

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MENGENAI PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK DI SD NEGERI 1
TRIRENGGO KAPANEWON BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY**

TUGAS AKHIR SKRIPSI



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

Oleh:
DESY ANGGRAENI SUSILOWATI
NIM 20604224054

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

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MENGENAI PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK DI SD NEGERI 1 TRIRENGGO KAPANEWON BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY

Oleh:

Desy Anggraeni Susilowati
NIM. 20604224054

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kuantitatif, dengan metode survei yang menggunakan instrumen angket tes pilihan ganda. Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas IV, V, dan VI dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *total sampling* seluruh peserta didik kelas IV, V, dan VI di Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berjumlah 56 peserta didik. Analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang disalurkan dalam bentuk persentase.

Hasil penelitian menunjukkan tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berada dalam kategori sangat rendah sebesar 11% (6 peserta didik), rendah sebesar 21% (12 peserta didik), sedang sebesar 32% (18 peserta didik), tinggi sebesar 36% (20 peserta didik), dan sangat tinggi sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan persentase tersebut, dapat disimpulkan bahwa tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berada pada kategori tinggi.

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

**LEVEL OF KNOWLEDGE OF STUDENTS ON THE TRADITIONAL GAMES
IN PHYSICAL EDUCATION LESSON AT SD NEGERI 1 TRIRENGGO,
BANTUL DISTRICT, BANTUL REGENCY, SPECIAL REGION OF
YOGYAKARTA**

By:

Desy Anggraeni Susilowati
NIM. 20604224054

ABSTRACT

This research aims to determine the level of students' knowledge regarding traditional games in the Physical Education lesson at SD Negeri 1 Trirenggo (Trirenggo 1 Elementary School), Bantul District, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta.

This research was a descriptive quantitative study, with a survey method using a multiple choice test questionnaire instrument. The research population was the fourth, fifth, and sixth grade students with a sampling technique using total sampling of all fourth, fifth, and sixth grade students of SD Negeri 1 Trirenggo, Bantul District, Bantul Regency, totaling 56 students. The data analysis used descriptive quantitative analysis distributed in the form of percentages.

The results of the research show that the level of knowledge of students regarding traditional games in the Physical Education lesson at SD Negeri 1 Trirenggo, Bantul District is as follows: in the very low level at 11% (6 students), in the low level at 21% (12 students), in the medium level at 32% (18 students), in the high level at 36% (20 students), and in the very high level at 0% (0 student). Based on this results, it can be concluded that the level of students' knowledge regarding traditional games in the Physical Education lesson at SD Negeri 1 Trirenggo, Bantul District, Bantul Regency, Special Region of Yogyakarta is in the high level.

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

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Desy Anggraeni Susilowati
NIM : 20604224054
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Skripsi : Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY

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

Yogyakarta, 22 Mei 2024

Yang menyatakan,



Desy Anggraeni Susilowati
NIM. 20604224054

LEMBAR PERSETUJUAN

LEMBAR PERSETUJUAN

**TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MENGENAI PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK DI SD NEGERI 1
TRIRENGGO KAPANEWON BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

**Desy Anggraeni Susilowati
NIM 20604224054**

Telah disetujui untuk dipertahankan di depan Penguji Tugas Akhir Fakultas
Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 22 Mei 2024

Koordinator Program Studi

Dosen Pembimbing



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



Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIP. 196707011994121001

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

TINGKAT PENGETAHUAN PESERTA DIDIK MENGENAI PERMAINAN
TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK DI SD NEGERI 1
TRIRENGGO KAPANEWON BANTUL KABUPATEN BANTUL DIY

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Desy Anggraeni Susilowati
NIM 20604224054

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program Studi
Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
Universitas Negeri Yogyakarta
Tanggal : 11 Juni 2024

TIM/DEWAN PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hari Yulianto, M.Kes (Ketua Tim Penguji)		15/6/2024
Dr. Ranintya Meikahani, M.Pd (Sekretaris)		14/6/2024
Dr. Nurhadi Santoso, M.Pd (Penguji Utama)		14/6/2024

Yogyakarta, 20 Juni 2024
Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S.Or., M.Or.
NIP. 198306162008121002

MOTTO

“Maka sesungguhnya bersama kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Al-Insyirah: 5)

“Tugas kita bukanlah untuk berhasil, tugas kita adalah untuk mencoba karena didalam mencoba itulah kita menemukan kesempatan untuk berhasil”

(Buya Hamka)

HALAMAN PERSEMBAHAN

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan karunia-Nya sehingga karya ini dapat terselesaikan dengan baik. Berkat dorongan motivasi dan semangat yang selalu diberikan oleh orang-orang hebat dalam hidup saya. Karya ini penulis persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Sugiyarto dan Ibu Hermiyati yang menjadi motivasi saya dalam menjalankan pendidikan dan senantiasa mendoakan, memberi motivasi, kasih sayang, materi dan segala bentuk dukungan kepada saya. Terimakasih atas segala pengorbanan dan tulus kasihnya.
2. Kakak saya Annisa Yuli Andini yang telah memberikan dukungan baik secara doa, motivasi serta materi kepada saya. Terimakasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup saya.
3. Sahabat-sahabat saya Qoundriyanis Laili Chandra, S.H dan Widari Dwining Panggalih, S.Ikom yang selalu memberikan dukungan dan hal-hal positif lainnya.
4. Diri saya sendiri Desy Anggraeni Susilowati, terimakasih sudah bekerja keras sehingga tidak pernah menyerah dalam mengerjakan tugas akhir skripsi ini. Terimakasih sudah bertahan sampai sejauh ini, semoga saya tetap rendah hati dalam mewujudkan cita-cita yang baru dimulai.
5. Almamater tercinta Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur senantiasa penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT atas karunia-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY” ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan. Peneliti menyadari bahwa keberhasilan menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Sumaryanto, M.Kes., AIFO. Selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan fasilitas guna terlaksananya penelitian ini untuk menyelesaikan studi S1.
2. Bapak Prof. Dr. Ahmad Nasrulloh, S. Or., M.Or. selaku Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan Universitas Negeri Yogyakarta yang memberikan persetujuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi.
3. Bapak Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. selaku Koordinator Program Studi Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar yang telah memberikan bantuan demi terselesaikannya Tugas Akhir Skripsi peneliti.
4. Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah ikhlas memberikan ilmu dan waktunya serta membimbing, memberikan semangat, dan dorongan selama penulisan Tugas Akhir Skripsi.

5. Ibu Any Rokhayati, S.Pd.SD., selaku kepala sekolah SD Negeri 1 Tirenggo yang telah memberikan izin dalam pelaksanaan penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Para guru, staff dan peserta didik kelas IV, V, VI SD Negeri 1 Tirenggo yang telah memberi bantuan dalam pengambilan data selama proses penelitian Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Pemilik NIM 5301421058 yang tiada henti memberikan dukungan baik secara doa, bantuan, semangat dan dorongan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
8. Kepada teman seperjuangan yaitu Uki, Annisa, Putri, Sinta, Nafida, Marwa, Nia, Cintya yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan TAS.
9. Teman-teman kelas PJSD C 2020 yang selalu memberikan dukungan dan motivasi selama perkuliahan berlangsung hingga akhir.
10. Semua pihak, secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan disini atas bantuan dan perhatiannya selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi ini.

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

Yogyakarta, 22 Mei 2024

Penulis,



Desy Anggraeni Susilowati
NIM. 20604224054

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN KARYA	iv
LEMBAR PERSETUJUAN.....	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	10
A. Kajian Teori	10
1. Pengetahuan	10
2. Permainan Tradisional	18
3. PJOK	51
4. Karakteristik anak Sekolah Dasar	57
B. Kajian Penelitian yang Relevan	60
C. Kerangka Pikir	63
BAB III METODE PENELITIAN.....	65
A. Jenis Penelitian.....	65
B. Tempat dan Waktu Penelitian	65
C. Populasi dan Sampel Penelitian	66
D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian	66
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	68
1. Instrumen Penelitian.....	68
2. Analisis Butir Soal	71
3. Teknik pengumpulan Data	75
F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen	76
1. Validitas	76
2. Reliabilitas	77
G. Teknik Analisis Data.....	78

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Hasil Penelitian	80
1. Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY	80
2. Pengertian Permainan Tradisional	83
3. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	85
4. Macam-macam permainan tradisional	88
B. Pembahasan	90
C. Keterbatasan Hasil Penelitian	92
 BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	94
A. Kesimpulan	94
B. Implikasi Penelitian.....	94
C. Saran.....	95
 DAFTAR PUSTAKA	96
LAMPIRAN	99

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data Jumlah Peserta Didik	66
Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian	71
Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran	73
Tabel 4. Klasifikasi Pembeda	71
Tabel 5. Kriteria Distraktor	75
Tabel 6. Reliabilitas Instrumen	78
Tabel 7. Norma Pengkategorian	79
Tabel 8. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.....	81
Tabel 9. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.....	81
Tabel 10. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.....	82
Tabel 11. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.....	83
Tabel 12. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Pengertian Permainan Tradisional.	84
Tabel 13. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Pengertian Permainan Tradisional.	84

Tabel 14. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional. ...	86
Tabel 15. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional. ...	86
Tabel 16. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.	87
Tabel 17. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.	88
Tabel 18. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.	89
Tabel 19. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.	89

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 . Piramida Taksonomi Bloom.....	13
Gambar 2. Permainan Congklak	23
Gambar 3. Permainan Engklek	26
Gambar 4. Permainan Egrang	29
Gambar 5. Permainan Gobak Sodor/Hadang	31
Gambar 6. Permainan Terompah Panjang/Bakiak	34
Gambar 7. Permainan Benteng-bentengan.....	37
Gambar 8. Permainan Kelereng	40
Gambar 9. Permainan Petak Umpet	42
Gambar 10. Permainan Lompat Tali	45
Gambar 11. Permainan Balap Karung.....	47
Gambar 12. Ranah Pendidikan.....	52
Gambar 13. Tingkat Kesukaran.....	72

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan Penyusunan TAS	100
Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS	101
Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian	102
Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian	103
Lampiran 5. Surat Izin Penelitian.....	104
Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian	105
Lampiran 7. Instrumen Penelitian	106
Lampiran 8. Reliabilitas Instrumen.....	110
Lampiran 9. Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY..	113
Lampiran 10. Data Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional	112
Lampiran 11. Data Penelitian Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional	113
Lampiran 12. Data Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional...	114
Lampiran 13. Analisis Tingkat Kesukaran	115
Lampiran 14. Analisis Daya Pembeda	116
Lampiran 15. Analisis Fungsi Distraktor	117
Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian.....	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan setiap orang. Secara umum pendidikan memiliki arti sebagai suatu proses bagi setiap orang untuk mengembangkan diri agar dapat hidup dan melanjutkan keberlangsungan hidupnya. Oleh karena itu, menjadi seorang yang terdidik sangatlah penting. Masyarakat Indonesia bisa melangkah maju dan melupakan kemunduran yang mereka alami saat ini dengan adanya pendidikan. Pembangunan di bidang pendidikan merupakan upaya yang sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah menciptakan generasi yang terampil, sehat, kuat, dan bermoral melalui PJOK.

PJOK merupakan bagian yang terintegrasi dari sistem pendidikan secara menyeluruh yang bertujuan untuk mengembangkan aspek kesegaran dan kebugaran jasmani setiap individu sehingga individu dapat memiliki keterampilan berpikir kritis, kestabilan emosi, keterampilan sosial, penalaran, dan tindakan moral yang baik melalui aktivitas jasmani dan olahraga (Supriyadi, 2018, p. 65). PJOK adalah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan pada tingkat sekolah dasar dan merupakan bagian dari sistem pendidikan secara keseluruhan.

Pembelajaran PJOK menitik beratkan pada kegiatan fisik dan peningkatan gaya hidup sehat sehingga pertumbuhan dan perkembangan fisik, mental, sosial, dan emosional pada peserta didik menjadi selaras,

serasi, dan seimbang (Wardika, 2019, p. 232). Pada lembaga pendidikan sekolah dasar pembelajaran PJOK diwajibkan dalam kurikulum, namun pembelajaran ini belum dipelajari secara khusus di lembaga pendidikan akan tetapi secara tidak langsung peserta didik sudah mengenal dan mempelajari ilmu PJOK, olahraga dan kesehatan.

PJOK merupakan sebuah aktivitas yang menekankan dalam bidang olahraga yang dimana dapat membentuk dan mengembangkan keterampilan peserta didik melalui proses belajar mengajar. Kegiatan ini perlu bimbingan langsung oleh guru PJOK yang memiliki kemampuan dalam bidang tersebut dan implementasinya didukung dengan tersedianya sarana dan prasarana olahraga yang memadai. PJOK dalam lembaga pendidikan adalah salah satu mata pelajaran yang diwajibkan pada setiap kurikulum di sekolah. Mata pelajaran PJOK berbeda dengan mata pelajaran lain, dalam pembelajaran ini sangat mengutamakan kecukupan gerak peserta didik sehingga memudahkan guru dalam menggali kemampuan siswa yang memiliki bakat di bidang olahraga (Rahman & Hartati, 2019, p. 516).

Permainan tradisional merupakan suatu aktivitas olahraga budaya yang melibatkan gerakan tubuh dan perlu dikembangkan serta dilestarikan sebagai bagian dari warisan budaya karena memiliki nilai-nilai juang kebudayaan dan ciri khas keistimewaannya masing-masing. Permainan tradisional dapat dimainkan baik secara individu maupun berkelompok dan dapat dilakukan setiap hari dengan tujuan sebagai hiburan atau mengisi waktu luang. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat salah satunya

dapat meningkatkan keterampilan motorik anak. Melalui permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK peserta didik dapat mengetahui beragam jenis permainan yang sudah ada sebelum mereka lahir. Diharapkan peserta didik dapat melestarikan budaya Indonesia dengan cara memainkan permainan tradisional (Mahfud & Fahrizqi, 2020, p. 33).

Permainan tradisional sangat mudah diakses karena tidak memerlukan biaya dan peralatan yang mahal, bahkan ada beberapa permainan tradisional yang sama sekali tidak memerlukan alat untuk memainkannya. Banyak permainan tradisional yang justru melibatkan aktivitas fisik serta dapat memunculkan gerakan-gerakan baru. Permainan tradisional kerap memberikan variasi permainan baru yang masih berkaitan dengan gerakan-gerakan. Permainan tradisional memiliki banyak manfaat, salah satunya yaitu dapat meningkatkan tumbuh kembang anak baik secara fisik maupun mental. Permainan tradisional juga dapat melatih perkembangan otak kanan dan otak kiri anak sehingga memperoleh kecerdasan baik secara intelektual maupun emosional secara seimbang (Wardika, 2019, p. 233).

Perkembangan pesat permainan elektronik saat ini menyebabkan permainan tradisional hampir tidak dikenal lagi oleh anak-anak. Melihat kondisi ini, lembaga pendidikan perlu berupaya untuk mengkaji dan melestarikan permainan tradisional dengan berbagai cara, salah satunya dengan memodifikasi permainan tradisional agar lebih menarik dan sesuai dengan kebutuhan zaman. Lengkana (2019, p. 11) mengemukakan bahwa

permainan tradisional dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori yaitu permainan untuk bermain (rekreatif), permainan untuk bertanding (kompetitif) dan permainan yang bersifat individu.

Permainan tradisional dapat melatih dan mendidik anak dalam menumbuhkan karakter seorang anak. Melalui permainan tradisional, karakter positif anak dapat berkembang dan terasah. Melalui permainan tradisional, anak-anak dilatih untuk bekerja sama, berinteraksi positif, dan saling membantu antar sesama teman. Karakter positif tersebut dapat terbangun melalui permainan tradisional. Oleh karena itu, permainan tradisional dapat menjadi alternatif yang lebih baik daripada ketergantungan pada permainan digital sehingga dapat dikatakan efektif sebagai pengganti permainan digital atau *game* elektronik dalam membangun karakter anak (Tyas & Widyasari, 2023, p. 510).

SD Negeri 1 Tlirenggo Bantul adalah salah satu sekolah dasar yang terletak di Klembon, Gempolan Kulon, Tlirenggo, Kapanewon Bantul, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta. Berdasarkan hasil pengamatan peneliti pada saat melaksanakan kegiatan Praktik Kependidikan (PK) di SD Negeri 1 Tlirenggo, sekolah dasar tersebut merupakan lembaga pendidikan yang masih menggunakan dua kurikulum yaitu kurikulum 2013 dan kurikulum merdeka. Dalam mata pelajaran PJOK dengan kurikulum 2013 diterapkan untuk siswa kelas III dan VI sedangkan untuk kurikulum merdeka diterapkan untuk kelas I, II, IV dan V. Permainan

tradisional menjadi bagian dari kurikulum PJOK untuk siswa kelas atas yaitu kelas IV, V dan VI.

Materi permainan tradisional yang diberikan oleh guru PJOK kepada siswa dapat berupa permainan yang bersifat individu maupun permainan yang bersifat kelompok, diantaranya ada egrang, dakon, gobak sodor, bakiak/terompah panjang, bentengan, engklek, benthikan, lompat tali, kelereng dan engklek. Guru PJOK dalam pembelajaran harus lebih banyak memberikan kesempatan kepada siswa untuk praktik secara langsung di lapangan. Praktik lapangan tersebut juga dibarengi dengan pemberian materi oleh guru. Dengan demikian, pembelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tirirenggo lebih menitikberatkan pada aspek praktik dan penerapan gerakan secara langsung yang dilengkapi dengan pemahaman teoritisnya.

Adanya perubahan media bermain dan gaya hidup yang sangat besar di kalangan peserta didik, dimana hal tersebut memberikan dampak dan pengaruh yang luar biasa terhadap peserta didik. Pergeseran dari permainan tradisional ke permainan digital dan modern yang disertai dengan gaya hidup instan pada anak-anak saat ini telah memberikan dampak yang sangat masif. Pola bermain dan aktivitas anak-anak SD kini jauh berbeda dibandingkan generasi sebelumnya akibat kemajuan teknologi dan informasi yang begitu pesat.

Faktanya saat ini hampir setiap anak sudah memiliki gadget atau telepon genggam pribadi. Kepemilikan *gadget* pribadi yang meluas di kalangan peserta didik telah menciptakan kebiasaan baru untuk lebih

memilih bermain *game* dan menghabiskan waktu di *gadget* dibandingkan memainkan permainan tradisional yang kontroversial. Tidak sedikit peserta didik yang masih belum mengetahui dengan baik tentang apa itu permainan tradisional. Para peserta didik masih kurang memahami secara mendalam tentang berbagai aspek dari permainan tradisional, mulai dari macam-macam permainannya, aturan dan tata cara bermain, hingga nilai-nilai positif yang dapat dipetik dari permainan tradisional.

Oleh karena itu, hal tersebut menjadi permasalahan di kalangan anak-anak. Anak-anak memiliki minat yang tinggi untuk bermain *gadget* serta ketertarikan terhadap gaya hidup yang modern. Hal tersebut menyebabkan peserta didik kurang tertarik dengan materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, terutama permainan tradisional yang dianggap sebagai permainan kuno dan membosankan. Oleh sebab itu, permasalahan peserta didik mengenai permainan tradisional menjadi tantangan tersendiri dalam upaya melestarikan permainan tradisional di kalangan peserta didik atau generasi masa kini.

Dengan demikian, maka peneliti tertarik untuk melakukan sebuah tahap awal berupa survei kemudian berlanjut pada kajian melalui penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY”. Hal tersebut dilakukan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional.

B. Identifikasi Masalah

Dengan melihat latar belakang permasalahan sebagaimana diuraikan diatas, dapat didefinisikan masalah yang dapat diteliti antara lain sebagai berikut:

1. Adanya perubahan media bermain (*gadget*) terhadap pengetahuan peserta didik tentang permainan tradisional.
2. Beberapa peserta didik belum mengetahui macam-macam, tata cara bermain, nilai-nilai dan manfaat dari permainan tradisional.
3. Belum diketahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan indentifikasi masalah di atas, maka peneliti memberi batasan agar ruang lingkup peneliti menjadi jelas. Penelitian ini dibatasi pada “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah “seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY?”

E. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat sebagai acuan dan meningkatkan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar
- b. Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan bagi peneliti mengenai tingkat pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK di sekolah dasar.
- c. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan insprasi bagi perkembangan pembelajaran PJOK di sekolah dasar mengenai permainan tradisional.

2. Praktis

- a. Bagi guru PJOK permainan tradisional ini sangat bermanfaat sebagai bahan ajar sehingga guru mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi ke hal-hal yang baru.
- b. Bagi siswa, penelitian ini dapat mengetahui berbagai macam permainan tradisional serta dapat memberikan kesegaran jasmani

dan rasa senang dengan permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK.

- c. Bagi Sekolah, berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hak menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengetahuan

a. Pengertian Pengetahuan

Pengetahuan menurut KBBI adalah segala sesuatu yang diketahui oleh seseorang terkait dengan suatu hal yang baru atau yang sedang dipelajari. Farokah et al., (2022, p. 44) berpendapat bahwa pengetahuan merupakan suatu proses atau kemampuan yang dimiliki seseorang dan diperoleh melalui pengalaman indrawi manusia dalam mengamati suatu objek yang ada di sekitarnya dengan panca indra. Pengetahuan dapat diperoleh dari rasa ingin tahu seseorang tentang sesuatu yang ingin di ketahuinya. Dapat dikatakan bahwa pengetahuan merupakan suatu ilmu atau informasi yang diperoleh seseorang melalui berbagai macam sumber.

Bloom dalam Darsini et al., (2019, p. 97) berpendapat bahwa pengetahuan merupakan hasil dari proses mengetahui sesuatu yang terjadi setelah seseorang menerima informasi ketika berinteraksi dengan objek tertentu melalui panca indra. Penginderaan ini terjadi melalui indera pendengaran, pengelihatn, penciuman, rasa dan raba. Sebagian besar pengetahuan yang diperoleh manusia yaitu melalui indera pengelihatn (mata) dan pendengaran (telinga). Oleh karena itu, pengetahuan yang dimiliki oleh seseorang berperan penting dalam membentuk perilaku atau tindakan nyata (*overt*

behavior). Terdapat banyak definisi dan pemahaman yang berbeda tentang konsep pengetahuan. Salah satu konsep pengetahuan yang paling dikenal dan sering dirujuk dalam pendidikan adalah Taksonomi Bloom.

Bloom dalam Swarjana, (2022, pp. 4-5) mengemukakan bahwa pengetahuan pada domain kognitif dibagi menjadi 6 (enam) tingkatan, yaitu:

1) Pengetahuan

Tingkatan pengetahuan atau *knowledge* adalah tingkatan paling bawah dalam tujuan kognitif. pada tingkatan pengetahuan ini, biasanya berkaitan dengan kemampuan seseorang untuk mengingat dan menggali kembali informasi yang pernah dipelajari sebelumnya, yang dikenal dengan istilah *recall*.

2) Pemahaman

Pemahaman atau *comprehension* adalah kemampuan seseorang untuk memahami secara mendalam serta familier dengan situasi, fakta, serta hal-hal lainnya. Pemahaman meliputi berbagai kemampuan, di antaranya mampu menjelaskan, memaknai atau menginterpretasikan, meringkas, membandingkan, mengklarifikasi atau menguraikan, serta memberikan contoh yang sesuai dengan apa yang dipahami.

3) Aplikasi

Aplikasi atau *application* adalah suatu kemampuan yang telah dipahami atau dipelajari dan digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam situasi nyata. Biasanya aplikasi terkait dengan dua hal penting, yaitu kemampuan untuk mengeksekusi dan kemampuan untuk mengimplementasikan.

4) Analisis

Analisis atau *analysis* merupakan aktivitas kognitif yang melibatkan proses membagi atau memecahkan suatu materi menjadi beberapa bagian dan mengidentifikasi bagaimana hubungan atau keterkaitan antara bagian-bagian tersebut untuk membentuk menjadi suatu kesatuan yang utuh. Mengorganisasi, membedakan, dan mengatribusikan adalah beberapa kata penting untuk digunakan dalam analisis.

5) Sintesis

Sintesis atau *synthesis* atau pepaduan adalah kemampuan untuk mengumpulkan dan menghubungkan bagian-bagian sehingga terbentuk suatu bentuk atau formulasi baru dengan menggabungkan beberapa komponen penting menjadi satu kesatuan yang menyeluruh. Analisis dan sintesis merupakan kemampuan penting yang dapat menciptakan inovasi baru.

6) Evaluasi

Evaluasi atau *evaluation* adalah tingkatan kognitif tertinggi menurut Bloom. Evaluasi adalah kapasitas untuk melakukan pengambilan keputusan mengenai sesuatu dan menilai berdasarkan standar atau kriteria yang telah ditetapkan. Hal tersebut dapat dikaji secara kritis dengan mempertimbangkan sisi kekuatan dan kelemahannya.

Gambar 1 . Piramida Taksonomi Bloom



Sumber: Widyawati, (2018, p. 9)

Dalam Darsini et al., (2019, pp. 101-102) menyatakan seorang ahli psikologi yang bernama Benyamin Bloom telah mengupas mengenai konsep pengetahuan dan mengenalkan konsep Taksonomi Boom terhadap pengetahuan dalam ranah kognitif, diantaranya:

1. Pengetahuan (C1)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada jenjang ini antara lain: menjelaskan, mengutip, mengidentifikasi, menyebutkan, menggambarkan, membaca dan mempelajari.

2. Pemahaman (C2)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada jenjang ini antara lain: mengategorikan, mengakalkulasi, membedakan, menguraikan, menyimpulkan dan mengelaborasi.

3. Aplikasi/Penerapan (C3)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada jenjang ini antara lain: menegaskan, mendiagnosis, merinci, menyimpulkan, memilih dan mengukur.

4. Analisis (C4)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada jenjang ini antara lain: menganalisis, memecahkan masalah, menyimpulkan, menemukan, dan mendiagnosis.

5. Sintetis (C5)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada jenjang ini antara lain: menciptakan, mengakumulasi, menyusun, membentuk, memproduksi, merekonstruksi, dan merancang.

6. Evaluasi (C6)

Kata kerja operasional yang dapat digunakan pada jenjang ini antara lain: mengevaluasi, memngukur, membuktikan, menyimpulkan, memutuskan, menginterpretasikan, mengarahkan, dan mengkritik.

a. Faktor yang mempengaruhi pengetahuan

Banyak faktor pengetahuan yang dimiliki pada setiap individu. Secara umum faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan dapat digolongkan menjadi dua, yaitu faktor internal (berasal dari dalam individu) dan faktor eksternal (berasal dari luar individu) (Darsini et al., 2019, p. 104).

Berikut merupakan penjelasan dari berbagai faktor yang dapat mempengaruhi pengetahuan, diantaranya:

1. Faktor Internal

a. Usia

Hendrawan, (2019, p. 76) berpendapat bahwa seiring bertambahnya usia pada diri seseorang, maka tingkat kematangan dan kemampuan mereka dalam berpikir dan bekerja semakin meningkat secara signifikan. Masyarakat cenderung lebih mempercayai individu yang lebih dewasa dibandingkan dengan mereka yang belum mencapai tingkat kedewasaan yang tinggi. Oleh karena itu, usia dianggap sebagai faktor terhadap daya tangkap dan pola pikir supaya individu lebih berkembang dan pengetahuan yang diperoleh semakin membaik.

b. Jenis Kelamin

Astini, (2023, p. 14) berpendapat bahwa terdapat anggapan bahwa tingkat pengetahuan seseorang dipengaruhi

oleh jenis kelaminnya. Pandangan ini sudah mengakar sejak zaman dulu, namun, di era modern ini, asumsi tersebut telah terbantahkan. Faktor yang lebih berpengaruh terhadap tingkat pengetahuan seseorang bukan dari jenis kelaminnya melainkan dari produktivitas, pendidikan, dan pengalaman yang dimilikinya. Seseorang yang memiliki pengetahuan yang tinggi biasanya memiliki kepribadian yang aktif, terdidik, dan berpengalaman dalam hal apapun, terlepas dari apakah mereka laki-laki atau perempuan.

2. Faktor Eksternal

a. Pendidikan

Pendidikan merupakan proses bimbingan yang diberikan kepada individu untuk mengembangkan karakter yang dimilikinya menuju cita-cita tertentu, agar dapat menjalani kehidupan yang selamat dan bahagia. Pendidikan sangat dibutuhkan karena dapat memperoleh informasi yang dapat meningkatkan kualitas hidupnya. Mantra dalam (Darsini et al., 2019, p. 105) berpendapat bahwa tingkat pendidikan seseorang dipengaruhi oleh perilaku dan pola hidupnya, terutama dalam memotivasi sikap proaktif serta memiliki pengembangan. Semakin tinggi pendidikan yang dimiliki seseorang, maka semakin mereka mudah menerima informasi baru.

b. Lingkungan

Lingkungan mencakup seluruh kondisi dan keadaan yang mengelilingi manusia serta segala hal yang dapat memberi pengaruh terhadap perkembangan dan perilaku individu maupun kelompok masyarakat. Seseorang dapat mempelajari hal-hal baik maupun buruk melalui lingkungan di sekelilingnya, karena lingkungan merupakan tempat individu belajar mengenai segala sesuatu baik lingkungan fisik, biologis, maupun sosial.

c. Informasi

Terdapat banyak faktor yang dapat membantu seseorang dalam mendapatkan pengetahuan baru, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan berbagai sumber informasi yang tersedia di berbagai media, baik media elektronik, media cetak, maupun media digital. Di era saat ini, perkembangan teknologi menjadi akses yang semakin terbuka lebar untuk mendapatkan informasi baru. Semakin banyak sumber informasi yang dapat diakses oleh seseorang, maka semakin luas pula pengetahuan yang dimilikinya.

d. Sosial Budaya

Pola kehidupan dan kebiasaan yang berlaku dalam suatu kehidupan bermasyarakat dapat membentuk cara pandang seseorang dalam menyikapi informasi baru. Individu yang

tumbuh di lingkungan yang terbatas cenderung akan mengalami kesulitan dalam mencari dan menerima informasi terbaru. Kondisi ini seringkali dijumpai pada kelompok masyarakat yang memiliki budaya tertutup.

2. Permainan Tradisional

a. Pengertian Permainan Tradisional

Istilah “permainan” berasal dari kata dasar “main” yang dilengkapi dengan imbuhan awalan “per-” dan “-an”. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pengertian permainan adalah suatu kegiatan yang digunakan untuk bermain dengan tujuan mencapai kesenangan dan hiburan. Biasanya permainan menjadi kegiatan yang sering dilakukan oleh anak-anak, namun tidak jarang pula permainan dilakukan oleh orang-orang yang sudah dewasa.

Kata “tradisional” berarti sesuatu yang berhubungan dengan tradisi, yaitu sikap, cara berpikir, dan cara bertindak yang senantiasa berpegang pada norma-norma, adat istiadat, dan kebiasaan-kebiasaan yang telah diwariskan secara turun-temurun dari generasi ke generasi. Dengan kata lain, tradisional merujuk pada hal-hal yang berkaitan dengan tradisi zaman dahulu yang memiliki norma-norma atau nilai-nilai kebaikan yang melekat dan diyakini kebenarannya oleh masyarakat.

Jika kedua kata tersebut digabungkan, maka istilah “permainan tradisional” dapat diartikan sebagai suatu kegiatan yang

dimainkan oleh seorang anak atau sekelompok anak, dimana jenis permainan yang dimainkan masih mengikuti tradisi atau kebiasaan-kebiasaan yang telah diwariskan secara turun-menurun dari generasi sebelumnya. Pada permainan tradisional telah mengandung norma-norma atau nilai-nilai kebaikan warisan dari budaya luhur, serta masih menjunjung tinggi kearifan lokal masyarakat setempat.

Permainan tradisional adalah simbolisasi dari pengetahuan yang diwariskan secara turun-menurun dan memiliki berbagai fungsi dan makna yang tersirat di dalamnya dan permainan ini dapat dimainkan oleh siapa saja, baik anak-anak maupun orang dewasa. permainan tradisional memiliki beragam jenis dan model yang ciri khas. Permainan ini memiliki aturan tergantung adat istiadat, kebiasaan dan unsur-unsur spiritual yang terkait, yang dapat mempengaruhi bentuk permainan tradisional disuatu daerah tertentu (Kurniawan, 2019, p. 18).

Kurniawan, (2019, p. 9) berpendapat bahwa permainan tradisional dapat diintegretasikan ke dalam sistem pendidikan khususnya di lingkungan sekolah, dengan tujuan untuk meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Hal ini mengindikasikan bahwa dengan adanya permainan maka:

- 1) Gagasan dan minat anak perlu diutamakan perkembangannya
- 2) Menyediakan kondisi yang ideal sebagai wadah untuk mempelajari dan meningkatkan kualitas pembelajaran.

- 3) Rasa memiliki sangat penting dalam pembelajaran melalui permainan
- 4) Melalui permainan, anak dapat mempelajari cara belajar yang efektif serta menemukan metode untuk mengingat pelajaran dengan baik.
- 5) Pembelajaran berbasis permainan berlangsung dengan mudah.
- 6) Permainan membantu guru mengamati proses pembelajaran secara nyata, sekaligus mengurangi frustrasi belajar pada peserta didik.

Dengan adanya permainan tradisional di lingkungan anak-anak, mereka akan mendapatkan manfaat yang akan diperoleh, yaitu: anak menjadi gembira, dapat terjalin hubungan yang baik antar teman sebaya, dapat melatih tumbuh kembang anak dalam bergerak, dan anak mendapatkan pengalaman serta keterampilan baru dari permainan tradisional. manfaat permainan tradisional tidak hanya bermanfaat bagi kesehatan, kebugaran dan tumbuh kembang anak, namun didalam permainan tradisional terdapat nilai-nilai positif yang terkandung didalamnya sehingga dapat melatih anak dalam sikap disiplin, jujur, bertanggung jawab, kerja sama dan tolong menolong (Zuliyanti & Galuh, 2021, p. 16).

Zuliyanti & Galuh, (2021, pp. 17-19) mengatakan bahwa permainan tradisional yang memiliki aturan dan sistematis dapat memberikan dampak terhadap psikomotor, perkembangan kognitif

dan kematangan emosi pada anak. Selain itu, permainan tradisional juga mampu meningkatkan kesenangan bagi para pemainnya, yang pada akhirnya dapat mendukung perkembangan anak secara menyeluruh. Permainan tradisional hampir tidak lagi dimainkan oleh anak-anak, baik dilingkungan sekolah maupun di rumah. Tantangan yang harus dihadapi adalah kurangnya ketersediaan ruang dan waktu bermain di sekolah, dikarenakan jumlah peserta didik dikelas cukup banyak serta terbatasnya area bermain yang tersedia.

Sedangkan pendapat Zuliyanti & Galuh, (2021. p. 18), menyatakan bahwa permainan tradisional di kalangan anak-anak telah hilang dikarenakan adanya beberapa faktor, yaitu sarana dan prasarana yang kurang memadai, terbatasnya waktu, dan tergantikannya dengan permainan modern serta kurangnya pariwisata budaya dari generasi ke generasi. Dapat disimpulkan bahwa menurut para ahli diatas, masyarakat perlu membekali anak-anak zaman sekarang dengan permainan tradisional agar tidak punah. Permainan tradisional perlu diterapkan dalam kehidupan sehari-hari, karena dalam permainan tradisional banyak sekali manfaat yang didapatkan seperti pengembangan keterampilan fisik, sosial, mental dan emosional pada anak.

b. Macam-macam permainan tradisional

Permainan tradisional merupakan jenis permainan yang diwariskan secara turun menurun dari generasi sebelumnya ke generasi selanjutnya dalam suatu masyarakat tertentu. Permainan tradisional sangat berperan penting dalam lembaga pendidikan khususnya PJOK, karena dapat menjadi sarana yang efektif dalam mengembangkan keterampilan fisik anak, serta menanamkan nilai-nilai positif dan melestarikan budaya bangsa. Oleh karena itu, agar permainan tradisional tidak hilang di masa yang akan datang sebagai peserta didik memiliki kewajiban untuk mempertahankan dan mengembangkan permainan tradisional agar eksistensinya tetap terjaga.

Setiap daerah yang ada di Indonesia pasti memiliki permainan tradisional, ada banyak sekali jenis permainan tradisional yang dapat mewarnai kehidupan masyarakat di Indonesia. Dengan memperhatikan klasifikasi permainan tradisional yang dapat dimainkan secara individu maupun kelompok, serta dapat dilakukan di ruangan tertutup maupun terbuka, Kurniawan, (2019, pp. 19-72) dalam bukunya yang berjudul “Olahraga dan Permainan Tradisional” dan Zuliyanti & Galuh, (2021, pp. 20-42) dalam bukunya yang berjudul “Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi” mengemukakan beberapa jenis

permainan tradisional yang dapat diaplikasikan dalam pembelajaran PJOK, diantaranya:

1. Congklak

Gambar 2. Permainan Congklak



Sumber: Zuliyanti & Galuh, (2021, p. 22)

a) Pengertian

Permainan tradisional ini populer di berbagai wilayah di Indonesia, namun permainan ini dikenal dengan penyebutan nama yang berbeda-beda sesuai daerahnya. Di Sumatera yang kental dengan kebudayaan Melayu permainan ini dikenal dengan nama congklak. Sementara di Jawa, permainan serupa lebih akrab dengan sebutan dakon, dhakon, atau dhakonan. Adapun di Lampung, permainan ini dikenal dengan istilah maggaleceng, makaotan, atau aggalacang.

Permainan ini merupakan salah satu permainan tertua di dunia. Permainan ini dimainkan pada sebuah papan yang memiliki cekungan-cekungan membentuk lingkaran di kedua sisinya, serta terdapat lubang di masing-masing ujung papan sebagai rumah pemain. Permainan ini berisikan 16 lubang yang

terdiri dari 14 lubang kecil dan 2 lubang besar. Dimana 14 lubang tersebut harus diisi dengan dengan beberapa buah biji atau sejenisnya.

b) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan dalam permainan ini sangat sederhana, hanya berupa sebuah papan congklak dan sejumlah biji-bijian kecil seperti manik-manik, kelereng, atau sejenisnya yang berfungsi sebagai bidak permainan.

c) Cara Bermain

- 1) Permainan dilakukan oleh dua orang yang saling berlawanan.
- 2) Permainan dimulai setelah wasit atau juri memberikan intruksi kepada kedua pemain untuk memulai.
- 3) Kedua pemain mengawali permainan secara bersamaan dengan mengambil seluruh biji di salah satu lubang di wilayah permainannya.
- 4) Biji-biji tersebut dimasukkan satu per satu ke lubang berikutnya searah jarum jam.
- 5) Jika biji terakhir jatuh di lubang yang berisi biji, maka biji di lubang tersebut diambil dan permainan dilanjutkan seperti semula.
- 6) Terdapat dua kemungkinan jika biji terakhir jatuh di lubang kosong. Pertama, jika di wilayah sendiri, pemain dapat

mengambil biji lawan di lubang seberangnya (menembak), lalu giliran jalan beralih ke lawan. Kedua, jika di wilayah lawan, giliran langsung beralih tanpa mengambil biji.

- 7) Jika biji terakhir jatuh di lubang besar, pemain dapat mengambil kembali biji di wilayah sendiri dan melanjutkan permainan.
- 8) Pemain dinyatakan mati (berhenti) jika biji terakhir jatuh di lubang kosong sebelumnya, lalu giliran dilanjutkan oleh lawan.
- 9) Permainan berakhir jika terdapat tiga lubang kosong di wilayah salah satu pemain atau tidak ada biji tersisa di kedua wilayah
- 10) Durasi permainan ini tidak dibatasi oleh waktu. Permainan akan berakhir secara otomatis ketika salah satu dari kedua pemain memiliki tiga lubang kosong di wilayah permainannya.
- 11) Salah satu pemain dinyatakan menang apabila biji yang berhasil dikumpulkan di lubang besar mendapatkan jumlah yang lebih banyak dari pada lawan.

d) Manfaat

Permainan congklak memberikan manfaat bagi anak seperti meningkatkan daya pikir dan konsentrasi, serta melatih

kemampuan menyusun strategi yang tepat untuk memenangkan suatu permainan.

2. Engklek

Gambar 3. Permainan Engklek



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 23)

a) Pengertian

Permainan ini merupakan permainan tradisional lompat-lompatan yang dilakukan di atas tanah yang memiliki bidang datar. Permainan ini dapat ditemukan di seluruh wilayah Indonesia, baik Sumatera, Jawa, Kalimantan, Bali, Sulawesi, dan ada pula di kawasan Timur seperti Papua, Ambon Pulau Timor, dengan penyebutan nama yang beraneka ragam sesuai dengan daerah masing-masing. Permainan ini sering disebut oleh masyarakat dengan sebutan Engklek, tetapi ada juga yang menyebutkan permainan ini dengan istilah demprak, teklek ciplak gunung, dan masih banyak lagi.

b) Alat yang digunakan

Alat yang digunakan pada permainan ini yaitu, kreweng, pecahan genting, batu, atau benda yang memiliki fungsi yang sama.

c) Cara Bermain

- 1) Permainan dilakukan hanya untuk antar individu yang berjumlah 2 orang atau lebih.
- 2) Jika pemain berjumlah dua orang permainan diawali dengan suit. Jika pemain berjumlah lebih dari dua orang maka permainan diawali dengan melakukan hompimpa. Pemain yang menang dapat melakukan permainan terlebih dahulu.
- 3) Pemain yang melakukan permainan harus melempar batu atau benda serupa ke dalam kotak pertama dari garis yang sudah ditentukan. Pemain dapat melompat dengan menggunakan satu kaki yang paling kuat, tidak diperbolehkan menggunakan kedua kaki sekaligus. Apabila pemain melanggar aturan tersebut, giliran permainan akan langsung beralih kepada pemain berikutnya.
- 4) Posisi kaki saat mengambil batu dari kotak tetap menggunakan 1 kaki dan tidak boleh salah mengambil batu. Jika terjadi hal seperti itu, maka pemain tersebut langsung digantikan oleh pemain berikutnya.

- 5) Jika batu sudah mencapai pada kotak ke sembilan, maka pemain harus mengambil batu tersebut dengan cara menghadap ke belakang dan berjongkok. Pada saat mengambil batu tangan pemain tidak boleh menyentuh garis, jika pemain menyentuh garis saat mengambil batu maka dianggap gagal dan bergantian dengan pemain berikutnya.
- 6) Pemain melempar batu ke kotak terakhir dengan cara yang sama saat melempar ke kotak sembilan dan berhasil, maka pemain berhak mendapatkan bintang.
- 7) Pemain dapat dikatakan menang jika memperoleh bintang paling banyak. Jika tidak ada yang mendapatkan bintang, pemenang ditentukan oleh jauhnya batu pada saat terakhir jalan.

d) Manfaat

Permainan engklek memberikan manfaat bagi perkembangan fisik dan mengembangkan kemampuan kognitif pada anak.

3. Egrang

Gambar 4. Permainan Egrang



Sumber: Zuliyanti & Galuh, (2021, p. 31)

a) Pengertian

Egrang adalah salah satu jenis permainan tradisional yang ada di Indonesia. Asal muasal permainan ini masih belum diketahui secara pasti, namun permainan ini dapat ditemukan di berbagai daerah dengan nama yang berbeda-beda. Di daerah Sumatera barat permainan ini dikenal dengan sebutan tengkak-tengkak. Sementara di Bengkulu, permainan sejenis disebut ingkau yang berarti bambu. Adapun di Jawa, permainan ini dinamakan Jangkungan yang merujuk pada nama burung berkaki panjang.

permainan egrang terbuat dari bahan bambu yang membutuhkan keterampilan dan keseimbangan tubuh dalam memainkannya. Permainan ini mengandung makna filosofi tentang “hidup harus seimbang dan percaya diri”. Artinya, egrang melambangkan seseorang yang belajar

menyeimbangkan kehidupan dunia dan akhirat, serta menegakan keadilan. Selain itu, permainan ini juga mengajarkan untuk memiliki rasa percaya diri yang tinggi dan keberanian untuk terus mencoba.

b) Alat yang digunakan

Alat yang wajib ada dalam permainan egrang yaitu bambu yang berbentuk tongkat panjang yang diberi pijakan untuk akaki di bagian bawah bambu. Jika bambu sulit di dapatkan bisa diganti dengan kayu. Alat ini memiliki tinggi yang berbeda disesuaikan dengan kondisi pemainnya.

c) Cara bermain

- 1) Jumlah pemain pada permainan ini tidak dibatasi.
- 2) setiap pemain menyiapkan egrang yang akan digunakan.
- 3) Kedua egrang diposisikan satu di depan dan satu dibelakang.
- 4) Pemain dapat menginjak egrang dengan satu kaki pada pijakan, kemudian kaki lainnya menginjak egrang satunya.
- 5) Pemain mulai berjalan dengan menjaga keseimbangan yang kuat dan tidak boleh berhenti jika merasa posisi belum seimbang sambil terus memegang pegangan pada egrang yang digunakan.

- 6) Jika merasa akan terjatuh, maka dapat menurunkan salah satu kaki terlebih dahulu supaya tidak terjadi hal yang tidak diinginkan.
- 7) Lakukan permainan tersebut hingga pemain benar-benar mahir.

d) Manfaat

Dari memainkan permainan egrang ini dapat memberikan manfaat positif bagi perkembangan anak, baik dari segi kreativitas, emosional, maupun kecerdasan kognitif seperti ketepatan dan kecepatan berpikir.

4. Gobak Sodor/Hadang

Gambar 5. Permainan Gobak Sodor/Hadang



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 65)

a) Pengertian

Gobak sodor atau Hadang merupakan salah satu permainan tradisional Indonesia yang juga populer di negara-negara lain. Meskipun di setiap daerah permainan ini memiliki sebutan nama yang berbeda-beda, namun aturan dan cara memainkannya tetap sama. Permainan gobak sodor

biasanya dilakukan di area lapangan terbuka dan luas dengan diberi garis-garis membentuk petak-petak persegi empat. Permainan ini dimainkan dengan cara bergerak bebas memutar yang terdiri dari dua regu. Satu regu berperan sebagai pemain dan regu lainnya berperan sebagai penjaga. Jumlah pemain dalam setiap regu disesuaikan dengan banyaknya petak yang ada.

b) Alat yang digunakan

Permainan gobak sodor ini tidak menggunakan alat, namun memerlukan kapur atau benda sejenisnya untuk membuat petak berbentuk persegi.

c) Cara bermain

- 1) Diadakan undian untuk menentukan regu penjaga dan penyerang
- 2) Regu penjaga berpijak di garis dan regu penyerang siap masuk petak atau kotak.
- 3) Permainan dapat dimulai setelah wasit meniup peluit
- 4) Penyerang melewati garis dan berusaha supaya tidak tertangkap penjaga
- 5) Penyerang yang berhasil melewati seluruh garis dapat melanjutkan permainan. Permainan terus berlanjut kecuali ada pelanggaran atau waktu istirahat.

- 6) Kaki penyerang tidak boleh keluar dari garis samping.
Jika terjadi pelanggaran, maka dikatakan mati dan anatar regu berpindah posisi.
- 7) Penyerang harus melangkah maju dan tidak boleh mundur ataupun berbalik arah.
- 8) Penjaga menangkap dengan posisi kaki di atas garis dan posisi tangan terbuka dan tidak boleh mengepal.
- 9) Penjaga tidak boleh menangkap penyerang jika sudah melewati garis jaga dan penjaga tidak boleh menangkap dengan posisi badan menghadap kedepan dan tangan ke belakang.
- 10) Penjaga dapat menjatuhkan badan untuk menangkap dengan kedua kaki tetap di atas garis.
- 11) Penjaga garis tengah dikatakan sah jika menangkap di garis awal hingga garis belakang
- 12) Pergantian pemain saat istirahat maksimal 3 kali per regu
- 13) Pemenang ditentukan dari nilai tertinggi setelah pertandingan selesai, jika poin sama maka bisa dilihat dari regu yang mendapatkan nilai tertinggi di garis depan.

d) Manfaat

Dengan memainkan permainan tradisional gobak sodor dapat memberikan manfaat yang beragam, mulai dari fisik,

kecerdasan, keterampilan sosial, pelestarian budaya hingga hiburan yang menyenangkan bagi anak-anak.

5. Terompah Panjang/Bakiak

Gambar 6. Permainan Terompah Panjang/Bakiak



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 73)

a) Pengertian

Permainan terompah panjang merupakan jenis permainan olahraga tradisional yang menggunakan kayu panjang berukuran tertentu sebagai alatnya. Permainan terompah panjang menyebar ke berbagai wilayah kepulauan Nusantara, terutama di Pulau Jawa dan Sumatera. Hampir setiap daerah menyebutkan permainan ini dengan nama lokal yang berbeda-beda, seperti Bak Trak di Aceh, Peyek di Yogyakarta, Junjungan di Sumatera Barat, dan sebutan lainnya sesuai daerah masing-masing.

Terompah panjang berkembang menjadi permainan yang populer dan kerap dipertandingkan. Bahkan hingga saat ini, kejuaraan terompah panjang masih rutin diselenggarakan

di berbagai daerah, baik dalam skala lokal maupun nasional. Biasanya pertandingan terompah panjang diadakan di lapangan terbuka dan rata, seperti stadion, lapangan umum, atau jika memungkinkan dapat juga dilakukan di jalan raya. Permainan ini dilakukan dengan menggunakan sepotong kayu panjang berukuran tertentu sebagai alat untuk berlomba kecepatan dengan cara menempuh jarak yang telah ditetapkan sebelumnya.

b) Alat yang digunakan

Peralatan yang harus ada untuk melaksanakan permainan sangat mudah ditemukan, seperti bendera yang digunakan untuk start dan finish, serta papan dengan ukuran panjang 141 cm (untuk 3 orang) atau 235 cm (untuk 5 orang) dan lebar 10 cm.

c) Cara bermain

- 1) Seluruh peserta dikelompokkan berdasarkan usia.
- 2) Peserta dibagi kedalam beberapa sesi, maksimal 5 regu per sesi sesuai jumlah lintasan.
- 3) Peserta yang akan melakukan pertandingan berdiri di samping terompah, ujung depan terompah dibelakang garis start.
- 4) Wasit akan memberikan aba-aba “bersedia..., siap..., ya” dengan menggunakan peluit atau bendera.

- 5) Ketika wasit memberi aba-aba “bersedia...”. Peserta berdiri di atas terompah dan kedua kaki masuk ke dalam setengah sabuk terompah dengan posisi tangan berpegangan di bahu atau pinggang temannya.
- 6) Setelah itu wasit memberikan aba-aba “siap...”. Seluruh peserta harus berkonsentrasi untuk melakukan pertandingan.
- 7) Pada aba-aba “ya” wasit membunyikan peluit atau mengibarkan bendera yang artinya seluruh tim atau regu berjalan atau berlari secepat mungkin sejauh 50 meter pertama. Setelah ujung terompah melewati garis para peserta mengangkat terompah ke atas buka memutar ke samping kanan maupun kiri. Kemudian berjalan lari ke garis *finish*.
- 8) Regu dikatakan sah apabila bagian belakang terompah melewati garis *finish* tanpa pelanggaran, meski jatuh dan tangan menyentuh tanah namun kaki masih tetap di terompah.
- 9) Peserta dikatakan gagal jika menginjak lintasan lawan, tidak mencapai garis *finish*, mengganggu peserta lain dengan sengaja, kaki menginjak tanah atau keluar dari terompah, dan terompah rusak.

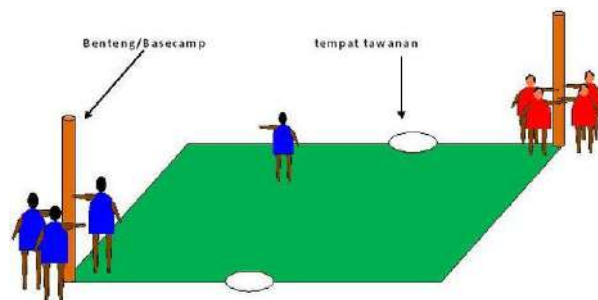
10) Regu dinyatakan menang, apabila dapat memasuki garis *finish* lebih cepat.

d) Manfaat

Permainan tradisional terompah panjang memiliki banyak manfaat, seperti mengembangkan keterampilan motorik kasar pada anak, meningkatkan keterampilan sosial, menumbuhkan rasa percaya diri dan melatih konsentrasi pada anak.

6. Benteng-bentengan

Gambar 7. Permainan Benteng-bentengan



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 50)

a) Pengertian

Permainan benteng-bentengan adalah jenis permainan tradisional yang dimainkan oleh beberapa orang dengan tujuan untuk merebut dan mempertahankan sebuah benteng sebagai kunci kemenangan. Seperti namanya, adanya sebuah benteng yang akan menjadi unsur utama dalam permainan ini. Tanpa adanya benteng, maka permainan ini tidak dapat dilaksanakan.

Permainan ini memiliki simbolok yang menggambarkan perjuangan bangsa Indonesia saat melawan penjajah. Dalam permianan ini, pemain berusaha melindungi wilayahnya dan merebut benteng lawan, yang mewakili upaya rakyat Indonesia untuk mempertahankan daerah mereka dan mengusir penjajah demi meraih kemerdekaan. Permainan ini dikenal sebagai “benteng-bentengan” dengan tujuan untuk mengenalkan kepada generi muda terutama anak-anak tentang perjuangan rakyat Indonesia dalam meraih kemerdekaannya.

b) Alat yang digunakan

Permainan ini sebetulnya tidak memerlukan peralatan. Permainan ini hanya memerlukan tempat atau area yang luas agar permainan lebih menantang. Biasanya benteng ditandai dengan lingkaran yang berukuran tidak terlalu kecil namun juga tidak berukuran besar. Namun ada juga yang menandai benteng dengan sebuah tiang, pohon, atau benda lainnya yang mudah dilihat dan dipegang.

c) Cara bermain

Dalam permainan ini, terdapat satu benteng yang menantang pemain dari benteng lawan. Para pemain dari benteng yang ditantang akan bergerak maju untuk mengejar pemain dari benteng penentang. Jika pemain penentang

dapat dikejar dan tersentuh oleh pemain lawan, maka pemain penantang dinyatakan kalah atau “mati”. Cara termudah untuk mengalahkan pemain lawan dengan menyentuh atau menyentuhkan bagian tubuh mereka sehingga pemain yang tersentuh dinyatakan “mati”. Untuk menghindari hal tersebut, biasanya pemain penantang akan berlari menghindari atau kembali ke bentengnya sendiri.

Para pemain dari benteng penantang akan berusaha mengejar pemain lawan yang tadi memburu pemain penantang. Proses saling kejar-mengejar ini akan terus berlangsung di antara pemain di kedua benteng. Tidak jarang, salah satu benteng akan habis pemainnya karena telah dikalahkan, sehingga dikepung oleh lawan. Jika seluruh pemain penjaga benteng lawan telah dikalahkan, maka lawan bisa merebut benteng mereka hanya dengan menyentuhnya langsung. Inti dari permainan ini adalah siapa yang dapat menyentuh benteng lawan, maka tim tersebut dinyatakan sebagai pemenang.

d) Manfaat

Permainan ini memiliki berbagai manfaat, terutama dalam mengembangkan kemampuan bersosialisasi karena permainan ini dimainkan secara berkelompok. Selain itu, permainan ini juga dapat melatih anak-anak dalam bekerja

sama dan menyusun strategi sebaik mungkin untuk memenangkan permainan.

7. Kelereng

Gambar 8. Permainan Kelereng



Sumber: Zuliyanti & Galuh, (2021, p. 28)

a) Pengertian

Permainan kelereng atau benda bulat berukuran kecil yang juga dikenal dengan sebutan gundu, gulu, kelici, atau keneker. Benda ini terbuat dari bahan dasar tanah liat, kaca atau marmer. Ukuran kelereng tersebut bervariasi, namun umumnya memiliki ukuran berdiameter sekitar 1,25 cm atau $\frac{1}{2}$ inci. Permainan ini banyak dijumpai di berbagai daerah di Indonesia dan biasanya permainan ini sering dimainkan oleh anak laki-laki. Permainan ini melibatkan kemampuan menembak atau menggelindingkan kelereng untuk mencapai tujuan tertentu, seperti mendorong kelereng lawan atau memasukkan kelereng ke dalam lubang atau area yang ditentukan.

b) Alat yang digunakan

Peralatan yang dibutuhkan dalam memainkan permainan ini adalah sejumlah kelereng, lubang atau target dan pembatas area.

c) Cara bermain

1. Pemain membuat lingkaran kecil ditanah, kemudian letakkan satu buah kelereng didalam lingkaran tersebut.
2. Selanjutnya, pemain membuat sebuah garis start, lalu pemain berdiri sekitar 1 meter dari garis start.
3. Kemudian pemain secara bergantian menembak, menggelindingkan, atau mendorong kelereng yang berada di dalam lingkaran.
4. Untuk giliran permainan berikutnya, urutan pemain dimulai dari pemain yang kelerengnya paling jauh dilingkaran.
5. Jika pemain dapat mendorong kelereng keluar dari lingkaran, maka pemain tersebut berhak menyimpan kelereng yang keluar.
6. Pemenang dalam permainan ini adalah pemain yang berhasil mengumpulkan kelereng paling banyak.

d) Manfaat

Bermain kelereng memberikan beberapa manfaat, diantaranya dapat membantu anak dalam mengatur emosinya sehingga memiliki perasaan yang senang, tenang dan terkendali. Permainan ini juga bermanfaat untuk melatih kemampuan motorik dan kemampuan kognitif anak.

8. Petak Umpet

Gambar 9. Permainan Petak Umpet



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 45)

a) Pengertian

Permainan tradisional telah ada jauh sejak zaman sebelum era 1990-an dan telah berkembang serta menjadi bagian dari kehidupan masyarakat selama berabad-abad tahun, salah satu permainan ini adalah petak umpet. Petak umpet merupakan jenis permainan yang melibatkan kegiatan mencari teman yang bersembunyi. Permainan ini dapat dimainkan oleh dua orang, namun jika dimainkan oleh lebih banyak orang maka permainan akan semakin seru dan

menyenangkan. Permainan petak umpet ini telah menjadi bagian dari warisan budaya masyarakat dan terus dilestarikan hingga saat ini.

Permainan petak umpet tidak hanya dimainkan oleh masyarakat di Indonesia, namun permainan ini juga populer di Luar Negeri. Permainan ini memiliki beragam nama di berbagai negara di Dunia, sesuai dengan bahasa yang digunakan pada masing-masing negaranya. Sebagai contoh, di Spanyol permainan ini disebut *el escondite*, di Koera Selatan dinamakan *sumbaggoggil*, di Inggris di kenal dengan nama *hide and seek*, dan di Prancis di kenal dengan nama *jeude chace chece*. Sama halnya di Indonesia, permainan ini juga memiliki nama yang berbeda di setiap daerah. Misalnya, di Jawa permainan ini disebut *jepungan* atau *jethungan*, sedangkan di Sunda dikenal dengan sebutan *ucing sumput*.

b) Alat yang digunakan

Permainan petak umpet tidak memerlukan alat khusus, melainkan lebih mengandalkan kreativitas para pemainnya dalam memanfaatkan lingkungan sekitar untuk bersembunyi dan mencari satu sama lain.

c) Cara bermain

1. Permainan ini sebaiknya dimainkan lebih dari dua orang.

2. Para pemain menentukan salah satu pemain yang akan menjadi pencari.
3. Pemain yang menjadi pencari nantinya akan menutup mata sambil bersandar pada pohon atau benda sejenisnya, agar pencari tidak dapat melihat temannya yang akan bersembunyi.
4. Saat menutup mata dan bersandar, pencari berhitung dari satu sampai sepuluh atau lebih sampai teman-temannya selesai bersembunyi.
5. Setelah selesai bersembunyi, pencari akan meninggalkan tempat penjagaannya (pohon) dan mulai bergerak untuk menemukan para pemain yang bersembunyi.
6. Saat si pencari sedang mencari pemain yang bersembunyi, salah satu pemain belum ditemukan dapat diam-diam menuju tempat penjagaannya si pencari (INGLO, BON, atau HONG) dan menyentuhnya. Jika berhasil, semua pemain yang telah ditemukan oleh pencari dianggap bebas dan pencari harus kembali menghitung dan memulai permainan dari awal.
7. Permainan akan selesai jika pencari menemukan semua teman yang bersembunyi dan yang pertama ditemukan akan mencari pencari berikutnya.

d) Manfaat

Permainan tradisional memiliki banyak sekali manfaat. Beberapa manfaat yang didapat setelah anak bermain permainan tradisional petak umpet, diantaranya anak menjadi lebih aktif dan kreatif, mengajari anak dalam menghitung angka serta melatih sportivitas.

9. Lompat Tali

Gambar 10. Permainan Lompat Tali



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 26)

a) Pengertian

Permainan lompat tali merupakan permainan yang terbuat dari kumpulan karet yang dijadikan satu menjadi tali yang panjang. Permainan ini identik dengan perempuan, namun tidak sedikit anak laki-laki yang ikut memainkannya. Permainan ini dimainkan oleh minimal tiga orang, dimana dua orang bertugas sebagai pemegang tali, sementara satu orang lainnya bertugas untuk melompati tali sesuai babak yang telah ditentukan. Babak yang dilewati akan bertambah,

maka semakin tinggi pula lompatan yang harus dilewati pemain. Babak yang dilakukan dimulai dari melompati tali diketinggian mata kaki, kemudian naik secara bertahap hingga mencapai ketinggian tangan yang teracung diatas.

b) Alat yang digunakan

Peralatan yang digunakan saat memainkan lompat tali ini adalah tali yang terbuat dari karet-karet gelang yang dianyam dan disusun sepanjang 3-4 meter.

c) Cara bermain

Permainan lompat tali memiliki beberapa tahapan yang harus dilalui oleh pemain, diantaranya:

1. Melompati tali di ketinggian mata kaki
2. Melompati tali di ketinggian bagian lutut
3. Melompati tali di ketinggian bagian pinggang atau perut
4. Melompati tali di ketinggian bagian dada
5. Melompati tali di ketinggian kepala
6. Melompati tali di ketinggian tangan yang diangkat ke atas

Jika seorang pemain berhasil melompati tali karet tersebut dengan baik. Maka ia akan tetap menjadi pelompat hingga merasa lelah dan memutuskan untuk berhenti bermain. Namun sebaliknya, apabila seorang pemain gagal saat melompat, maka ia harus menggantikan posisi sebagai

pemegang tali. Posisi ini akan terus berpindah kepada pemain lain yang gagal dalam melompati tali. Permainan dilakukan begitu seterusnya hingga ada pemain yang berhasil melewati rintangan tersebut.

d) Manfaat

Permainan lompat tali memberikan manfaat pada anak-anak yaitu meningkatkan kemampuan motoriknya. Hal ini dikarenakan dalam permainan lompat tali, anak-anak dilatih untuk melakukan gerakan motorik kasar seperti melompat. Aktivitas melompat tersebut sangat bermanfaat bagi perkembangan gerakan dan kemampuan motorik anak.

10. Balap Karung

Gambar 11. Permainan Balap Karung



Sumber: Kurniawan, (2019, p. 36)

a) Pengertian

Permainan balap karung adalah salah satu permainan tradisional yang sering dijadikan ajang perlombaan di acara hari kemerdekaan. Permainan yang dilakukan menggunakan

karung goni ini merupakan tradisi yang sudah ada sejak masa penjajahan Belanda dan saat ini masih dilestarikan. Permainan ini dapat dilakukan oleh anak-anak hingga orang dewasa. Permainan balap karung dapat dilakukan di berbagai tempat dan tidak harus di lapangan yang luas, cukup dengan tempat atau lapangan yang memiliki panjang 15-20 meter dan lebar 3-4 meter. Untuk memainkan permainan ini nantinya akan dibagi menjadi beberapa jalur karena jumlah pemain antara 4-6 orang.

b) Alat yang digunakan

Permainan balap karung ini membutuhkan peralatan yang sederhana, yaitu beberapa karung beras, karung goni, atau karung sejenisnya yang memiliki ukuran kurang lebih lima puluh kilogram dan sebuah peluit untuk memberikan aba-aba kepada pemain.

c) Cara bermain

1. Sebelum memulai permainan, lakukan pengundian untuk menentukan urutan pemain.
2. Pemain yang sudah mendapat urutan berbaris sesuai urutannya dan bersiap di garis start yang sudah ditentukan.

3. Pada saat wasit memberi aba-aba dan meniupkan peluit, peserta melompat menuju garis finish menggunakan karung yang sudah disediakan.
4. Peserta dinyatakan menang adalah peserta yang pertama kali mencapai garis finish.
5. Permainan ini dapat dilakukan secara individu maupun tim, dimana satu tim terdiri dari beberapa orang yang bergantian masuk ke dalam karung untuk berlomba.

d) Manfaat

Permainan balap karung memiliki banyak manfaat, yaitu dapat melatih kekuatan otot kaki, keseimbangan, dan koordinasi tubuh pada anak. Selain bermanfaat bagi fisik ada juga manfaat yang diperoleh dari bermain balap karung seperti menumbuhkan semangat dalam berkompetisi, sportivitas, bertanggung jawab, dan mempererat hubungan sosial.

c. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Warisan budaya berupa permainan tradisional yang beragam perlu dipelajari dan dikembangkan kembali, karena di dalam permainan tradisional terkandung nilai-nilai yang berharga, seperti kejujuran, kegigihan, semangat gotong royong, dan sportivitas. Dalam permainan tradisional, anak-anak dilibatkan secara aktif dan berpartisipasi secara langsung. Melalui keterlibatan ini, anak-anak

diajak untuk bersikap jujur, bekerja sama dengan teman sebaya, dan bersifat toleran. Proses pembentukan karakter anak-anak terjadi secara seimbang dan proporsional melalui pengalaman bermain permainan tradisional ini.

Pengembangan nilai karakter, yaitu. Pengembangan nilai karakter dapat berupa olah hati, olah pikir, olah karsa, dan olah raga Witasari & Wiyani, (2020, p. 181). Perkembangan nilai karakter tersebut saling berkaitan dan harus memiliki tujuan untung tumbuh dan berkembang secara seimbang supaya tercipta individu yang utuh dan selaras antara kepribadian, intelektual, estetika, dan fisik. Dengan pengembangan nilai karakter yang dinyatakan oleh Ki Hajar Dewantara ini dapat menghasilkan generasi yang tidak hanya cerdas, tetapi juga kreatif, beretika, dan sehat secara jsmeni maupun rohani.

Mulyana & Lengkana (2019, pp. 13-14) mengemukakan bahwa permainan tradisional dapat mendorong berbagai aspek perkembangan pada anak, seperti:

- 1) Aspek pendidikan: dapat mengembangkan sifat kemandirian, percaya diri, sosial, disiplin, kejujuran dan etika karena mengandung nilai kejasmanian dan kerohanian.
- 2) Aspek kesehatan: dapat menjaga kebugaran jasmani karena melibatkan gerakan seperti berlari, berjalan, melompat dan kejar-kejaran yang memberikan manfaat bagi kesehatan tubuh.

- 3) Aspek kognitif: dapat mengembangkan kreativitas, strategi, pemahaman kontekstual, dan *problem solving*.
- 4) Aspek motorik: dapat melatih motorik kasar, melatih motorik halus, melatih daya tahan, melatih sensorimotorik, dan melatih daya lentur.
- 5) Aspek moral: menghayati dan dapat meneruskan nilai-nilai luhur yang diwariskan secara turun-temurun dari generasi sebelumnya kepada generasi penerus.
- 6) Aspek sosial: melatih kematangan sosial dengan teman sebaya, menjalin hubungan yang baik antara kedua pihak, melatih kerjasama, dan melatih keterampilan sosialisasi terhadap masyarakat.

3. PJOK

a. Pengertian PJOK

Pada hakikatnya PJOK merupakan sebuah proses yang memanfaatkan kegiatan-kegiatan fisik untuk mencapai perubahan pada diri seseorang dalam kualitas individu secara menyeluruh, baik dalam hal fisik, mental, maupun emosional (Fathan et al., 2022, p. 6915).

Pendapat Safrizal, (2022, p. 38) PJOK olahraga dan kesehatan adalah suatu aktivitas fisik yang dilakukan oleh pendidik untuk membina dan mengembangkan pertumbuhan fisik dan psikis pada peserta didik, sekaligus membentuk pola hidup yang sehat dan

bugar sepanjang hayat. Materi yang diajarkan dalam pendidikan ini harus merujuk pada kurikulum yang berlaku dan disesuaikan dengan tahapan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik supaya dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

PJOK dan olahraga memiliki peran krusial dalam membentuk karakter sosial dan mempersiapkan masa depan seseorang. Seperti yang dikemukakan Surahni, (2017, pp. 43-45) terdapat 4 ranah yang menjadi cakupan dalam PJOK olahraga dan kesehatan, yaitu fisik, kognitif, afektif, dan sosial.

Gambar 12. Ranah Pendidikan



Sumber: Surahni, (2017, p. 43)

1. Ranah Fisik/Psikomotorik

Pada ranah ini yang di perhatikan yaitu dari tingkat keberhasilan peserta didik terhadap kemampuannya dalam melakukan gerak tubuh dan kontrol tubuh, seperti bergerak dan mengontrol dalam waktu dan jarak yang singkat dengan keseimbangan pada bagian tubuhnya.

2. Ranah Kognitif

Pada ranah ini tingkat keberhasilan peserta didik di perhatikan dalam perolehan pengetahuan yang dimiliki, seperti memahami, mengingat, dan memecahan suatu permasalahan yang sedang dihadapinya sehingga dapat menjadi pengetahuan yang akan dimilikinya.

3. Ranah Afektif

Pada ranah ini menekankan pada kondisi emosi atau merasakan, seperti menilai, menghargai, dan memotivasi.

4. Ranah Sosial

Ranah sosial berkaitan dengan pengembangan kepribadian dan kemampuan penyesuaian sosial peserta didik, yang keduanya dibentuk melalui proses sosialisasi dalam pembelajaran PJOK, olahraga dan kesehatan. Adapun hasil yang didapat dari ranah ini yaitu, peserta didik mampu memiliki sikap sportif, rasa tanggung jawab, disiplin, dan memiliki kepercayaan diri yang tinggi.

b. Tujuan PJOK

PJOK memiliki peran yang sangat penting dalam pengembangan berbagai aspek dalam diri individu. Secara komprehensif, PJOK berfungsi sebagai sarana untuk mendorong dan memfasilitasi perkembangan fisik, psikis, keterampilan motorik, kemampuan pengetahuan dan penalaran, serta pembiasaan pola

hidup sehat. Melalui kegiatan-kegiatan yang terintegrasi dalam PJOK dapat meningkatkan kebugaran fisik, memperoleh pengetahuan dan pemahaman yang mendalam tentang kesehatan dan gaya hidup yang sehat, mengembangkan keterampilan motorik yang diperlukan dalam berbagai aktivitas fisik dan olahraga, serta membiasakan diri dengan pola-pola perilaku yang mendukung kesejahteraan fisik dan mental.

Tujuan diadakannya PJOK olahraga dan kesehatan yaitu untuk mengembangkan dan meningkatkan kualitas peserta didik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. PJOK olahraga dan kesehatan berfokus pada hubungan antar gerak tubuh manusia dengan bidang pendidikan lainnya seperti keterkaitan antara perkembangan fisik dengan perkembangan mental dan jiwanya. Keunikan dari pendidikan ini terletak pada perhatiannya terhadap pengaruh perkembangan fisik terhadap pertumbuhan dan perkembangan aspek-aspek lain dari manusia secara menyeluruh. Jarang sekali ada bidang lain yang memberikan perhatian lebih terhadap perkembangan total pada manusia.

Terdapat 4 kategori dtujuan dari PJOK yang dikemukakan oleh Fathan et al., (2022, p. 6917) , diantaranya:

1. Perkembanga fisik. Tujuan dari perkembangan ini berkaitan dengan kapasitas individu dlam melaksanakan kegiatan-

kegiatan yang memerlukan kekuatan fisik dari berbagai bagian tubuh pada diri seseorang (*physical fitness*).

2. Perkembangan gerak. Tujuan dari perkembangan ini berkaitan dengan kemampuan seseorang dalam melakukan gerakan secara efektif, efisien, indah, dan terampil (*skill full*).
3. Perkembangan mental. Tujuan dari perkembangan ini berkaitan dengan kapasitas seseorang dalam mengolah pikiran dan menafsirkan pengetahuan secara luas mengenai PJOK serta mengaitkan dengan lingkungan sekitar.
4. Perkembangan sosial. Tujuan dari perkembangan ini berkaitan dengan kemampuan peserta didik dalam beradaptasi terhadap sebuah kelompok atau masyarakat yang bertujuan untuk mewujudkan tujuan pembelajaran.

Berdasarkan tujuan PJOK olahraga dan kesehatan yang telah disebutkan sebelumnya, dapat ditarik kesimpulan bahwa tujuan yang paling penting dalam PJOK olahraga dan kesehatan adalah untuk menumbuhkembangkan sikap-sikap positif pada peserta didik seperti sportivitas, kerja sama, tanggung jawab, percaya diri, kejujuran, disiplin, sikap demokratis, dan masih banyak lagi. Oleh karena itu, peserta didik dapat mengalami perubahan dan peningkatan kemampuannya, baik secara fisik maupun mental, jika peserta didik dapat melaksanakan tujuan-tujuan diatas dengan maksimal (Fathan et al., 2022, p. 6917).

c. Manfaat PJOK

Permainan tradisional bukan hanya sekedar permainan yang tidak memiliki nilai. Dikemukakan oleh Ningsih, (2021, pp, 72-73) dengan bermain permainan tradisional peserta didik akan mendapatkan berbagai kelebihan dan manfaat yang akan di peroleh, diantaranya:

1. Melatih peserta didik untuk mengembangkam kerativitas dari bahan-bahan alam yang mudah didapat, sehingga bermanfaat untuk mengoptimalkan kreativitas dan mengembangkan daya imajinasi anak.
2. Mampu merangsang kecerdasan sosial-emosional peserta didik, karena permainan tradisional dilakukan secara berkelompok dan menjadikan media dalam bersosialisasi, berinteraksi, saling menolong, dan membangun kepercayaan antara sesama.
3. Menjadikan sarana dalam penanaman nilai-nilai karakter pada peserta didik, sehingga dapat menerapkan nilai-nilai moral. Karena permainan tradisional mengandung nilai kepercayaan kepada Tuhan dan mencintai alam beserta isinya, sopan santun, kasih sayang, sikap toleransi, rasa tanggung jawab, dan percaya diri.
4. Mengembangkan kemampuan gerak dan keterampilan peserta didik, baik gerak kasar maupun halus seperti lompat, lari, lempar, tangkap yang melibatkan tubuh dan tangan.

5. Permainan tradisional dapat membuat tubuh bergerak aktif sehingga bermanfaat bagi kesehatan peserta didik.
6. Meningkatkan kemampuan kognitif peserta didik, seperti konsentrasi dan berhitung dalam permainan congklak dan bola bekel.
7. Permainan tradisional bersifat rekreatif yang mampu menghibur dan menyenangkan saat melakukannya, sehingga dapat memberikan kegembiraan dan kesenangan pada peserta didik.

4. Karakteristik anak Sekolah Dasar

Anak-anak memiliki ciri dan sifat atau karakteristik yang bersifat bawaan maupun karakteristik yang diperoleh dari pengaruh lingkungan. Karakteristik bawaan cenderung lebih stabil, sementara karakteristik yang terbentuk dari lingkungan lebih mudah berubah dan berkembang. Anak usia SD memiliki ciri khas karakter yang istimewa, seperti anak senang bermain, anak senang bergerak, anak senang bekerja dalam kelompok, dan anak senang merasakan atau melakukan atau memperagakan sesuatu secara langsung (Mutia, 2022, pp. 117-119). Pendidikan sekolah dasar memiliki dua tingkatan, yaitu kelas bawah dan kelas atas. Dimana kelas bawah terdiri dari kelas I, II, dan III, sedangkan untuk kelas atas terdiri dari kelas IV, V, dan VI.

Penelitian ini mengambil subyek pada peserta didik sekolah dasar kelas atas, yang mencakup rentang usia antara 10-12 tahun. Anak-anak pada rentang usia 10-12 tahun, berada pada masa anak-anak

pertengahan atau disebut middle childhood. Fase ini merupakan periode yang matang bagi anak-anak untuk belajar. Hal ini dikarenakan pada usia tersebut, anak-anak memiliki keinginan yang kuat untuk menguasai berbagai keterampilan dan kemampuan baru yang diajarkan oleh guru di sekolah. Salah satu tanda bahwa anak sudah memasuki periode ini adalah perubahan sikap yang dimana anak-anak sudah tidak lagi bersifat egosentris terhadap keluarga, melainkan lebih objektif dan terbuka dalam memandang dunia luar.

Untuk memahami karakteristik peserta didik sekolah dasar, perlu dipahami terlebih dahulu kondisi dan tahapan perkembangan mereka sesuai usia. Pendapat Sabani, (2019, pp. 91-92) terdapat ciri-ciri karakteristik anak sekolah dasar kelas atas dengan rentang usia 10-12 tahun, diantaranya:

1. Belajar menjadi anak yang bukan hanya mengembangkan aspek kognitif, tetapi juga membentuk sikap yang sehat dan positif terhadap diri sendiri sebagai makhluk biologis.
2. Anak belajar berinteraksi dan bersosialisasi dengan teman sebayanya.
3. Anak belajar memerankan peran sesuai dengan jenis kelaminnya.
4. Anak belajar menguasai keterampilan dasar seperti, membaca, menulis, dan berhitung.
5. Anak belajar mengembangkan konsep-konsep sederhana terkait kehidupan sehari-hari

6. Anak belajar mengembangkan kecerdasan emosional dan moralnya.
7. Anak belajar memperoleh kebebasan yang bersifat personal.
8. Anak dapat mengembangkan sifat-sifat positif dalam dirinya.
9. Anak memiliki kecenderungan patuh terhadap aturan.
10. Anak cenderung memuji atau membanggakan diri sendiri.
11. Anak dapat membandingkan dirinya dengan orang lain.
12. Jika tidak mampu mengerjakan tugas, anak akan menganggap tugas tersebut tidak penting.
13. Anak bersifat realistis dan memiliki rasa ingin tahu yang tinggi.
14. Anak cenderung melakukan kegiatan-kegiatan praktis dan konkret dalam kesehariannya.
15. Menjelang akhir masa anak-anak, biasanya ketertarikan anak terhadap mata pelajaran, bakat, dan minat mulai muncul.
16. Anak-anak senang membentuk kelompok bermain dengan teman sebayanya.

Khaulani et al., (2020, pp. 57-58) mengemukakan bahwa anak memiliki delapan tugas perkembangan, yaitu:

1. Anak belajar mengembangkan keterampilan fisik yang dibutuhkan dalam berbagai permainan. Selama masa ini, anak belajar menggunakan otot-otot tubuhnya untuk menguasai berbagai keterampilan.
2. Anak belajar mengembangkan sikap dan konsep diri sebagai individu yang sedang tumbuh.

3. Anak belajar menjalin pertemanan dengan teman sebaya.
4. Anak belajar menjalankan peran sosial sesuai dengan jenis kelaminnya.
5. Anak belajar menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, dan berhitung.
6. Anak belajar mengembangkan konsep-konsep yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari.
7. Anak belajar mengembangkan moral, nilai, dan kecerdasan hati nurani.
8. Anak belajar mengembangkan sikap terhadap kelompok dan lembaga-lembaga sosial.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Widyawati, (2018, p. 76) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes Peserta didik SD Negeri Gadingan Wates”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik SD Negeri Gadingan Wates menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif. Metode yang digunakan adalah metode survei. Instrumen yang digunakan adalah berupa angket. Subyek penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) di SD Negeri Gadingan Wates yang berjumlah 81 peserta didik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang dituangkan dalam bentuk persentase. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa tingkat pengetahuan terhadap permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes peserta didik SD Negeri Gadingan Wates berada pada kategori sangat tinggi 0%, tinggi 40,74%, sedang 33,33%, rendah 19,75%, dan sangat rendah 6,17%.

2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Kurniawan, (2023, pp. 60-61) dengan judul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan tradisional”. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif yang menggunakan metode survei. Populasi penelitian ini adalah peserta didik kelas atas (IV, V, dan VI) yang bertempat di SD Sribit, Kapanewon Bambanglipuro, Kabupaten Bantul yaitu sebanyak 51 peserta didik. Sampel yang diambil menggunakan teknik total sampling sedangkan instrumen yang digunakan berupa tes pilihan ganda yang telah di uji validitas dan reliabilitas, berjumlah 28 butir. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif persentase. Berdasarkan hasil penelitian tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional yang masuk dalam kategori “sangat baik” sebesar 41,2% (21 peserta didik), “baik” sebesar 45,1% (23 peserta didik), kategori “cukup” 3,9% (2 peserta didik), kategori “kurang” 7,8% (4 peserta didik), dan kategori

“sangat kurang” 2,0% (1 peserta didik). Dapat diartikan tingkat tingkat pengetahuan peserta didik kelas atas SD Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul tentang permainan tradisional.

3. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Astini, (2023, pp. 61-62) dengan skripsi yang berjudul "Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional pada Anak Kelas V di SD Negeri Samirono Yogyakarta". Mengetahui seberapa jauh pengetahuan peserta didik Kelas V SD Negeri Samirono tentang permainan tradisional menjadi tujuan penelitian ini. Penelitian ini menggunakan desain deskriptif kuantitatif dengan pendekatan metode survei. Salah satu alat yang digunakan adalah tes benar-salah. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah tiga puluh peserta didik Kelas V SD Negeri Samirono Yogyakarta. Analisis deskriptif kuantitatif, diberikan dalam persentase, digunakan dalam teknik analisis data. Temuan penelitian ini menunjukkan seberapa banyak pengetahuan game yang ada. Anak-anak Kelas V SD Negeri Samirono Yogyakarta biasanya dibagi menjadi lima kategori: sangat tinggi (7% peserta didik), tinggi (30%), sedang (37% peserta didik), rendah (23% peserta didik), dan sangat rendah (3% peserta didik). Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa peserta didik Kelas V SD Negeri Samirono Yogyakarta mempunyai kemampuan pengenalan permainan tradisional terbaik pada kategori sedang.

C. Kerangka Pikir

Pendidikan merupakan suatu hal yang penting bagi kehidupan manusia untuk berproses dalam mengembangkan diri, mengubah sikap dan perilaku, serta mencapai kedewasaan. Proses pendidikan dilakukan melalui pengajaran, cara, dan perilaku mendidik. Pendidikan sebagai peran penting dalam kehidupan untuk memajukan suatu negara. Melalui pendidikan, bangsa Indonesia dapat mengalami kemajuan. Pendidikan pada jenjang sekolah dasar dapat menjadi landasan dan sarana bagi manusia untuk tumbuh dan berkembang menjadi manusia yang memiliki akal cerdas, kreatif, mandiri, inovatif, dan berguna bagi lingkungan. Salah satu bentuk pendidikan terutama di sekolah dasar yang bertujuan untuk mengembangkan seluruh aspek kemanusiaan adalah PJOK.

PJOK di sekolah dasar terdapat materi pembelajaran tentang permainan tradisional yang mengandung berbagai manfaat saat peserta didik melakukannya, seperti menghargai orang lain, patuh kepada aturan, mampu berinteraksi secara baik kepada teman sebaya maupun orang lain, menumbuhkan sikap empati, dan masih banyak lagi. Selain mengandung berbagai manfaat, permainan tradisional juga memiliki nilai-nilai moral didalamnya, seperti sikap disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, sportivitas dan lain-lain. Manfaat dan nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional dapat tercapai, ketika peserta didik mampu melakukan kegiatan tersebut dengan baik dan benar.

Penelitian tentang pengetahuan permainan tradisional dilakukan untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY. Selain itu penelitian ini juga bermanfaat untuk mengetahui seberapa tinggi guru PJOK berhasil meningkatkan pengetahuan peserta didik terhadap permainan tradisional yang dilakukan serta hasilnya dapat membantu guru PJOK dalam mengevaluasi tingkat pengetahuan dan hasil belajar peserta didik terkait permainan tradisional.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif tentang Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY. Pendapat Sugiyono (2016, p. 35) penelitian deskriptif merupakan suatu jenis penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan atau menggambarkan suatu fenomena yang terjadi. Dalam penelitian deskriptif, penulis tidak perlu menghubungkan atau membandingkan variabel satu dengan variabel lainnya.

Penelitian ini difokuskan hanya untuk mendeskripsikan keberadaan satu variabel atau lebih tanpa mencari hubungan antar variabel-variabel tersebut. Dalam metode penelitian ini menggunakan pendekatan angket berupa kuisioner. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode survei dan teknik pengumpulan data menggunakan tes pilihan ganda. Hasil tes tersebut akan dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif, yang akan disajikan dalam bentuk pengkategorian dan persentase.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan April - Mei 2024.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

Sugiyono (2016, p. 215) berpendapat bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek dan objek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang telah ditentukan oleh peneliti dan akan diteliti kemudian dapat diambil kesimpulan. Dalam penelitian ini menggunakan teknik *total sampling*, yaitu melibatkan seluruh peserta didik kelas IV, V dan VI di SD Negeri Tirenggo Bantul. Jumlah total peserta didik adalah 62 peserta didik, yang terdiri dari 27 peserta didik kelas IV, 18 peserta didik kelas V dan 17 peserta didik kelas VI. Pada populasi hanya terdiri dari satu rombongan pada masing-masing tingkatan kelas.

Sugiyono, (2016, p. 215) berpendapat bahwa sampel merupakan sebagian dari keseluruhan populasi yang memiliki karakteristik dan sifat yang sama dengan wilayah populasi. Rincian sampel penelitian yang digunakan adalah sebagai berikut :

Tabel 1. Data Jumlah Peserta Didik

Kelas	Peserta didik		Jumlah peserta didik
	Laki-laki	Perempuan	
IV	16	11	27
V	11	7	18
VI	12	5	17
Jumlah Total Peserta Didik			62

D. Definisi Oprasional Variabel Penelitian

Sugiyono, (2016, p. 38) berpendapat bahwa variabel penelitian merupakan suatu karakteristik atau aspek yang dimiliki oleh subyek atau obyek yang diteliti. Variabel dapat berupa atribut, sifat, benda, nilai dari

orang, atau aktivitas yang dimiliki pada variasi tertentu. Variabel-variabel tersebut ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, diamati, dan dianalisis, sehingga peneliti dapat, menarik kesimpulan yang valid berdasarkan data terkait variabel-variabel tertentu. Dengan kata lain, variabel penelitian adalah komponen-komponen utama dalam suatu penelitian yang memiliki perbedaan nilai atau karakteristik dan menjadi data yang perlu diteliti dan dikaji lebih lanjut oleh peneliti.

Variabel dalam penelitian ini adalah Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY. Adapun definisi operasional variabel penelitian ini adalah strata pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional yang diukur menggunakan instrumen angket tes pilihan ganda yang mencakup pertanyaan-pertanyaan tentang berbagai aspek permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui seberapa tinggi tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY. Peserta didik dapat dikatakan mampu memahami materi permainan tradisional jika peserta didik dapat menjelaskan kembali materi-materi terkait permainan tradisional yang telah diajarkan kepada peserta didik. Materi-materi tersebut meliputi; (1) pengertian permainan tradisional, (2) nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) macam-macam permainan tradisional.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen Penelitian

Sugiyono, (2016, p. 102) mengemukakan bahwa instrumen penelitian merupakan alat atau sarana yang digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data dan mengukur fenomena alam maupun sosial yang sedang diteliti atau diamati. Instrumen penelitian berfungsi sebagai alat ukur yang memungkinkan peneliti untuk memperoleh data yang akurat, objektif, dan sesuai dengan tujuan penelitian. Keberhasilan suatu penelitian sangat bergantung pada ketepatan pemilihan dan penggunaan instrumen penelitian yang dapat menghasilkan data yang variabel dan reliabel. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen berupa tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tirirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY”.

Tes pilihan ganda (*Multiple choice test*) adalah suatu jenis tes yang setiap butir soalnya memiliki lebih dari satu alternatif pilihan jawaban. Dalam penelitian ini, tes pilihan ganda yang digunakan memiliki empat pilihan jawaban untuk setiap soal. Adapun sistem penilaiannya adalah jawaban yang benar akan mendapatkan skor 1 (satu), sedangkan jawaban yang salah akan mendapatkan skor 0 (nol). Jika peserta tes tidak menjawab soal, maka akan diberikan skor 0 (nol) juga.

Dalam menyusun instrumen penelitian terdapat serangkaian proses yang harus dilalui dengan cermat dan teliti. Hadi, (1991, pp. 7-9) mengemukakan bahwa proses penyusunan penelitian terbagi menjadi tiga langkah penting yang masing-masing memiliki perannya sendiri dalam menghasilkan instrumen yang valid dan reliabel. Tiga langkah tersebut adalah:

a) Mendefinisikan Konstrak

Tahap pertama yang harus dilakukan sebelum menyusun instrumen penelitian adalah mendefinisikan konstrak. Mendefinisikan konstrak merupakan upaya untuk membatasi ruang lingkup penelitian dengan memetakan secara jelas variabel-variabel atau aspek-aspek spesifik yang hendak diobservasi dan dianalisis. Pembatasan ini diperlukan supaya dapat memfokuskan penelitian agar tidak melebar ke wilayah yang terlalu luas sehingga kehilangan arah dan esensi. Konstrak dalam penelitian ini adalah Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

b) Menyidik Faktor

Tahap berikutnya setelah melakukan definisi konstrak adalah menyidik faktor. Menyidik faktor adalah suatu upaya untuk memecah variabel utama ke dalam sub-variabel atau faktor-faktor yang lebih spesifik dan terperinci. Proses ini dilakukan untuk

memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai seluruh komponen dan dimensi yang membentuk konstruk yang teliti. Faktor-faktor yang dilakukan peneliti dalam penelitian yang berjudul “Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY”, yaitu; pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

c) Menyusun Butir-Butir Pertanyaan

Langkah terakhir yang harus dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun butir-butir pertanyaan yang menunjuk pada faktor-faktor kedalam kerangka atau kisi-kisi instrumen penelitian.

Tabel 2. Kisi-kisi Instrumen Penelitian

Variabel	Faktor	Indikator	No. item	Butir
Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY	Pengertian permainan tradisional	1. Pengertian permainan tradisional	1, 2	2
		2. Pemain	3	1
		3. Sifat permainan	4	1
	Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional	1. Nilai pendidikan	5	1
		2. Nilai kesehatan	6,7	2
		3. Nilai Kognitif	13	1
		4. Nilai moral	11, 17	2
	Macam-macam permainan tradisional	1. Permainan tradisional	8, 12, 16, 24, 26	5
		2. Peraturan permainan tradisional	9, 20, 27, 28, 29, 30	6
		3. Alat permainan tradisional	14, 15, 18, 19, 22, 25	6
		4. Jumlah pemain	10, 21, 23	3
	Jumlah			

2. Analisis Butir Soal

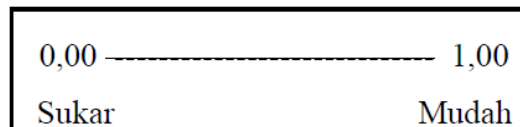
Analisis butir soal adalah sebuah proses yang dilakukan untuk meningkatkan mutu soal-soal yang telah disusun.

a. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal menunjukkan sejauh mana tingkat kesulitan suatu soal. Hal tersebut memungkinkan untuk memperoleh informasi tentang butir-butir soal yang tergolong mudah, sedang, ataupun sukar bagi peserta tes. Jika sebuah soal memiliki tingkat

kesukaran yang seimbang, maka soal tersebut dapat dikatakan sebagai soal yang baik. Indeks 0,00 artinya tidak ada peserta didik yang menjawab soal dengan benar, sedangkan indeks 1,00 menunjukkan bahwa peserta didik dapat menjawab soal dengan tepat. Perhitungan dilakukan pada setiap butir soal, dimana rata-rata skor yang diperoleh pada butir soal tersebut disebut sebagai tingkat kesukaran.

Gambar 13. Tingkat Kesukaran



Sumber: Kurniawan, (2023, p. 68)

Arikunto (2013, p. 208) mengatakan bahwa mencari tingkat kesukaran dapat dicari dengan rumus sebagai berikut:

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

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Jumlah skor peserta didik pada tiap soal

JS : Jumlah peserta didik

Semakin besar nilai indeks yang diperoleh, maka semakin mudah soal tersebut. Dan sebaliknya semakin kecil nilai indeks yang didapat maka soal tersebut semakin sulit.

Tabel 3. Kriteria Tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Kriteria Tingkat Kesukaran
0,00-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-1,00	Mudah

Sumber: Arikunto, (2013, p. 208)

b. Daya Pembeda

Perhitungan daya pembeda merupakan suatu metode yang bertujuan untuk mengukur sejauh mana kemampuan suatu butir soal dalam membedakan antara peserta didik yang telah menguasai kompetensi dan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi berdasarkan kriteria yang telah ditentukan. Semakin besar nilai koefisien daya pembeda yang dimiliki oleh setiap butir soal, maka semakin baik kemampuan butir soal tersebut dalam membedakan peserta didik yang menguasai kompetensi dengan peserta didik yang kurang menguasai kompetensi (Arifin, 2016, p. 273).

Untuk menghitung daya pembeda dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Arikunto, (2013, p. 214), yaitu:

$$D = P_A - P_B$$

Keterangan :

D : Daya pembeda

P_A : Kelompok Atas

P_B : Kelompok Bawah

Untuk menghitung daya pembeda terdapat perbedaan anatar skor kelompok atas (P_A) dengan kelompok bawah (P_B) yaitu

membagi dua sama besar menjadi 50% kelompok atas dan 50% kelompok bawah.

Tabel 4. Klasifikasi Pembeda

Nilai Daya Pembeda	Keterangan
0,00-0,19	Lemah
0,20-0,39	Cukup
0,40-0,69	Baik
0,70-1,00	Sangat Baik
Negatif	Semua soal yang bernilai negative sebaiknya dihilangkan

Sumber: (Arikunto, 2013, p. 214)

c. Fungsi Distraktor atau Pengecoh

Analisis butir soal pengecoh atau distraktor merupakan suatu tujuan untuk mengetahui keefektivan pilihan jawaban pada soal pilihan ganda. Distraktor dapat dikatakan efektif apabila dapat diterima dengan baik oleh banyaknya peserta tes. Begitupun sebaliknya, distraktor dapat dikatakan buruk atau kurang baik apabila hanya dipilih sedikit oleh peserta tes. Pendapat Arikunto (Rahmaini & Taufiq, 2018, p. 17) analisis keefektifan distraktor dapat diperlakukan dengan tiga cara sebagai berikut:

- 1) Diterima, karena distraktor pada butir soal sudah dipilih 5% dari peserta tes.
- 2) Ditolak karena kurang baik, artinya distraktor pada butir soal sama sekali tidak dipilih oleh peserta tes (0%).
- 3) Revisi karena kurang baik, artinya distraktor pada butir soal dipilih tetapi kurang dari 5%.

Untuk menghitung fungsi distraktor dapat menggunakan cara dengan rumus sebagai berikut:

$$ED = \frac{\text{jumlah peserta tes yang memilih opsi}}{\text{jumlah seluruh peserta tes}} \times 100\%$$

Sumber: Yani et al., (2014, p. 105)

Adapun kriteria fungsi distraktor dapat dikategorikan dengan persentase adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Distraktor

No.	Kategori	Yang Memenuhi
1.	Sangat kurang	76-100%
2.	Kurang	51-75,99%
3.	Cukup	26-50,99%
4.	Baik	0-25,9%

Sumber: Rahmaini & Taufiq, (2018, p. 20)

3. Teknik pengumpulan Data

Sugiyono (2020, p. 296) mengemukakan bahwa teknik pengumpulan data merupakan langkah yang sangat penting dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah untuk memperoleh data. Oleh karena itu, peneliti harus mampu menguasai teknik dalam pengumpulan data sebagai prasyarat utama agar peneliti dapat melakukan penelitian yang berkualitas dan menghasilkan data valid serta dapat dipertanggungjawabkan.

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan peneliti kepada peserta didik yang akan menjadi subjek dalam penelitian adalah tes pilihan ganda. Berikut adalah langkah-langkah pengumpulan data dalam penelitian ini :

- a. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi terlebih dahulu di SD Negeri 1 Trirenggo Bantul.
- b. Setelah observasi dilakukan, peneliti meminta daftar nama peserta didik kelas atas SD Negeri 1 Trirenggo Bantul.
- c. Selanjutnya peneliti menghitung jumlah peserta didik kelas atas SD Negeri 1 Trirenggo Bantul.
- d. Setelah mengetahui jumlah siswa kelas atas, peneliti membagikan instrumen atau angket kepada peserta didik untuk mengisi jawaban.
- e. Peneliti mengambil dan mengumpulkan instrumen yang telah lengkap, kemudian melakukan transkrip untuk mendapatkan hasil dari pengisian instrumen tersebut.
- f. Setelah menerima data, peneliti menganalisis data tersebut supaya dapat menarik kesimpulan dan memberikan saran.

F. Validitas dan Reliabilitas Instrumen

1. Validitas

Validitas dalam penelitian mengacu pada sejauh mana data yang dikumpulkan dapat dianggap sebagai representasi yang akurat dan tepat dari fenomena yang diteliti. Pendapat (Sugiyono, 2016, p. 267) validitas dalam penelitian berkaitan dengan sejauh mana data yang dikumpulkan oleh peneliti secara akurat mewakili atau mencerminkan kondisi aktual dari objek dan subjek yang sedang diteliti. Hal ini erat kaitannya dengan tingkat ketepatan dan

kesesuaian antara apa yang terjadi secara nyata pada objek penelitian dengan apa yang harus diobservasi atau diukur oleh peneliti.

Dalam penelitian ini validitas penelitian menggunakan pendapat ahli (*Expert Judgement*). Instrumen penelitian dapat dikatakan valid atau sah apabila memenuhi kriteria validitas yang telah ditentukan. Validitas kuisioner dapat diperiksa berdasarkan faktor dan indikator yang ditanyakan di dalamnya. Agar instrumen yang digunakan dalam penelitian ini dianggap layak dan dapat di gunakan, perlu dilakukan pertimbangan dalam berkonsultasi dengan para ahli. Peneliti melakukan validasi ahli kepada Bapak Dr. Hari Yulianto, M.Kes., guna mendapatkan masukan dan saran. Setelah mendapat persetujuan, instrumen telah dinyatakan layak untuk digunakan.

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan suatu indikator yang menunjukkan sejauh mana suatu alat ukur dapat dipercaya sebagai alat pengumpul data. Sugiyono, (2019, p. 348) menyatakan bahwa suatu instrumen dapat dikatakan reliabel apabila memiliki *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,600. Cara menghitung reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* dibantu dengan *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel 2019*. Hasil analisis reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan rumus *Cronbach's Alpha* sebesar 0,808 maka dapat dikatakan reliabel. Hasil reliabilitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
0,808	30

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis data deskriptif yang bertujuan untuk mengetahui seberapa tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY. Dalam perhitungan pada penelitian ini menggunakan program *computer* yaitu *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel* 2019.

Untuk mengelompokkan data berdasarkan kategori, langkah pertama yang harus dilakukan adalah menentukan skor maksimum dan minimum terlebih dahulu. Setelah itu, menghitung nilai rata-rata (*mean*) dan standar deviasi dari skor yang diperoleh. Kemudian, data dapat disajikan dalam bentuk tabel frekuensi, lalu dilakukan pengkategorian. Hasil analisis data dikelompokkan menjadi lima kategori: Sangat Tinggi, Tinggi, Sedang, Rendah, dan Sangat Rendah. Kategorisasi dengan kriteria skor menggunakan pendekatan penilaian acuan patokan rumus Sudijono, (2015, p. 175).

Tabel 7. Norma Pengkategorian

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

Keterangan:

M: *Mean* (nilai rata-rata)

X: Skor

S: Standar Deviasi

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif persentase, dengan rumus yang di kemukakan oleh (Sudijono, 2015, p. 40) sebagai berikut:

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

Keterangan:

P: Persentase yang dicari (Frekuensi Relatif)

F: Frekuensi

N: Jumlah Responden

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil dalam penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan data terkait tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY yang telah dilakukan menggunakan hasil tes pilihan ganda dengan jumlah 30 butir soal yang terbagi atas tiga kategori yaitu pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional. Selanjutnya hasil analisis tersebut dijelaskan dalam deskriptif statistik data dengan hasil penilaian tentang:

1. Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

Setelah data ditabulasi dan dianalisis menggunakan bantuan program *SPSS* versi 26 dan *Microsoft Excel 2019*. Hasil statistika data penelitian diperoleh dengan skor terendah (minimum) 8, skor tertinggi (maksimum) 29, rata-rata (mean) 23,25, nilai tengah (median) 24,5, nilai yang sering muncul (modus) 25, standar deviasi (SD) 4,46.

Selengkapnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 8. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

Statistik	
N	56
Mean	23,25
Median	24,5
Mode	25
Std. Deviation	4,46
Minimum	8
Maximum	29

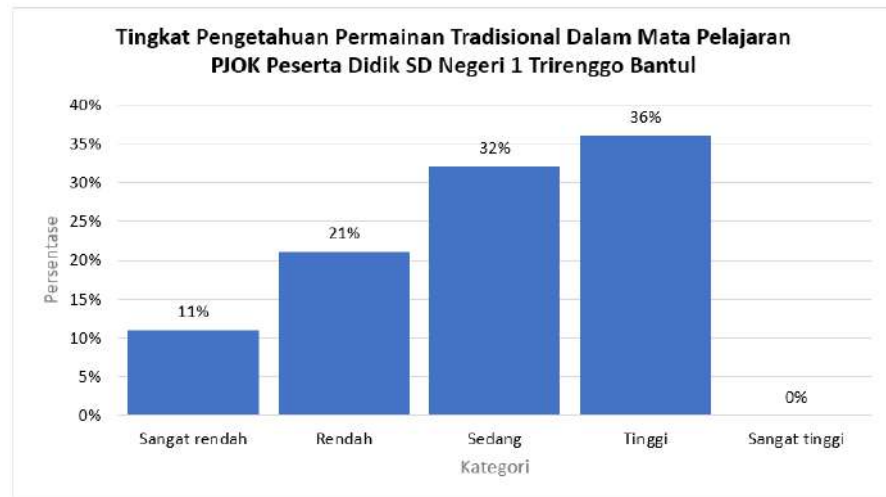
Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai tingkat pengetahuan peserta didik mengenai permainan tradisional dalam mata pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY:

Tabel 9. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
Sangat Tinggi	$X < 29,95$	0	0%
Tinggi	25,48-29,95	20	36%
Sedang	21,02-25,47	18	32%
Rendah	16,55-21,01	12	21%
Sangat Rendah	$16,55 < x$	6	11%
JUMLAH		56	100%

Hasil penelitian tersebut jika digambarkan dalam bentuk histogram adalah sebagai berikut:

Tabel 10. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.



Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY masuk dalam kategori “sangat rendah” sebesar 11% (6 peserta didik), “Rendah” sebesar 21% (12 peserta didik), “sedang” sebesar 32% (18 peserta didik), “tinggi” sebesar 36% (20 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berada dalam kategori “Tinggi”.

Rincian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY terbagi menjadi 3 faktor, yaitu (1) Pengertian permainan tradisional, (2) Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan (3) Macam-macam permainan tradisional.

2. Pengertian Permainan Tradisional

Hasil analisis statistik data penelitian mengenai Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional diperoleh skor terendah (minimum) 0, skor tertinggi (maksimum) 4, rata-rata (mean) 3,42, nilai tengah (median) 4, nilai yang sering muncul (mode) 4, standar deviasi (SD) 0,849. Selengkapnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 11. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Pengertian Permainan Tradisional.

Statistik	
<i>N</i>	56
Mean	3,42
Median	4
Mode	4
St. Deviation	0,849
Minimum	0
Maximum	4

Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional:

Tabel 12. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Pengertian Permainan Tradisional.

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
Sangat Tinggi	$X < 4,70$	0	0%
Tinggi	3,85 – 4,70	33	59%
Sedang	3,00 – 3,84	0	0%
Rendah	2,15 – 2,99	17	30%
Sangat Rendah	$2,15 < X$	6	11%
JUMLAH		56	100%

Hasil penelitian tersebut jika digambarkan dalam bentuk histogram adalah sebagai berikut :

Tabel 13. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Pengertian Permainan Tradisional.



Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional masuk dalam kategori “sangat rendah” sebesar 11% (6 peserta didik), “Rendah” sebesar 30% (17 peserta didik), “sedang” sebesar 0% (0 peserta didik), “tinggi” sebesar 59% (33 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional berada dalam kategori “Tinggi”.

3. Nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional

Hasil analisis statistik data penelitian mengenai Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional diperoleh skor terendah (minimum) 1, skor tertinggi (maksimum) 6, rata-rata (mean) 4,45, nilai tengah (median) 5, nilai yang sering muncul (mode) 5, standar deviasi (SD) 1,34.

Selengkapnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 14. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.

Statistik	
<i>N</i>	56
Mean	4.45
Median	5
Mode	5
Std. Deviation	1.34
Minimum	1
Maximum	6

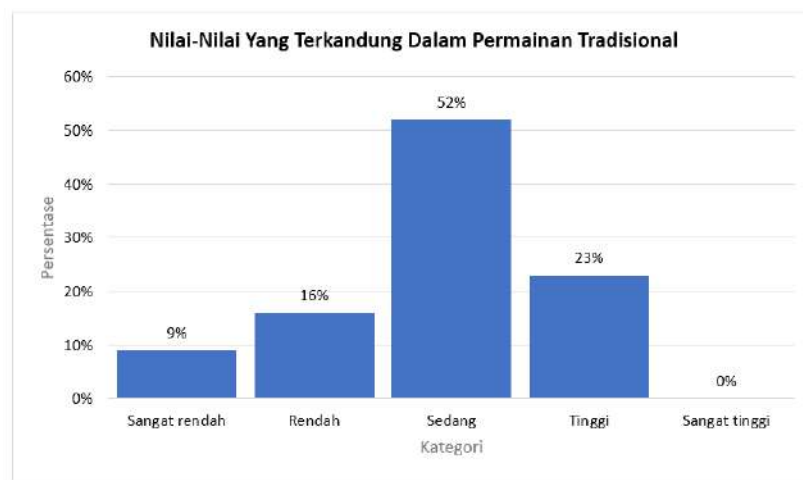
Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional:

Tabel 15. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
Sangat Tinggi	$X < 6,47$	0	0%
Tinggi	5,12 – 6,47	13	23%
Sedang	3,77 – 5,11	29	52%
Rendah	2,43 – 3,76	9	16%
Sangat Rendah	$2,43 < X$	5	9%
JUMLAH		56	100%

Hasil penelitian tersebut jika digambarkan dalam bentuk histogram adalah sebagai berikut:

Tabel 16. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Nilai-nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional.



Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional masuk dalam kategori “sangat rendah” sebesar 9% (5 peserta didik), “Rendah” sebesar 16% (9 peserta didik), “sedang” sebesar 52% (29 peserta didik), “tinggi” sebesar 23% (13 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan

faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional berada dalam kategori “Sedang”.

4. Macam-macam permainan tradisional

Hasil analisis statistik data penelitian mengenai Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, berdasarkan faktor pengertian permainan tradisional diperoleh skor terendah (minimum) 6, skor tertinggi (maksimum) 20, rata-rata (mean) 15,9, nilai tengah (median) 17, nilai yang sering muncul (mode) 17, standar deviasi (SD) 3,2. Selengkapnya disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 17. Deskriptif Statistik Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.

Statistik	
<i>N</i>	56
Mean	15.38
Median	16
Mode	18
Std. Deviation	3.1
Minimum	6
Maximum	19

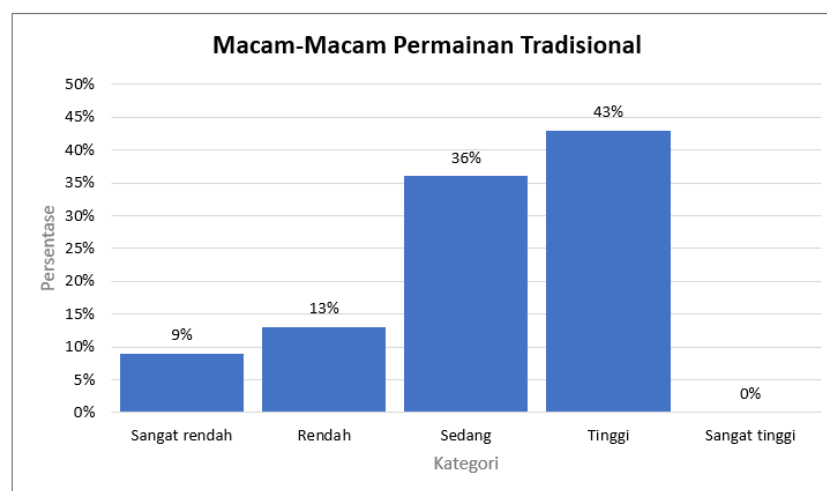
Berikut merupakan sajian bentuk norma penilaian mengenai Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional:

Tabel 18. Norma Penilaian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.

KATEGORI	INTERVAL	FREKUENSI	PERSENTASE
Sangat tinggi	$X < 20,06$	0	0%
tinggi	16,94 – 20,06	24	43%
sedang	13,81 – 16,93	20	36%
rendah	10,69 – 13,80	7	13%
sangat rendah	$10,69 < X$	5	9%
JUMLAH		56	100%

Hasil penelitian tersebut jika digambarkan dalam bentuk histogram adalah sebagai berikut:

Tabel 19. Histogram Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY Berdasarkan Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional.



Berdasarkan tabel di atas, hasil penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional masuk dalam kategori “sangat rendah” sebesar 9% (5 peserta didik), “Rendah” sebesar 13% (7 peserta didik), “sedang” sebesar 36% (20 peserta didik), “tinggi” sebesar 43% (24 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berdasarkan faktor macam-macam permainan tradisional berada dalam kategori “Tinggi”.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, yang terbagi menjadi tiga faktor, yaitu: pengertian permainan tradisional, nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional, dan macam-macam permainan tradisional.

Berdasarkan dari hasil data yang sudah dikumpulkan menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, yang masuk dalam ketegori “sangat rendah” sebesar

11% (6 peserta didik), “Rendah” sebesar 21% (12 peserta didik), “sedang” sebesar 32% (18 peserta didik), “tinggi” sebesar 36% (20 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berada dalam kategori “Tinggi”.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY masuk kedalam kategori “tinggi”. Meski demikian, terdapat perbedaan dalam hasil data yang diperoleh untuk setiap faktor yang diteliti. Dalam faktor pengertian permainan tradisional menunjukkan hasil kategori “Tinggi” dengan persentase sebesar 59% (33 peserta didik), pada faktor nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tradisional menunjukkan hasil kategori “Sedang” dengan persentase sebesar 52% (29 peserta didik), dan pada faktor macam-macam permainan tradisional menunjukkan kategori “Tinggi” dengan hasil persentase sebesar 43% (24 peserta).

Variasi hasil kategori untuk setiap faktor disebabkan oleh perbedaan tingkat pengetahuan masing-masing peserta didik. Ada sebagian peserta didik yang hanya memiliki pengetahuan dasar tentang permainan tradisional, ada pula peserta didik yang sudah memahaminya secara menyeluruh. Bahkan ada peserta didik yang telah mengamalkan nilai-nilai

yang terkandung dalam permainan tradisional tersebut ke dalam kehidupan sehari-harinya. Terdapat peserta didik yang masuk kedalam kategori rendah sampai sangat rendah. Hal tersebut biasanya disebabkan oleh berbagai faktor, seperti adanya pergeseran gaya hidup yang modern, kurangnya sarana dan prasarana, dan adanya peserta didik yang belum dapat membaca dengan lancar sehingga mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes dengan baik. Upaya dalam meningkatkan pengetahuan terkait permainan tradisional harus dilakukan secara menyeluruh dengan melibatkan semua pihak yang terkait salah satunya melalui lembaga pendidikan.

C. Keterbatasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan usaha semaksimal mungkin untuk memenuhi segala kebutuhan yang dipersyaratkan, bukan berarti penelitian ini tanpa kelemahan dan kekurangan. Beberapa kelemahan dan kekurangan yang dapat di kemukakan di sini antara lain:

1. Penelitian ini hanya membahas Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.
2. Hasil penelitian ini hanya berlaku bagi peserta didik kelas atas terkait Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.

3. Terdapat peserta didik yang belum dapat membaca dengan lancar sehingga mengalami kesulitan dalam mengerjakan tes pilihan ganda yang sudah diberikan oleh peneliti.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil data yang sudah dikumpulkan menunjukkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY, yang masuk dalam ketegori “sangat rendah” sebesar 11% (6 peserta didik), “Rendah” sebesar 21% (12 peserta didik), “sedang” sebesar 32% (18 peserta didik), “tinggi” sebesar 36% (20 peserta didik), dan “sangat tinggi” sebesar 0% (0 peserta didik). Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY berada dalam kategori “Tinggi”.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian yang sudah disimpulkan, dapat dikemukakan implikasi hasil penelitian sebagai berikut:

1. Hasil penelitian ini dapat menyajikan data tentang seberapa tinggi Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Trirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY.
2. Dapat menjadi acuan sebagai bahan evaluasi guru PJOK serta pihak sekolah untuk meningkatkan pengetahuan permainan tradisional kepada peserta didik.

C. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan terdapat beberapa saran yang dapat disampaikan diantaranya sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Penelitian tentang permainan tradisional dalam pembelajaran PJOK perlu digali lebih mendalam. Untuk peneliti selanjutnya, disarankan agar menggunakan sampel dan variabel penelitian yang berbeda, sehingga cakupan identifikasi dapat lebih luas.

2. Bagi Peserta didik

Peserta didik diharapkan lebih antusias dalam mengikuti pelajaran dan mempraktikkan permainan tradisional baik di lingkungan sekolah maupun di lingkungan mereka tinggal, sebagai upaya turut serta menjaga kelestarian permainan tradisional.

3. Bagi Guru

Permainan tradisional perlu dilakukan secara intensif dalam pembelajaran PJOK, misalnya dengan diintegrasikan ke dalam permainan gerak dasar, agar pemahaman peserta didik dalam topik ini dapat meningkat.

DAFTAR PUSTAKA



- Al Fathan, K. M., Andriani, K. M., Nurjanah, M., Munawaroh, R. Z., & Dewi, D. T. (2022). Analisis Materi Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) untuk Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(5), 6914–6921. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i5.3392>
- Al Ningsih, Y. R. (2021). Manfaat Permainan Tradisional Bola Bekel terhadap Perkembangan Anak Usia Dini. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan Anak Usia Dini*, 8(1), 69–76.
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik. In *Jurnal Universitas Udayana. ISSN* (Vol. 2302). Rineka Cipta.
- Astini, R. D. (2023). *Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Pada Anak Kelas V Di Sd Negeri Samirono Yogyakarta*. <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/books/Nbk558907/>
- Darsini, Fahrurrozi, & Cahyono, E. A. (2019). Pengetahuan ; Artikel Review. *Jurnal Keperawatan*, 12(1), 97.
- Farokah, A., Amira, I. N., & Dewi, E. C. (2022). Efektifitas Penggunaan Media Video Dan Poster Terhadap Peningkatan Pengetahuan Masyarakat Mengenai Protokol Kesehatan Pencegahan Covid-19. *Jurnal Klinik*, 1(1), 43–49.
- Hadi, S. (1991). *Analisis Butir Instrumen, Angket, Tes dan Skala Nilai dengan Basica*. Andi Offset.
- Hendrawan, A. (2019). Gambaran Tingkat Pengetahuan Tenaga Kerja Pt'X' Tentang Undang-Undang Dan Peraturan Kesehatan Dan Keselamatan Kerja. *Jurnal Delima Harapan*, 6(2), 69–81. <https://doi.org/10.31935/delima.v6i2.76>
- Khaulani, F., Neviyarni, S., & Murni, I. (2020). Fase Dan Tugas Perkembangan Anak Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 7(1), 51–59.
- Kurniawan, A. wibowo. (2019). *Penulis: Dr. Ari Wibowo Kurniawan, M.Pd.*
- Kurniawan, J. (2023). Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Kelas Atas Sd Sribit Kapanewon Bambanglipuro Kabupaten Bantul Tentang Permainan Tradisional.
- Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional*. SALAM INSAN MULIA. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=OyPkDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR1&dq=permainan+tradisional+&ots=yKzVCa1J81&sig=JD5rLpJjL LHLO8J9dkq6osw3CyI&redir_esc=y#v=onepage&q=permainan tradisional&f=false

- Mahfud, I., & Fahrizqi, E. B. (2020). Pengembangan Model Latihan Keterampilan Motorik Melalui Olahraga Tradisional Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Sport Science and Education Journal*, 1(1), 31–37. <https://doi.org/10.33365/v1i1.622>
- Mulyana, Y., & Lengkana, A. S. (2019). *Permainan Tradisional* (Y. Mulyana & A. S. Lengkana (eds.)). <https://books.google.co.id/books?id=OyPkDwAAQBAJ&lpq=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Mutia. (2022). Karakteristik Anak Usia Pendidikan Menengah. *Jurnal Al-Fikrah*, 11(1), 14–28. <https://doi.org/10.54621/jiaf.v11i1.229>
- Rahmaini, A., & Taufiq, A. N. (2018). Analisis Butir Soal Pendidikan Agama Islam Di SMK N 1 Sedayu Tahun Ajaran 2017/2018 (Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor pada Soal Pilihan Ganda Kelas XI). *Jurnal Mudarrisuna*, 8(1), 1–24. <https://www.jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/mudarrisuna/article/view/2787>
- Rahman, D. F., & Hartati, S. C. Y. (2019). Penerapan Permainan Tradisional Terhadap Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Pendidikan Jasmani , Olahraga Dan Kesehatan Dhani Fattur Rahman *, Sasminta Christina Yuli Hartati. *Pendidikan Olahraga Dan Kesehatan*, 07, 15–18.
- Sabani, F. (2019). Perkembangan Anak - Anak Selama Masa Sekolah Dasar (6 - 7 Tahun). *Didakta: Jurnal Kependidikan*, 8(2), 89–100.
- Safrizal. (2022). Peranan Pendidikan Jasmani Dalam Membentuk Kedisiplinan Siswa Madrasah Aliyah Negeri 2 Banda Aceh. *Jurnal Penjaskesrek*, 9(2), 34–46. <https://doi.org/10.46244/penjaskesrek.v9i2.1932>
- Sudijono. (2015a). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Rajawali Pers.
- Sudijono, A. (2015b). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Sutopo (ed.); 1st ed.). Alfabeta.
- Supriyadi, M. (2018). Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan pada Sekolah Dasar. *Gelanggang Olahraga: Jurnal Pendidikan Jasmani Dan Olahraga (JPJO)*, 1(2), 64–73. <https://doi.org/10.31539/jpjo.v1i2.136>.

- Surahni. (2017). Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai Sarana Pendidikan Moral. *The 6th University Research Colloquium 2017*, 1(1), 39–46.
- Swarjana, I. K. (2022). *Konsep Pengetahuan, Sikap, Perilaku, Persepsi, Stres, Kecemasan, Nyeri, Dukungan Sosial, Kepatuhan, Motivasi, Kepuasan, Pandemi Covid-19, Akses Layanan Kesehatan - Lengkap dengan Konsep Teori, Cara Mengukur variabel dan Contoh Kuisisioner* (R. Indra (ed.)). CV ANDI OFFSET.
<https://books.google.co.id/books?id=aPFeeAAAQBAJ&lpg=PP1&hl=id&pg=PP1#v=onepage&q&f=false>
- Wardika, I. N. (2019). Penerapan Permainan Tradisional untuk mengatasi kejenuhan Belajar PJOK. *Journal of Education Action Research*, 3(3), 231.
<https://doi.org/10.23887/jear.v3i3.17377>
- Widyaning Tyas, R., & Widyasari, C. (2023). Permainan Tradisional dalam Mengembangkan Karakter Kerjasama Anak Usia Dini. *Murhum : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 4(1), 508–516.
<https://doi.org/10.37985/murhum.v4i1.255>
- Widyawati, N. (2018). Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Sd Negeri Gadingan Wates Tugus. In *Biomass Chem Eng.*
<http://journal.stainkudus.ac.id/index.php/equilibrium/article/view/1268/1127>
<http://publicacoes.cardiol.br/portal/ijcs/portugues/2018/v3103/pdf/3103009.pdf>
http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0121-75772018000200067&lng=en&tlng=
- Witasari, O., & Wiyani, N. A. (2020). Permainan Tradisional untuk Membentuk Karakter Anak Usia Dini. *JECED : Journal of Early Childhood Education and Development*, 2(1), 52–63. <https://doi.org/10.15642/jeced.v2i1.567>
- Yani, A., Asri, A. F., & Burhan, A. (2014). Analisis Tingkat Kesukaran, Daya Pembeda dan Fungsi Distraktor Soal Ujian Semester Ganjil Mata Pelajaran Produktif di SMK Negeri 1 Indralaya Utara Tahun Pelajaran 2012/2013. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin*, 1(2), 98–115.
- Zainal Arifin. (2016). *Evaluasi Pembelajaran (Prinsip, Teknik, dan Prosedur)*. Rosda Karya.
- Zuliyanti, & Galuh, S. A. (2021). *Permainan Tradisional untuk Meningkatkan Kecerdasan Emosi*.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Permohonan Bimbingan Penyusunan TAS

	<p>KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN DAN KESEHATAN DEPARTEMEN PENDIDIKAN JASMANI SEKOLAH DASAR Alamat : Jl. Colombo No.1 Yogyakarta 55281, Telp.(0274) 550826, 513092, Faksimile (0274) 513092. Laman : http://www.fkk.uny.ac.id, Surel : humas_fkk@uny.ac.id</p>
<hr/>	
<p>SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING PENYUSUNAN PROPOSAL TA No. 69/PJSD/V/2024</p>	
<p>Berdasarkan persetujuan Koorprodi atas usulan Proposal Tugas Akhir Skripsi mahasiswa:</p>	
Nama	: Desy Anggraeni Susilowati
NIM	: 20604224054
Program Studi	: S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul	: Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK Peserta Didik di SD Negeri 1 Tritnggo Bantul.
<p>Dengan hormat, mohon Bapak:</p>	
Nama	: Dr. Hari Yulianto, M.Kes.
NIP	: 19670701 199412 1 001
Jabatan	: Lektor Kepala
Departemen	: S1-Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Fakultas	: Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan
<p>Bersedia sebagai Pembimbing penyusunan proposal TA bagi mahasiswa tersebut di atas. Atas kesediaannya dan kerjasama Bapak diucapkan banyak terima kasih.</p>	
<p>Yogyakarta, 8 Mei 2024 Kadep PJSD/Koorprodi S1-PJSD</p>	
	
<p>Dr. Aris Fajar Pambudi, M.Or. NIP. 19820522 200912 1 006</p>	

Lampiran 2. Kartu Bimbingan TAS



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

FORMULIR BIMBINGAN PENYUSUNAN LAPORAN TA

Nama Mahasiswa : Desy Anggraeni Susilowati
Dosen Pembimbing : Dr. Hari Yulianto, M.Kes
NIM : 20604224054
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TA : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PTK Peserta Didik di SD Negeri 1 Trenggok Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY

No.	Hari/Tanggal	Materi Bimbingan	Hasil/Saran Bimbingan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	Kamis, 25 Januari 2024	Konsultasi Judul	Perubahan Judul	
2.	Kamis, 18 April 2024	Bimbingan Bab 1-3	Perbaikan Instrumen Penelitian	
3.	Senin, 22 April 2024	Bimbingan Bab 3	Perbaikan Instrumen Penelitian	
4.	Selasa, 23 April 2024	Bimbingan Bab 3	Perbaikan Instrumen Penelitian	
5.	Rabu, 24 April 2024	Bimbingan Bab 3	Saran Validitas dan Reliabilitas	
6.	Jumat, 3 Mei 2024	Bimbingan Bab 1-3	Perbaikan Penulisan	
7.	Selasa, 4 Mei 2024	Bimbingan Bab 4-5	Perbaikan Penulisan dan Perbaikan norma penilaian	
8.	Rabu, 15 Mei 2024	Bimbingan Bab 4-5	Perbaikan penulisan	
9.	Senin, 20 Mei 2024	Bimbingan Bab 1-5	Bimbingan dan perbaikan tata tulis	
10.	Rabu, 22 Mei 2024	Bimbingan Bab 1-5	Perbaikan penulisan dan tata tulis	
		Stafhan H, in		

Mengetahui
Koord.Prodi PJSD

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

Yogyakarta, 23 Mei 2024

Mahasiswa,

Desy Anggraeni Susilowati
NIM. 20604224054

Lampiran 3. Surat Permohonan Validasi Instrumen Penelitian

**SURAT PERMOHONAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Hal : Permohonan Validasi Instrumen TAS
Lampiran : 1 Bendel


Kepada Yth,
Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M. Kes.
Dosen Departemen Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
di Fakultas Ilmu Keolahragaan dan Kesehatan

Sehubungan dengan pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi (TAS), dengan ini saya:



Nama : Desy Anggraeni Susilowati
NIM : 20604224054
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Mata Pelajaran
PJOK Peserta di SD Negeri 1 Tlirenggo Bantul.

Dengan hormat saya memohon agar Bapak berkenan memberikan validasi terhadap instrumen penelitian TAS yang telah saya susun. Sebagai bahan pertimbangan, bersama ini saya lampirkan:
(1) Proposal TAS, (2) Kisi-kisi instrumen TAS, (3) Draft instrumen TAS.

Demikian Permohonan saya, atas bantuan dan perhatian Bapak diucapkan terimakasih.

Yogyakarta, 24 April 2024
Pemohon,

Desy Anggraeni Susilowati
20604224054

Mengetahui,

Departemen Program Studi  Dr. Aris Fajar Pambudi, S.Pd., M.Or NIP. 198205222009121006	Dosen Pembimbing TAS  Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M. Kes. NIP. 196707011994121001
---	---

Lampiran 4. Surat Pernyataan Validasi Instrumen Penelitian

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Hari Yulianto, S.Pd., M. Kes.
NIP : 196707011994121001
Dapartemen : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar


Menyatakan bahwa instrumen penelitian TAS atas nama mahasiswa:

Nama : Desy Anggraeni Susilowati
NIM : 20604224054
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul TAS : Tingkat Pengetahuan Permainan Tradisional Dalam Mata Pelajaran PJOK Peserta Didik di SD Negeri 1 Tirenggo Bantul.

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian TAS tersebut dapat dinyatakan:

Layak digunakan untuk penelitian
 Layak digunakan dengan revisi
 Tidak layak digunakan untuk penelitian yang bersangkutan

Dengan catatan dan saran/perbaikan sebagaimana terlampir.
Demikian agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 24 April 2024
Validator

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

Catatan
 Beri tanda ✓

Lampiran 5. Surat Izin Penelitian

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

 KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU 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/166/UN34.16/PT.01.04/2024 26 April 2024
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

Yth . Kepala SD Negeri 1 Tirirenggo Bantul

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

Nama : Desy Anggraeni Susilowati
NIM : 20604224054
Program Studi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar - S1
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Judul Tugas Akhir : TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK DI SD NEGERI 1 TIRIRENGGO BANTUL
Waktu Penelitian : 29 April - 31 Mei 2024

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.
Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.

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

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

I dari I 26/04/2024, 13.40

Lampiran 6. Surat Keterangan Penelitian

 **PEMERINTAH KABUPATEN BANTUL**
DINAS PENDIDIKAN, KEPEMUDAAN, DAN OLAHRAGA
SD 1 TRIRENGGO
Alamat : Klembon, Tlirenggo, Bantul Yogyakarta 55714. ☎(0274) 2811288 ✉sd1trirenggo@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN
No : 058 / SDITrg/ V/ 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : ANY ROKHAYATI, S.Pd.SD
NIP : 198006122006042019
Pangkat/Gol. Ruang : Penata, III/c
Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini saya menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Desy Anggraeni Susilowati
NIM : 20604224054
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta
Prodi : Pendidikan Jasmani Sekolah Dasar
Judul Penelitian : “TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK DI SD NEGERI 1 TRIRENGGO BANTUL”

Lokasi Penelitian : SD 1 Tlirenggo
Waktu Penelitian : 30 April 2024

Telah melakukan penelitian “TINGKAT PENGETAHUAN PERMAINAN TRADISIONAL DALAM MATA PELAJARAN PJOK PESERTA DIDIK DI SD NEGERI 1 TRIRENGGO BANTUL”

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Bantul, 16 Mei 2024
Kepala SD 1 Tlirenggo

ANY ROKHAYATI, S.Pd.SD
198006122006042019



Lampiran 7. Instrumen Penelitian

INSTRUMEN PENELITIAN

Saya memohon bantuan kepada peserta didik untuk mengisi angket atau soal ini, untuk menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) saya yang berjudul **”Tingkat Pengetahuan Peserta Didik Mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di Sekolah Dasar Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY”**.

Informasi yang diberikan semata-mata untuk kepentingan penelitian, tidak berpengaruh terhadap nilai anda sebagai peserta didik di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY. Atas perhatiannya, saya mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya.

A. Identitas

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk pengisian:

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

Contoh:

Permainan berikut merupakan contoh yang bukan termasuk kedalam permainan tradisional adalah ...

- A. Gobak sodor
- B. Sepak bola
- C. Egrang
- D. Futsal

Butir Soal :

1. Apakah yang dimaksud permainan tradisional
 - A. Permainan hasil kebudayaan warisan luhur di masa lampau
 - B. Permainan yang menggunakan teknologi modern
 - C. Permainan yang hanya dimainkan di dalam ruangan
 - D. Permainan yang menggunakan alat yang mahal
2. Permainan yang memiliki sejarah pada masing-masing daerah disebut
 - A. Permainan modern
 - B. Permainan tradisional
 - C. Permainan sederhana
 - D. Permainan online
3. Permainan tradisional dapat dimainkan oleh kelompok usia
 - A. Usia anak-anak saja
 - B. Usia dewasa
 - C. Usia anak-anak hingga usia dewasa
 - D. Lanjut usia
4. Memainkan permainan tradisional dapat dilakukan secara
 - A. Individu
 - B. Beregu
 - C. Individu dan beregu
 - D. Online
5. Permainan tradisional dapat meningkatkan
 - A. Rasa takut
 - B. Rasa percaya diri
 - C. Rasa khawatir
 - D. Rasa bersalah
6. Apabila anak-anak memainkan permainan tradisional secara teratur, maka kondisi kebugaran jasmani akan
 - A. Meningkat
 - B. Menurun
 - C. Tidak ada perubahan
 - D. Stabil
7. Permainan tradisional memiliki unsur-unsur seperti berjalan, berlari, melompat, dan melompat yang berkontribusi dalam menjaga kesehatan tubuh secara optimal.
Pernyataan di atas termasuk ke dalam nilai
 - A. Nilai sosial
 - B. Nilai moral
 - C. Nilai kesehatan
 - D. Nilai kekeluargaan

8. Berikut ini yang termasuk permainan tradisional adalah
 - A. Egrang, Badminton, dan Sepak Bola
 - B. Dakon, Engklek, dan Gobak Sodor
 - C. Kelereng, Terompah Panjang, dan Bola Basket
 - D. Futsal, Mobile Legend, dan Kelereng
9. Gobak sodor dan terompah panjang merupakan permainan yang dimainkan secara
 - A. Individu
 - B. Beregu (Berkelompok)
 - C. Individu dan Beregu (Berkelompok)
 - D. Online
10. Jumlah orang dalam 1 regu dalam permainan terompah panjang adalah
 - A. 1 orang saja
 - B. 2 orang saja
 - C. 3-5 orang
 - D. 7-10 orang
11. Melalui permainan terompah panjang anak-anak dapat belajar tentang nilai
 - A. Kasih sayang
 - B. Nilai keadilan
 - C. Nilai kerja sama
 - D. Nilai Sosial
12. Perhatikan gambar berikut!



- Gambar di atas merupakan gambaran dari permainan
- A. Egrang
 - B. Englek
 - C. Dakon
 - D. Bekel
13. Permainan tradisional Dakon dapat mengasah kemampuan ...
 - A. Membaca
 - B. Berhitung
 - C. Berjalan
 - D. Berlari

14. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas merupakan alat yang digunakan untuk bermain

- A. Dakon
- B. Lompat Tali
- C. Egrang
- D. Engklek

15. Bahan dasar yang digunakan untuk bermain egrang adalah

- A. Besi
- B. Pipa paralon
- C. Bambu
- D. Plastik

16. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas anak-anak sedang memainkan permainan

- A. Lompat tali
- B. Engklek
- C. Dakon
- D. Balap karung

17. Manakah nilai moral berikut yang dapat dipelajari dari permainan Engklek adalah

- A. Kekompakan
- B. Kejujuran
- C. Kecurangan
- D. Ketabahan

18. Alat yang digunakan dalam permainan engklek adalah

- A. Kreweng
- B. Pecahan genting
- C. Pecahan keramik
- D. Semua jawaban benar

19. Berikut adalah alat yang digunakan dalam permainan terompah panjang/bakiak, yaitu ...



20. Permainan balap egrang dapat dimainkan secara

- A. Individu
- B. Beregu (berkelompok)
- C. Individu dan beregu (berkelompok)
- D. Online

21. Permainan dakon dapat dimainkan oleh orang.

- A. 5 orang
- B. 4 orang
- C. 3 orang
- D. 2 orang

22. Alat yang digunakan dalam permainan lompat tali terbuat dari

- A. Kabel
- B. Karet gelang
- C. Tali tambang
- D. Tali raffia

23. Dalam permainan lompat tali ada berapa orang yang bertugas untuk memegang tali

- A. 1 orang
- B. 2 orang
- C. 3 orang
- D. 4 orang

24. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas anak-anak sedang memperlombakan permainan

- A. Lompat tali
 - B. Kelereng
 - C. Balap karung
 - D. Egrang
25. Jenis karung yang biasa digunakan dalam permainan balap karung adalah ...
- A. Karung plastik
 - B. Karung semen
 - C. Karung goni
 - D. Semua jawaban benar
26. Perhatikan gambar berikut!



Gambar di atas anak-anak sedang memainkan permainan

- A. Kelereng
 - B. Petak umpet
 - C. Dakon
 - D. Balap karung
27. Permainan tradisional yang tujuannya merebut dan mempertahankan sebuah benteng sebagai kunci kemenangan adalah ...
- A. Balap karung
 - B. Benteng-bentengan
 - C. Terompah panjang
 - D. Sepak sekong

28. Dalam permainan petak umpet orang yang menjadi penjaga harus berhitung dan ...
- A. Menutup mata
 - B. Membuka mata
 - C. Melirikkan mata
 - D. Mengedipkan mata
29. Manakah pernyataan berikut yang benar terkait permainan kelereng ...
- A. Dimainkan oleh dua orang saja
 - B. Hanya untuk laki-laki
 - C. Menggunakan media kelereng dan lapangan kecil
 - D. Dimainkan dengan mata tertutup
30. Dalam permainan bentengan, cara untuk memenangkan permainan adalah ...
- A. Mempertahankan benteng sendiri hingga waktu habis
 - B. Berhasil menyentuh benteng tim lawan terlebih dahulu
 - C. Menangkap semua anggota tim lawan
 - D. Menangkap tahanan lawan sebanyak-banyaknya

Lampiran 8. Reliabilitas Instrumen

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.808	30

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.808	30

Lampiran 9. Data Penelitian Tingkat Pengetahuan Peserta Didik mengenai Permainan Tradisional dalam Mata Pelajaran PJOK di SD Negeri 1 Tlirenggo Kapanewon Bantul Kabupaten Bantul DIY

No	Permainan Tradisional				Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional							Macam-Macam Permainan Tradisional																Total											
	1	2	3	4	5	6	7	11	13	17	8	9	10	12	14	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27		28	29	30								
1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25			
2	0	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0					17				
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26			
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0				28			
5	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24			
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29			
7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26			
8	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	21			
9	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24			
10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	26			
12	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	20		
13	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	17			
14	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23			
15	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	17			
16	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	19			
17	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	24			
18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27		
19	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	16			
20	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25		
21	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27		
23	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
24	1	1	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	15			
25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
26	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29		
27	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28		
28	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
29	0	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8			
30	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
32	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
35	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	0	20		
36	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
37	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	0	0	22			
38	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	21			
39	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26		
40	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	24		
41	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23		
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	30		
43	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24	
45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	30	
47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	29	
48	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
49	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	20		
50	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	21			
51	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20	
52	1	1	1	0	1																																		

Lampiran 10. Data Penelitian Faktor Pengertian Permainan Tradisional

No	Pengertian Permainan Tradisional				Total
	1	2	3	4	
1	1	0	1	0	2
2	0	1	1	1	3
3	1	1	1	1	4
4	1	1	1	1	4
5	1	1	1	0	3
6	1	1	1	1	4
7	1	1	1	0	3
8	1	1	1	0	3
9	1	1	1	1	4
10	1	1	1	1	4
11	1	1	0	1	3
12	1	1	1	1	4
13	1	0	1	1	3
14	0	1	1	0	2
15	1	1	0	0	2
16	0	0	0	0	0
17	1	1	1	0	3
18	1	1	1	1	4
19	1	1	1	0	3
20	1	1	1	1	4
21	1	1	1	1	4
22	1	1	1	1	4
23	1	1	1	1	4
24	1	1	1	0	3
25	1	1	1	1	4
26	1	1	1	1	4
27	1	1	1	1	4
28	1	1	1	1	4
29	0	1	0	0	1
30	1	1	1	1	4
31	1	1	1	1	4
32	1	1	1	1	4
33	1	1	1	1	4
34	1	1	1	1	4
35	1	1	1	1	4
36	1	1	1	1	4
37	1	1	1	0	3
38	1	1	1	1	4
39	1	1	1	1	4
40	1	1	0	0	2
41	1	1	1	0	3
42	1	1	1	1	4
43	1	1	0	1	3
44	1	1	1	1	4
45	1	1	1	1	4
46	1	1	1	1	4
47	1	1	1	1	4
48	1	1	1	1	4
49	1	1	1	0	3
50	1	1	1	0	3
51	1	1	1	0	3
52	1	1	1	0	3
53	1	1	0	1	3
54	1	1	1	1	4
55	1	1	1	1	4
56	1	1	1	1	4
Total	52	53	49	38	

Lampiran 11. Data Penelitian Faktor Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional

no	Nilai-Nilai Yang Terkandung Dalam Permainan Tradisional						Total
	5	6	7	11	13	17	
1	1	1	1	1	1	0	5
2	1	0	1	0	0	0	2
3	1	1	1	1	1	0	5
4	1	1	1	1	1	1	6
5	1	1	0	1	0	0	3
6	1	1	1	1	1	1	6
7	1	1	1	1	1	0	5
8	1	1	0	0	1	0	3
9	1	0	1	1	1	0	4
10	1	1	1	1	1	0	5
11	1	1	1	1	1	1	6
12	1	1	1	1	0	0	4
13	1	1	1	0	1	1	5
14	1	0	1	1	1	1	5
15	1	0	0	0	1	0	2
16	1	1	0	0	0	1	3
17	1	1	1	1	1	0	5
18	1	1	1	1	1	1	6
19	1	0	0	1	0	1	3
20	1	1	0	1	1	0	4
21	1	1	0	1	1	1	5
22	1	1	1	1	1	0	5
23	1	1	1	0	1	1	5
24	1	0	0	1	1	0	3
25	1	1	1	1	1	0	5
26	1	0	1	1	1	1	5
27	1	1	0	1	1	1	5
28	1	0	1	1	1	1	5
29	0	0	0	0	1	0	1
30	1	1	0	1	1	0	4
31	1	1	1	1	1	1	6
32	1	1	0	1	1	1	5
33	1	1	1	1	1	1	6
34	1	1	1	1	1	1	6
35	1	0	1	1	1	0	4
36	1	0	1	1	0	1	4
37	1	1	0	1	1	1	5
38	1	0	1	1	1	0	4
39	1	0	1	1	1	0	4
40	1	1	1	1	1	1	6
41	1	1	0	1	0	0	3
42	1	1	1	1	1	1	6
43	1	1	1	1	1	1	6
44	1	1	1	1	1	0	5
45	1	1	1	1	1	1	6
46	1	1	1	1	1	1	6
47	1	1	1	1	1	1	6
48	1	0	1	1	1	1	5
49	0	1	0	0	1	0	2
50	0	1	0	0	1	1	3
51	1	1	1	0	0	0	3
52	1	1	1	1	1	0	5
53	0	0	0	0	0	1	1
54	1	1	0	1	1	1	5
55	1	1	1	0	0	0	3
56	1	1	1	0	1	0	4
Total	52	41	38	43	46	29	

Lampiran 12. Data Penelitian Faktor Macam-Macam Permainan Tradisional

no	Macam-Macam Permainan Tradisional																				Total
	8	9	10	12	14	15	16	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	
1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	18
2	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	12
3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	17
4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	17
5	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	18
7	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
8	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	15
9	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
10	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	16
11	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	16
12	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	0	12
13	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	0	0	8
14	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	15
15	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	0	13
16	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	15
17	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	16
18	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	16
19	0	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	9
20	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	17
21	1	1	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
22	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
23	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
24	0	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	0	9
25	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	18
28	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	16
29	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	6
30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
32	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	19
34	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	18
35	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	0	12
36	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	16
37	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	0	0	13
38	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	13
39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
40	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	15
41	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	19
43	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	17
44	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	15
45	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
46	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	19
47	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	18
48	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	15
49	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	0	15
50	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	14
51	1	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	0	1	1	14
52	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	17
53	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	11
54	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	0	7
55	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	0	14
56	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	16
Total	46	49	40	52	51	54	54	19	48	35	49	48	44	52	32	52	37	51	32	16	

Lampiran 13. Analisis Tingkat Kesukaran

Jumlah Peserta didik	BUTIR SOAL INSTRUMEN																												Total			
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28		29	30	
Peserta Didik 1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Peserta Didik 2	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Peserta Didik 3	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Peserta Didik 4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Peserta Didik 5	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 6	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Peserta Didik 7	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Peserta Didik 8	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Peserta Didik 9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 10	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
Peserta Didik 11	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 12	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 13	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
Peserta Didik 14	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Peserta Didik 15	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	17
Peserta Didik 16	0	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Peserta Didik 17	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 19	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Peserta Didik 20	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Peserta Didik 21	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Peserta Didik 22	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Peserta Didik 23	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
Peserta Didik 24	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27
Peserta Didik 25	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Peserta Didik 26	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	8
Peserta Didik 27	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Peserta Didik 28	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Peserta Didik 29	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15
Peserta Didik 30	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Peserta Didik 31	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Peserta Didik 32	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Peserta Didik 33	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Peserta Didik 34	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Peserta Didik 35	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 36	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 37	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Peserta Didik 38	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Peserta Didik 39	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
Peserta Didik 40	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Peserta Didik 41	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	23
Peserta Didik 42	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Peserta Didik 43	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	29
Peserta Didik 44	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 45	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 46	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 47	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28
Peserta Didik 48	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Peserta Didik 49	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 50	1	1	1	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 51	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
Peserta Didik 52	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25
Peserta Didik 53	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	15
Peserta Didik 54	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	16
Peserta Didik 55	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	21
Peserta Didik 56	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	24
Jumlah Benar	52	53	49	38	52	41	38	46	49	40	43	52	46	51	54	54	29	19	48	35	49	48	44	52	32	52	37	51	32	16		
Jumlah Peserta Didik																													56			

Lampiran 16. Dokumentasi Penelitian

Gambar 1. Peserta didik mengisi angket



Gambar 2. Peserta didik mengisi angket



Gambar 3. Peserta didik mengisi angket



Gambar 4. Peneliti foto bersama peserta didik

