan teman sebayanya (Putri, 2013).

### **C. Keterbatasan Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan penelitian di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Penelitian ini terbatas pada bagaimana pandangan guru terhadap penerapan pembelajaran permainan tradisional sehingga tidak bisa memaparkan terkait pandangan siswa sendiri.
2. Penelitian ini terbatas hasil wawancara dan observasi dalam lingkup objek penelitian pada beberapa Sekolah Menengah Perama di Kota Madiun.
3. Penelitian ini terbatas akses lokasi penelitian sehingga informan yang dijangkau juga terbatas sehingga berpengaruh terhadap informasi yang diperoleh.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. KESIMPULAN**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan terkait pandangan guru PJOK Sekolah Menengah Pertama di Madiun dapat disimpulkan bahwa:

1. Implementasi pembelajaran permainan tradisional dapat dikategorikan sebagai olahraga rekreasi ini dapat dijadikan salah satu alternatif materi pembelajaran ketika materi pembelajaran PJOK mengalami keterbatasan dalam pelaksanaannya. Permainan tradisional dapat meningkatkan motivasi dan minat siswa untuk melakukan aktifitas fisik dalam upaya meningkatkan motorik siswa dalam proses pembelajaran PJOK. Selain itu, pembelajaran permainan tradisional dapat menumbuhkan kepekaan sosial sehingga siswa dapat bersosialisasi dengan berinteraksi dengan satu sama lain. Permainan tradisional juga dapat digunakan sebagai sarana dalam meningkatkan penanaman karakter siswa yang berguna untuk ke depannya.
2. Terdapat kendala dalam proses pembelajaran permainan tradisional berasal dari siswa itu sendiri yang memiliki kebiasaan ketergantungan *gadget* sehingga minim bahkan tidak mempunyai pengetahuan terkait permainan tradisional. Hal ini menyebabkan guru harus memberikan pemahaman dan contoh terkait permainan tradisional menggunakan sudut pandang siswa. Pengetahuan guru mengenai permainan tradisional juga berperan penting mengarahkan pengetahuan siswa secara mendalam. Akan tetapi terdapat pandangan guru yang menganggap permainan atau olahraga tradisional

penting dikarenakan permainan tradisional adalah aktifitas gerakan olahraga dasar, selain itu permainan tradisional juga penting karena dalam permainan tradisional terdapat nilai moral yang harus dimiliki oleh setiap siswa yang harus dilestarikan dan diimplementasikan pada kehidupan sehari-hari.

3. Ketidaktersediaan sarana dan prasarana juga mempengaruhi keberlangsungan proses pembelajaran tradisional sehingga keterbatasan sarana dan prasarana menyebabkan guru mengeksplorasi lebih kreatif dan solutif dalam mengolah materi pembelajaran permainan tradisional. Beberapa guru memodifikasi kondisi sarana prasarana dan desain permainan agar lebih efektif dalam proses pembelajaran permainan tradisional.
4. Perspektif guru terkait permainan tradisional juga mampu menumbuhkan nilai-nilai moral dan budaya yang membantu siswa membangun karakter siswa. Penanaman nilai karakter perlu diprogramkan secara nyata oleh guru dalam suatu rancangan pelaksanaan pembelajaran agar terarah jenis nilai karakter yang akan dicapai dalam pertumbuhan keterampilan emosional siswa.

## **B. IMPLIKASI HASIL PENELITIAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi sebagai berikut:

1. Secara teoritis dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat sebagai kajian ilmiah yang dapat dikembangkan lebih lanjut lagi tentang

pandangan guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dalam pembelajaran permainan tradisional.

2. Secara praktis bagi para guru PJOK, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk meningkatkan wawasan pengetahuan serta menyampaikan pemahan mengenai permainan tradisional dengan sudut pandang siswa dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan.

### **C. SARAN**

Berdasarkan kesimpulan di atas, hasil penelitian ini berimplikasi sebagai berikut:

1. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan skripsi ini bisa digunakan sebagai informasi pembanding dengan topik yang serupa tetapi dengan lokasi penelitian maupun perspektif yang berbeda dan diharapkan untuk lebih memperdalam sisi pengembangan permainan tradisional sebagai materi pembelajaran.
2. Bagi para guru pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan, diharapkan dapat menambah wawasan pengetahuan mengenai permainan tradisional.
3. Bagi sekolah menengah pertama negeri maupun swasta yang ada di Indonesia, diharapkan dapat melestarikan permainan tradisional dan diimplementasikan sebaik mungkin sehingga permainan tradisional akan berkembang dan tidak akan hilang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriliawati, A. T. (2018). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan terhadap Kemampuan Motorik Siswa. *Jurnal Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 04(2), 522–528.
- Diah Nuratin. (2013). Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Pola Gerak Dasar Manipulatif Melalui Metode Permainan pada Siswa Kelas III SD Negeri 1 Purwawinangun. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Fathoni Imam, R. B., Tantowi, N., Yuniarto, B., & Mulyana, A. (2022). Peran Guru dalam Perspektif Sosiologi Pendidikan. *Tsaqafatuna*, 4(2), 153–165. <https://doi.org/10.54213/tsaqafatuna.v4i2.162>
- Febriyanto, Yusril Wibowo. (2022). Pandangan Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri se-Kecamatan Magetan Kabupaten Magetan Tahun 2021/2022. S1 thesis, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Fitrianto, R. T. (2018). Tingkat pemahaman guru penjasorkes terhadap materi pencak silat di smp negeri se-kota purbalingga. *Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi*, 8(3).
- Freeman, W. H. (2013). *Physical Education, Exercise and Sport Science in a Changing Society*. Jones & Bartlett Learning, LLC. [https://books.google.com/books/about/Physical\\_Education\\_Exercise\\_and\\_Sport\\_Sc.html?hl=id&id=W3JHAgAAQBAJ](https://books.google.com/books/about/Physical_Education_Exercise_and_Sport_Sc.html?hl=id&id=W3JHAgAAQBAJ)
- Hakiky, N., Nurjanah, S., & Fauziati, E. (2023). Kurikulum Merdeka dalam Perspektif Filsafat Konstruktivisme. *Tsaqofah*, 3(2), 194–202. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v3i2.887>
- Handoko, D., & Gumantan, A. (2021). Penerapan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Olahraga di SMAN 1 Baradatu. *Journal Of Physical Education*, 2(1), 1–7. <https://doi.org/10.33365/joupe.v2i1.951>
- Handoko, S. B. (2022). Relevansi Pendidikan Multikultural dalam Perspektif Paradigma Holistik. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 4(6), 1537–1544.
- Haris, I. (2016). Kearifan Lokal Permainan Tradisional Cublak-Cublak Suweng Sebagai Media Untuk Mengembangkan Kemampuan Sosial Dan Moral Anak Usia Dini. *Jurnal AUDI: Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD*, 1(1), 15–31.

- Hartono, S. W., Sulistyarto, H., Ashadi, K., & Bawono, M. N. (2013). *Pendidikan Jasmani (Sebuah Pengantar)*. Unesa University Press.
- Huges, H., & Nurjaman, U. (2022). Pendidikan Moral Berbasis Agama, Filsafat, Psikologi dan Sosiologi. *Al Qalam: Jurnal Ilmiah Keagamaan Dan Kemasyarakatan*, 16(1), 193. <https://doi.org/10.35931/aq.v16i1.817>
- Husdarta. (2009). *Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi*. Jakarta: Gramedia
- KBBI (2012), Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI). (di akses online, desember 2023).
- Kemenpora. (2006). Kumpulan Olahraga Tradisional. Jakarta: kemenpora. *Jurnal Olahraga Pendidikan*, 1, (1): 18.
- Komarudin, K., & Prabowo, M. (2020). Persepsi siswa terhadap pembelajaran daring mata pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada masa pandemi covid-19. *Majalah Ilmiah Olahraga*, 26(2), 56–66.
- Kristiyandaru, A. (2010). *Manajemen Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Unesa University Press.
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Penulis: Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd.*
- Miles, M., & Huberman, A. (2014). *Qualitative Data Analysis*. SAGE Publications.
- Mulyasa. (2007). *Prinsip-prinsip dan teknik evaluasi pengajaran*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Permendiknas. Peraturan Menteri Pendidikan Dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah (2006).
- Purwadi, & Mardiana, A. (2014). *Pendidikan Jasmani dan Olahraga*. Universitas Terbuka.
- Putri, A. R. N. (2013). Efektivitas Permainan Tradisional Jawa Dalam Meningkatkan Penyesuaian Sosial Pada Anak Usia 4-5 Tahun Di Kecamatan Suruh. *Jurnal of Early Childhood Education Studies*, 2(2), 50–57.
- Rachman, A., Andriyani, E., Pattiasina, P. J., Shobri, M., & Izzah, I. (2022). Pengaruh Sarana Prasarana Sekolah Dan Lingkungan Kerja Terhadap Kinerja Guru. *Jurnal Agama Sosiasal Dan Budaya*, 5(4), 2599–2473.
- Rosdiani, D. (2012). *Dinamika olahraga dan pengembangan nilai*. Bandung: Alfabeta.

- ROSYIDI, N. (1983). *Pedoman olah raga*. Tiga Serangkai.
- Sani, A., & Ilyas, G. bata. (2021). Analisis Kompetensi Guru dan Sarana Prasarana terhadap Prestasi Belajar Siswa. *YUME : Journal of Management*, 4(3), 71–86. <https://doi.org/10.37531/yume.vxix.x78>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kombinasi*. Alfabeta.
- Sukadari. (2019). PEMBENTUKAN KARAKTER ANAK MELALUI SENI BUDAYA TRADISIONAL. *Jurnal Consilia*, 2(1), 66–74. [https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j\\_consilia](https://ejournal.unib.ac.id/index.php/j_consilia)
- Suparlan. (2006). *Guru Sebagai Profesi*.
- Suryobroto, A. S. (2004). *Diktat Mata Kuliah Sarana dan Prasarana Pendidikan Jasmani*.
- Sutahlis, M., & Novaria, E. (2023). *Pembelajaran Multikultural: Memahami Diversitas Sosiokultural Dalam Konteks Pendidikan*. 112–120.
- Tari, E., & Hutapea, R. H. (2020). Peran Guru Dalam Pengembangan Peserta Didik Di era Digital. *Kharisma: Jurnal Ilmiah Teologi*, 1(1), 1–13. <https://doi.org/10.54553/kharisma.v1i1.1>
- Wawan S. Suherman, D. (2004). *Kurikulum pendidikan jasmani dari teori hingga evaluasi kurikulum*.

# LAMPIRAN

## Lampiran. 1 Jurnal Peneliti

Hari/Tanggal	Proses/Peristiwa
Senin, 8 Mei 2023	Pengajuan judul penelitian TAS ke Kajur
Senin, 15 Mei 2023	Acc judul penelitian TAS dan diberikan kartu bimbingan serta surat keterangan dosen pembimbing
Jumat, 10 November 2023	Konsultasi terkait perubahan judul penelitian TAS dengan dosen pembimbing secara <i>online</i>
Senin, 13 November 2023	ACC judul terbaru
Rabu, 6 Desember 2023	Bimbingan pertama secara <i>offline</i> dan dilanjutkan membuat BAB 123
Senin, 11 Desember 2023	Mengerjakan TAS BAB 1
Senin, 18 Desember 2023	Mengerjakan TAS BAB 2
Rabu, 27 Desember 2023	Mengerjakan TAS BAB 3
Senin, 22 Januari 2024	Mengirimkan TAS BAB 123 dan bimbingan secara <i>online</i>
Kamis, 25 Januari 2024	Revisi BAB 2 dan 3 terkait teknik pengumpulan data, sumber data dan fokus penelitian.
Senin, 5 Februari 2023	Mengirimkan revisi TAS BAB 123 dan bimbingan secara <i>online</i>
Selasa, 6 Februari 2024	Membuat instrument penelitian
Rabu, 7 Februari 2024	Mengirimkan instrument penelitian secara <i>online</i>
Selasa, 13 Februari 2024	Bimbingan secara <i>online</i> dan diberikan masukan terkait instrument yang kurang tepat.
Jumat, 16 Februari 2024	Bimbingan secara <i>offline</i> dan revisi ulang terkait instrument observasi dan dokumentasi
Selasa, 20 Februari 2024	Bimbingan offline dan finalisasi terkait instrument penelitian sekaligus arahan untuk pengambilan data.
Kamis, 22 Februari 2024	Membuat surat izin penelitian TAS melalui e-service UNY dan dikirimkan melalui via WA
Senin, 26 Februari 2024	Pagi melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran permainan tradisional dan siang dilanjutkan wawancara terhadap guru PJOK SMP Negeri 4 Kota Madiun
Selasa, 27 Februari 2024	Melakukan wawancara terhadap guru PJOK SMP Negeri 1 Kota Madiun

Rabu, 28 Februari 2024	Melakukan wawancara terhadap guru PJOK SMP Negeri 3 Kota Madiun
Kamis, 29 Februari 2024	Pagi melakukan observasi terhadap kegiatan pembelajaran permainan tradisional di SMP Negeri 10 Kota Madiun
Jumat, 1 Maret 2024	Melakukan wawancara terhadap guru PJOK SMP Negeri 10 Kota Madiun
Senin, 4 Maret 2024	Melakukan wawancara terhadap guru PJOK SMP Negeri 9 Kota Madiun
Selasa, 5 Maret 2024	Melakukan wawancara terhadap guru PJOK SMP Negeri 14 Kota Madiun
Senin, 18 Maret 2024	Menulis hasil transkrip wawancara SMP Negeri 4 Kota Madiun
Selasa, 19 Maret 2024	Menulis hasil transkrip wawancara SMP Negeri 1 Kota Madiun
Rabu, 20 Maret 2024	Menulis hasil transkrip wawancara SMP Negeri 3 Kota Madiun
Kamis, 21 Maret 2024	Menulis hasil transkrip wawancara SMP Negeri 10 Kota Madiun
Jumat, 22 Maret 2024	Menulis hasil transkrip wawancara SMP Negeri 9 Kota Madiun
Sabtu, 23 Maret 2024	Menulis hasil transkrip wawancara SMP Negeri 14 Kota Madiun
Senin, 25 Maret 2024	Mengolah data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi.
Sabtu, 30 Maret 2024	Mengerjakan TAS BAB 4
Jumat, 5 April 2024	Mengerjakan TAS BAB 5
Kamis, 18 April 2024	Mengerjakan Lampiran
Selasa, 23 April 2024	Bimbingan secara <i>offline</i> terkait BAB 4 dan 5
Rabu, 24 April 2024	Mengerjakan revisi BAB 4 dan 5
Jumat, 26 April 2024	Konsultasi terkait revisi TAS BAB 4 dan 5
Selasa, 30 April 2024	ACC untuk ujian
Selasa, 7 Mei 2024	Mengumpulkan berkas persyaratan ujian TAS
Selasa, 14 Mei 2024	Pengumuman pelaksanaan siding yang diinformasikan oleh admin jurusan
Kamis, 16 Mei 2024	Ujian penelitian TAS

## Lampiran. 2 Surat Izin Penelitian

### a. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 4 Kota Madiun

22/02/24, 11.39

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : B/982/UN34.16/PT.01.04/2024

22 Februari 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. **Kepala SMP Negeri 4 Kota Madiun**  
**Jl. Abdulrahman Saleh No.3, Kejuron, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur**

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

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se- Kota Madiun  
Waktu Penelitian : 26 Februari - 5 Maret 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

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

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

## b. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 1 Kota Madiun

22/02/24, 11.39

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : B/981/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

22 Februari 2024

Yth. **Kepala SMP Negeri 1 Kota Madiun**  
**Jl. RA.Kartini No.4, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur**

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

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se- Kota Madiun  
Waktu Penelitian : 26 Februari - 5 Maret 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

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

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

### c. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 3 Kota Madiun

26/02/24, 10.25

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : B/1005/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

26 Februari 2024

Yth. **Kepala SMP Negeri 3 Kota Madiun**  
**Jl. RA.Kartini No.6, Madiun Lor, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur**

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

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se- Kota Madiun  
Waktu Penelitian : 26 Februari - 5 Maret 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan,

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

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

#### d. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 10 Kota Madiun

26/02/24, 10.26

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : B/1005/UN34.16/PT.01.04/2024  
Lamp. : 1 Bendel Proposal  
Hal : **Izin Penelitian**

26 Februari 2024

Yth. **Kepala SMP Negeri 10 Kota Madiun**  
**Jl. Dawuhan No.10, Banjarejo, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur**

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

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se- Kota Madiun  
Waktu Penelitian : 26 Februari - 5 Maret 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

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

## e. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 9 Kota Madiun

01/03/24, 09.56

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : B/1042/UN34.16/PT.01.04/2024

1 Maret 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

Yth. **Kepala SMP Negeri 9 Kota Madiun**  
**Jl. Campur Sari No.10, Sogaten, Kec. Manguharjo, Kota Madiun, Jawa Timur**

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

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se- Kota Madiun  
Waktu Penelitian : 1 - 5 Maret 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

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

## f. Surat Izin Penelitian SMP Negeri 14 Kota Madiun

01/03/24, 09.57

SURAT IZIN PENELITIAN



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

Nomor : B/1042/UN34.16/PT.01.04/2024

1 Maret 2024

Lamp. : 1 Bendel Proposal

Hal : **Izin Penelitian**

**Yth. Kepala SMP Negeri 14 Kota Madiun**  
**Jl. Tulus Bakti No.40, Taman, Kec. Taman, Kota Madiun, Jawa Timur**

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

Nama : Febri Ayu Pilang Putri  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi - S1  
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se- Kota Madiun  
Waktu Penelitian : 1 - 5 Maret 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



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

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

### Lampiran. 3 Instrumen Penelitian

#### 1. Pedoman Observasi

#### LEMBAR OBSERVASI

Hari / Tanggal :

Tempat Observasi :

Waktu :

NO	ASPEK YANG DIAMATI	DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN
1.	Keterampilan demonstrasi guru saat mendemonstrasikan teknik permainan tradisional	
2.	Metode pembelajaran yang diberikan guru saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung	
3.	Interaksi antara guru dan peserta didik saat pembelajaran permainan tradisional	
4.	Kemampuan guru dalam penggunaan sumber daya yang tersedia saat pembelajaran permainan tradisional	
5.	Pengawasan dan keselamatan yang dilakukan guru kepada peserta didik selama melakukan permainan tradisional	
6.	Bagaimana guru mengaitkan nilai-nilai budaya dan tradisional dalam pembelajaran permainan tradisional	
7.	Tingkat keterlibatan guru selama pembelajaran permainan tradisional	

## 2. Pedoman Wawancara

### PROTOKOL WAWANCARA

#### 1. PEDOMAN WAWANCARA

##### A. Identitas Narasumber

Nama :  
Hari/Tanggal :  
Waktu :  
Tempat :

##### B. Kisi – Kisi Instrumen Wawancara

NO	BUTIR – BUTIR PERTANYAAN
1.	Implementasi pembelajaran permainan tradisional dalam pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
2.	Kendala pembelajaran permainan tradisional
3.	Ketersediaan sarana dan prasarana dalam penerapan pembelajaran permainan tradisional
4.	Perspektif guru dari nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

##### C. Pertanyaan Wawancara

1. Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?
2. Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK di sekolah ini? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?

4. Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?
5. Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?
6. Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam permainan tradisional?
7. Apa saja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
8. Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
9. Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
10. Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

### 3. Pedoman Dokumentasi

NO	INDIKATOR DOKUMEN	
1.	Silabus	
2.	Kurikulum	
3.	Buku ajar	
4.	Inventarisasi Sarana dan Prasarana	

## Lampiran. 4 Hasil Transkrip Penelitian

### a. Observasi

#### LEMBAR OBSERVASI

Hari / Tanggal : Senin, 26 Februari 2024

Tempat Observasi : SMP Negeri 4 Madiun

Waktu : 08:00 WIB – selesai

NO	ASPEK YANG DIAMATI	DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN
1.	Keterampilan demonstrasi guru saat mendemonstrasikan teknik permainan tradisional	Guru meminta peserta didik untuk membentuk kelompok dan membebaskan setiap kelompok untuk mempraktikkan salah satu permainan tradisional. Dan guru meminta peserta didik untuk menjelaskan teknik tersebut.
2.	Metode pembelajaran yang diberikan guru saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung	Guru menggunakan metode komando saat pembelajaran berlangsung dilapangan.
3.	Interaksi antara guru dan peserta didik saat pembelajaran permainan tradisional	Guru berinteraksi dengan peserta didik dengan baik. Selama pembelajaran berlangsung guru masuk dalam masing-masing kelompok secara bergantian. Guru

		lebih membebaskan peserta didik untuk berekspreksi.
4.	Kemampuan guru dalam penggunaan sumber daya yang tersedia saat pembelajaran permainan tradisional	Guru menggunakan sumber daya berupa teknologi yaitu membuat PPT sebelum pembelajaran berlangsung dan juga sumber guru menggunakan buku ajar dan internet.
5.	Pengawasan dan keselamatan yang dilakukan guru kepada peserta didik selama melakukan permainan tradisional	Guru dalam pengawasan dan keselamatan peserta didik dilapangan sangat diperhatikan dan dipantau dengan ketat. Guru memberikan arahan untuk keselamatan sebelum melakukan pemanasan.
6.	Bagaimana guru mengaitkan nilai-nilai budaya dan tradisional dalam pembelajaran permainan tradisional	Guru mengaitkan nilai-nilai budaya dalam permainan tradisional dengan menciptakan sebuah produk alat permainan tradisional. Guru membebaskan peserta didik untuk berkreasi.
7.	Tingkat keterlibatan guru selama pembelajaran permainan tradisional	Guru terlibat dalam pembelajaran tersebut kurang lebih 60%. Guru lebih membebaskakan murid untuk bereksplor sendiri.

## LEMBAR OBSERVASI

Hari / Tanggal : Kamis, 29 Februari 2024

Tempat Observasi : SMP Negeri 10 Madiun

Waktu : 08:00 WIB – selesai

NO	ASPEK YANG DIAMATI	DESKRIPSI HASIL PENGAMATAN
1.	Keterampilan demonstrasi guru saat mendemonstrasikan teknik permainan tradisional	Guru secara penuh bertanggung jawab atas materi permainan tradisional secara runtut. Setelah itu guru membagi kelompok dan meminta peserta didik untuk mendiskusikan. Dan peserta didik diminta guru untuk memberikan contoh teknik tersebut dimasing-masing kelompok.
2.	Metode pembelajaran yang diberikan guru saat pembelajaran permainan tradisional berlangsung	Guru menggunakan metode kooperatif dan komando saat pembelajaran berlangsung. Guru melibatkan sebuah kelompok untuk pelaksanaan.
3.	Interaksi antara guru dan peserta didik saat pembelajaran permainan tradisional	Guru berinteraksi dengan peserta didik dengan baik. Guru sangat peka terhadap kesulitan peserta didik apabila mengalami kesulitan. Peserta didik juga merasa

		sangat senang ketika mengikuti pembelajaran.
4.	Kemampuan guru dalam penggunaan sumber daya yang tersedia saat pembelajaran permainan tradisional	Guru memanfaatkan sumber daya berupa pengalaman yang dimiliki oleh guru. Dan menggunakan sumber internet untuk memperluas pengetahuan peserta didik.
5.	Pengawasan dan keselamatan yang dilakukan guru kepada peserta didik selama melakukan permainan tradisional	Guru memberikan pengertian dan arahan kepada peserta didik melalui himbauan. Guru lebih mempercayakan kepada peserta didik setelah diberikan himbauan.
6.	Bagaimana guru mengaitkan nilai-nilai budaya dan tradisional dalam pembelajaran permainan tradisional	Guru mengaitkan nilai-nilai budaya dengan cara menarik kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Dan guru meminta peserta didik kembali mempraktikkan kegiatan tersebut di rumah masing-masing.
7.	Tingkat keterlibatan guru selama pembelajaran permainan tradisional	Guru sangat terlibat dalam kegiatan pembelajaran tersebut secara utuh dan guru menjadi fasilitator saat pembelajaran berlangsung.

## **b. Wawancara**

### **NARASUMBER 1**

- Peneliti : Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?
- AP : Iya mengetahui, karena materi tersebut ada di dalam kurikulum K 13 maupun kurikulum merdeka.
- Peneliti : Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?
- AP : Di SMP ini permainan tradisional digunakan dalam pembelajaran PJOK dimana materinya itu dilaksanakan oleh kelas 7. Dan yang paling sering saya gunakan yaitu materi gobag sodor, bentengan dan egklek.
- Peneliti : Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?
- AP : Efektivitas dari materi ini itu saya mengambil dari segi aktivitasnya mbak karena dalam permainan tradisional ini ada yang menggunakan aktivitas fisik dan ada yang tidak sebagai contoh permainan dakon itu kan tidak mengandung aktivitas fisik, sehingga saya tidak memasukannya kedalam pembelajaran permainan tradisional. Dan menurut saya efektivitasnya untuk segi aktivitas fisik ya efektif karena untuk anak-anak yang tidak bisa bermain bola voli atau basket itu sebelum pembelajaran saya pancing dengan permainan tradisional Karena untuk anak putri yang cenderung tidak bisa basket atau voli itu lebih memilih duduk duduk sehingga saya

memancingnya dengan permainan tradisional seperti donal bebek mbak.

Peneliti : Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?

AP : Tujuannya itu untuk melestraikan budaya dan lebih pengen mengenalkan ke anak-anak meskipun banyak siswa tidak mengetahui bagaimana permainan tradisional, siswa-siswa perempuan interest dengan permainan ini. Mereka bahkan bermain lebih aktif dibandingkan yang lain. Yang penting siswa itu melakukan aktifitas fisik apalagi jaman sekarang banyak terpapar gadget.

Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?

AP : Salah satunya di permainan gobak sodor itu ya pastinya nilai sosial mbak yaitu, kerja sama. Sehingga dari permainan itu anak-anak nantinya akan lebih peka terhadap teman sebaya karena anak sekarang itu lebih cuek mbak dengan kondisi sosial sekitarnya.

Peneliti : Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam permainan tradisional?

AP : Pengennya anak-anak juga tau permainannya dahulu sebelum mereka ada seperti ini. Sebelum mereka bermain gadget. Saya itu caranya itu melalui canva mbak dengan memberikan tugas untuk membuat asal usul permainannya dari daerah mana terus ada sejarahnya. Contoh bentengan, bentengan itu punya tatik nah itu kan dulu ada sejarahnya nah itu dituangkan didalam canva itu. Mungkin permainan itu dulu bagaimana bisa ada bagaimana pasti ada sejarahnya mbak. Sehingga anak-anak paham akan budaya itu.

- Peneliti : Apa saja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- AP : Kendalanya adalah terhadap peserta didik karena banyak peserta didik yang tidak mengetahui permainan tradisional karena anak sekarang suka main game HP. Bu gimana aturannya bu gimana caranya banyak anak-anak yang tidak tau. Padahal saya sudah memberi tau untuk mempelajari terlebih dahulu sebelum terjun kelapangan. Contohnya dulu kita kalau istirahat pasti bermain kalau anak sekarang tidak sama sekali.
- Peneliti : Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada di sekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
- AP : Untuk sarpras selain permainan tradisional sendiri saya rasa sudah memadai mbak. Untuk lapangan bola atau lainnya sudah lengkap mbak disini. Jadi tidak ada permasalahan terkait sarpras mbak.
- Peneliti : Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
- AP : Karena pembelajaran itu kan harus dimodifikasi mbak jadikan saya waktu pembelajaran basket itu kan membutuhkan taktik. Dalam permainan itu kan saya sisipkan permainan tradisionalnya mbak. Seperti anak-anak membuat lingkaran pa sendiri pi sendiri mereka menggunakan permainan kucing dan tikus tapi mereka tetap menggunakan teknik dari bola basket. Jadi bisa sangat dikatakan sebagai solusi mbak.

- Peneliti : Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- AP : Sebenarnya saya dulu pernah tau komunitas permainan tradisional. Disitu saya pengen anak-anak yang sekarang ini taunya cuman game online anak-anak juga punya komunitas permainan tradisional itu. Tapi juga terkendala oleh waktu mbak.

## NARASUMBER 2

- Peneliti : Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?  
FWN : Iya mengetahui permainan tradisional mbak.
- Peneliti : Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?  
FWN : Belum mbak. Disini belum pernah jadi materi tapi saya pernah melakukan permainan tradisional itu sebagai pemanasan mbak. Waktu pembelajaran terbatas jadi sifatnya fleksibel diterapkan atau tidak namun tetap dinamis juga. Ada permainan tradisional seperti banteng-bentengan yang biasanya dilakukan oleh siswa tetapi setelah seluruh materi sudah diberikan. Untuk mengisi waktu luang anak-anak aja. Karena kondisi lapangan yang berisiko jadi biasanya dilakukan di luar sekolah; lapangan yang minim risiko.
- Peneliti : Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?  
FWN : Sebenarnya permainan tradisional itu efektif dan membantu apabila dipakai dalam pembelajaran. Dalam penyampaian terkait pengenalan materi permainan tradisional harus disesuaikan dengan sudut pandang siswa. Saat ini kan siswa lebih suka game esport yang pada dasarnya sama dengan permainan tradisional misalnya bentengan yang memerlukan taktik. Bedanya esport yang di dunia online diterapkan dengan aktifitas fisik di dunia nyata. Familiarnya gobag sodor dan bentengan itu ada takrik disana bagaimana kita fisik kita

digunakan kapan harus bergerak juga. Sebenarnya itu juga diaplikasikan itu bisa berefek. Itu bisa berhubungan semuanya tapi Kembali ke anaknya mbak. Kan anak ada yang cakap di gerak mekanik yang mekanik tubuhnya bagus ada anak yang juga suka cabor. Tapi jika permainan tradisional itu diaplikasikan misal ada anak itu sudah jago dalam permainan tradisional itu nantinya juga akan berdampak ke permainan cabor mbak.

Peneliti : Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?

FWN : iya kalau misalkan kita pakai dari salah satu materi ya tujuan yang utama bisa melestarikan permainan tradisional, melatih motorik fisik dan afektif anak, itu mungkin yang bisa menjadi tujuan mbak. Karena permainan tradisional itu tidak ada kompetisinya disini jadi tidak ada regenerasinya beda dengan cabor yang lain.

Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?

FWN : Muncul karakter anak mbak seperti jujur, menghargai, dan lebih mengikhlaskan sesuatu mbak.

Peneliti : Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam permainan tradisional?

FWN : Kalau secara teknis nya dilapangan itu lebih saya menjelaskan permainan ini artinya seperti ini nilai karakternya seperti ini setelah itu membentuk kelompok habis itu pengacakan kelompok dengan cara mendiskusikan apa yang saya jelaskan seperti aturannya didiskusi dengan batasan waktu yang saya berikan mbak.

- Peneliti : Apa aja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- FWN : Kalau di SMP 1 itu kendalanya resiko akan keselamatannya mbak. Resikonya besar sekali mbak. Main bentengan misalkan itu kan lapangannya kasar banyak tiang banyak pot itu yang membuat resiko-resiko itu missal anak-anak jatuh terus anak kontak fisik dengan temannya. Karena kemarin pernah kejadian bermain bentengan tapi bukan saat pembelajaran pjok tapi saat class meeting itu ada anak yang jatuh dan patah tulang. Mungkin kalua mainnya dilapanga sepak bola yang berumput mungkin resikonya lebih turun lagi mbak.
- Peneliti : Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada disekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
- FWN : Kalau dari segi sarpras itu cukup cuman itu resikonya besar karena tidak ada lapangan berupa tanah dan rumput disini mbak. Kalau untuk alatnya permainan tradisional itu mencukupi kecuali alat permianan tradisional yang membutuhkan alat tambahan lagi kita ya berusaha mencarikannya mbak.
- Peneliti : Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
- FWN : Bisa mbak ketika sarprasnya yang dipunyai sekolah itu tidak memungkinkan melakukan pembelajaran yang menggunakan alat, ya solusinya dengan menggunakan permainan tradisional contohnya sekolahnya tidak memiliki bola basket yang memadai nah kita bisa alihkan kedalam modifikasi menggunakan permainan tradisional mbak. Toh sekarang pun merdeka belajar pun semerdeka itu mbak gurunya juga merdeka

untuk mengajar jadi materinya bebas mbak. Jadi bisa sih diadikan solusi dengan catatan dengan sekolah yang kurang memadai sarprasnya.

Peneliti : Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

FWN : Untuk kedepannya mungkin akan dilaksanakan disekolah ini mbak tapi dengan bertahap karena materi seperti ini harus kita diskusikan juga terlebih dahulu dengan kurikulum sekolah mbak.

### NARASUMBER 3

- Peneliti : Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?  
ERW : Permainan tradisional sebagian tau mbak.
- Peneliti : Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?  
ERW : Dulu iya digunakan sebelum kurikulum merdeka, sekarang jarang digunakan karena permainan tradisional sendiri sekarang sudah masuk ke dalam P5 profil pembelajaran Pancasila mbak. Waktu p5 itu kita menggunakan gobag sodor, sunda manda dan egrang mbak.
- Peneliti : Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?  
ERW : Bisa efektif mbak. Disini saya menekankan kerja sama nya dalam pembelajaran permainan tradisional. Karena kerja sama itu sangat penting ya mbak diusia anak sekarang agar mereka mau membaur dengan teman satu dengan yang lainnya sehingga nantinya pembelajaran nya akan lebih efektif ketika berkelompok mbak.
- Peneliti : Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?  
ERW : Tujuannya supaya kita tidak lupa terhadap unsur budaya kita mbak agar tetap terjaga. Karena menurut saya permainan tradisional itu tidak ada jeleknya juga. Apapun itu dulu kan sempat terkenal permainan nya dijamin nya dan kita

merasakan. Beda dengan jaman sekarang mbak karena udah teralihkan oleh handphone mbak. Itu aja yang membedakan mbak.

Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?

ERW : Misal gobag sodor ya mbak itu ada nilai kerja sama, kekompakan, dan yang saya paling tekankan itu kita tidak boleh saling menyalahkan. Misal kalau ada temennya yang menjaga tapi tidak pass jangan sampai kita egois dan marah-marah kita juga harus lebih bisa toleransi dan menghargai. Mungkin itu yang harus kita kembangkan. Apalagi namanya kelompok ya mbak jadi kita itu semuanya sama tidak boleh saling menyalahkan satu sama lain.

Peneliti : Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam permainan tradisional?

ERW : Contohnya itu yang paling gampang itu kita memasukkan permainan tradisional itu tidak hanya di pembelajaran tapi juga diberikan melalui kegiatan sekolah seperti HUT. Karena itu kan ada bentuk perjuangannya juga yaa mbak. Nah itu yang membuat kita bisa memodifikasi peraturannya mbak jadi variatifnya ada.

Peneliti : Apa aja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

ERW : Yaa ada kendala. Kendalanya itu apabila ada anak yang suka olahraga cabor tertentu itu tidak akan mau sebelum kita membujuknya. Beda pada peserta didik yang biasa aja. Karena sebagian dari mereka itu merasa kurang menarik dengan permainan tradisional. Jadi kendalanya itu si mbak lebih ke peserta didiknya.

- Peneliti : Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada disekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
- ERW : kalau semuanya disini belum maksimal mbak tapi kita mengakali dengan memodifikasinya. Karena permainan tradisional itu tidak membutuhkan alat yang mahal. Jadi lebih memudahkan kita mbak.
- Peneliti : Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
- ERW : Bisa, hal itu bisa dilakukan ketika kita biasanya itu gunakan sebagai refreshing setelah melakukan penilaian mbak. Jadi anak-anak tidak merasa bosan mbak sehingga bisa lah digunakan solusi.
- Peneliti : Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- ERW : Pastinya kita harus kompak misalnya dengan guru PJOK MGMP se kota madiun. Karena kalau kita berjalan sendiri itu biasanya kurang tapi kalau didukung okeh banyak guru yang lain itu bisa lebih berjalan mbak.

#### NARASUMBER 4

- Peneliti : Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?
- RNW : Mengetahui beberapa saja permainan tradisional yang sering saya ajarkan ke anak-anak.
- Peneliti : Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?
- RNW : Iya digunakan dan dilaksanakan oleh kelas 7 mbak, dan materi yang sering digunakan itu gobag sodor dan bantengan.
- Peneliti : Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?
- RNW : Efektivitas permainan tradisional itu ya efektif mbak. Sebenarnya permainan tradisional itu kan kompleks. Seperti ada kerja sama tanggung jawab itu kan ada ya mbak nilainya. Dan juga kan permainan tradisional sekarang masuk kedalam profil pelajar Pancasila mbak jadi sudah ada dimensinya mbak. Karena permainan tradisional itu juga menambah pengetahuan terhadap anak-anak mbak.
- Peneliti : Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?
- RNW : Iya tujuan utamanya itu tadi kembali dengan pertanyaan sebelumnya mbak yaitu untuk meningkatkan efektivitas dalam pembelajaran PJOK mbak.

- Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?
- RNW : Nilai kerja sama, disiplin, tanggung jawab, berpikir kritis. Karena untuk menciptakan serangan itu perlu berpikir yang kritis mbak. Sehingga dari permainan itu anak-anak bisa meningkatkan pengetahuannya mbak.
- Peneliti : Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam permainan tradisional?
- RNW : Caranya ya meminta anak-anak untuk melakukan permainan tersebut mbak. Sehingga anak-anak itu memiliki pandangan terhadap permainan tradisional. Jadi berusaha semaksimal mungkin untuk saya kasih tentang materi tersebut mbak. Jadi modal kita langsung on the spot dilapangan mbak kita kasih arahan keseluruhan ke anak-anak.
- Peneliti : Apa aja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- RNW : Kendalanya itu lapangan mbak sarprasnya karena lapangnya cuma satu mbak. Dan juga mulai rusak mbak itu lapangnya. Dan di sini itu kendalanya kepada peserta didik juga karena masih banyak mbak yang belum megtaahui apa to permainan tradisional itu. Mulai dari aturannya cara bermainnya mbak sehingga saya itu harus menjelaskan dari awal lagi mbak terkait permainan tradisional itu. Dan kendalanya itu juga di waktu mbak karena kita dikejar dengan deadline dan kegiatan sekolah yang banyak. Jadi kadang saya juga menyelipkan di beberapa pertemuan saja mbak.

- Peneliti : Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada disekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
- RNW : Kurang mbak sebenarnya tapi kita sebagai guru harus bisa modifikasi mengushakan alat itu ada mbak.
- Peneliti : Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
- RNW : Bisa mbak karena itu kan sarpras disini seperti bola itu kan sangat terjangkau jadi bisa digunakan permainan tradisional untuk dapat melakukan semuanya mbak. Dan juga bisa membuat anak tidak merasa jenuh dan bosan ketika mengikuti pembelajaran mbak.
- Peneliti : Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- RNW : Harapannya dimasukkan kedalam kurikulum pembelajaran secara runtut mbak tidak hanya selingan ketika materinya habis mbak.

## NARASUMBER 5

- Peneliti : Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?
- DAS : Saya mengetahui permainan tradisional. Permainan tradisional itu berhenti di tahun 2000an tahun 2010 itu anak-anak sudah jarang mengetahui permainan tradisional. Karena anak itu terpengaruhi oleh gadget. Tapi kalau anak-anak itu hanya mengetahui beberapa saja.
- Peneliti : Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?
- DAS : Di SMP 9 Madiun belum terlaksana. Dikarenakan permainan tradisional sudah dimasukan kedalam kurikulum merdeka. Saya biasanya memberikan permainan tradisional ini untuk memecahkan kebosanan siswa mbak. Terutama ketika siswa-siswa sedang mendapat materi yang permainannya dilakukan sendirian. Sehingga siswa tetap fokus untuk berolahraga meskipun terpisah dari materi utama.
- Peneliti : Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?
- DAS : Kalau menurut saya sangat efektif dan sangat menjunjung tinggi rasa cinta dan bangga terhadap tanah air. Permainan tradisional itu setidaknya jangan dilepaskan, oh yasudahlah anak main game seperti ML PUBG. Ya jangan. Harus tetap ada permainan tradisional itu dikarenakan ketika dirumah itu kita mencari teman itu dengan bermain yaitu ya contohnya bermain

permainan tradisional itu kita dapat bersosial dengan lingkungan.

Peneliti : Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?

DAS : Tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan anak untuk bersosialisasi. Karena anak kalau tidak dipancing sekarang itu akan cuek. Dan yang kedua itu membentuk kerja sama tim. Suatu saat nanti ketika anak-anak disuruh bikin sesuatu dia tidak merasa hanya dia saja yang mengerjakan tapi anak-anak harus bisa bertanggung jawab dengan kelompoknya tersebut. Dan yang ketiga itu untuk membangun percaya diri terhadap anak. Karena anak sekarang untuk diminta prestasi terhadap prestasi itu kurang tidak ada motivasinya. Padahal pihak sekolah sudah memfasilitasi.

Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?

DAS : nilai yang terkandung yang pertama itu ada kejujuran, bertanggungjawab. Jadi kalau seumpamanya berdua dengan temannya bermain egrang dan temannya salah satu ya bertanggung jawab. Lalu nilai gotong royong dan nilai kerja sama tim dan kecakapan anak itu yang muncul dalam permainan tradisional.

Peneliti : Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya 118atin ke dalam permainan tradisional?

DAS : Dengan 118ating118ta memberikan arahan dan pengertian terhadap anak bahwa permainan ini harus dilestarikan agar pada saat ada lomba tidak diklaim oleh negara lain.

- Peneliti : Apa aja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- DAS : Kendalanya ketika pengimplementasiannya nanti untuk alat mungkin masih dapat dijangkau mbak. Jadi kendalanya lebih dalam pembuatan kelompok. Kadang kan anak ada yang 119atin pengen main ini Bu, ada anak juga bu saya tidak bisa main ini Bu. Nah itu yang susah mbak karena kita harus membangun motivasi terhadap anak-anak mbak. Kadangkan juga anak sekarang itu motoriknya itu kurang mbak. Seperti gerak ketangkasannya kan juga kurang 119ating kalau bermain egrang kan perlu keseimbangan dan ketangkasan geraknya mbak. Jadi anak sekarang itu lebih takut untuk mencoba hal baru.
- Peneliti : Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada disekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
- DAS : Untuk SMP 9 sudah cukup ada 4-5 macam permainan yang sudah ada alatnya yaitu ada egrang, bakiak, kelereng, bekel dan gangsing.
- Peneliti : Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
- DAS : Di kata bisa ya bisa, karena kenapa permainan tradisional itu memicu anak-anak untuk motoriknya berkembang, daya tangkap otak kanan dan kiri agar seimbang.
- Peneliti : Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?

DAS : Untuk harapan saya dilakukan nantinya disemester yang akan datang. Agar anak itu tidak bosan akan melalui olahraga prestasi jadi juga harus ada olahraga rekreasinya. Dan juga harapan saya permainan tradisional itu disekolah harus tetap ada untuk menunjang keseimbangan siswa.

## NARASUMBER 6

- Peneliti : Apakah bapak / Ibu mengetahui permainan Tradisional?  
IPN : Iya menegtahui mbak.
- Peneliti : Apakah permainan tradisional pernah digunakan dalam pembelajaran PJOK? Seandainya tidak, mengapa permainan tradisional tidak digunakan dalam pembelajaran. Dan seandainya iya, permainan tradisional apa yang sering digunakan?  
IPN : Belum digunakan. Kalau menurut saya untuk permainan tradisional terkaitan dalam pembelajaran cukup dikenalkan saja dalam artian untuk teori terutamanya mbak. Karena juga kondisi lapangannya disini kurang memungkinkan mbak.
- Peneliti : Bagaimana efektivitas penggunaan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK?  
IPN : Jelas sangat bermanfaat mbak efeknya. Yang pertamanya itu satu untuk melatih motorik anak itu sendiri mengingat anak sekarang itu eranya berbeda anak sekarang itu pasti tidak mengenal. Apalagi kepekaan terhadap sosial itu pasti kurang mbak.
- Peneliti : Menurut bapak/ibu, apa tujuan utama dari menambahkan permainan tradisional ke dalam kurikulum PJOK?  
IPN : Kalau menurut pandangan kami dalam nilai-nilai permainain tradisional itu mengajarkan banyak hal. Terutama kerja sama, gotong royong, mandiri, fair play dsb. Namun dalam kurikulum sendiri guru lebih memilih materi ajar sesuai dengan sarpras yang dimiliki oleh sekolah. Jadi melihat kondisi lapangan yang ada.

- Peneliti : Nilai-nilai apa saja yang muncul dari kegiatan pembelajaran permainan tradisional?
- IPN : Ya itu tadi kemandirian, gotong royong, kepekaan terhadap sosial dan mungkin juga mengingatkan masa anak tidak bergantung dengan hp. Sehingga anak lebih banyak berinteraksi dengan sosial terutama dengan teman sebayanya.
- Peneliti : Bagaimana caranya bapak/ibu memasukkan nilai-nilai budaya lokal ke dalam permainan tradisional?
- IPN : Dengan mengenalkan terhadap anak bahwa permainan yang ada itu kita kenalkan dimana harus dilestarikan sehingga menjadi suatu kegiatan yang positif. Jadi membiasakan anak untuk melestarikan akan pentingnya budaya kita itu sendiri.
- Peneliti : Apa aja kendala saat pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- IPN : Kendalanya itu pengkondisiannya daripada anak itu sendiri dalam pembelajara. Yang kedua itu pergantian ketika si A melakukan si B tidak melakukan sehingga merasa bosan ketika menunggu mbak. Dan menurut anak mungkin kurang menarik mbak.
- Peneliti : Bagaimana ketersediaan sarana prasarana yang ada disekolah, apakah mencukupi untuk penerapan pembelajaran permainan tradisional?
- IPN : Ya masih kurang cukup karena mengingat kondisi lapangan yang kurang dan alat yang tidak ada disekolahan ini jadinya nantinya akan menjadi kurang efektif mbak.

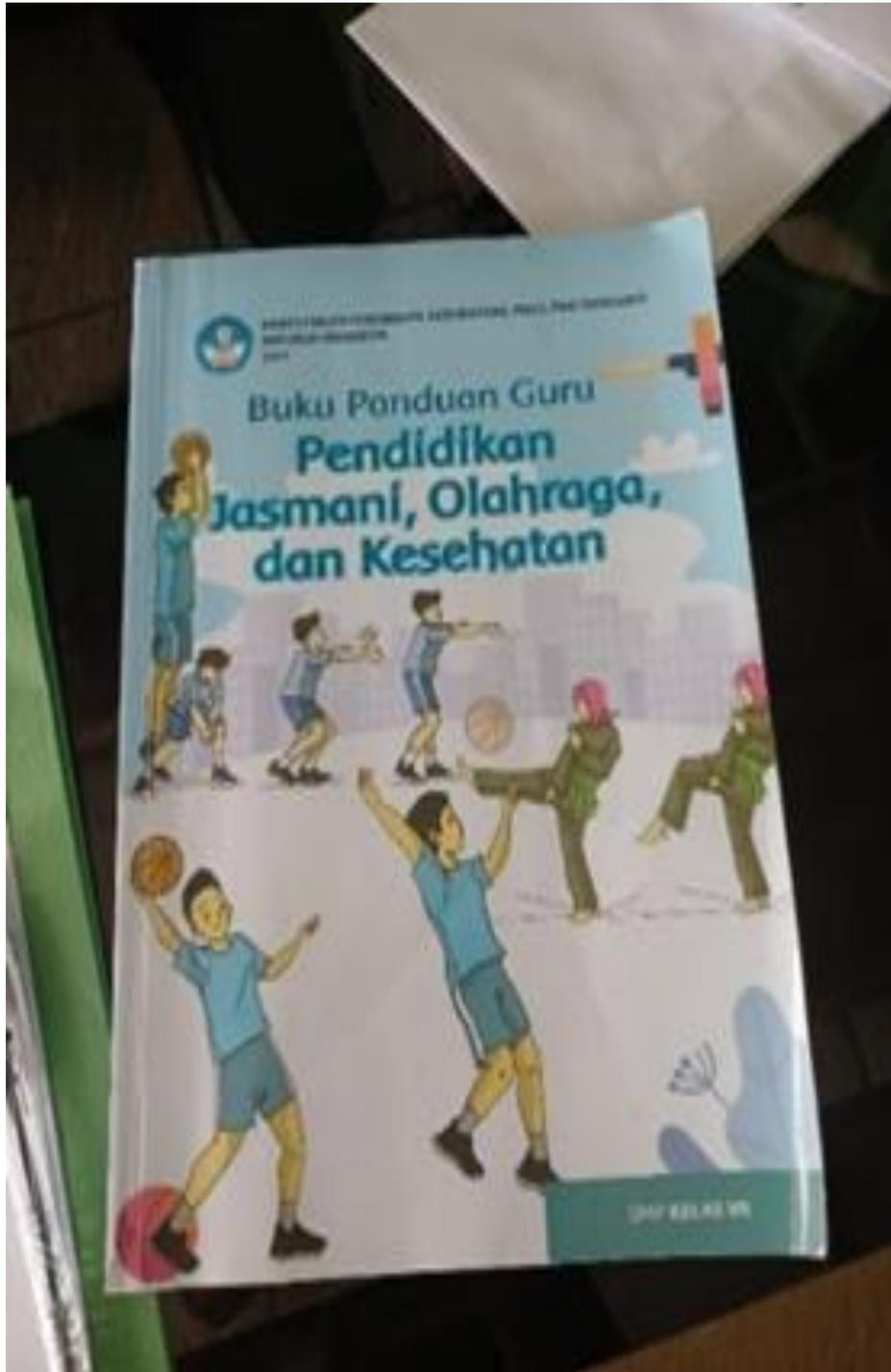
- Peneliti : Menurut bapak / ibu apakah permainan tradisional bisa dikatakan sebagai salah satu solusi pada kendala pembelajaran PJOK?
- IPN : Dikatakan solusi mungkin solusinya untuk mengurangi ketergantungan siswa terhadap adanya perkembangan teknologi. Karena mungkin permainan tradisional mengajarkan kepada kita untuk berkegiatan, bersosial dan berinteraksi khususnya dalam sebuah permainan. Namun guru itu lebih memilih materi pembelajaran yang umum daripada yang mungkin sedianya perlu inovasi daripada si guru. Karena mengingat biasanya disekolah itu memang yang dikenal olahraga itu pasti bola, raket seperti itulah. Memang kondisi disekolah sekarang itu tergantung dengan SDM gurunya. Tidak semua guru kadang memikirkan apa dampak positifnya permainan tradisional.
- Peneliti : Bagaimana harapan dan rencana ke depan untuk pengembangan pembelajaran permainan tradisional di sekolah ini?
- IPN : Ya jelas harapannya bisa dilakukan didalam pembelajaran mbak. Karena permainan tradisional itu sebenarnya bisa saja dilakukakn karena tidak membutuhkan waktu lapangan atau sarpras yang terlalu sulit. Nmaun, hanya saja pengimplementasiannya kita membutuhkan alat bantu.



## 2. Kurikulum

Kurikulum Merdeka

## 3. Buku Ajar



**4. Inventarisasi Sarpras****DATA SARANA DAN PRASARANA OLAH RAGA  
SMP NEGERI 4 MADIUN**

NO	SARANA / PRASARANA	BANYAKNYA	KEADAAN		
			BAIK	KURANG BAIK	RUSAK
1.	Lapangan Voli	1	-	1	-
2.	Lapangan Basket	1	-	1	-
3.	Bola Basket	6	6	-	-
4.	Matras	1	1	-	-
5.	Tolak Peluru	3	3	-	-
6.	Lempar Cakram	2	2	-	-
7.	Kasti	4	4	-	-
8.	Lembing	2	-	2	-
9.	Bola Voli	6	4	2	-
10.	Tongkat Estafet	4	4	-	-
11.	Bola Sepak	4	4	-	-
12.	Bak Lompat Jauh	1	1	1	-
13.	Egrang	5 pasang	5	-	-

**DATA SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA  
SMP NEGERI 1 MADIUN**

NO	SARANA / PRASARANA	BANYAKNYA	KEADAAN		
			BAIK	KURANG BAIK	RUSAK
1.	Lapangan Basket	1	-	1	-
2.	Lapangan Bola Voli	1	-	1	-
3.	Sport Hall	1	1	-	-
4.	Matras	4	2	2	-
5.	Tolak Peluru	5	5	-	-
6.	Lembing	4	4	-	-
7.	Kasti	4	4	-	-
8.	Tongkat Estafet	5	5	-	-
9.	Lempar Cakram	4	2	2	-
10.	Bola Sepak	4	4	-	-
11.	Bola Basket	6	6	-	-
12.	Bola Voli	5	5	-	-
13.	Takraw	6	6	-	-
14.	Bak Lompat Jauh	1	-	1	-
15.	Start Block	1	1	-	-
16.	Bakiak	4 pasang	4	-	-
17.	Egrang	10 pasang	5	-	-
18.	Bakiak Batok	5 pasang	5	-	-
19.	Cone	20	20	-	-
20.	Hula Hoop	6	6	-	-

**DATA SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA  
SMP NEGERI 3 MADIUN**

NO	SARANA / PRASARANA	BANYAKNYA	KEADAAN		
			BAIK	KURANG BAIK	RUSAK
1.	Matras	2	2	-	-
2.	Tolak Peluru	5	5	-	-
3.	Start Blok	1	1	-	-
4.	Lembing	4	4	-	-
5.	Pemukul Kasti	2	2	-	-
6.	Pimpong	2	2	-	-
7.	Bola Pentaque	3	3	-	-
8.	Lapangan Olahraga	1	1	-	-
9.	Egrang	4 pasang	4	-	-
10.	Bakiak	2 Pasang	2	-	-
11.	Tongkat Estafet	6	6	-	-
12.	Bola Sepak	5	5	-	-
13.	Bola Basket	5	5	-	-
14.	Bola Voli	6	6	-	-
15.	Takraw	4	2	2	-

**DATA SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA  
SMP NEGERI 10 MADIUN**

NO	SARANA / PRASARANA	BANYAKNYA	KEADAAN		
			BAIK	KURANG BAIK	RUSAK
1.	Bola Sepak	4	2	2	-
2.	Bola Volly	4	3	1	-
3.	Bola Basket	4	2	2	-
4.	Matras	1	1	-	-
5.	Lapangan Olahraga	1	-	1	-
6.	Pemukul Kasti	1	1	-	-
7.	Tolak Peluru	2	2	-	-
8.	Takraw	4	4	-	-
9.	Lempar Cakram	2	2	-	-
10.	Egrang	3 Pasang	3	-	-
11.	Kelereng	20 Biji	20	-	-
12.	Bakiak	4 pasang	4	-	-
13.	Gangsing	10	10	-	-

**DATA SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA  
SMP NEGERI 9 MADIUN**

NO	SARANA / PRASARANA	BANYAKNYA	KEADAAN		
			BAIK	KURANG BAIK	RUSAK
1.	Bola Sepak	4	4	-	-
2.	Bola Volly	4	4	-	-
3.	Bola Basket	4	4	-	-
4.	Matras	1	1	-	-
5.	Tolak Peluru	3	3	-	-
6.	Pimpong	2	2	-	-
7.	Kasti	4	4	-	-
8.	Bola Pentaque	5	5	-	-
9.	Lempar Cakram	4	2	2	-
10.	Egrang	4 Pasang	4	-	-
11.	Kelereng	30 Biji	30	-	-
12.	Bekel	5	5	-	-
13.	Bakiak	4 Pasang	4	-	-
14.	Tongkat Estafet	6	6	-	-
15.	Start Block	1	1	-	-
16.	Gangsing	6	6	-	-
17.	Lapangan Basket	1	-	1	-

**DATA SARANA DAN PRASARANA OLAHRAGA  
SMP NEGERI 14 MADIUN**

NO	SARANA / PRASARANA	BANYAKNYA	KEADAAN		
			BAIK	KURANG BAIK	RUSAK
1.	Tolak Peluru	3	2	1	-
2.	Bola Volly	4	2	2	-
3.	Bola Basket	4	1	2	1
4.	Matras	1	-	1	-
5.	Pemukul Kasti	1	1	1	-
6.	Bola Sepak	3	1	2	-
7.	Lapangan Voli	1	-	-	1
8.	Lapangan Basket	1	-	1	-
9.	Egrang	2 pasang	1	1	-
10.	Bakiak	2 Pasang	2	-	-

## Lampiran. 5 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian



PEMERINTAH KOTA MADIUN  
DINAS PENDIDIKAN  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1**  
Jalan R.A. Kartini Nomor 4 Kota Madiun 63122; Telepon (0351) 462859  
Laman: <https://www.smp1madiun.sch.id>; Pos-el: [smpn1\\_madiun@yahoo.com](mailto:smpn1_madiun@yahoo.com)

Madiun, 29 Februari 2024

Nomor : 420 / 100 / 401.101.4.1 / 2024  
Lamp. : -  
Perihal : Balasan Ijin Penelitian

Kepada :  
Yth. Dekan FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
Jalan Colombo Nomor 1  
di -  
Yogyakarta

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta Fakultas Ilmu Keolahragaan Dan Kesehatan, Nomor : B/981/UN34.16/PT.01.04/2024 perihal Permohonan ijin penelitian, maka dengan ini kami Kepala SMP Negeri 1 Madiun mengijinkan kepada mahasiswa atas nama:

Nama : FEBRI AYU PILANG PUTRI  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1

Untuk melaksanakan penelitian pada 28 Februari – 5 Maret 2024 di SMP Negeri 1 Kota Madiun terkait data untuk penyusunan skripsi syarat menyelesaikan jenjang S1 dengan judul **"Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Tradisional di SMP Negeri Se- Kota Madiun"**

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.





**PEMERINTAHAN KOTA MADIUN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 3 MADIUN**  
Jl. Kartini No 6 Madiun Telp ( 0351 ) 462523 NPSN 20534159  
Email : [smpn3madiun@gmail.com](mailto:smpn3madiun@gmail.com) Kode Pos : 63122

Nomor : 800 / 120 / 401.101.4.3 / 2024  
Perihal : Permohonan ijin penelitian

Madiun, 17 April 2024  
Kepada  
Yth . Dekan Fak. Ilmu Keolahragaan  
dan Kesehatan UNY  
Di  
YOGYAKARTA

Menindak lanjuti surat dari Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta, nomor surat : B/1005/UN34.16/PT.01.04/2024 tanggal 26 Februari 2024 perihal : permohonan ijin penelitian, dengan ini kami memberitahukan bahwa kami menerima permohonan ijin penelitian untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi oleh:

Nama Mahasiswa : FEBRI AYU PILANG PUTRI  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan jasmani, kesehatan, dan rekreasi – S1  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri se Kota Madiun

Demikian surat ini kami buat, atas kerjasamanya kami ucapkan terima kasih

Kepala SMP Negeri 3 Madiun

  
**Drs CHOIRUL MUTTAQIN**  
NIP. 19600419 200003 1 002



**PEMERINTAH KOTA MADIUN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 10 MADIUN**

Jl. Dawuhan No. 10 Madiun 63137 Telp. ( 0351 ) 463346  
e-mail : [smp10.madiun@yahoo.com](mailto:smp10.madiun@yahoo.com) Website : [www.smpn10madiun.sch.id](http://www.smpn10madiun.sch.id)

Nomor : 420/061/401.101.4.10/2024  
Sifat : Penting  
Perihal : Balasan Permohonan Izin Penelitian

Madiun, 29 Februari 2024  
Kepada :  
Yth. Rektor Universitas Negeri  
Yogyakarta  
di  
MADIUN

Menindaklanjuti surat tertanggal 26 Februari 2024 Nomor : B/1005/UN34.16/PT.01.04/2024 perihal permohonan izin melaksanakan kegiatan penelitian untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) kepada mahasiswa atas nama:

Nama : FEBRI AYU PILANG PUTRI  
NIM : 20601244143  
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, Dan Rekreasi – S1  
Judul : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional Di SMP Negeri Se-Kota Madiun

Dengan ini kami mengizinkan untuk melaksanakan penelitian sesuai jangka waktu yang telah ditentukan, dari tanggal 26 Februari s/d 5 Maret 2024.

Demikian untuk menjadikan maklum dan terima kasih atas kerjasamanya.

Kepala Sekolah,





**PEMERINTAH KOTA MADIUN**  
**DINAS PENDIDIKAN**  
**SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 9 MADIUN**  
Jl. Campur Sari No. 10 ☎ (0351) 454267 MADIUN  
Email : smpn9madiun@yahoo.com NPSN 20534152

**SURAT - KETERANGAN**  
Nomor : 800 / 092 / 401.101.4.9/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **IDA SULISTYANINGSIH, S.Pd.M.Pd.**  
NIP. : **19770407 200604 2 006**  
Pangkat / Gol. : **Penata Tk. I / III-d**  
Jabatan : **Kepala Sekolah**  
Unit Kerja : **SMP Negeri 9 Madiun**

Dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa SMP Negeri 9 Madiun tidak keberatan / memberikan ijin kepada Mahasiswa Mahasiswi dari Universitas Negeri Yogyakarta untuk mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tahun 2024.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya atas kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.



Madiun, 1 Maret 2024  
Kepala SMP Negeri 9 Madiun,

**IDA SULISTYANINGSIH, S.Pd.M.Pd.**  
NIP: 19770407 200604 2 006



**PEMERINTAH KOTA MADIUN  
DINAS PENDIDIKAN  
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 14**

Jalan Tulus Bhakti nomor 40 Kota Madiun 63139; Telepon(0351) 451100  
Laman : <https://www.smpn14madiun.sch.id>; Pos-el : [smpn14madiun@gmail.com](mailto:smpn14madiun@gmail.com)

Madiun, 5 Maret 2024

Nomor : 800/093/401.101.4.14/2024 Kepada,  
Lampiran : - Yth. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta  
Perihal : **Ijin Penelitian** Di  
Yogyakarta

Menindaklanjuti surat dari Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor: B/1042/UN34.16/PT.01.04/2024 Tanggal 1 Maret 2024 perihal Permohonan Ijin Penelitian, maka dengan ini kami Kepala SMP Negeri 14 Madiun **mengijinkan** kepada mahasiswa atas nama :

Nama : FEBRI AYU PILANG PUTRI  
NIM : 20601244143  
Prodi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi  
Judul Tugas Akhir : Perspektif Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan Dalam Pembelajaran Permainan Tradisional di SMP Negeri Se-Kota Madiun.

Untuk melakukan penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 1 – 5 maret 2024

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan sebagaimana mestinya.

a.n. Kepala  
Waka Kesiswaan



Ahbariyati Kusumawardani, S.Pd  
NIP. 19680609 199203 2 010

## Lampiran. 6 Kartu Bimbingan Skripsi

### KARTU BIMBINGAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Nama Mahasiswa : Febri Ayu Rilang Putri  
 NIM : 20601244143  
 Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi  
 Pembimbing : Prof. Soni Apembri, S.Pd., M.Pd., Ph.D.

No.	Tanggal	Pembahasan	Tanda - Tangan
1.	06-12-2023	Bimbingan pertama membahas isi skripsi dan alur penelitian dilanjutkan membuat BAB 123	1.
2.	22-01-2024	Revisi BAB 2 & 3 terkait kajian pustaka perspektif perlu dijabarkan dan teknik pengumpulan data beserta sumber data perlu dirinci.	2.
3.	05-02-2024	Mereview ulang hasil revisi BAB 2 & 3	3.
4.	06-02-2024	Membuat Instrumen penelitian	4.
5.	13-02-2024	Revisi terkait instrumen observasi dan dokumentasi.	5.
6.	16-02-2024	Revisi instrumen observasi bahwasanya utk observasi yang didestinasikan adalah perilaku guru saat mengajar.	6.
7.	20-02-2024	Finalisasi instrumen penelitian dan arahan untuk melakukan pengambilan data.	7.
8.	22-04-2024	Revisi BAB 4 & 5 bahwa di setiap temuan perlu dirinci dan dijelaskan.	8.
9.	30-09-2024	TTD ACC untuk Ujian Sidang T.A.S	9.

Ketua Departemen POR,

Dr. Ngatman, M.Pd.  
 NIP. 19670605 199403 1 001



## Lampiran. 7 Dokumentasi Kegiatan

<i>DAY I</i>	
Hari/Tanggal	Senin, 26 Februari 2024
Lokasi	SMP Negeri 4 Kota Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Observasi kegiatan pembelajaran permainan tradisional benteng-bentengan dan engklek yang dilaksanakan oleh peserta didik kelas VII.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Kegiatan wawancara terhadap guru PJOK dan dilanjutkan foto bersama.</p>

<b>DAY 2</b>	
Hari/Tanggal	Selasa, 27 Februari 2024
Lokasi	SMP Negeri 1 Kota Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Kegiatan wawancara terhadap guru PJOK dan dilanjutkan foto bersama.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 20px;">   </div> <p>Kegiatan membuat alat permainan tradisional egrang dan bakiak kayu.</p>

<b>DAY 3</b>	
Hari/Tanggal	Rabu, 28 Februari 2024
Lokasi	SMP Negeri 3 Kota Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Kegiatan wawancara terhadap guru PJOK dan dilanjutkan foto bersama.</p>
<b>DAY 4</b>	
Hari/Tanggal	Kamis, 29 Februari 2024
Lokasi	SMP Negeri 10 Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Observasi kegiatan pembelajaran permainan tradisional egrang dan bakiak.</p>

<b>DAY 5</b>	
Hari/Tanggal	Jumat, 1 Maret 2024
Lokasi	SMP Negeri 10 Kota Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Kegiatan wawancara terhadap guru PJOK dan dilanjutkan foto bersama.</p>
<b>DAY 6</b>	
Hari/Tanggal	Senin, 4 Maret 2024
Lokasi	SMP Negeri 9 Kota Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>Kegiatan wawancara terhadap guru PJOK dan dilanjutkan foto bersama.</p>

<b>DAY 7</b>	
Hari/Tanggal	Selasa, 5 Maret 2024
Lokasi	SMP Negeri 14 Kota Madiun
Uraian Kegiatan	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p>Kegiatan wawancara terhadap guru PJOK dan dilanjutkan foto bersama.</p>