



**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL
PADA SEKOLAH DASAR DAERAH PERKOTAAN DAN
PERDESAAN DI KABUPATEN BATANG
TAHUN 2015.**

SKRIPSI

**Diajukan dalam rangka penyelesaian studi Strata 1
Untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan
Pada Universitas Negeri Semarang**

**Oleh :
Didiet Aditya Haryadika
6102410055**

**PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2015**

ABSTRAK

Didiet Aditya Haryadika. 2015. Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Daerah Perkotaan dan Perdesaan di Kabupaten Batang. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Semarang. Dosen Pembimbing **Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd.,M.Pd.**

Kata Kunci: Permainan Tradisional, Penjasorkes, Sekolah Dasar

Permasalahan skripsi ini adalah bagaimana pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar daerah perkotaan dan perdesaan di Kabupaten Batang tahun 2015. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar daerah perkotaan dan perdesaan di Kabupaten Batang tahun 2015.

Pendekatan penelitian dengan analisis deskriptif kualitatif. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah kuesioner ini digunakan sebagai alat pengumpul data tentang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional yang dijabarkan menjadi pertanyaan-pertanyaan. Lokasi penelitian pada sekolah dasar di Kabupaten Batang Tahun 2015. Pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode uji validitas dan reliabilitas instrumen. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif dengan prosentase.

Hasil penelitian pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada sekolah dasar daerah perkotaan dan daerah perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015 sangat baik yaitu di daerah perkotaan sebesar 83,44%, dan di daerah perdesaan sebesar 85,56%. Terbukti dari ketersediaan waktu di daerah perkotaan sebesar 74,44% dan di daerah perdesaan sebesar 83,89%, ketersediaan materi dan pembelajaran penjasorkes di daerah perkotaan sebesar 76,11% dan di daerah perdesaan sebesar 82,41%, meliputi kesesuaian kurikulum di daerah perkotaan sebesar 67,50% dan di daerah perdesaan sebesar 80,83%, sarana dan prasarana di daerah perkotaan sebesar 68,33% dan di daerah perdesaan sebesar 81,67%, pembelajaran di daerah perkotaan sebesar 71,94% dan di daerah perdesaan sebesar 85,28%, penguasaan materi di daerah perkotaan sebesar 83,33% dan di daerah perdesaan sebesar 80,83%, Karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan di daerah perkotaan sebesar 82,46% dan di daerah perdesaan sebesar 80,61%, meliputi faktor bahaya di daerah perkotaan sebesar 80,00% dan di daerah perdesaan sebesar 80,42%, gerak dalam permainan di daerah perkotaan sebesar 81,88% dan di daerah perdesaan sebesar 80,42%, gerak lokomotor di daerah perkotaan sebesar 90,56% dan di daerah perdesaan sebesar 86,67%, gerak non lokomotor di daerah perkotaan sebesar 72,50% dan di daerah perdesaan sebesar 75,00%, gerak manipulatif di daerah perkotaan sebesar 87,50% dan di daerah perdesaan sebesar 78,33%, ranah penjas sebesar di daerah perkotaan sebesar 95,00% dan di daerah perdesaan sebesar 96,39%, meliputi Kognitif di daerah perkotaan sebesar 76,70% dan di daerah perdesaan sebesar 80,00%, Afektif sebesar di daerah perkotaan sebesar 83,33% dan di daerah perdesaan sebesar 86,67%, Psikomotor sebesar di daerah perkotaan sebesar 83,30% dan di daerah perdesaan sebesar 87,00%, Jasmani di daerah perkotaan sebesar 81,11% dan di daerah perdesaan sebesar 79,44%, Motivasi guru sebesar di daerah perkotaan sebesar 86,11% dan di daerah perdesaan sebesar 80,56%.

Pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar di Kabupaten Batang tergolong sangat baik. Saran Bagi sekolah untuk selalu berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hal menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini, Saya :

Nama : Didiet Aditya Haryadika

NIM : 610240055

Jurusan/Prodi : PJKR/(PGPJSD)

Fakultas : Ilmu Keolahragaan

Judul Skripsi : “ Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Daerah Perkotaan Dan Daerah Perdesaan Di Kabupaten Batang Tahun 2015 “

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini hasil karya saya sendiri dan tidak menjiplak (plagiat) karya ilmiah orang lain, baik seluruhnya maupun sebagian. Bagian tulisan dalam skripsi ini yang merupakan kutipan dari karya ahli atau orang lain, telah diberi penjelasan sumbernya sesuai dengan tata cara pengutipan.

Apabila pernyataan saya ini tidak benar saya bersedia menerima sanksi akademik dari Universitas Negeri Semarang dan sanksi hukum sesuai ketentuan yang berlaku di wilayah Negara Republik Indonesia.

Semarang, Mei 2015

Peneliti



Didiet Aditya Haryadika

NIM. 6102410055

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan ke Sidang Panitia Ujian

Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang, pada:

Hari :

Tanggal :

Semarang, 2015

Dosen Pembimbing



Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd.M.Pd.
NIP. 19741215 199703 1004

Mahasiswa,




Didiet Aditya Haryadika
NIM 6102410055

Mengetahui,

Jurusan PJKR




Mugiyo Hartono, M.Pd
NIP. 19640903 198803 1 002

20/4 2015

PENGESAHAN

Skripsi atas nama Didiet Aditya Haryadika NIM 6102410055 Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi Judul Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Daerah Perkotaan Dan Perdesaan Di Kabupaten Batang Tahun 2015 telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Penguji Skripsi Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang pada hari .



Ketua

Dr. H. Mury Pramono, M.Si.
NIP. 19591019 198503 1001

Panitia Ujian

Sekretaris

Andry Akharyanto, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19810129 200312 1001

Dewan Penguji

1. Drs. H. Tri Nurharsono, M.Pd. (Ketua)
NIP. 1960042 9198601 1 001
2. Supriyono, S.Pd., M.Or (Anggota)
NIP. 1972012 7199802 1 001
3. Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd., M.Pd. (Anggota)
NIP. 19741215 199703 1 004

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

- *Wattaqullaah wa yu'allimukumullaah, wallaahubikulli syai-in'aliim.*
“Bertakwalah pada Allah maka Allah akan mengajarimu. Sesungguhnya Allah maha mengetahui segala sesuatu”.
(Al –Baqarah ayat 282)
- Jika kita mempunyai keinginan yang kuat dari dalam hati, maka seluruh alam semesta akan bahu membahu mewujudkannya. (Ir.Soekarno)

PERSEMBAHAN

1. Kedua orang tua saya tercinta: Bapak Suharyoto dan ibu Badriyah , terima kasih atas segala kasih sayang, dukungan dan do'a yang selalu tercurah untuk saya.
2. Saudara saya Galih Winda Puspitasari S.Farm dan Harya Meganandha dan semua keluarga besar saya.
3. Dosen-dosen FIK yang selalu memberikan bimbingan dan bantuan.
4. Teman-teman PGPJSD angkatan 2010 dan almamater FIK UNNES.

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang selalu melimpahkan rahmat dan karunianya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar Daerah Perkotaan dan Perdesaan Di Kabupaten Batang 2015” dengan baik. Segala kekurangan dan keterbatasan sangat penulis sadari dalam penulisan skripsi ini. Keberhasilan dalam menyusun skripsi ini atas bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rendah hati penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada peneliti menjadi mahasiswa UNNES.
2. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ijin dan kesempatan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi.
3. Ketua Jurusan PJKR, FIK UNNES, yang telah memberikan ijin dan kesempatan untuk menyelesaikan penulisan skripsi.
4. **Ranu Baskora Aji Putra, S.Pd,M.Pd.**, selaku dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, kritik, dan saran sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan PJKR FIK UNNES, yang telah memberikan bekal ilmu dan pengetahuan kepada peneliti hingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini.
6. Bapak dan ibu kepala sekolah di sekolah dasar se-Kabupaten Batang yang telah, memberikan ijin pelaksanaan penelitian ini.

7. Bapak, ibu, kakak, adik dan keluarga tercinta yang telah banyak memberikan dukungan dan bantuan hingga terselesaikannya skripsi ini.
8. Teman-teman PGPJSD angkatan 2010 yang telah banyak membantu serta memberikan semangat dalam penyusunan skripsi ini.
9. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis sangat berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan berguna bagi semua pihak.

Semarang, Mei 2015



Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL.....	i
ABSTRAK.....	ii
PERNYATAAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
PENGESAHAN.....	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1	Latar Belakang	1
1.2	Fokus Masalah	5
1.3	Pertanyaan Penelitian	5
1.4	Tujuan Penelitian.....	6
1.5	Manfaat Penelitian.....	6
1.5.1	Bagi Peneliti	6
1.5.2	Bagi Guru Pendidikan Jasmani	7
1.5.3	Bagi Siswa	7
1.5.4	Bagi Sekolah	7

BAB II KAJIAN PUSTAKA

2.1	Pengertian Pendidikan Jasmani dan Olahraga.....	8
2.1.1	Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga.....	10
2.1.2	Tujuan Pendidikan Jasmani di Sekolah Dasar.....	11
2.2	Pelaksanaan Pendidikan Jasmani.....	12
2.2.1	Tujuan.....	12
2.2.2	Bahan.....	13
2.2.3	Peserta Didik.....	13
2.2.4	Guru Pendidikan Jasmani	15
2.3	Teori Bermain.....	16
2.3.1	Teori Kelebihan Tenaga	16
2.3.2	Rekreasi.....	16
2.3.3	Teori Atavisme atau reinkarnasi	17
2.3.4	Teori Kataris.....	17
2.3.5	Teori Relaksasi.....	17
2.3.5	Teori Buhler.....	17
2.4	Fungsi Bermain	18
2.4.1	Nilai-nilai Mental.....	18
2.4.2	Nilai-nilai Fisik	19
2.4.3	Nilai-nilai Sosial.....	19
2.5	Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani	21
2.5.1	<i>Warming Up</i> (Pemanasan)	21
2.5.2	Latihan Inti.....	21
2.5.3	<i>Cooling Down</i> (Pendinginan).....	22
2.6	Pengertian Bermain.....	22
2.7	Permainan Tradisional.....	23

2.7.1	Permainan Galasin Gobag sodor	24
2.7.2	Permainan Boy boyan atau menata pecahan genting	25
2.7.3	Permainan Bebentengan.....	26
2.7.4	Permainan Pindah Bintang.....	27
2.7.5	Permainan Pejam Mata	29
2.7.6	Permainan Kucing dan Tikus.....	30
2.7.7	Permainan Lompat Tali	31
2.8	Perkotaan dan Perdesaan.....	32
2.8.1	Pengertian.....	32
2.8.2	Kriteria Wilayah	33

BAB III METODE PENELITIAN

3.1	Pendekatan Penelitian.....	35
3.2	Lokasi dan Saran Penelitian.....	36
3.2.1	Lokasi Penelitian	36
3.2.2	Sasaran Penelitian	36
3.3	Instrumen dan Metode Pengumpulan Data	37
3.3.1	Instrumen	37
3.3.2	Metode Pengumpulan Data.....	38
3.3.3	Dokumentasi	38
3.3.4	Angket atau Kuisisioner	38
3.4	Pemeriksaan Keabsahan Data	38
3.4.1	Validitas Instrumen.....	39
3.4.2	Reliabilitas Instrumen	39
3.5	Analisis Data	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil Penelitian.....	42
4.1.1	Di Daerah Perkotaan.....	42
4.1.2	Di Daerah Perdesaan.....	45
4.2	Pembahasan.....	53
4.2.1	Di Daerah Perkotaan.....	53
4.2.2	Di Daerah Perdesaan.....	57

BAB V SIMPULAN DAN SARAN

5.1	Simpulan.....	58
5.2	Saran.....	59

DAFTAR PUSTAKA.....	60
---------------------	----

LAMPIRAN-LAMPIRAN.....	61
------------------------	----

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
1.	Daftar Kecamatan di Kabupaten Batang	3
2.	Kriteria Penilaian Kuesioner	37
3.	Distribusi Frekwensi Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Oleh Guru Pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan di Kabupaten Batang Tahun 2015	42
4.	Distribusi Frekwensi Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan di Kabupaten Batang Tahun 2015.....	43
5.	Distribusi Frekwensi Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan di Kabupaten Batang Tahun 2015	43
6.	Indikator Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Guru di Daerah Perkotaan.....	44
7.	Indikator Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas Rendah di Daerah Perkotaan	44
8.	Indikator Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas Atas di Daerah Perkotaan.....	45
9.	Distribusi Frekwensi Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Sekolah Dasar di Daerah Perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015	46
10.	Distribusi Frekwensi Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas Rendah Sekolah Dasar di Daerah Perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015.....	46
11.	Distribusi Frekwensi Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Siswa Kelas Atas Sekolah Dasar di Daerah Perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015	47
12.	Indikator Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Pada Guru di Daerah Perdesaan.....	48
13.	Indikator Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas Rendah di Daerah Perdesaan	48
14.	Indikator Permainan Tradisional Dalam Pembelajaran Penjasorkes Siswa Kelas Atas di Daerah Perdesaan.....	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Permainan Galasin atau Gobak Sodor	24
2. Permainan Boy boyan atau menata genting	25
3. Permainan Bentengan	26
4. Permainan Pindah Bintang.....	27
5. Permainan Pejam Mata.....	28
6. Permainan Kucing dan Tikus	30
7. Permainan Lompat Tali	31

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Keputusan Pembimbing.....	63
2. Surat Ijin Penelitian	64
3. Surat Rekomendasi Penelitian DPPDO.....	65
4. Surat Keterangan Bukti Peneliti DPPDO	66
5. Daftar Nama Guru Penjasorkes Sample Penelitian	67
6. Agenda penelitian	68
7. Kisi-Kisi Soal Angket Guru	69
8. Kisi-Kisi Soal Angket Siswa.....	69
9. Draf Permainan Tradisional.....	70
10. Soal Angket Guru.....	73
11. Soal Angket Siswa	82
12. RPP dan Silabus.....	84
13. Uji Validitas dan Reabilitas.....	92
14. Hasil Penelitian	116
15. Kriteria Perhitungan Skor Nilai	128
16. Dokumentasi Penelitian	132

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Bangsa Indonesia memiliki berbagai macam budaya, suku, permainan tradisional dari berbagai daerah yang berbeda-beda. Salah satu kultur budaya yang ada di masyarakat yang menjadi aset bangsa untuk dilestarikan dalam mengatasi permasalahan globalisasi maka dibutuhkan suatu pendidikan. Dari pendidikan formal, ataupun non formal. Sekolah merupakan suatu unit sosial yang bertugas khusus untuk melaksanakan proses pendidikan dan merupakan suatu jenis lingkungan pendidikan disamping lingkungan keluarga, masyarakat dan alam. Jenjang pendidikan di sekolah dimulai dari SD, SLTP, SLTA dan perguruan tinggi (Rusli Ibrahim, 2008:87).

Sekolah dasar merupakan suatu jenjang pendidikan yang paling penting keberadaannya dalam mendukung pendidikan nasional sehingga mutu pendidikan nasional harus dimulai dengan peningkatan mutu disekolah dasar. Kedudukan sekolah dasar sangat penting keberadaannya karena : (1) Tanpa menyelesaikan pendidikan pada sekolah dasar, secara formal seseorang tidak mungkin dapat mengikuti pelajaran di SLTP, (2) Melalui sekolah dasar anak didik dibekali kemampuan dasar dan keterampilan dasar agar mampu mengantisipasi permasalahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk keterampilan olahraga, serta keterampilan hidup lainnya *life skill* (Depdiknas, 2007:7) dan (3) Sekolah dasar merupakan jenjang pendidikan yang membekali atau memberikan dasar-

dasar dan mempersiapkan peserta didik untuk mengikuti pendidikan pada jenjang berikutnya (Harsuki, 2003:97).

Pendidikan modern menggunakan permainan tradisional sebagai alat pendidikan bahwa bermain mengandung nilai-nilai untuk mengembangkan harmoni antara jiwa dan raga. Permainan merupakan bagian dari bidang studi pendidikan jasmani yang mempunyai banyak kegiatan seperti halnya kegiatan olahraga pada umumnya, dengan bermain terpaculah perkembangan-perkembangan manusia secara kejiwaan, dan sosial.

Dengan tumbuh kembangnya manusia secara keseluruhan melalui kegiatan-kegiatan yang ada dalam permainan ini, berarti anak-anak dipersiapkan untuk dapat mengikuti kegiatan-kegiatan bidang studi olahraga yang lain, yang juga menuntut kekuatan dan kelincahan gerak jasmaniah, kemasakan mental dan pendekatan jarak sosial (Soetoto Poentjopoetro, 2002:1.19).

Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerja sama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggungjawabkannya (Soemitro, 1992:171).

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek

kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional (BSNP, 2006:1).

Persoalan yang dihadapi di dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah adalah kurang memadainya alat-alat untuk menunjang kegiatan program pendidikan jasmani. Bahkan ada sekolah yang tidak mempunyai peralatan yang layak untuk menunjang kegiatan kurikulum pendidikan jasmani. Tetapi kurikulum pendidikan jasmani harus berjalan, harus dilaksanakan. Maka seorang guru pendidikan jasmani harus mengembangkan kreativitas pembelajaran pendidikan karena pembelajaran pendidikan jasmani harus tercapai.

Salah satu jalan untuk mengatasi masalah ini adalah menyajikan kegiatan-kegiatan yang tidak memerlukan alat atau perkakas. Untunglah di tanah air kita ini daerah kaya akan permainan-permainan yang menggunakan alat maupun yang tidak menggunakan alat (Soemitro, 1992:30).

Tabel 1.1 Daftar Kecamatan di Kabupaten Batang

No	Nama Kecamatan	Jumlah Desa / Kelurahan	Klasifikasi Jumlah Daerah	
			Perkotaan	Perdesaan
1	Wonotunggal	15	0	15
2	Bandar	17	4	13
3	Blado	18	2	16
4	Reban	19	1	18
5	Bawang	20	2	18

6	Tersono	20	2	18
7	Gringsing	15	7	8
8	Limpung	17	6	11
9	Banyuputih	11	3	8
10	Subah	17	3	14
11	Pecalungan	10	0	10
12	Tulis	17	9	8
13	Kandeman	13	4	9
14	Batang	21	18	3
15	Warung Asem	18	11	7

Sumber : Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik, 2010:362
http://www.bps.go.id/website/fileMenu/MFD_2010_Buku_2.pdf
 diunduh 25/11/2014, pk.13.23

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di sekolah-sekolah daerah pedesaan dan di perkotaan, yang pertama di daerah pedesaan yaitu di SD N 01 Kemiri dan SD N Clapar kecamatan Subah kabupaten Batang dan di daerah perkotaan di SD N 02 kutosari dan SD N 01 Gringsing Kabupaten Gringsing pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar di pedesaan dan di perkota tersebut masih menggunakan permainan tradisional terutama pada kelas rendah, pembelajaran permainan tradisional masih dinilai sangat efektif untuk diajarkan kepada siswa sekolah dasar yang lebih menyukai aktivitas bermain. Permainan tradisional bagi siswa sekolah dasar masih melekat terbukti saat jam istirahat masih memainkan permainan tradisional untuk mengisi waktu istirahatnya.

Persoalan yang dihadapi untuk guru pendidikan jasmani masih kurang variatif untuk mengajarkan pembelajaran pendidikan jasmani melalui pendekatan

permainan tradisional di sekolah dan masih kurang kreatifnya guru pendidikan jasmani untuk menciptakan alat-alat yang menunjang untuk bermain permainan tradisional.

Kesimpulan yang dapat diambil dari uraian di atas adalah permainan merupakan suatu kegiatan positif bagi anak-anak sekolah dasar untuk mengisi waktu luang. Bermain merupakan kegiatan yang bermanfaat bagi perkembangan jasmani anak. Melakukan aktivitas dapat memberikan selingan dari kehidupan sehari-hari, sehingga dapat diharapkan akan mendapatkan kesegaran kembali setelah melakukan aktivitas bermain. Permainan mengajarkan pada anak tentang bagaimana kita bersosial dan menanamkan nilai sportif, jujur dan kerja sama serta unsur-unsur seperti melempar, melompat, berlari dan nilai-nilai yang terkandung didalam permainan tradisional ini sangat sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani dan kesehatan di sekolah dasar.

Dari uraian diatas, maka hal tersebut mendorong penulis untuk mengadakan penelitian yang berjudul Pelaksanaan Pembelajaran Permainan Tradisional Pada Sekolah Dasar di Daerah Perkotaan dan Perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015.

1.2. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus permasalahan yang akan dikajii dalam penelitian ini adalah: Bagaimana pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah dasar daerah perkotaan dan daerah perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015

1.3. Pertanyaan Penelitian

1. Bagaimana alokasi waktu yang dibutuhkan untuk pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar?
2. Bagaimanakah ketersediaan materi dan pembelajaran pendidikan jasmani?
3. Bagaimana karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan dalam pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional?
4. Bagaimana unsur-unsur penjas yang ada dalam pembelajaran permainan tradisional?
5. Bagaimana motivasi terhadap pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional?

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar di kabupaten Batang tahun 2015.

1.5. Manfaat Penelitian

1.5.1. Bagi Peneliti

Meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang pembelajaran pendidikan jasmani dengan modifikasi permainan tradisional pada sekolah dasar di daerah perkotaan dan di daerah perdesaan di Kabupaten Batang.

1.5.2. Bagi Guru Pendidikan Jasmani

1. Permainan tradisional sangat bermanfaat sekali sebagai bahan pembelajaran pendidikan jasmani, sehingga guru dapat mempunyai banyak sumber untuk memodifikasi permainan agar permainan lebih menarik.
2. Guru berpartisipasi dalam menanamkan nilai-nilai kebudayaan serta memelihara permainan tradisional yang sekarang ini sudah mulai ditinggalkan.

1.5.3. Bagi Siswa

1. Siswa dapat mengetahui berbagai macam-macam permainan tradisional.
2. Siswa ikut serta melestarikan permainan tradisional yang hampir punah.

1.5.4. 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

2.1. Pengertian Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan

Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan merupakan bagian integral dari pendidikan secara keseluruhan, bertujuan untuk mengembangkan aspek kebugaran jasmani, keterampilan gerak, keterampilan kritis, keterampilan sosial, penalaran, stabilitas emosional, tindakan moral dan pola hidup sehat dan pengenalan lingkungan bersih melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan terpilih yang direncanakan secara sistematis dalam rangka mencapai tujuan pendidikan nasional. (BSNP, 2006:1).

Pendidikan jasmani merupakan proses pendidikan yang memanfaatkan aktivitas jasmani dan direncanakan secara sistematis bertujuan untuk meningkatkan individu secara organik, neuromuskuler, perseptual, kognitif, social dan emosional (Depdiknas,2006:6).

Menurut Bucher (1960:40) berpendapat bahwa pendidikan jasmani itu merupakan bagian dari proses pendidikan umum, yang bertujuan mengembangkan jasmani, mental, emosi dan sosial anak menjadi baik, dengan aktivitas jasmani.

Menurut Gabbard, Leblanc, dan Lowy (1987:5) mengutarakan bahwa pertumbuhan perkembangan, belajar lewat aktivitas jasmani akan mempengaruhi :

1. Ranah Kognitif

Kemampuan berfikir (bertanya, kreatif, dan menghubungkan), kemampuan memahami (*“perceptual ability”*), menyadari gerak dan pengetahuan akademik.

2. Ranah Psikomotor

Pertumbuhan biologik, kesegaran jasmani, juga menyangkut kesehatan, keterampilan gerak, dan peningkatan keterampilan gerak.

3. Ranah Afektif

Rasa senang, penanggapan yang sehat terhadap aktivitas jasmani, kemampuan menyatakan diri sendiri, dan ada konsep diri. Mengenai ranah pendidikan ini Anarino, Cowell, dan Hazelton (1980:8-11).

Menambahkan satu ranah lagi ialah ranah jasmani. Isi dari ranah jasmani itu sebagai berikut : kekuatan otot, daya tahan otot, kelentukan, dan daya tahan kardiovaskuler. (Sukintaka, 1992:10).

Karakteristik pada anak-anak di kota dan di desa, anak-anak kota memiliki karakteristik yang sangat berbeda dari anak-anak yang tinggal di desa. Anak-anak desa memiliki kerukunan yang tinggi dan mereka juga memiliki tingkat kerja sama yang tinggi antara satu sama lain. Itu dikarenakan anak-anak desa selalu berkumpul bersama-sama dan bermain bersama dan antara satu sama lain dalam satu rukun tetangga mengenal satu sama lain sehingga mereka dapat saling bantu membantu dan bermain bersama. Sedangkan anak-anak kota jarang yang mengenal nama tetangganya sendiri sehingga mereka tidak terbiasa untuk bermain bersama-sama dengan anak-anak lain.

Anak-anak di kota memiliki kebiasaan individual yang tinggi karena mereka terbiasa untuk belajar dan bermain sendirian dan teman mereka pun sedikit. Mereka

juga jarang keluar dari rumah dan bermain bersama teman karena mereka akan sibuk mengikuti kursus dengan guru-guru les. Mereka bertemu teman-teman saat mereka di sekolah sedang di luar sekolah mereka tidak dapat berteman dengan orang lain sehingga mereka kekurangan pergaulan. Hal lainnya adalah anak-anak desa masih bermain di luar dan bermain di alam luar. Mereka bermain dengan cara yang masih tradisional misalnya petak umpet, bola bekel, dan lain-lain sedangkan anak-anak kota mayoritas bermain dengan iPad mereka sehingga mereka tidak pernah merasakan bermain di alam. Itu yang membuat anak-anak desa lebih sehat dari pada anak-anak kota karena bermain di luar membuat mereka berolahraga sehingga badan menjadi segar dan bugar dan mereka tidak perlu berkutut dengan alat yang beradiasi tinggi secara terus menerus untuk mainan seperti yang dilakukan anak kota sehingga mereka mempunyai mata yang sehat dan jarang anak desa yang memakai kaca mata yang seperti dilakukan oleh anak kota.

2.1.1 Tujuan Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan adalah :

Tujuan pendidikan jasmani :

1. Meletakkan landasan karakter yang kuat melalui internalisasi nilai-nilai dalam pendidikan jasmani.
2. Membangun landasan kepribadian yang kuat, sikap cinta damai, sikap sosial dan toleransi dalam konteks kemajemukan budaya, etnis dan agama.
3. Menumbuhkan kemampuan berpikir kritis melalauai tugas-tugas pembelajaran pendidikan jasmani.
4. Mengembangkan sikap sportif, jujur, disiplin, bertanggung jawab, kerja sama, percaya diri, dan demokratis melalui pendidikan jasmani.

5. Mengembangkan keterampilan gerak dan ketrampilan tehnik serta strategi berbagai permainan dan olahraga, aktivitas pengembangan senam, aktivitas ritmik, akuatik (aktivitas air), dan pendidikan luar kelas (*outdoor education*).
6. Mengembangkan keterampilan pengelolaan diri dalam upaya pengembangan dan pemeliharaan kebugaran jasmani serta pola hidup sehat melalui berbagai aktivitas jasmani.
7. Mengembangkan ketrampilan untuk menjaga keselamatan diri sendiri dan orang lain.
8. Mengetahui dan memahami konsep aktivitas jasmani sebagai informasi untuk mencapai kesehatan, kebugaran dan pola hidup sehat.
9. Mampu mengisi waktu luang dengan aktivitas jasmani yang bersifat rekreatif (Samsudin, 2003:3).

2.1.2 Tujuan pendidikan di sekolah dasar

Gusril dalam buku Anirotul Qoryah (2011:92) menyatakan bahwa Tujuan pendidikan jasmani di sekolah adalah untuk membantu siswa di dalam peningkatan kebugaran jasmani dan kesehatan melalui pengembangan penanaman sikap sportif, dan kemampuan gerak dasar (*fundamental basic movement*), serta berbagai aktifitas jasmani, agar dapat tercapai sasaran sebagai berikut : (1) Tercapai pertumbuhan dan perkembangan jasmani khususnya tinggi dan berat badan secara harmonis, (2) Mengembangkan kesehatan dan kesegaran jasmasni, ketrampilan gerak dasar dan cabang olahraga, (3) Mengerti pentingnya kesehatan, kebugaran jasmani dan mental, (4)

Mengerti peraturan dan dapat mewasiti pertandingan cabang olahraga, (5) Menyenangi aktivitas jasmani yang dapat dipakai untuk pengisian waktu luang serta kebiasaan hidup sehat dan (6) Mengerti dan dapat menerapkan prinsip-prinsip pengutamakan pencegahan penyakit dalam kaitanya dengan kesehatan.

Tujuan pendidikan disekolah dasar adalah rekreasi sehingga kegembiraan adalah yang utama, sehingga anak-anak selalu dalam keadaan sehat, lincah, terampil, dan semua ini akan menunjukkan kegiatan intelektualitas anak di kelas. (Soetoto Poentjopoetro, 2002:3.1)

2.2 Pelaksanaan pendidikan jasmani

Pelaksanaan pendidikan jasmani tidak terlepas dari proses pembelajaran. Pembelajaran mengandung pengertian bagaimana mengajarkan kepada anak didik dan bagaimana anak didik mempelajarinya (Sukintaka,1992:70).

2.2.1 Tujuan

Winarno Surahmad yang dikutip oleh Sukintaka (1992:71) mengatakan bahwa mengajar merupakan suatu kegiatan yang bertujuan, artinya mengajar merupakan suatu yang terikat oleh tujuan, terarah pada tujuan, dan dilaksanakan semata-mata untuk mencapai tujuan tersebut. Tujuan pendidikan jasmani kesisaran yang umum sudah tercantum dalam kurikulum sedangkan tujuan secara khusus dirumuskan sendiri oleh guru yang mengajar. Rumusan sasaran belajar ABCD yaitu *Audience* (penerima, siswa), *Behaviour* (kelakuan), *Condition* (syarat, kondisi), *Degree* (derajat/tingkat).

2.2.2 Bahan

Sukintaka (1992:71) mengatakan bahwa pada terjadinya interaksi edukatif pasti ada bahan yang disampaikan oleh guru, dan diterima oleh peserta didik. Bahan itu merupakan bagian-bagian dari permainan, adapun bagian-bagian itu merupakan situasi yang terkecil dari kesatuan permainan yang harus diajarkan. Disini seorang guru dituntut kemampuannya untuk membagi-bagi permainan itu dalam bagian terkecil, tetapi bermakna bagi kebulatan suatu permainan. Termasuk didalamnya teknik apa dan unsur jasmani apa yang mendukung di samping itu guru pendidikan jasmani harus mengetahui kemampuan gerak yang bagaimana yang perlu ditingkatkan bagi anak-anak untuk tiap tahap perkembangannya.

2.2.3 Peserta Didik

Murid sekolah dasar perlu diajarkan berbagai macam bentuk permainan agar dapat membina, menumbuhkan dan menciptakan rasa gembira, jiwa dan raga yang sehat, sportivitas yang tinggi bagi anak-anak. Dan yang utama adalah meletakkan dasar pada anak-anak tanpa melepas atau mengesampingkan unsur yang paling utama adalah gembira (Soetoto Pontjopoetro, 2002:3).

Menurut Sugiyanto (2008:4.35) menyebutkan bahwa sifat-sifat pada anak-anak usia 6-9 tahun adalah :

1. Imajinatif serta menyenangkan suara dan gerak ritmik.
2. Menyenangi pengulangan aktivitas.
3. Menyenangi aktivitas kompetitif.
4. Rasa ingin tahunya besar.
5. Selalu memikirkan sesuatu yang dibutuhkan atau diinginkan.

6. Lebih menyenangi aktivitas kelompok dari pada aktivitas individual.
7. Meningkatkan minat untuk terlibat dalam permainan yang diorganisir, tetapi belum siap untuk peraturan yang rumit.
8. Cenderung membandingkan dirinya dengan teman-temannya, dan mudah merasa rendah diri apabila ada kekurangan pada dirinya atau mengalami kegagalan.
9. Mudah gembira karena pujian, dan mudah patah hati atau tidak senang karena kritik.
10. Senang menirukan idolanya.
11. Selalu menginginkan persetujuan orang dewasa apa yang diperbuat.

Sifat-sifat atau karakteristik anak usia 10 tahun sampai 12 tahun sifat yang menonjol adalah :

1. Baik laki-laki dan perempuan menyenangi permainan yang aktif.
2. Minat terhadap olahraga kompetitif meningkat.
3. Minat terhadap permainan yang lebih terorganisir meningkat.
4. kebanggaan akan keterampilan yang dikuasai tinggi dan berusaha untuk meningkatkan kebanggaan diri.
5. Selalu berbuat sesuatu untuk memperoleh perhatian orang dewasa, dan berbuat sebaik-baiknya apabila memperoleh dorongan dari orang dewasa.
6. Memiliki kepercayaan yang tinggi terhadap orang dewasa dan berusaha memperoleh persetujuannya.
7. Memperoleh kepuasan yang besar melalui kemampuan mencapai sesuatu, membenci kegagalan atau berbuat kesalahan.
8. Pemujaan kepahlawanan kuat.
9. Mudah gembira.

10. Kondisi emosionalnya tidak stabil.

11. Mulai memahami arti akan waktu dan ingin mencapai sesuatu pada waktunya.

Melalui tahap-tahap tersebut seorang guru pendidikan jasmani dapat mengetahui keadaan anak, kemampuan gerak anak, kesenangan anak yang dapat menumbuhkan motivasi anak dan apa yang dibutuhkan anak yang berkaitan dengan tujuan yang ingin dicapai.

2.2.4 Guru Pendidikan Jasmani

Profil guru pendidikan jasmani harus mempunyai kemampuan-kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami pengetahuan pendidikan jasmani dan kesehatan sekolah.
2. Memahami karakteristik anak sekolah dasar.
3. Mampu membangkitkan dan memberikan kesempatan pada anak SD untuk berkreasi dan aktif dalam proses pembelajaran pendidikan jasmani, serta mampu menumbuhkembangkan potensi kemampuan dan keterampilan motorik anak SD.
4. Mampu memberikan bimbingan dan mengembangkan anak SD dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan jasmani.
5. Mampu merencanakan, melaksanakan, mengendalikan dan menilai. Serta mengoreksi dalam proses pembelajaran bidang studi pendidikan jasmani di sekolah dasar.

6. Memiliki pemahaman dan penguasaan keterampilan gerak.
7. Memiliki pemahaman dan unsur-unsur kondisi jasmani.
8. Memiliki kemampuan untuk menciptakan, mengembangkan dan memanfaatkan lingkungan yang sehat dalam upaya mencapai tujuan pendidikan jasmani.
9. Memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi potensi peserta didik dalam dunia olahraga.
10. Memiliki kemampuan untuk menyalurkan hobinya dalam olahraga (Sukintaka, 1992:73).

2.3 Teori Bermain

2.3.1 Teori Kelebihan Tenaga

Teori ini diutarakan oleh Herbert Spencer, mengatakan bahwa tenaga yang berlebihan pada anak itu menuntut jalan keluar dan dapat disalurkan dalam permainan. Lebih-lebih bagi pemuda-pemuda yang kurang mendapat kesempatan untuk mengeluarkan atau melayani hasrat Bergeraknya, teori ini tepat sekali.

2.3.2 Rekreasi

Teori ini dari Schaller dan Lazarus. Teori ini mengemukakan bahwa permainan itu adalah keasikan yang bukan dalam bentuk bekerja dan bermaksud untuk bersenang-senang serta istirahat. Permainan dilakukan orang setelah lelah bekerja dan bermaksud menyegarkan kembali jiwa dan raganya.

2.3.3 Teori Atavisme atau Reinkarnasi

Teori ini dari Stanley Hall, menerangkan bahwa permainan anak itu adalah ulangan dari kehidupan nenek moyangnya. Memang dalam perkembangan anak itu nampak ada permainan sebagai pemburu, sebagai petani, membuat rumah, jalan-jalan. Tetapi hal ini disebabkan oleh jiwanya anak itu, yang mewarisi dari jiwa nenek moyangnya atau karena jalan pikiran anak itu sejalan dengan manusia sederhana *primitif*.

2.3.4 Teori Kataris

Teori ini dari Aristoteles memandang permainan itu sebagai saluran untuk menyalurkan segala emosi yang tertahan dan menyalurkan perasaan yang tidak dapat dinyatakan ke arah yang baik.

2.3.5 Teori Relaksasi

Teori ini dari Patrick, bahwa bermain adalah menyenangkan dan dilakukan karena ingin bermain. Bermain adalah cara untuk melepaskan diri dari segala kehidupan dan segala macam paksaan. Bermain menimbulkan kepuasan, menghilangkan ketegangan dan tekanan yang ada pada diri pribadi (Soetoto Pontjopoetro, 2002:1.8).

2.3.6 Teori Buhler

Carl Buhler seorang Jerman, mengatakan bahwa permainan itu kecuali mempelajari fungsi hidup (teori Groos), juga merupakan "*functionLust*" (nafsu

berfungsi) dan juga merupakan “*Aktivitas Drang*” (kemauan untuk aktif). Selanjutnya ia mengatakan bahwa bila perbuatan seperti berjalan, lari, lompat itu mempunyai kehidupannya kelak di samping itu haruslah anak mempunyai kemampuan untuk berjalan, lari dan lompat (Sukintaka, 1992:5).

2.4 Fungsi Bermain Dalam Pendidikan

2.4.1 Nilai-nilai Mental

Suasana di dalam bermain selalu bebas. Di dalam suasana yang bebas itu setiap individu yang ikut bermain dituntut untuk mengikuti ketentuan-ketentuan atau peraturan permainan itu sendiri. Setiap anak yang bermain ada nilai-nilai yang dipelajari dengan jalan menghayati dan berfikir untuk melaksanakan peraturan itu.

Pergaulan waktu bermain didalamnya, anak-anak akan mengenal dirinya yang berkaitan dengan ketangkasan, kepandaiannya, tanggung jawab sopan santunnya dan lain-lainnya. Hal ini dapat mengakibatkan meningkatkan rasa percaya diri sendiri dan akan mempengaruhi tingginya semangat atau moril anak baik di dalam permainan maupun dalam pergaulan masyarakat. Oleh karena itu guru pendidikan jasmani sewaktu menyajikan permainan memberikan kesempatan pada anak untuk menjadi, agar potensi kepemimpinannya dapat berkembang. Memberi kesempatan untuk bertanggung jawab atas tugas-tugas dalam permainan itu, agar potensi bertanggung jawab dapat berkembang sebaik-sebaiknya (Soemitro, 1992:4).

2.4.2 Nilai-nilai Fisik (Kesehatan)

Bahwa manusia mempunyai naluri untuk bergerak. Bergerak yang dilakukan dalam bermain tentu saja disertai kegembiraan. Bermain yang dilakukan di luar atau diruangan yang terbuka akan mempengaruhi terhadap perhatian anak, mereka akan menghirup udara yang bersih, udara yang tidak tercemar oleh hal yang dapat mencemari udara. Mereka akan berpakaian yang longgar sehingga memberikan keleluasaan untuk bergerak dan tidak terjadi geseran udara. yang perlu diperhatikan adalah jangan sampai anak-anak rusak kulitnya karena terbakar matahari.

Dalam melakukan permainan, anak-anak berlari, lompat dan lari merangkak, mendorong, mengangkat dan lain-lainnya. Gerakan-gerakan ini akan mempengaruhi terhadap peredaran darah dan pernapasan. Peredaran darah akan dipercepat berarti kerja jantung akan menjadi tambah kuat, dan frekuensinya makin cepat memompa darah keseluruh tubuh. Pernapasan akan menjadi lebih dalam di samping juga menjadi lebih cepat, dan paru-paru akan terlatih dan mampu mengambil oksigen yang sebanyak-banyaknya. Dan gerakan-gerakan sewaktu bermain akan mempengaruhi otot-otot penggerak badan akan menjadi tambah baik kerjanya. Makin meningkatnya fungsi alat peredaran darah dan pernapasan makin meningkat pula kesehatan badannya. Makin terlatih fisik anak, berarti makin tinggi pula daya tahan tubuh terhadap penyakit (Soemitro, 1992:6).

2.4.3 Nilai-nilai Sosial

Anak-anak yang bermain dengan gembira itu, suasana kejiwaanya juga bebas atau lepas dari segala sesuatu yang merintanginya. Sifat-sifat yang selalu

ditutupi selama ini akan muncul ke atas karena kebebasan itu, sehingga pendidik akan mudah mengetahui karakteristik atau sifat anak sewaktu mereka bermain. Di dalam bermain anak akan berhadapan dengan seorang, tetapi dapat pula seorang dengan kelompok dan kelompok dengan kelompok.

Di dalam situasi bermain seorang lawan seorang, mereka belajar saling memberi dan saling menerima. Mereka juga mengukur kekuatan, kemampuan, kepandaian, keuletan sendiri dengan kemampuan, keuletan orang lain. Mereka mengakui keunggulan lawan, belajar menyadari kekurangan dirinya, belajar memperlakukan lawan sebagai teman bermain. Tanpa ada lawan, tentu saja permainan tidak akan berlangsung, maka lawan harus dianggap kawan untuk bermain. Di dalam permainan seorang lawan kelompok, ia mempunyai kesempatan untuk belajar menghadapi orang banyak. Situasi ini akan berguna bagi anak untuk kehidupan dimasa yang akan datang. Ia akan menilai bahwa kelompok mempunyai kelebihan-kelebihan tertentu dan kelemahan dan menimbulkan taktik strategi untuk menghadapi kelompok.

Situasi bermain kelompok lawan kelompok, akan timbulnya rasa persatuan, rasa kebersamaan, rasa tanggung jawab baik pada kelompok maupun anggotanya, kerjasama antara anggota kelompok untuk tujuan bersama. Di dalam situasi pertandingan, sikap sportif harus dipupuk sebaik-baiknya. Sikap sportif juga menuntut kepada pemainnya, agar kemenangan atau kekalahan dapat diterima dengan ikhlas, tidak ada dendam dan yang menang tidak menjadi sombong hal ini tidak boleh bergembira setelah mendapatkan kemenangan. Boleh bergembira, tetapi harus membatasi diri jangan sampai melukai hati kelompok lawannya. Dengan adanya sikap sportif akan menimbulkan situasi pertandingan yang menggembirakan. Kegembiraan akan menimbulkan

tercapainya tujuan permainan sehingga akan berakhir dengan kepuasan (Soemitro, 1992:7).

2.5 Proses Pembelajaran Pendidikan Jasmani (Penjas)

2.5.1 *Warming Up* (Pemanasan)

Setiap melakukan kegiatan pendidikan jasmani dimulai dengan pemanasan gunanya untuk melemaskan otot-otot agar dia siap memulai kerja yang lebih berat dalam pelajaran berikutnya. Menaikkan denyut nadi dengan perlahan-lahan dan dengan mudah sampai ke *training zone*. Ini dapat dimulai dengan berlari sekeliling lapangan, melompat ditempat, lompat atau latihan senam selama lebih kurang tiga menit yang menyebabkan nafas akan terasa lebih berat kerjanya untuk menarik pernafasan.

Latihan ini berguna untuk mempercepat peredaran darah agar lebih cepat membawa oksigen yang segar keseluruh tubuh ke jaringan otot agar siap melakukan pekerjaan yang lebih berat berikutnya (Harsuki, 2003:68).

2.5.2 Latihan Inti

Jenis permainan apa yang akan digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani yang menyebabkan denyut nadi berada dalam *training zone*, sampai tercapai waktu latihan. Denyut nadi selalu diukur dan disesuaikan dengan intensitas latihan. Semua latihan inti pendidikan jasmani berada dalam latihan, yang mungkin menyebabkan denyut nadi tambah tinggi atau bertambah pelan, kalau nadi pelan maka diberikan latihan yang meningkatkan denyut nadi dan ini diatur oleh guru pendidikan jasmani dalam membuat persiapannya.

2.5.3 *Cooling Down* (Penenangan)

Setelah anak melakukan pekerjaan berat dalam latihan inti, maka kondisi anak-anak pelan-pelan dikembalikan seperti keadaan sebelum latihan. Mereka diberikan gerakan yang dapat menenangkan kegiatan fisik sehingga peredaran darah dikembalikan seperti biasa. Gerakan pernafasan diperlahan dan menarik nafas diperdalam dan mengeluarkan nafas perlahan-lahan melalui mulut. Setelah dilakukan berulang-ulang maka frekuensi nafas akan kembali seperti biasa. Kemudian anak-anak disuruh mengganti pakaian dan kembali belajar di kelas (Harsuki, 2003:69).

2.6 Pengertian Permainan

Permainan merupakan aktivitas yang sangat di gemari oleh anak-anak para remaja dan juga orang-orang tua. Banyak para cendekiawan mengemukakan pendapatnya mengenai permainan. Ada yang berpendapat bahwa permainan atau bermain berguna bagi perkembangan pribadi, ada yang positif menyenangkan, ada pula yang menyehatkan, permainan bermanfaat bagi perkembangan biologis dan juga pendidikan. Dengan bermain dapat mengembangkan kestabilan dan pengendalian emosi dan pengendalian emosi yang sangat penting bagi keseimbangan mental. Melalui permainan juga dapat dikembangkan kecepatan proses individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, bahkan antar negara dan bangsa di dunia ini (Soetoto Ponjopoetro, 2002:1

2.7 Permainan Tradisional

Permainan tradisional merupakan permainan yang telah dimainkan oleh anak-anak yang bersumber dari suatu daerah secara tradisi, yaitu permainan tersebut diwarisi dari generasi yang satu ke generasi berikutnya (Soemitro,1992:171)

2.7.1 Permainan Tradisional di Sekolah

Permainan yang digunakan dalam pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah dasar harus mengandung ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotor, dan ranah jasmani. Agar anak menampilkan dan memperbaiki keterampilan jasmani, sosial, mental, dan moral dan spiritual lewat "*fairplay*" dan "*sportsmanship*" atau bermain dengan jujur, sopan dan berjiwa olahragawan sejati. Melalui Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan, permainan tradisional dapat disajikan sebagai bahan pelajaran pendidikan jasmani, karena setiap permainan tersebut harus terlebih dahulu dikaji nilai-nilai yang terkandung dalam permainan tersebut seperti nilai pendidikan, dalam permainan tradisional juga memiliki unsur-unsur seperti sportivitas, kejujuran, kecermatan, kelincahan, ketepatan menentukan langkah serta kemampuan bekerjasama dalam kelompok, mudah aturan permainannya, di samping jumlah pemain yang dapat melibatkan seluruh siswa di kelas yang bersangkutan dan dalam permainan guru dapat mengontrol siswanya karena adanya faktor bahaya sehingga harus ada yang dapat mempertanggungjawabkannya (Soemitro, 1992:171).

Macam-macam permainan tradisional yang ada di sekolah dasar :

2.7.1.1 Permainan Galasin/Gobak sodor



Gambar 1. Permainan Tradisional Galasin atau Gobak Sodor
Sumber: mestakungindonesia.blogspot.com

Permainan ini terdiri dari 2 grup, yaitu grup jaga dan grup lawan. Setiap orang di grup jaga membuat penjagaan berlapis dengan cara berbaris ke belakang sambil merentangkan tangan agar tidak dapat dilalui oleh lawan. Satu orang penjaga lagi bertugas di garis tengah yang bergerak lurus dari penjaga lainnya.

Jarak antara satu penjaga dengan penjaga lain di belakang sejauh 4 kali rentangan lengan. Wilayah permainan dan garis jaga di tandai oleh kapur. Selama permainan berlangsung, salah satu kaki penjaga harus tetap di atas garis jaga. Jadi, ia tidak bisa bergerak bebas untuk menghalangi pemain lawan untuk melaluinya. Jika pemain lawan tersentuh oleh penjaga maka pemainpun gugur. Kemenangan akan diperoleh grup jaga jika mengenai seluruh pemain lawan (A.Husna M,2009:1).

2.7.1.2 Permainan Boy boyan / menyusun pecahan genting (Kreweng)



Gambar 2. *Permainan Untrakol / Menyusun pecahan genting (Kreweng)*
Sumber: Prana, 2010: 64

Pemain di bagi menjadi 2 grup, yaitu grup main dan grup lawan. Tugas grup main adalah merubuhkan menara genting – susunan kepingan genting – dengan menggunakan bola dari jarak tertentu. Selanjutnya, grup main terus menyusun kembali menara genting yang berserakan tersebut sambil menghindari tembakan bola dari grup lawan. Jika ada pemain terkena tembakan bola dari grup lawan maka ia gugur. Perjuangan tidak berhenti sampai disitu saja masih ada teman-temannya yang belum gugur untuk menyelesaikan misi permainannya.

Sementara itu, grup lawan harus saling bekerja sama menembakan bola agar semua orang di grup main gugur dan bola tidak boleh dibawa lari, tetapi harus di oper ke teman lainnya. Hindari menembak ke arah bagian kepala dan bagian tubuh yang vital (A.Husna M, 2009:2).

2.7.1.3 Permainan Bentengan



Gambar 3. Berusaha Mempertahankan *Benteng* Agar Tidak Tersentuh Lawan
Sumber: Herman Subarjah, 2008: 3.42

Pemain di bagi menjadi 2 grup, masing masing grup memilih tiang atau pohon sebagai bentengnya. Tugas setiap grup adalah merebut benteng musuh. Hanya saja, tidak semudah itu untuk “menduduki” benteng musuh karena mereka akan berusaha mempertahankan bentengnya dan merebut juga benteng lawannya.

Dalam permainan ini, benteng berfungsi sebagai pengisi kekuatan pemainnya. Orang yang berada di luar benteng, kekuatannya akan berkurang sehingga dapat ditangkap oleh musuh yang baru keluar dari bentengnya. Untuk itu, setiap pemain harus memperbarui kekuatannya dengan menyentuh tiang benteng agar bisa menangkap musuh berada lebih lama di luar bentengnya.

Pemain yang tertangkap akan menjadi tawan musuh dan “dipenjara” di sebelah benteng lawan. Ia bisa diselamatkan asal disentuh oleh teman satu grupnya (A.Husna M, 2009:2).

2.7.1.4 Permainan Pindah Bintang



Gambar 4. Permainan Tradisional Pindah Bintang
 Sumber: <http://id.wikipedia.org>

Permainan pindah bintang ini berasal dari daerah Kalimantan Timur dan kemungkinan besar permainan ini berasal dari negara Barat karena permainan ini pernah ditulis dalam buku *The New Book Of Knowledge Volume VII*. Permainan ini diambil dari pergerakan bintang yang seakan-akan menghilang, melompat, berpindah tempat dari tempat satu ke tempat lain.

Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki laki atau perempuan berusia 6 sampai 14 tahun. Pada permainan ini anak laki laki dapat bermain bersama-sama dengan anak perempuan. Pada permainan ini tidak harus mutlak digunakan alat, tetapi dapat digunakan dengan alat, tetapi dapat digunakan alat ataupun tidak.

Cara bermain :

Sebelum permainan dimulai buatlah lingkaran sebagai bintang dengan diameter kurang lebih 50 cm sebanyak kurang satu dari jumlah peserta yang ikut

bermain, letak lingkaran satu dengan yang lainnya tidak begitu jauh, cukup satu rentang lengan. Untuk menentukan anak yang menjadi “aba” yaitu yang harus merebut bintang dan menjadi bintang. Dapat dilakukan undian, yaitu dengan cara hompimpa dan suit yang kalah terakhir menjadi “aba”.

Selain siap semua, yang menjadi bintang akan masuk lingkaran masing-masing dan yang menjadi “aba” akan berdiri di tengah-tengah bintang-bintang. Guru membunyikan peluit maka yang menjadi bintang harus dapat pindah ke bintang lain, sementara yang menjadi “aba” dapat berusaha masuk ke dalam bintang atau lingkaran. Jika salah satu dari peserta tidak dapat masuk ke dalam lingkaran, maka peserta bebas memilih mau masuk ke dalam lingkaran, maka peserta tersebut akan menjadi “aba”. Pada permainan ini tiap peserta bebas memilih mau masuk ke dalam bintang yang mana. Demikian permainan ini terus menerus dapat dimainkan dan permainan ini dapat dihentikan atas kesepakatan bersama (Soetoto Pontjopoetro dkk, 2008:6.8).

2.7.1.5 Permainan Pejam Mata



Gambar 5. Permainan Tradisional Pejam Mata
Sumber: log.viva.co.id

Pada permainan ini salah seorang anak harus memejamkan mata, maka permainan ini disebut main pejam mata. Permainan ini dapat dimainkan oleh anak laki-laki atau perempuan, tetapi tidak dapat digabungkan, umumnya dimainkan oleh anak berusia 5 sampai 15 tahun. Pada permainan ini tidak diperlukan peralatan khusus, hanya memerlukan kain sapu tangan untuk menutup mata.

1. Lapangan permainan yang dipakai adalah dapat berbentuk lingkaran atau persegi empat yang dapat dibuat dengan kapur atau persegi empat yang dapat di buang seperti kapur atau bahan lainnya yang tidak membahayakan anak.
2. Alat yang digunakan dalam permainan ini adalah kain atau sapu tangan yang digunakan untuk menutup mata .
3. Jumlah pemain tidak terbatas, tetapi biasanya di mainkan 10 sampai 15 orang, minimal 2 orang.

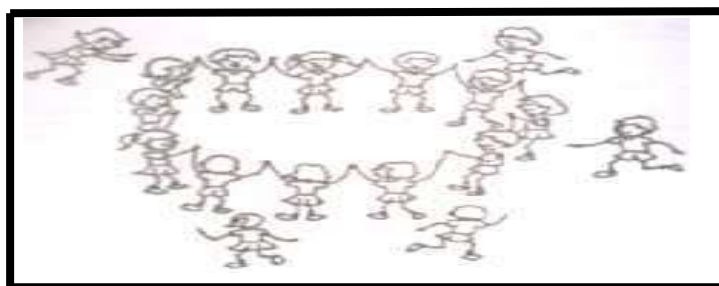
Sebelum permainan ini dimulai diadakan undian terlebih dahulu dengan hompimpa dan suit, yang kalah harus menjadi “aba”, yaitu yang bertugas mencari salah satu teman dengan jalan menjamah atau memegang teman sambil mata tertutup kain.

Seluruh peserta masuk kedalam lingkaran dan yang menjadi “aba” berdiri di tengah-tengah lingkaran. Permainan dimulai “aba” berjalan kesana-kesini mencari peserta untuk ditangkap, peserta dapat berjalan kesana-kemari untuk menghindari tangkapan “aba”. Pada permainan ini peserta tidak boleh keluar dari garis lingkaran, jika peserta keluar dari garis lingkaran, maka dia dikatakan mati

dan harus menggantikan temannya yang menjadi “aba”. pada permainan ini semua peserta menjadi juri, oleh sebab itu semua bertindak jujur.

Pada permainan ini dinyatakan kalah adalah yang sering menjadi “aba”, dan pada permainan ini tidak ada sanksi hukuman, tetapi tidak merasa malu karena diejek temannya (Soetoto Pontjopoetro dkk, 2008:6.8).

2.7.1.6 Permainan Kucing dan Tikus



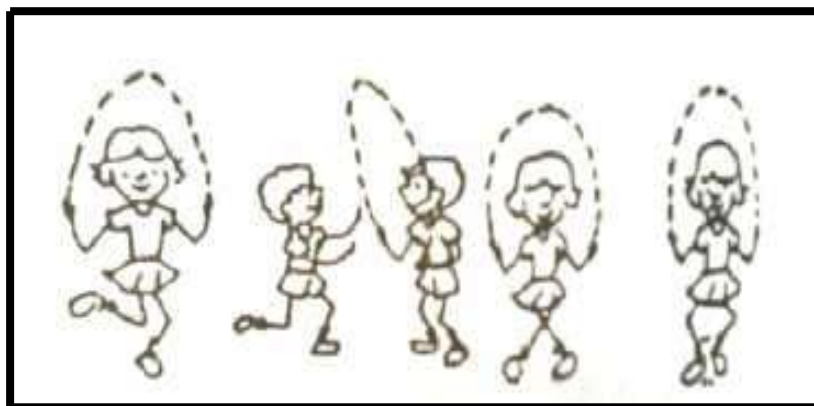
Gambar 6. Permainan Kucing dan Tikus

Sumber Herman Subarjah, 2008:3.20

Anak-anak dijadikan dua kelompok, salah satu kelompok membuat lingkaran sambil berpegangan tangan sedangkan kelompok yang lain menjadi tikusnya, selanjutnya ditentukan salah seorang untuk dijadikan kucingnya. Anak yang menjadi tikus berada didalam lingkaran sedangkan yang menjadi kucing berada diluar lingkaran. Kucing dan tikus bebas keluar dan masuk lingkaran, apabila ada tanda mulai atau peluit maka segera mungkin kucing mengejar tikus dan tikus berlari menghindar agar tidak tertangkap kucing, apabila ada tikus tertangkap kucing maka tikus yang tertangkap berubah menjadi kucing dan kucing yang menangkap tadi menjadi tikus, apabila keduanya sudah menjadi tikus dan kucing maka mereka bergabung membentuk lingkaran dan yang kelompok lingkaran melakukan hompimpah dan kedua orang pertama 26 yang melakukan hompimpah menang suit dan ditentukan siapa yang menjadi kucing dan tikus.

Permainan ini mengandung unsur-unsur penjas diantaranya kelincahan, daya tahan, kerjasama, koordinasi, disiplin (Herman Subarjah, 2008:3.19).

2.7.1.7 Lompat Tali



Gambar 7. Lompat tali

Sumber Herman Subarjah, 2008: 3.8

1. Setiap siswa diberikan satu tali untuk satu siswa kurang lebih panjangnya 2 meter. Apabila tidak cukup bisa di buat beregu.
2. Ujung tali pertama dipegang tangan kanan dan ujung satunya dipegang oleh tangan kiri. Kemudian tali diputar diatas kepala dari depan kebelakang, atau dari bekang kedepan. Pada saat tali menyentuh tanah atau lantai didepan dan melompatlah dengan satu kaki dan turun dengan kaki lainnya.
3. Pada saat memutar tali tangan harus berada di samping luar dan tidak diatas pundak. Untuk pertama latihan lompatan dilakukan dengan gerakan sederhana baru dapat meningkat kepada yang lebih kompleks, misalnya dua putaran tali satu lompatan dan sebagainya. Unsur-unsur penjas : melatih keterampilan melompat, meloncat dan koordinasi tangan dan kaki (Soetoto Poenjopoetro, 2002:4.22)

4. Atau dapat dilakukan dua orang di sisi kanan dan kiri memegang tali karet. Pemain yang lain harus meloncatinya. Tinggi karet mulai dari semata kaki, kemudian naik selutut, lalu sepeha kemudian se pinggang. Pada ketinggian tersebut, setiap pemain harus mampu meloncatinya tanpa menyentuh tali karet. Selanjutnya adalah setinggi dada, dagu, telinga, ubun-ubun, tangan yang diangkat keatas tanpa berjinjit, kemudian sambil berjinjit. Pemain yang melewati ketinggian tersebut asalkan tidak menggunakan alat bantu. Bila pemain tidak berhasil melompati karet dengan benar, maka ia tukar posisi menjadi pemegang karet (Husna, 2009:11).

2.8. Perkotaan Dan Perdesaan

2.8.1 Pengertian

Berdasarkan pasal 1 Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Tentang Klasifikasi Perkotaan Dan Perdesaan Di Indonesia Nomor 37 Tahun 2010, Perdesaan adalah status suatu wilayah administrasi setingkat desa atau kelurahan yang belum memenuhi kriteria klasifikasi wilayah perkotaan. Perkotaan adalah status suatu wilayah administrasi setingkat desa atau kelurahan yang memenuhi kriteria klasifikasi wilayah perkotaan. Desa adalah wilayah administrasi terendah dalam hierarki pembagian wilayah administrasi Indonesia di bawah kecamatan. Kelurahan adalah wilayah administrasi terendah dalam hierarki pembagian wilayah administrasi Indonesia di bawah kecamatan. Wilayah administrasi terendah dalam hierarki pembagian wilayah administrasi Indonesia dibawah kecamatan, selain desa atau kelurahan adalah Nagari, Unit Pemukiman Transmigrasi (UPT), dan Pemukiman Masyarakat Terasing (PMT).

2.8.2 Kriteria wilayah

Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik Tentang Klasifikasi Perkotaan Dan Perdesaan Di Indonesia Nomor 37 Tahun 2010 pasal 2 disebutkan Kriteria wilayah perkotaan adalah persyaratan tertentu dalam hal kepadatan penduduk, persentase rumah tangga pertanian, dan keberadaan atau akses pada fasilitas perkotaan, yang dimiliki suatu desa/kelurahan untuk menentukan status perkotaan suatu desa atau kelurahan.

Fasilitas perkotaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah:

1. Sekolah Taman Kanak-Kanak (TK);
2. Sekolah Menengah Pertama;
3. Sekolah Menengah Umum;
4. Pasar;
5. Pertokoan;
6. Bioskop;
7. Rumah Sakit;
8. Hotel/Bilyar/Diskotek/Panti Pijat/Salon;
9. Persentase Rumah Tangga yang menggunakan Telepon; dan
10. Persentase Rumah Tangga yang menggunakan Listrik.

Penentuan nilai atau skor untuk menetapkan sebagai wilayah perkotaan danperdesaan atas desa atau kelurahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), yaitu:

1. Wilayah perkotaan, apabila dari kepadatan penduduk, persentase rumah tangga, pertanian, dan keberadaan/akses pada fasilitas perkotaan yang dimiliki mempunyai total nilai/skor 10 (sepuluh) atau lebih; dan
2. Wilayah perdesaan, apabila dari kepadatan penduduk, persentase rumah tangga pertanian, dan keberadaan/akses pada fasilitas perkotaan yang dimiliki mempunyai total nilai/skor di bawah 10 (sepuluh). (PKBPS, 2010:1)

BAB III

METODE PENELITIAN

Metodologi adalah suatu pengetahuan tentang berbagai macam cara kerja yang disesuaikan dengan objek ilmu yang disesuaikan. Metode penelitian merupakan bagian yang sangat penting dan syarat mutlak dari suatu penelitian. Menurut Suharsimi Arikunto (2006:160) Metode penelitian adalah cara yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data penelitiannya. Dalam penelitian ini metode yang digunakan adalah penelitian kualitatif.

3.1 Pendekatan Penelitian

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif yang bersifat eksploratif dan bertujuan untuk menggambarkan keadaan atau status fenomena. Dalam hal ini peneliti hanya ingin mengetahui hal-hal yang berhubungan dengan keadaan sesuatu (Suharsimi, 1993 : 209).

Apabila datanya telah terkumpul, maka di klasifikasikan menjadi 2 kelompok data, yaitu data kualitatif dan kuantitatif. Terhadap data yang bersifat kualitatif, yaitu data yang di gambarkan dengan kata-kata atau kalimat di pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan. Data yang bersifat kuantitatif, yang berwujud angka-angka hasil perhitungan dapat diproses dengan cara di jumlahkan, di bandingkan dengan jumlah yang diharapkan dan diperoleh persentase. Data kualitatif yang ada seringkali dikuantifikasikan, diangkakan untuk mempermudah penggabungan variabel, kemudian sesudah terdapat hasil akhir lalu dikualifikasikan kembali.

Tehnik ini sering disebut dengan tehnik deskriptif kualitatif dengan persentase (suharsimi, 1993 : 210).

3.2 Lokasi Penelitian dan Sasaran Penelitian

3.2.1 Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian tentang pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar daerah perkotaan dan perdesaan di Kabupaten Batang tahun 2015, mengambil lokasi penelitian pada sekolah dasar se-Kabupaten Batang.

3.2.2 Sasaran Penelitian

Sasaran penelitian ini difokuskan pada pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional pada sekolah dasar tersebut.

Subyek penelitian ini adalah siswa dan guru pendidikan jasmani sekolah dasar di daerah perkotaan dan perdesaan di kabupaten Batang Tahun 2015 dengan jumlah responden 75 siswa kelas rendah, 75 siswa kelas atas di daerah perkotaan dan 75 siswa kelas rendah, 75 siswa kelas atas di daerah perdesaan serta 15 guru di daerah perkotaan dan 15 guru di daerah perdesaan yang diambil dari 15 kecamatan dengan tehnik penarikan sampel menggunakan sampel random atau sampel acak karena didalam pengambilan sampelnya, peneliti mencampur subjek-subjek didalam populasi sehingga semua subjek dianggap sama. Maka peneliti terlepas dari perasaan mengistimewakan satu atau beberapa subjek untuk dijadikan sampel (Suharsimi Arikunto, 2010:177).

Sampel yang digunakan dalam penelitian adalah guru pendidikan jasmani dan siswa di sekolah dasar, maka sampel yang digunakan merupakan bagian dari populasi.

3.3 Instrumen dan Metode Pengumpulan Data

3.3.1 Instrumen

Menurut Suharsimin Arikanto (2006:160), instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan atau memperoleh data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik, dalam arti lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga lebih mudah diolah.

Dalam penelitian kualitatif, yang menjadi instrumen atau alat peneliti adalah peneliti itu sendiri. Oleh karena itu peneliti sebagai instrumen juga harus divalidasi seberapa jauh peneliti kualitatif siap melakukan penelitian yang selanjutnya terjun ke lapangan (Sugiyono, 2010:305).

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian Kuesioner

Nilai	Keterangan
1	Tidak Baik
2	Kurang Baik
3	Baik
4	Sangat Baik

Kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data meliputi aspek kognitif, afektif, psikomotor. Data yang diperoleh oleh peneliti harus faktual, artinya hasil penelitian tersebut sesuai dengan kondisi lapangan, maka dari itu peneliti sebagai instrumen harus lebih teliti, cermat dan lugas dalam mengambil

data. Hal ini harus dibuktikan dengan bukti atau temuan di lapangan agar data yang diperoleh tersebut kuat.

3.3.2 Metode Pengumpulan Data

Untuk pengambilan data yang sesuai dengan tujuan penelitian terlebih dahulu memilih teknik pengumpulan data yang tepat. Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan :

3.3.3 Dokumentasi

Dokumen-dokumen bertujuan untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan objek penelitian serta dapat memperkuat dan melengkapi data yang telah diperoleh. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data yang akurat tentang proses-proses pembelajaran permainan tradisional pada siswa di sekolah dasar di Kabupaten Batang.

3.3.4 Angket atau Kuesioner

Kuesioner sebagai alat pengukur data penelitian dirumuskan dengan kriteria tertentu. Kuesioner yang dirumuskan tanpa kriteria yang jelas tidak banyak manfaatnya dilihat dari tujuan penelitian. Metode kuesioner ini digunakan sebagai alat pengumpul data tentang pembelajaran permainan tradisional pada siswa disekolah dasar di Kabupaten Batang.

3.4 Pemeriksaan Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data dalam penelitian, sering hanya ditekankan pada uji validitas dan reliabilitas (Sugiyono, 2007:120-121).

3.4.1 Validitas Instrumen.

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkatan-tingkatan kevalidtan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mampu mengukur apa yang diinginkan dan dapat mengungkap data dari variabel yang diteliti secara tepat (Arikunto, 2010:211).

Validitas instrumen penelitian ini menggunakan derajat kesahihan yang diuji melalui analisis secara rasional yang disebut dengan validitas logis. Di katakan validitas logis karena validitas ini diperoleh dengan suatu usaha melalui cara yang benar sehingga menurut logikakan dicapai suatu tingkat validitas yang diinginkan. Rumus yang digunakan adalah :

$$r_{XY} = \frac{N \sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{N \sum x^2 - (\sum x)^2\}\{N \sum Y^2 - \sum Y\}^2}}$$

Keterangan :

r_{xy} : Koefisien antara X dan Y

N : Banyaknya subjek/siswa yang diteliti

$\sum X$: Jumlah skor tiap butir soal

$\sum Y$: Jumlah skor total

$\sum X^2$: Jumlah kuadrat skor butir soal

$\sum Y^2$: Jumlah kuadrat skor total

(Suharsimi Arikunto, 2010:213).

3.4.2 Reliabilitas Instrumen.

Keterandalan ini menggambarkan derajat keajegan, atau konsistensi hasil pengukuran. Suatu alat ukur dikatakan reliabilitas jika alat ukur menghasilkan suatu gambaran yang benar-benar dapat dipercaya dan dapat diandalkan untuk

membuahkan hasil pengukuran yang sesungguhnya. Alat pengukuran dikatakan reliabel jika pengukuran yang dilakukan berulang-ulang dengan memakai alat yang sama terhadap obyek dan subyek sama hasilnya akan tetap atau relatif sama (Nurhasan, 2005:7.8).

Reliabilitas menunjukkan pada suatu pengertian bahwa suatu instrumen cukup dapat dipercaya untuk sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. Reliabilitas menunjuk tingkat keterandalan sesuatu. Reliabilitas artinya dapat dipercaya, jadi dapat diandalkan (Suharsimi Arikunto, 2010:221).

Rumus yang digunakan untuk mencari reliabilitas dengan menggunakan rumus alpha sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)A} \right] \left[1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right]$$

Keterangan:

r_{11} : reliabilitas tes secara keseluruhan

n : banyaknya item

$\sum \sigma_i^2$: jumlah varians skor tiap-tiap item

$\sum \sigma_t$: varians total

Dengan rumus varians (σ^2) :

$$\sigma^2 = \frac{\sum x^2 - \frac{(\sum x)^2}{N}}{2a}$$

Keterangan:

X: skor pada belah awal dikurangi skor pada belah akhir.

N: jumlah responden uji coba.

(Suharsimi Arikunto, 2010:228)

3.5 Metode Analisis Data.

Metode analisis data harus melalui alat pengambilan data yang dihasilkan. Dalam hal ini berbentuk riset deskriptif bersifat eksploratif yang bertujuan untuk menggambarkan keadaan status fenomena. Peneliti dalam penelitian ini ingin mengetahui pelaksanaan permainan tradisional pada siswa di sekolah dasar. Data yang dihasilkan nanti bersifat kualitatif, yaitu yang digambarkan dengan kata-kata atau kalimat dipisah-pisahkan menurut kategori untuk memperoleh kesimpulan Teknik deskriptif kualitatif dengan prosentase adalah data kualitatif yang ada akan dikuantitatifkan, diangkakan sekedar untuk mempermudah dua atau lebih data variabel kemudian setelah dapat hasil akhir lalu dikualitatifkan kembali (Suharsimi Arikunto, 2010:282).

Rumus yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

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

Keterangan :

% : Prosentase

n : Jumlah yang diperoleh dari data

N : Jumlah skor ideal (maksimal).

(Mohamad Ali, 1993:186).

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan olah data hasil penelitian pada tanggal 16/02/2015, pukul 10:27 dapat diambil simpulan bahwa pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjasorkes pada siswa sekolah dasar di daerah perdesaan di Kabupaten Batang Tahun 2015 apabila dirata-rata tergolong lebih baik dari pada di daerah perkotaan di Kabupaten Batang, yaitu sebesar 85,56% di daerah perdesaan sedangkan di daerah perkotaan di Kabupaten Batang hanya sebesar 83,44%.

Hal ini terbukti dari jumlah pembagian waktu pembelajaran yang sangat baik sebesar 83,89% di daerah perdesaan dan 74,44% di daerah perkotaan di Kabupaten Batang, kemampuan guru dalam penguasaan materi dan pembelajaran yang tergolong sangat baik sebesar 82,41% di daerah perdesaan dan 76,11% di daerah perkotaan di Kabupaten Batang, meliputi sarana prasarana, dan kesesuaian kurikulum, dalam ranah penjas yang tergolong sangat baik sebesar 96,39% di daerah perdesaan dan 95,00% di daerah perkotaan di Kabupaten Batang, meliputi kognitif, afektif, psikomotor dan jasmani siswa, tetapi dalam karakteristik permainan serta gerak yang dihasilkan prosentasi guru di daerah perkotaan lebih baik dibandingkan di daerah perdesaan di Kabupaten Batang dengan kriteria sangat baik yaitu sebesar 82,46% di daerah perkotaan dan 80,61% di daerah perdesaan di Kabupaten

Batang, meliputi jenis permainan tradisional itu sendiri, hasil gerak dan faktor resiko bahaya dari siswa.

Kemudian dalam motivasi guru, guru penjasorkes di daerah perkotaan di Kabupaten Batang juga lebih baik dibanding guru penjasorkes di daerah perdesaan di Kabupaten Batang yang tergolong sangat baik yaitu sebesar 86,11% daerah perkotaan dan 80,56% di daerah perdesaan di Kabupaten Batang dalam penggunaan permainan tradisional. Dengan demikian prosentasi guru penjasorkes di daerah perdesaan lebih baik dari pada guru penjasorkes di daerah perkotaan di Kabupaten Batang dengan selisih prosentasi sebesar 2,12%.

5.2 Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang dikemukakan di atas maka saran dari penelitian ini yaitu :

1. Bagi sekolah untuk selalu berpartisipasi dalam memelihara dan melestarikan kebudayaan, karena kebudayaan merupakan aset bangsa dalam hal menangkal kebudayaan asing yang tidak sesuai dengan kepribadian bangsa kita.
2. Siswa mampu memahami pembelajaran penjasorkes melalui permainan tradisional, disamping itu siswa juga mampu untuk melestarikan akan kecintaanya terhadap permainan tradisional itu sendiri.

DAFTAR PUSTAKA

- Anirotul Qoriah. 2011. *Filsafat Olahraga*.
- BSNP. 2006. *Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Sekolah Dasar dan Madrasah Ibtidaiyah*. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.
- Harry Pramono. 2014. *Panduan Penulisan Skripsi*. Semarang: FIK UNNES
- Harsuki. 2003. *Pekembangan Olahraga Terkini*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Herman Subarjah. 2008. *Permainan Kecil di sekolah dasar*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Husna. 2009. *100+ Permainan Tradisional Indonesia untuk Kreativitas, Ketangkasan, dan Keakraban*. Yogyakarta: ANDI Yogyakarta.
- Mohamad Ali. 1993. *Strategi Pembelajaran Pendidikan*. Bandung: Angkasa.
- Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian*. Bandung: Remaja Rosdya Karya.
- Nurhasan. 2002. *Penilaian Pembelajaran Penjaskes*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Prana. 2010. *Permainan Tradisional Jawa*. Klaten: PT Intan Pariwara.
- Rusli Ibrahim. 2005. *Pengantar Kependidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Samsudin. 2008. *Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SD/MI*. Jakarta: Litese
- Soemitro. 1992. *Permainan Kecil*. Jakarta: Depdikbud.
- Soetoto Pontjopoetro. 2002. *Permainan Anak Tradisional dan Aktifitas Ritmik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sugiyanto. 2004. *Perkembangan dan Belajar Motorik*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Suharsimi Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*.

Jakarta: PT Rineka Cipta.

Sukintaka. 1992. *Teori Bermain*. Jakarta: Depdikbud.

Wardani. 2002. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Permainan Tradisional. Online at <http://kipsaint.com/isi/mengenang-permainan-anak-tempo-doeloe.html> (diunduh 04/15/2013)

Peraturan Kepala Badan Pusat Statistik. 2010. Online
http://www.bps.go.id/website/fileMenu/MFD_2010_Buku_2.pdf
(diunduh 25/11/2014)

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

SURAT KEPUTUSAN DOSEN PEMBIMBING

**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Nomor: 855/FIK/2014**

**Tentang
PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2013/2014**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR Tanggal 8 Juli 2014

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : RANU BASKORA AJI PUTRA, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 197412151997031004
Pangkat/Golongan : III/C
Jabatan Akademik : Lektor
Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : DIDDIET ADITYA HARYADIKA
NIM : 6102410055
Jurusan/Prodi : Jasmani Kes. & Rekreasi/PJKR
Topik : SURVEI

SURVEI PERBANDINGAN PENGEMBANGAN PERMAINAN
TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR DAERAH KOTA
DAN DESA DI KABUPATEN BATANG

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

DITETAPKAN DI : SEMARANG
TANGGAL : 15 Juli 2014



Dr. Harry Pramono, M.Si.
NIP. 195910191985031001

6102410055
FM-03-AKD-24/Rev. 001

Lampiran 2

SURAT IJIN PENELITIAN

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN**

Gedung F1 Lt. 2, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
Telepon: 024-8508007
Laman: <http://fik.unnes.ac.id>, surel: fik_unnes@telkom.net

Nomor : 6256/UN.23-1.6/IT/2014
Lamp. :
Hal : Ijin Penelitian

Kepada
Yth. Kepala UPTD Dinas Pendidikan Kab. Batang
di UPTD Dinas Pendidikan Kab. Batang

Dengan Hormat,
Bersama ini, kami mohon ijin pelaksanaan penelitian untuk menyusun skripsi/tugas akhir oleh mahasiswa sebagai berikut:

Nama : DIDDIET ADITYA HARYADIKA
NIM : 6102410055
Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi (Pendidikan Guru Pendidikan Jas
Topik : SURVEI PERBANDINGAN PENGEMBANGAN PERMAINAN
TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR DAERAH KOTA DAN DESA
DI KABUPATEN BATANG

Atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



Semarang, 18 Desember 2014

Harry Pramono, M.Si.
85910191985031001

Lampiran 3

SURAT REKOMENDASI PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA
 Jalan Slamet Riyadi No. 29 Telp. dan Fax. (0285) 391321 Batang 51214

SURAT REKOMENDASI

Nomor : 422/02/2015

Dasar : Surat dari fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Semarang Nomor : 6746/45137.1.6/LT/2014 Tanggal 6 Januari 2015 Perihal : Permohonan Ijin Penelitian dengan ini kami sampaikan bahwa pada prinsipnya kami tidak keberatan Memberikan izin penelitian kepada :

Nama : DIDIET ADITYA HARYADIKA
 NIM : 6102410055
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Untuk mengadakan penelitian di SD Daerah dan Kota di Kabupaten Batang dengan judul PERBANDINGAN PENGEMBANAGAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR DAERAH KOTA DAN DESA DI KABUPATEN BATANG

Demikian Surat rekomendasi ini diberikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Dikeluarkan di : Batang
 Pada tanggal : 8 Januari 2015

Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
 Kabupaten Batang


 GIGIH SAYOGO, SH., M. Hum
 Kepala Utama Muda
 NIP. 196504071992011001

Tembusan Yth :

1. Kabid TK/SD
2. Kepala UPT se Kab. Batang
3. Arsip

Lampiran 4

SURAT KETERANGAN BUKTI PENELITIAN

PEMERINTAH KABUPATEN BATANG
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAHRAGA
 Jalan Slamet Riyadi No. 29 Telp. Dan Fax. (0285) 391321 Batang 51214

SURAT KETERANGAN

Nomor: 423/190

Dasar : Surat dari Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kabupaten Batang Nomor : 422/02/2015 Tanggal 17 April 2015 Perihal : Pernyataan Telah Melakukan Penelitian kepada :

Nama : DIDIET ADITYA HARYADIKA
 NIM : 6102410055
 Program Studi : Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi

Telah mengadakan penelitian di SD Daerah Perkotaan dan Perdesaan di Kabupaten Batang dengan judul PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERMAINAN TRADISIONAL PADA SEKOLAH DASAR DAERAH PERKOTAAN DAN PERDESAAN DI KABUPATEN BATANG TAHUN 2015.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Batang, 17 April 2015

Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga
 Kabupaten Batang



GIEH SAYOGO, SH. M. Hum
 Pembina Utama Muda
 NIP. 196504071992011001

Lampiran 5

**DAFTAR NAMA GURU PENDIDIKAN JASMANI SE-KABUPATEN BATANG
DI DAERAH PERKOTAAN**

NO	NAMA	KETERANGAN	KECAMATAN
1.	Sudarmudi	SDN Wonotunggal 01	Wonotunggal
2.	Puji Prayitno	SDN Bandar 01	Bandar
3.	Suprpto	SDN Blado 02	Blado
4.	Setya Aji	SDN Reban	Reban
5.	Ningsih	SDN Bawang 02	Bawang
6.	Daryono	SDN Tanjungsari	Tersono
7.	Sudarmono	SDN Surodadi	Gringsing
8.	Wahyu Galih	SDN Limpung 01	Limpung
9.	Setiawan	SDN Banyuputih 01	Banyuputih
10.	Imam saron	SDN Jatisaari 03	Subah
11.	Agus Jumadi	SDN Tulis 02	Tulis
12.	Handoko	SDN Pecalungan 01	Pecalungan
13.	Aji Saputra	SDN Kandeman 01	Kandeman
14.	Anwar syaifudin	SDN Sambong 01	Batang
15.	Gunawan	SDN Warungasem 01	Warungasem

**DAFTAR NAMA GURU PENDIDIKAN JASMANI SE-KABUPATEN BATANG
DI DAERAH PERDESAAN**

NO	NAMA	KETERANGAN	KECAMATAN
1.	Reni Widya	SDN Siwatu 03	Wonotunggal
2.	Puji Prayitno	SDN Bandar 01	Bandar
3.	Sumedi	SDN Wonobodro 01	Blado
4.	Mujiono	SDN Semampir	Reban
5.	Handoyo	SDN Deles 01	Bawang
6.	Nurul Anida	SDN Pujut 01	Tersono
7.	Subadi	SDN Ketanggan 03	Gringsing
8.	Ipung Suleman	SDN Sidomulyo 01	Limpung
9.	Arif syafudin	SDN Klibalik 02	Banyuputih
10.	Aris Tianto	SDN Menjangan	Subah
11.	Budiman	SDN Jolosekti	Tulis
12.	Syaful Rojaq	SDN Gombong	Pecalungan
13.	Retnowati	SDN Wonokerso 02	Kandeman
14.	Wahyuningsih	SDN Rowobelang	Batang
15.	Hasan Salim	SDN Kaliwereng	Warungasem

Lampiran 6

AGENDA PENELITIAN

Tanggal	Tempat	Keterangan
20 juni 2014	1. SDN Kemiri 01 2. SDN Clapar 04 3. SDN Kutosari 02 4. SDN Gringsing 01	Observasi Permainan Tradisional
9 Januari 2015	Sekolah Dasar Daerah Perkotaan dan Daerah Perdesaan Se- Kabupaten Batang	Uji Validitas
28 Januari 2015	Sekolah Dasar Daerah Perkotaan dan Daerah Perdesaan Se- Kabupaten Batang	Penelitian

Lampiran 7

KISI-KISI SOAL ANGKET GURU

Variabel	Indikator	Sub indikator	No. Soal
Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar	1.Waktu	a. Pembagian jumlah jam	1-3
	2. Materi dan Pembelajaran Penjas	a. Kesesuaian kurikulum	4-5
		b. Saranadan Prasarana	6-7
		c. Pembelajaran	8-13
		d. Penguasaan materi	14-21
3. Motivasi guru	a. Motivasi guru	48-50	
4. Karakteristik permainan	a. Hasil gerak secara keseluruhan :	35-36	
	b. Lokomotor	37-38	
	c. Non Lokomotor	39-40	
	d. Manipulatif	22-25	
	e. Faktor bahaya	26-34	
	f. Gerak dalam permainan		
5. Ranah Penjas	a. Ranah penjas secara keseluruhan	41	
	b. Kognitif	42-43	
	c. Afektif	44	
	d. Psikomotor	45-47	
	e. Jasmani		

KISI-KISI SOAL ANGKET SISWA

Variabel	Indikator	Sub indikator	No. Soal
Permainan Tradisional dalam Pembelajaran Penjasorkes pada siswa di Sekolah Dasar	1.Materi dan pembelajaran penjas	a. Pemahaman materi	1-2
		b. Pembelajaran	3-5
	2.Minat Siswa	a. Minat Siswa	6-8
3.Karakteristik Permainan	a. Gerak dalam permainan	9-10	

Lampiran 8

DRAF KARATERISTIK PERMAINAN

No.	Nama Permainan	Umur	Kelas	Gerak yang dihasilkan			Sering di gunakan	kadang-kadang	Tidak pernah	Keterangan
				Lokomotor	Non Lokomotor	Manipulatif				
1	Apolo	8-13 Thn	Kelas Atas	Lari	-	Menyepak bola	-	-	√	
2	Anjung(masak-masakan)	7-9 Thn	Kelas Rendah	-	-	-	-	-	-	
3	Balap Bakiak	9-13 Thn	Kelas Atas	Jalan	Mengangkat	Mendorong	-	-	-	
4	Balon Jepit	6-8 Thn	Kelas Bawah	Jalan	Bergoyang	Lurus	√	-	-	
5	Balap Karung	9-10 Thn	Kelas Atas	Lari, Melompat-lompat	Berputar	Mendarat	-	√	-	1. Permainan no. 4, 5, 8, 10, 11, 20, 22, 25, 26, 27, 29, 30, 35, 38, 39. Merupakan permainan yang sering digunakan dalam pembelajaran penjas
6	Balap Kuda (Tempurung Kelapa)	7-9 Thn	Kelas Bawah	Jalan, lari	Berputar	Lurus	-	√	-	
7	Batu Ganefo	7-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari	-	Menyepak Kreweng	-	-	√	
8	Bebentengan	7-12 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari	Berbelok, Meliuk	Menangkap dan menghentikan lawan	√	-	-	
9	Bekel	8-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	-	Mengukur	Memantulkan, Menangkap	-	-	√	
10	Bintang Alih	7-10 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari, Jalan	Meliuk, Berbelok	Menangkap dan Menghentikan	√	-	-	
11	Cang-Cang Panjang	7-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari	Berbelok, Meliuk	Menangkap dan Menghentikan	√	-	-	
12	Cublak-Cublak Suweng	6-10 Thn	Kelas Rendah	-	Berputar	Menerima	-	-	√	2. Permainan no. 5, 6, 17, 21, 36, 37 permainan yang terkadang digunakan. Karena hasil gerak yang dibutuhkan kurang.
13	Cuthatan	8-12 Thn	Kelas Atas dan Rendah	-	Mengangkat	-	-	-	-	
14	Dakon	9-12 Thn	Kelas Atas	-	Berputar	-	-	-	√	
15	Dhelikan	7-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari, memanjat	-	Menghentikan Lawan	-	-	√	

Lanjutan Lampiran 8

16	Do Mi Ka Do	7-9 Thn	Kelas Rendah	-	Menekuk	-	-	-	√	3. Permainan no. 1
17	Egrang	11-15Thn	Kelas Atas	Jalan	Mengangkat dan Berputar	Lurus	-	√	-	7, 9, 12, 14, 15, 16
18	Gasingan	10-15Thn	Kelas Atas	-	Berputar, Melilit	Menghentikan	-	-	√	18, 19, 23, 24, 28, 31, 32, 33, 34, 40.
19	Gelembung Sabun	6-8 Thn	Kelas Rendah	-	-	-	-	-	√	Permainan ini jarang digunakan bahkan tidak pernah karena memiliki gerak yang kurang bahkan permainannya tidak memiliki nilai-nilai ranah penjas serta harus melihat faktor keselamatan/resiko.
20	Gobag Sodor	10-16Thn	Kelas Atas	Lari, Jalan	Berbelok, Meliuk	Menangkap dan Menghentikan	√	-	-	
21	Jumpet Untang-Anting	6-9 Thn	Kelas Rendah	Jalan	Berbelok, Berputar	Menangkap dan Menghentikan kawan	-	√	-	
22	Kasti	10-15Thn	Kelas Atas	Lari	Berbelok, Berputar	Melempar, Menangkap, Menerima	√	-	-	
23	Kecikan	8-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	-	Mendorong	-	-	-	√	
24	Kelereng	8-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Berjalan	-	Melempar	-	-	√	
25	Kereta Api masuk Trowongan	6-9 Thn	Kelas Rendah	Berjalan	Berputar, menangkap	Mendorong, menghentikan	√	-	-	
26	Kucing Tikus	7-9 Thn	Kelas Rendah	Lari	Berbelok, Berputar	Menangkap, menghentikan lawan	√	-	-	
27	Lari Bolak-balik	6-9 Thn	Kelas Rendah	Lari	Berputar, Belok	Lurus	√	-	-	
28	Layang-layang	9-15 Thn	Kelas Atas	-	Melilit	-	-	-	√	
29	Lompat Tali	8-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Meloncat-loncat	Mengayun	Memantul	√	-	-	
30	Menjaring Ikan	9-12 Thn	Kelas Atas	Berjalan, berlari, menghindar	-	-	√	-	-	
31	Panjat Pinang	15-17Thn	-	Memanjat	Mengangkat	-	-	-	√	
32	Patok Lele	8-13 Thn	Kelas Atas	Jalan, Loncat	Mengukur	Melempar dan	-	-	√	

Lanjutan Lampiran 8

	(Bethik)														
33	Pensil Dalam Botal	7-13 Thn	Kelas Atas dan Rendah	Lari	Mendorong	Mendorong	-	-	-	√					
34	Perang Bantial	10-15Thn	Kelas Atas	-	Mengayun	-	-	-	-	√					
35	Sundah Mandah	9-16 Thn	Kelas Atas	Jengket	Menekuk, mendurat	-	√	-	-	-					
36	Tali berputar	9-15 Thn	Kelas Atas	Meloncat-loncat	Berputar	Menangkap	-	√	-	-					
37	Tarik Tambang	10-15Thn	Kelas Atas	-	Menekuk	-	-	√	-	-					
38	Ulur Nangkap Ekor	6-9 Thn	Kelas Rendah	Jalan, lari	Mendorong, Berbelok	Menangkap	√	-	-	-					
39	Untrakol (Nata Kreweng)	9-13 Thn	Kelas Atas	Lari, Meloncat	Mengayun, meliuk, berputar	-	√	-	-	-					
40	Yoyo	8-13 Thn	Kelas Atas	Meluncur	Berputar, Melilit	Lurus, Melempar	-	-	-	-	√				

Lampiran 9

ANGKET ATAU KUESIONER UNTUK GURU

Jawablah pertanyaan berikut ini dengan keadaan sesungguhnya.

1. Berapa jam/waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran permainan tradisional kelas bawah atau kelas rendah?
 - a. 2 jam
 - b. 3 jam
 - c. 4 jam
 - d. 5 jam
2. Berapa jam/waktu yang dibutuhkan untuk pembelajaran permainan tradisional kelas atas atau kelas tinggi?
 - a. 2 jam
 - b. 3 jam
 - c. 4 jam
 - d. 5 jam
3. Apakah sudah mencukupi waktu yang tersedia untuk pembelajaran penjasorkes permainan tradisional untuk kelas bawah dan kelas tinggi?
 - a. Sangat mencukupi
 - b. Sudah mencukupi
 - c. Tidak mencukupi
 - d. Belum mencukupi
4. Apakah bapak/ibu menggunakan sumber dalam memberikan pembelajaran permainan tradisional ?
 - a. Jarang menggunakan sumber
 - b. Tidak menggunakan sumber
 - c. Menggunakan sumber
 - d. Asal-asalan menggunakan sumber
5. Apakah bapak/ibu dalam penyusunan perencanaan untuk bahan ajar permainan tradisional di sesuaikan dengan kurikulum?
 - a. Sangat sesuai kurikulum
 - b. Sesuai kurikulum
 - c. Kurang sesuai
 - d. Tidak sesuai sama sekali

6. Apakah sarana prasara yang dimiliki sekolah bapak/ibu sudah mencukupi dalam pembelajaran permainan tradisional?
 - a. Sangat mencukupi
 - b. Mencukupi
 - c. Kurang mencukupi
 - d. Tidak mencukupi
7. Bagaimana cara yang bapak/ibu lakukan apabila lingkungan kurang mendukung dengan proses belajar mengajar permainan tradisional?
 - a. Tidak mengajar
 - b. Pembelajaran seadanya
 - c. Ditinggal pergi
 - d. Memodifikasi
8. Bagaimana proses pembelajaran permainan tradisional yang bapak/ ibu lakukan di masing-masing sekolah?
 - a. Melakukan pemanasan
 - b. Melakukan pendinginan
 - c. Melakukan pemanasan, inti, dan penutup
 - d. Tidak pernah sama sekali
9. Pernahkah permainan grobak sodor bapak/ibu ajarkan di sekolah?
 - a. Diajarkan
 - b. Kadang-kadang diajarkan
 - c. Belum pernah diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali
10. Pernahkah permainan pindah bintang bapak/ibu ajarkan di sekolah?
 - a. Diajarkan
 - b. Kadang-kadang diajarkan
 - c. Belum pernah diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali
11. Pernahkah permainan kucing dan tikus bapak/ibu ajarkan di sekolah?
 - a. Diajarkan
 - b. Kadang-kadang diajarkan
 - c. Belum pernah diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali

12. Pernahkah permainan pejam mata bapak/ibu ajarkan di sekolah?
- a. Diajarkan
 - b. Kadang-kadang diajarkan
 - c. Belum pernah diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali
13. Pernahkah permainan Bebentengan bapak/ibu ajarkan di sekolah?
- a. Diajarkan
 - b. Kadang-kadang diajarkan
 - c. Belum pernah Diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali
14. Jenis olahraga apakah yang sering bapak/ibu ajarkan di sekolah?
- a. Atletik
 - b. Permainan
 - c. Senam
 - d. Kesehatan
15. Ada berapa jenis bentuk permainan tradisional yang bapak/ibu ketahui?
- a. 3 jenis permainan
 - b. 4 jenis permainan
 - c. 5 Jenis permainan
 - d. Lebih dari 5
16. Apakah bapak/ibu mengetahui permainan grobak sodor?
- a. Mengetahui
 - b. Belum mengetahui
 - c. Tidak mengetahui
 - d. Tidak mengetahui sama sekali
17. Apakah bapak/ibu mengetahui permainan pindah bintang ?
- a. Mengetahui
 - b. Belum mengetahui
 - c. Tidak mengetahui
 - d. Tidak mengetahui sama sekali
18. Apakah bapak/ibu mengetahui permainan kucing dan tikus ?
- a. Mengetahui
 - b. Belum mengetahui
 - c. Tidak mengetahui
 - d. Tidak tahu sama sekali
19. Apakah bapak/ibu mengetahui permainan pejam mata?
- a. Mengetahui
 - b. Belum mengetahui
 - c. Tidak mengetahui
 - d. Tidak mengetahui sama sekali

20. Apakah bapak/ibu mengetahui permainan Bebentengan?
- a. Mengetahui
 - b. Belum mengetahui
 - c. Tidak mengetahui
 - d. Tidak mengetahui sama sekali
21. Apakah guru mengetahui dan mengajarkan permainan lompat tali?
- a. Mengetahui
 - b. Tidak mengajarkan
 - c. Mengetahui dan mengajarkan
 - d. Tidak tahu sama sekali
22. Apakah permainan galasin/grobak sodor berbahaya untuk diajarkan?
- a. Berbahaya sekali
 - b. Berbahaya
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak berbahaya
23. Apakah permainan pindah bintang berbahaya untuk diajarkan?
- a. Berbahaya sekali
 - b. Berbahaya
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak berbahaya
24. Apakah permainan kucing dan tikus berbahaya untuk diajarkan?
- a. Berbahaya sekali
 - b. Berbahaya
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak berbahaya
25. Apakah permainan lompat tali berbahaya untuk diajarkan?
- a. Berbahaya sekali
 - b. Berbahaya
 - c. Kadang-kadang
 - d. Tidak berbahaya
26. Bagaimana gerak permainan grobak sodor ?
- a. Berkelompok
 - b. Berpasangan
 - c. individu
 - d. Berpencar dan bersembunyi
27. Bagaimana gerak permainan kucing dan tikus yang ada didalamnya?
- a. Berkelompok
 - b. Berpasangan
 - c. Individu dan membentuk lingkaran
 - d. Berpencar dan bersembunyi

28. Bagaimana gerak yang ada dalam permainan pindah bintang ?
- a. Berkelompok
 - b. Berpasangan
 - c. Individu
 - d. Berlari dan berkelompok
29. Bagaimana gerak yang ada dalam permainan gobag sodor?
- a. Berkelompok
 - b. Berpasangan
 - c. Individu
 - d. Berpencar dan berkelompok
30. Bagaimana gerak yang ada di dalam permainan lompat tali ?
- a. Berkelompok
 - b. Berpasangan/individu
 - c. Bersembunyi
 - d. Berpencar
31. Apakah gerak yang dihasilkan dan ranah-ranah yang terdapat dalam permainan bebentengan tersebut sudah sesuai yang diharapkan apa belum ?
- a. Tidak sesuai
 - b. Belum sesuai
 - c. Sudah sesuai dan tercapai
 - d. Tidak sesuai sama sekali.
32. Apakah gerak yang dihasilkan dan ranah-ranah yang terdapat dalam pindah bintang tersebut sudah sesuai yang diharapkan apa belum?
- a. Sudah sesuai dan tercapai
 - b. Belum sesuai
 - c. Tidak sesuai
 - d. Tidak sesuai sama sekali
33. Apakah gerak yang dihasilkan dan ranah-ranah yang terdapat dalam permainan pejam mata tersebut sudah sesuai yang diharapkan apa belum?
- a. Sudah sesuai dan tercapai
 - b. Belum sesuai dan tercapai
 - c. Tidak sesuai
 - d. Tidak sesuai sama sekali.

34. Apakah gerak yang dihasilkan dan ranah-ranah yang terdapat dalam permainan kucing dan tikus tersebut sudah sesuai yang diharapkan apa belum ?
- a. Sudah sesuai dan tercapai
 - b. Belum sesuai
 - c. Tidak sesuai
 - d. Tidak sesuai sama sekali
35. Gerak lokomotor yang dihasilkan dalam permainan gobak sodor adalah...
- a. Lari
 - b. Jalan
 - c. Berbelok
 - d. Berbelok, meliuk menghindar dari serangan lawan
36. Gerak lokomotor yang dihasilkan dalam permainan kucing dan tikus adalah
- a. Lari
 - b. Berkelompok
 - c. Menghindari
 - d. Semua benar
37. Gerak non lokomotor apa saja yang dihasilkan, dalam permainan galasin/gobag sodor?
- a. Lari
 - b. Jalan
 - c. Berbelok
 - d. Berbelok, meliuk menghindar dari serangan lawan
38. Manakah yang termasuk dalam gerak non lokomotor pada permainan pindah bintang ?
- a. Berlari
 - b. Meloncat
 - c. Mendorong dan berbelok
 - d. Berdiri membentuk kelompok

39. Pada permainan kucing tikus terdapat gerak yang dihasilkan, contoh gerak manipulatif yang benar adalah..
- a. Lari
 - b. Menangkap dan menghentikan lawan
 - c. Berbelok dan meliuk
 - d. Meloncat-loncat
40. Pada permainan lompat tali terdapat gerak yang dihasilkan, contoh gerak manipulatif yang benar adalah..
- a. Lari
 - b. Mengayun
 - c. Memantul
 - d. Meloncat-loncat
41. Manakah yang termasuk ranah kognitif yang terdapat dalam permainan kucing dan tikus ?
- a. Siswa dapat melakukan gerakan berputar
 - b. Siswa mengetahui cara bermain kucing dan tikus
 - c. Siswa dapat berlari
 - d. Siswa diam
42. Ranah afektif pada penjas yang terdapat dalam lompat tali?
- a. Berani, percaya diri, sportif
 - b. Putus asa
 - c. Iri hati
 - d. Takut / malu
43. Manakah yang termasuk ranah afektif dalam permainan gobak sodor ?
- a. Takut
 - b. Tidak sportif dan fair
 - c. Curang
 - d. Berani, sportif dan jujur
44. Manakah yang termasuk ranah Psikomotor dalam permainan pindah bintang ?
- a. Siswa mengetahui cara berlari
 - b. Siswa mengetahui aturan dalam permainan pindah bintang
 - c. Siswa dapat berlari menghindar
 - d. Siswa dapat menjelaskan dan mempraktikkan gerakan permainan pindah bintang

45. Manakah yang termasuk ranah jasmani pada permainan pejam mata ?
- a. Kelincahan dan daya tahan
 - b. Keseimbangan
 - c. Daya tahan
 - d. Reaksi
46. Manakah yang termasuk ranah jasmani dalam permainan kucing dan tikus?
- a. Siswa bisa menjelaskan permainan kucing dan tikus
 - b. Siswa mengetahui cara menghentikan lawan
 - c. Siswa dapat berlari menghindar
 - d. Kecepatan berlari, ketepatan menghentikan lawan dan lincah dalam bergerak
47. Manakah yang termasuk ranah jasmani dalam permainan lompat tali?
- a. Memantul
 - b. Meloncat
 - c. Berlari
 - d. Melatih dan memantul koordinasi tangan dan kaki
48. Apakah bapak/ibu termotivasi untuk mengajarkan permainan tradisional?
- a. Sangat termotivasi
 - b. Kurang termotivasi
 - c. Termotivasi
 - d. Tidak termotivasi
49. Menurut bapak/ibu perlukah memberikan nilai dalam pembelajaran permainan tradisional?
- a. Sangat perlu
 - b. Cukup perlu
 - c. Tidak perlu
 - d. Tidak perlu sama sekali

50. Bagaimana cara bapak/ibu memberikan nilai dalam mengajar permainan tradisional?

- a. Tes tertulis
- b. Tes praktik
- c. Tanya jawab
- d. Tidak dinilai

Batang, 2015

Responden

NIP.

Lampiran 10

ANGKET ATAU KUESIONER UNTUK SISWA

Jawablah pertanyaan berikut ini.

1. Ada berapa jenis permainan tradisional yang kamu ketahui?
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. Lebih dari 3
2. Ada berapa jenis permainan tradisional yang sering kamu mainkan?
 - a. 1
 - b. 2
 - c. 3
 - d. Lebih dari 3
3. Pernahkah permainan grobak sodor di ajarkan di sekolah?
 - a. Diajarkan
 - b. Belum pernah diajarkan
 - c. Kadang-kadang diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali
4. Pernahkah permainan pindah bintang di ajarkan di sekolah?
 - a. Diajarkan
 - b. Belum pernah diajarkan
 - c. Kadang-kadang diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali
5. Pernahkah permainan kucing dan tikus bapak/ibu ajarkan di sekolah?
 - a. Diajarkan
 - b. Belum pernah diajarkan
 - c. Kadang-kadang diajarkan
 - d. Tidak pernah sama sekali

6. Apakah kamu tertarik dengan permainan grobak sodor?
 - a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup tertarik
 - d. Tidak tertarik
7. Apakah kamu tertarik dengan permainan pindah bintang ?
 - a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup tertarik
 - d. Tidak tertarik
8. Apakah kamu tertarik dengan permainan kucing dan tikus ?
 - a. Sangat tertarik
 - b. Tertarik
 - c. Cukup tertarik
 - d. Tidak tertarik
9. Gerakan apa yang sering dilakukan dalam permainan pindah bintang?
 - a. Melompat
 - b. Lari
 - c. Jalan
 - d. Melempar
10. Gerakan apa yang sering dilakukan dalam permainan kucing dan tikus?
 - a. Melompat
 - b. Lari
 - c. Jalan
 - d. Melempar

Lampiran 11

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD N Jatisari 01
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: III(Tiga)/ II (dua)
Pertemuan ke	: II (Dua)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

Standar Kompetensi : 6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar : 6.1 Mempraktikkan kombinasi gerak dasar jalan, lari dan lompat dengan koordinasi yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama, toleransi, kejujuran, tanggung jawab dan menghargai lawan atau diri sendiri

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat memahami permainan kucing dan tikus
- Siswa dapat melakukan permainan kucing dan tikus secara perorangan atau beregu

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- Kerja sama (*Cooperation*)
- Disiplin (*Discipline*)
- Tekun (*diligence*)
- tanggungjawab (*responsibility*)
- Keteletian (*carefulness*)
- Kerjasama (*Cooperation*)
- Toleansi (*Tolerance*)
- Percaya diri (*Confidence*)
- Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Pokok)

- Permainan kucing dan tikus

Lanjutan Lampiran 11

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran :**❖ Kegiatan Awal :**

- Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- Guru mengucapkan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa
- Mengecek kehadiran siswa
- Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap dan rapi
- Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

❖ Kegiatan Inti**▪ Explorasi**

Dalam kegiatan explorasi :

1. Guru mendemonstrasikan gerakan yang akan dipelajari
2. Menjelaskan dan mempraktekan semua gerakan
3. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran
4. Memfasilitasi peserta didik melakukan percobaan di lapangan

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi :

1. Siswa melakukan permainan kucing tikus secara bergantian
2. Guru memberi kesempatan siswa untuk berfikir, menganalisis, menyelesaikan masalah dan bertindak tanpa rasa takut

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi :

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

Lanjutan Lampiran 11

2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

❖ **Kegiatan Akhir/ Penanaman**

- Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan atau diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan

E. Alat dan sumber belajar

- Buku penjas SD kelas 3
- Lapangan/halaman sekolah
- Pluit

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Melakukan permainan kucing tikus secara bergantian	Tes tertulis	Soal uraian praktik	1. Jelaskan cara melakukan permainan kucing tikus 2. Peragakan gerakan kucing tikus

Jatisari, 17 Maret 2015

Guru PJOK

IMAM IRAWAN, A.Ma.
NIP. -

Mengetahui
Kepala Sekolah,



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Jatisari 01
 Bidang studi : Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
 Kelas : III (Tiga)
 Semester : II

Standart Kompetensi : 6. Mempraktikkan berbagai gerak dasar dalam permainan sederhana dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
6.2 Mempraktikkan kombinasi gerak memutar, menekuk lutut, mengayun lengan dan meliukkan badan dengan koordinasi gerak yang baik dalam permainan sederhana, serta nilai kerjasama dan menghargai lawan atau diri sendiri	Permainan kucing tikus	Melakukan permainan kucing tikus	1. Untuk mengetahui ranah-ranah penjas yang terdapat dalam permainan 2. Untuk mengetahui komponen penjas yang dihasilkan	Test tertulis	Praktek	Jelaskan cara melakukan permainan kucing tikus	3 x 35 meinit	-Buku penjas orkes kls 3 -Buku permainan tradisional -Lapangan /halaman sekolah -Pluit

Lanjutan Lampiran 11

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
(RPP)**

Sekolah	: SD N Jatisari 01
Mata Pelajaran	: Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan
Kelas/Semester	: IV(Empat)/ II (dua)
Pertemuan ke	: II (Dua)
Alokasi Waktu	: 3 x 35 Menit

Standar Kompetensi : 7. Mempraktikkan latihan kebugaran yang lebih kompleks untuk meningkatkan ketrampilan dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya.

Kompetensi Dasar : 7.1 Mempraktikkan aktivitas dan permainan untuk melatih daya tahan dan kekuatan dengan kecepatan dan kualitas gerak yang meningkat, serta nilai kerja keras, disiplin, kerjasama, dan kejujuran.

A. Tujuan Pembelajaran:

- Siswa dapat memahami permainan lompat tali
- Siswa dapat melakukan permainan lompat tali secara perorangan atau beregu

❖ **Karakter siswa yang diharapkan :**

- Kerja sama (*Cooperation*)
- Disiplin (*Discipline*)
- Tekun (*diligence*)
- tanggungjawab (*responsibility*)
- Keteletian (*carefulness*)
- Kerjasama (*Cooperation*)
- Toleansi (*Tolerance*)
- Percaya diri (*Confidence*)
- Keberanian (*Bravery*)

B. Materi Ajar (Pokok)

- Permainan lompat tali

Lanjutan Lampiran 11

C. Metode Pembelajaran

- Ceramah
- Demonstrasi
- Praktek

D. Langkah-langkah Pembelajaran :**❖ Kegiatan Awal :**

- Siswa dibariskan menjadi empat barisan
- Guru mengucapkan salam pembuka dan mengajak siswa berdoa
- Mengecek kehadiran siswa
- Menegur siswa yang tidak berpakaian lengkap dan rapi
- Melakukan gerakan pemanasan yang berorientasi pada kegiatan inti

❖ Kegiatan Inti**▪ Explorasi**

Dalam kegiatan explorasi :

1. Guru mendemonstrasikan gerakan yang akan dipelajari
2. Menjelaskan dan mempraktekan semua gerakan
3. Siswa melakukan lompatan-lompatan tanpa menggunakan alat
4. Siswa melompati tali menggunakan satu kaki
5. Siswa melompati tali menggunakan dua kaki bersamaan
6. Melibatkan peserta didik secara aktif dalam setiapkegiatan pembelajaran

▪ Elaborasi

Dalam kegiatan elaborasi :

1. Memberikan kesempatan siswa untuk memahami, menganalisis, menyelesaikan masalah, dan bertindak tanpa rasa takut
2. Memfasilitasi peserta didik berkompetisi secara sehat
3. Memfasilitasi peserta didik untuk menyajikan hasil kerja individu maupun kelompok

▪ Konfirmasi

Dalam kegiatan konfirmasi :

1. Guru bertanya jawab tentang hal-hal yang belum diketahui siswa

Lanjutan Lampiran 11

2. Guru bersama siswa bertanya jawab meluruskan kesalahan pemahaman, memberikan penguatan dan penyimpulan

❖ **Kegiatan Akhir/Penutup**

- Siswa dikumpulkan mendengarkan penjelasan dari guru tentang materi yang telah dilakukan atau diajarkan
- Memperbaiki tentang kesalahan-kesalahan gerakan

E. Alat dan sumber belajar

- Buku penjasSD kelas 4
- Lapangan/halaman sekolah
- Tali karet
- Pluit

F. Penilaian:

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Instrumen	Instrumen/ Soal
Melakukan permainan lompat tali	Tes tertulis	Soal uraian praktik	1. Jelaskan cara melakukan permainan lompat tali 2. Peragakan gerakan lompat tali

Jatiasri, 11 Maret 2015

Guru PJOK

IMAM IRAWAN, A.Ma.
NIP. -

Mengetahui
Kepala Sekolah,

R. DYANTO, S.Pd.SD.
NIP. 19740607 199803 1 008

Lanjutan Lampiran 11

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SDN Jatiasari 01
 Bidang studi : Pendidikan Jasmani Olahraga Kesehatan
 Kelas : IV (Empat)
 Semester : II

Standart Kompetensi : 8.Mempraktikkan senam lantai dengan kompleksitas gerakan yang lebih tinggi, dan nilai-nilai yang terkandung di dalamnya

Kompetensi Dasar	Materi Pokok/ Pembelajaran	Kegiatan pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Beentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
8.2Mempraktikkan senam ketangkasan dengan menggunakan alat dengan koordinasi yang baik serta nilai disiplin dan kerja sama	Permainan lompat tali	Melakukan permainan lompat tali	1. Untuk mengetahui ranah-ranah penjas yang terdapat dalam permainan 2. Untuk mengetahui komponen penjas yang dihasilkan	Test tertulis	Praktek	Jelaskan cara melakukan permainan lompat tali secara perorangan, beregu	3 x 35 meinit	-Buku penjas orkes kis 4 -Buku permainan tradisional -Lapangan /halaman sekolah -Kun -Tali -Pluit

Lanjutan Lampiran 12

12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2
2	2	2	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1
2	4	4	3	3	4	3	4	3	1	1	1	2	2
1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
3	2	3	1	1	3	3	4	4	2	2	3	4	3
2	3	2	1	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	1
4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
25	26	29	20	25	30	27	28	31	23	23	28	25	23
73	80	99	52	77	102	89	94	105	69	65	94	75	65
5114	5298	5995	4153	5123	5983	5668	5836	6074	4801	4676	5563	5169	4653
0,811	0,743	0,883	0,709	0,704	0,658	0,913	0,902	0,582	0,739	0,648	0,508	0,832	0,610
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632
valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid
1,167	1,378	1,656	1,333	1,611	1,333	1,789	1,733	0,989	1,789	1,344	1,733	1,389	1,344

Lanjutan Lampiran 12

DATA HASIL UJI COBA GURU DI KOTA															
No Item															
26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39		
3	4	3	4	3	4	3	1	4	4	3	4	2	4		
3	2	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4	3		
1	1	1	1	1	1	3	3	3	1	2	4	4	1		
2	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2	3		
1	1	2	2	4	4	1	1	2	1	4	1	1	3		
4	3	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4	4		
3	3	2	2	3	2	3	1	3	4	1	3	4	4		
1	1	2	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1	3		
3	3	4	2	1	1	1	1	3	3	2	3	4	4		
4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4		
25	26	29	25	30	30	30	20	31	26	27	29	29	33		
75	82	95	73	102	104	102	54	105	86	85	97	99	117		
5193	5439	5811	5078	5583	5614	5723	3831	6202	5433	5157	5762	5700	6469		
0,871	0,901	0,714	0,748	0,000	0,047	0,230	0,166	0,826	0,789	0,217	0,579	0,447	0,656		
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632		
valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	valid		
1,389	1,600	1,211	1,167	1,333	1,556	1,333	1,556	0,989	2,044	1,344	1,433	1,656	0,900		

Lanjutan Lampiran 12

40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53
4	4	4	3	4	4	3	4	2	2	4	4	4	4
3	4	3	4	4	2	1	4	2	3	2	4	4	1
4	2	2	1	4	1	1	4	1	1	1	1	1	1
4	3	2	3	4	3	2	2	3	2	3	4	3	4
1	1	1	4	1	2	1	1	2	1	1	1	1	1
4	2	2	3	3	3	3	2	2	4	4	4	1	1
2	3	2	3	3	3	4	2	4	4	4	3	4	3
1	4	1	4	1	1	1	1	2	1	1	1	1	1
4	3	2	4	4	4	3	3	4	3	4	2	4	0
4	4	4	3	1	4	4	4	4	1	4	4	4	3
31	30	23	32	29	27	23	27	26	22	28	28	27	19
111	100	63	110	101	85	67	87	78	62	96	96	93	55
6208	5868	4724	5981	5709	5543	4766	5390	5161	4430	5857	5866	5694	3931
0,648	0,513	0,795	0,053	0,432	0,849	0,737	0,554	0,569	0,519	0,877	0,890	0,850	0,518
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632
valid	tidak valid	valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid
1,656	1,111	1,122	0,844	1,878	1,344	1,567	1,567	1,156	1,511	1,956	1,956	2,233	2,100

Lanjutan Lampiran 12

	69	70	Y	Y ²
68	4	4	245	60025
3	2	2	220	48400
2	3	1	116	13456
1	1	2	211	44521
3	4	1	101	10201
1	4	3	201	40401
2	2	4	214	45796
3	4	1	95	9025
3	4	4	214	45796
4	4	4	244	59536
23	32	26		
63	114	84		
4782	5827	5445		
0,899	-0,214	0,853		
0,632	0,632	0,632		
valid	tidak valid	valid		
1,122	1,289	1,822		

Lanjutan Lampiran 12

PERHITUNGAN VALIDITAS SOAL

Rumus:

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Kriteria:

Butir soal valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Berikut perhitungan validitas butir untuk no 1, untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama.

NO	KODE	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	UC-1	4	245	16	60025	980
2	UC-2	2	220	4	48400	440
3	UC-3	1	116	1	13456	116
4	UC-4	2	211	4	44521	422
5	UC-5	1	101	1	10201	101
6	UC-6	2	201	4	40401	402
7	UC-7	3	214	9	45796	642
8	UC-8	1	95	1	9025	95
9	UC-9	4	214	16	45796	856
10	UC-10	4	244	16	59536	976
JUMLAH		24	1861	72	377157	5030

$$r_{XY} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10(5030) - (24)(1861)}{\sqrt{\{10(72) - (24)^2\} \{10(377157) - (1861)^2\}}}$$

$$= 0,846$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 10$, diperoleh $r_{tabel} = 0,632$

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal no 1 valid

Lanjutan Lampiran 12

PERHITUNGAN RELIABILITAS SOAL**Rumus**

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Kriteria

Apabila $r_{11} > r_{tabel}$, maka tes tersebut reliabel.

$$r_{11} = \left(\frac{70}{70 - 1} \right) \left(1 - \frac{103,667}{1,822} \right)$$

$$r_{11} = -56,700$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 15$, diperoleh $r_{tabel} = 0,514$

Karena $r_{11} > r_{tabel}$, Variabel tersebut reliabel

Lanjutan Lampiran 13

11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
3	3	2	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3
3	4	3	4	2	4	4	4	4	4	4	2	4	4	2
1	2	2	2	1	1	4	1	1	4	1	1	4	1	1
2	4	4	4	3	3	4	3	4	3	1	1	1	2	2
1	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1
4	3	2	3	1	1	3	3	4	4	2	2	3	4	3
2	2	3	2	1	2	3	2	3	3	4	3	4	3	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2
3	3	4	4	3	4	3	4	3	3	2	4	3	3	1
3	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	4	3	4
23	25	26	29	20	25	30	27	28	31	23	23	28	25	23
63	73	80	99	52	77	102	89	94	105	69	65	94	75	65
4744	5123	5310	6007	4162	5135	5992	5680	5845	6083	4807	4688	5572	5178	4656
0,816	0,812	0,748	0,885	0,712	0,708	0,656	0,916	0,900	0,580	0,736	0,654	0,507	0,832	0,602
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632
valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	valid	tidak valid
1,122	1,167	1,378	1,656	1,333	1,611	1,333	1,789	1,733	0,989	1,789	1,344	1,733	1,389	1,344

Lanjutan Lampiran 13

DATA HASIL UJI COBA GURU DI DESA

		No Item																
		27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38					
3	4	3	3	4	3	4	3	1	4	4	3	4	2					
3	2	3	3	3	4	4	4	4	4	1	4	4	4					
1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	1	2	4	4					
2	4	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	2	2					
1	1	2	2	2	4	4	1	1	2	1	4	1	1					
4	3	4	4	4	3	3	3	2	4	3	4	4	4					
3	3	2	2	2	3	2	3	1	3	4	1	3	4					
1	1	2	1	1	4	4	4	1	1	1	1	1	1					
3	3	4	4	2	1	1	1	1	3	3	2	3	4					
4	4	4	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3					
25	26	29	25	25	30	30	30	20	31	26	27	29	29					
75	82	95	73	73	102	104	102	54	105	86	85	97	99					
5202	5448	5823	5084	5084	5586	5617	5726	3834	6211	5442	5163	5771	5712					
0,871	0,900	0,718	0,743	0,743	-0,010	0,038	0,220	0,161	0,824	0,789	0,213	0,578	0,451					
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632					
valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid	valid	valid	tidak valid	tidak valid	tidak valid					
1,389	1,600	1,211	1,167	1,167	1,333	1,556	1,333	1,556	0,989	2,044	1,344	1,433	1,656					

Lanjutan Lampiran 13

51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62
4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4
4	4	1	2	4	4	3	2	4	2	2	3
1	1	1	1	1	1	1	1	2	1	1	2
4	3	4	3	3	4	4	4	3	2	3	2
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
4	1	1	1	4	4	4	4	1	1	1	3
3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
2	4	0	4	3	4	4	4	4	4	4	3
4	4	3	4	4	4	4	4	4	2	3	1
28	27	19	25	28	29	29	29	27	22	23	24
96	93	55	81	94	103	101	103	89	64	67	70
5872	5706	3931	5266	5878	6030	6086	6080	5608	4567	4808	4844
0,884	0,853	0,509	0,800	0,947	0,816	0,940	0,881	0,814	0,670	0,788	0,597
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632
valid	valid	tidak valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	tidak valid
1,956	2,233	2,100	2,056	1,733	2,100	1,878	2,100	1,789	1,733	1,567	1,378

Lanjutan Lampiran 13

63	64	65	66	67	68	69	70	Y	Y2
3	4	4	4	4	3	4	4	245	60025
3	4	4	4	4	2	2	2	220	48400
2	1	1	1	2	1	1	1	116	13456
3	3	4	4	3	3	2	2	211	44521
1	1	1	1	4	1	1	1	101	10201
3	3	2	2	4	2	2	3	201	40401
3	4	4	2	3	3	3	4	214	45796
1	1	1	1	1	1	1	1	95	9025
2	4	4	3	4	3	4	4	217	47089
4	3	4	4	4	4	4	4	244	59536
25	28	29	26	33	23	24	26		
71	94	103	84	119	63	72	84		
5111	5864	6118	5473	6514	4791	5042	5457		
0,879	0,927	0,931	0,879	0,648	0,900	0,851	0,856		
0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632	0,632		
valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid	valid		
0,944	1,733	2,100	1,822	1,122	1,122	1,600	1,822		

Lanjutan Lampiran 13

PERHITUNGAN VALIDITAS SOAL

Rumus:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Kriteria:

Butir soal valid jika $r_{xy} > r_{tabel}$

Berikut perhitungan validitas butir untuk no 1, untuk butir soal yang lain dihitung dengan cara yang sama.

NO	KODE	X	Y	X ²	Y ²	XY
1	UC-1	4	245	16	60025	980
2	UC-2	4	220	16	48400	880
3	UC-3	2	116	4	13456	232
4	UC-4	3	211	9	44521	633
5	UC-5	1	101	1	10201	101
6	UC-6	4	201	16	40401	804
7	UC-7	4	214	16	45796	856
8	UC-8	2	95	4	9025	190
9	UC-9	4	217	16	47089	868
10	UC-10	4	244	16	59536	976
JUMLAH		32	1864	114	378450	6520

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N\sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N\sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

$$r_{xy} = \frac{10(6520) - (32)(1864)}{\sqrt{\{10(114) - (32)^2\} \{10(378450) - (1864)^2\}}}$$

$$= 0,926$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 15$, diperoleh $r_{tabel} = 0,514$

Karena $r_{xy} > r_{tabel}$ maka soal no 1 valid

Lanjutan Lampiran 13

PERHITUNGAN RELIABILITAS SOAL

Rumus

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Kriteria

Apabila $r_{11} > r_{tabel}$, maka tes tersebut reliabel.

$$r_{11} = \left(\frac{70}{70-1} \right) \left(1 - \frac{104,300}{1,822} \right)$$

$$r_{11} = -57,053$$

Pada $\alpha = 5\%$ dengan $n = 15$, diperoleh $r_{tabel} = 0,514$

Karena $r_{11} > r_{tabel}$, Variabel tersebut tidak reliabel

Lampiran 14

DATA UJI VALIDITAS SISWA DAERAH PERKOTAANDI KABUPATEN BATANG

No	Kode	DATA HASIL UJI COBA MURID KELAS III DI KOTA							
		No Item							
1	UC-1	1	2	3	4	5	6	7	8
2	UC-2	2	4	3	3	3	3	3	4
3	UC-3	4	2	1	3	4	3	4	2
4	UC-4	4	2	2	3	3	3	3	4
5	UC-5	1	3	4	4	4	4	4	2
6	UC-6	4	4	3	4	4	3	4	3
7	UC-7	3	3	2	2	2	4	1	2
8	UC-8	4	3	2	4	1	2	3	3
9	UC-9	2	3	2	2	1	4	4	2
10	UC-10	2	4	3	2	4	3	4	3
11	UC-11	3	3	1	4	1	4	1	2
12	UC-12	4	3	1	4	4	2	3	3
13	UC-13	4	3	2	2	2	4	4	3
14	UC-14	3	4	1	4	4	4	4	4
15	UC-15	1	4	2	4	4	4	4	4
16	UC-16	3	4	1	2	2	3	4	3
17	UC-17	4	2	3	2	3	4	3	4
18	UC-18	2	1	2	3	4	3	4	4
19	UC-19	3	2	2	4	1	4	4	4
20	UC-20	4	2	4	4	4	3	4	3
21	UC-21	3	1	4	3	2	2	2	1
22	UC-22	4	4	3	3	4	3	4	2
23	UC-23	2	1	2	3	2	3	4	4
24	UC-24	1	2	2	2	1	1	1	1
25	UC-25	2	2	4	4	4	3	3	4
26	UC-26	4	4	2	1	1	4	1	2
27	UC-27	2	2	3	3	3	3	2	3
28	UC-28	3	3	3	3	4	4	4	3
29	UC-29	1	4	2	3	4	3	4	4
30	UC-30	2	2	3	4	1	4	2	3
		2	3	4	4	1	4	4	2

Lanjutan Lampiran 14

9	10	11	12	13	14	15	Y	Y2
3	3	4	3	3	2	2	45	2025
2	4	3	3	2	4	3	44	1936
4	3	4	3	3	2	4	47	2209
3	4	4	4	4	3	4	52	2704
4	4	3	3	4	3	2	52	2704
4	2	3	3	4	4	4	43	1849
4	3	4	4	4	3	3	47	2209
3	4	4	4	4	3	4	46	2116
4	4	3	3	4	3	2	48	2304
4	2	3	3	4	4	4	43	1849
4	3	4	4	4	3	3	49	2401
2	3	4	4	3	1	3	44	1936
4	4	3	4	4	4	3	54	2916
4	4	4	4	4	4	4	55	3025
4	4	4	3	4	4	3	48	2304
3	3	4	4	4	3	2	48	2304
1	3	3	4	3	4	2	43	1849
4	4	4	4	4	1	1	46	2116
4	3	4	2	4	3	4	52	2704
3	3	3	3	3	3	3	39	1521
2	4	3	3	2	4	3	48	2304
1	3	3	2	3	4	2	39	1521
2	2	1	2	2	2	1	23	529
4	3	2	2	4	4	3	48	2304
4	4	4	4	4	4	4	47	2209
2	3	4	3	2	3	4	42	1764
3	2	2	2	3	2	4	45	2025
1	3	3	4	3	4	4	47	2209
2	4	3	3	4	4	3	44	1936
2	2	3	4	4	4	4	47	2209

Lanjutan Lampiran 14

4	3	4	3	3	3	2	4	47	2209
3	1	4	4	4	4	3	3	48	2304
2	1	3	3	4	4	4	2	47	2209
3	4	4	2	4	4	4	4	51	2601
2	3	4	2	4	4	4	4	50	2500
1	4	3	2	2	2	4	4	43	1849
2	3	3	4	4	4	4	4	53	2809
3	2	4	3	3	3	4	4	49	2401
1	3	4	4	4	3	4	4	49	2401
2	2	4	4	4	4	4	4	45	2025
2	3	4	3	3	3	2	4	48	2304
2	4	4	4	4	4	3	4	54	2916
4	4	3	3	3	4	3	4	54	2916
4	2	3	3	3	4	4	4	49	2401
4	3	4	4	4	4	3	3	52	2704
3	4	3	2	2	2	3	4	44	1936
3	3	3	4	4	4	4	4	46	2116
3	4	4	1	4	4	3	4	46	2116
4	3	4	4	4	3	4	4	46	2116
4	1	3	4	4	3	4	4	47	2209
147	154	172	161	174	166	168	168		
476	505	589	526	608	573	589	589		
7182	7489	8301	7765	8459	7977	8164	8164		
0,327	0,280	0,499	0,311	0,547	0,193	0,387	0,387		
0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297		
valid	tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid	valid		
1,078	0,769	0,456	0,665	0,500	0,712	0,766	0,766		

Lampiran 15

Data Uji Validitas Siswa Daerah Perdesaandi Kabupaten Batang

No	Kode	DATA HASIL UJI COBA MURID KELAS V DI DESA									
		No Item									
1	UC-1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
2	UC-2	2	4	3	3	3	3	3	4	3	
3	UC-3	4	2	1	3	4	3	4	2	2	
4	UC-4	2	2	2	3	3	4	3	4	4	
5	UC-5	1	3	4	4	4	4	4	2	3	
6	UC-6	4	4	3	4	4	3	4	3	4	
7	UC-7	3	3	2	2	2	4	1	2	4	
8	UC-8	4	3	2	4	1	2	3	3	4	
9	UC-9	2	3	2	4	1	4	4	2	3	
10	UC-10	2	4	3	2	4	3	4	3	4	
11	UC-11	3	3	1	4	1	4	1	2	4	
12	UC-12	4	3	1	4	4	2	3	3	4	
13	UC-13	4	3	2	2	4	4	4	3	2	
14	UC-14	3	4	1	4	4	4	4	4	4	
15	UC-15	1	4	2	4	4	4	4	4	4	
16	UC-16	3	4	1	2	2	3	4	3	4	
17	UC-17	4	2	3	2	4	4	3	4	3	
18	UC-18	2	1	2	3	4	3	4	4	1	
19	UC-19	3	2	2	4	4	4	4	4	4	
20	UC-20	4	2	4	4	4	3	4	3	4	
21	UC-21	3	1	4	3	2	2	2	1	3	
22	UC-22	4	4	3	3	4	3	4	2	2	
23	UC-23	2	1	2	3	2	3	4	4	1	
24	UC-24	1	2	2	2	1	1	1	1	2	
25	UC-25	2	4	4	4	4	3	3	4	4	
26	UC-26	4	4	2	1	1	4	1	2	4	
27	UC-27	2	2	3	3	3	3	2	3	2	
28	UC-28	3	3	3	3	4	4	4	3	3	
29	UC-29	1	4	2	3	4	3	4	4	1	
30	UC-30	2	2	3	4	1	4	2	3	2	

Lanjutan Lampiran 15

10	11	12	13	14	15	Y		Y ²
						Y	Y	
3	4	3	3	2	2	45	2025	
4	3	3	2	4	3	44	1936	
3	4	3	3	2	4	47	2209	
4	4	4	4	3	4	52	2704	
4	3	3	4	3	2	52	2704	
2	3	3	4	4	4	43	1849	
3	4	4	4	3	3	47	2209	
4	4	4	4	3	4	46	2116	
4	3	3	4	3	2	48	2304	
2	3	3	4	4	4	43	1849	
3	4	4	4	3	3	49	2401	
3	4	4	3	1	3	44	1936	
4	3	4	4	4	3	54	2916	
4	4	4	4	4	4	55	3025	
4	4	3	4	4	3	48	2304	
3	4	4	4	3	2	48	2304	
3	3	4	3	4	2	43	1849	
4	4	4	4	1	1	46	2116	
3	4	2	4	3	4	52	2704	
3	3	3	3	3	3	39	1521	
4	3	3	2	4	3	48	2304	
3	3	2	3	4	2	39	1521	
2	1	2	2	2	1	23	529	
3	2	2	4	4	3	48	2304	
4	4	4	4	4	4	47	2209	
3	4	3	2	3	4	42	1764	
2	2	2	3	2	4	45	2025	
3	3	4	3	4	4	47	2209	
4	3	3	4	4	3	44	1936	
2	3	4	4	4	4	47	2209	

Lanjutan Lamoiran 15

3	4	3	3	2	4	47	2209
1	4	4	4	3	3	48	2304
1	3	3	4	4	2	47	2209
4	4	2	4	4	4	51	2601
3	4	2	4	4	4	50	2500
4	3	2	2	4	4	43	1849
3	3	4	4	4	4	53	2809
2	4	3	3	4	4	49	2401
3	4	4	3	4	4	49	2401
2	4	4	4	4	4	45	2025
3	4	3	3	2	4	48	2304
4	4	4	4	3	4	54	2916
4	3	3	4	3	4	54	2916
2	3	3	4	4	4	49	2401
3	4	4	4	3	3	52	2704
4	3	2	2	3	4	44	1936
3	3	4	4	4	4	46	2116
4	4	1	4	3	4	46	2116
3	4	4	3	4	4	46	2116
1	3	4	3	4	4	47	2209
154	172	161	174	166	168		
505	589	526	608	573	589		
7489	8301	7765	8459	7977	8164		
0,280	0,499	0,311	0,547	0,193	0,387		
0,297	0,297	0,297	0,297	0,297	0,297		
tidak valid	valid	valid	valid	tidak valid	valid		
0,769	0,456	0,665	0,500	0,712	0,766		

Lanjutan Lampiran 16

F13	F14					MOTIVASI GURU					JUMLAH	PROSENTASI INDIVIDU	KRITERIA	
	F15	F16	F17	F18	F19	F20	F21	F22	F23	F24				
44	45	46	47	48	49	50								
4	2	1	4	2	3	2						160	80,00	Baik
4	3	3	4	4	3	4						170	85,00	Sangat Baik
4	2	4	3	2	3	1						165	82,50	Sangat Baik
4	3	3	4	4	3	4						170	85,00	Sangat Baik
3	1	3	1	2	2	2						141	70,50	Baik
4	4	4	4	3	4	4						182	91,00	Sangat Baik
4	2	2	4	2	4	2						148	74,00	Baik
3	4	3	2	3	4	4						159	79,50	Baik
3	4	4	4	4	3	2						170	85,00	Sangat Baik
3	4	3	2	3	4	4						159	79,50	Baik
2	4	3	4	4	4	4						163	81,50	Sangat Baik
4	2	2	4	3	4	3						176	88,00	Sangat Baik
4	4	4	4	4	3	4						152	81,00	Baik
4	4	4	4	3	4	4						173	86,50	Sangat Baik
4	4	1	4	4	2	4						154	77,00	Baik
52	47	44	52	47	50	48						2452	1226,00	Sangat Baik
60	60	60	60	60	60	60								
87	78	73	87	78	83	80								
SB	B	B	SB	B	SB	B								
52	143				145									
1	3				3									
60	180				180									
86,67	79,44				80,56									
SB	B				B									
347					145									
7					3									
360					180									
96,39					80,56							84,77	77,36	
SB					B								85,56	

Lanjutan Lampiran 17

	MOTIVASI GURU			JUMLAH	PROSENTASI INDIVIDU	KRITERIA
	47	48	49			
	2	4	3	4	168	Sangat Baik
	2	4	4	4	142	Baik
	2	4	4	2	149	Baik
	4	3	4	3	152	Baik
	3	4	3	4	165	Sangat Baik
	4	4	3	4	165	Sangat Baik
	2	3	4	4	159	Baik
	3	4	4	4	157	Baik
	4	4	4	4	166	Sangat Baik
	4	1	4	2	152	Baik
	4	4	3	4	167	Sangat Baik
	4	4	3	2	164	Sangat Baik
	4	4	3	4	170	Sangat Baik
	4	4	3	4	170	Sangat Baik
	4	2	4	2	147	Baik
	52	51	53	51	2393	Sangat Baik
	60	60	60	60		
	87	85	88	85		
	58	58	58	58		
					155	
					3	
					180	
					86,11	
					58	
					155	
					3	
					180	
					86,11	
					82,82	
						75,57
						83,44

Lampiran 18

**DATA HASIL PENELITIAN SISWA DAERAH PERKOTAAN DI
KABUPATEN BATANG**

NO RESPONDEN	FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SISWA KELAS III DI KOTA										JUMLAH	PROSENTASI INDIVIDU	KRITERIA					
	MATERI DAN PEMBELAJARAN PENJAS					MINAT SISWA								KARAKTERISTIK PERMAINAN				
	F1		F2			F3								F4				
R-01	4	1	3	1	2	2	1	2	2	3	1	20	50,00	Kurang Baik				
R-02	3	4	1	1	2	4	2	2	2	2	2	23	57,50	Kurang Baik				
R-03	3	1	4	2	1	2	1	3	1	1	2	20	50,00	Kurang Baik				
R-04	4	2	1	4	2	2	2	2	2	2	1	22	55,00	Kurang Baik				
R-05	1	3	2	1	1	2	2	4	1	1	4	21	52,50	Kurang Baik				
R-06	2	2	3	2	3	2	1	1	2	2	2	20	50,00	Kurang Baik				
R-07	1	1	4	2	2	2	3	1	4	4	2	22	55,00	Kurang Baik				
R-08	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	23	57,50	Kurang Baik				
R-09	3	2	1	1	1	4	1	4	1	1	2	20	50,00	Kurang Baik				
R-10	4	2	1	1	2	1	1	2	2	2	1	17	42,50	Tidak Baik				
R-11	3	1	1	3	2	1	2	1	3	1	1	18	45,00	Kurang Baik				
R-12	2	1	3	3	1	3	1	2	2	2	2	20	50,00	Kurang Baik				
R-13	2	1	2	3	1	3	2	4	1	1	3	22	55,00	Kurang Baik				
R-14	1	2	2	2	1	1	1	1	1	1	2	15	37,50	Tidak Baik				
R-15	2	2	1	1	2	3	1	1	1	1	3	17	42,50	Tidak Baik				
R-16	4	4	2	4	1	4	3	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik				
R-17	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	26	65,00	Baik				
R-18	3	3	3	3	1	1	4	1	2	2	1	22	55,00	Kurang Baik				
R-19	4	3	1	1	4	1	1	3	2	2	4	24	60,00	Kurang Baik				
R-20	2	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	32	80,00	Baik				
R-21	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	2	34	85,00	Sangat Baik				
R-22	3	4	2	3	1	3	4	4	2	2	2	28	70,00	Baik				
R-23	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90,00	Sangat Baik				
R-24	4	2	3	4	1	4	2	3	2	2	4	29	72,50	Baik				
R-25	4	3	2	4	4	4	4	4	4	2	2	33	82,50	Sangat Baik				
R-26	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik				
R-27	1	3	4	4	2	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik				
R-28	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	3	15	37,50	Tidak Baik				
R-29	2	2	2	4	3	3	3	4	2	2	3	28	70,00	Baik				

Lanjutan Lampiran 18

R-30	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37	92,50	Sangat Baik
R-31	3	4	4	3	4	3	4	2	2	2	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	33	82,50	Sangat Baik
R-32	4	3	3	3	2	2	2	2	2	2	3	2	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	67,50	Baik	
R-33	2	1	1	1	2	1	2	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	24	60,00	Kurang Baik	
R-34	1	3	3	3	4	4	4	2	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	3	21	52,50	Kurang Baik	
R-35	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	4	1	1	1	4	1	1	1	1	1	4	4	4	4	29	72,50	Baik	
R-36	4	4	4	4	3	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-37	2	4	1	4	4	2	4	2	4	4	4	1	1	1	1	4	4	4	4	4	4	4	4	4	28	70,00	Baik		
R-38	1	3	2	1	1	3	3	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	17	42,50	Tidak Baik		
R-39	3	3	3	4	4	4	4	3	2	2	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	31	77,50	Baik		
R-40	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	4	4	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-41	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90,00	Sangat Baik		
R-42	2	3	2	4	4	2	4	2	2	3	3	3	2	2	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	29	72,50	Baik		
R-43	4	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-44	2	3	3	3	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	32	80,00	Baik		
R-45	3	1	2	3	3	2	3	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	17	42,50	Tidak Baik		
R-46	4	3	3	3	3	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	34	85,00	Sangat Baik		
R-47	3	2	4	4	3	1	4	3	1	4	4	2	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	29	72,50	Baik		
R-48	4	2	4	4	4	3	4	3	4	4	2	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-49	4	4	2	4	3	2	4	2	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	32	80,00	Baik		
R-50	2	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-51	4	4	4	2	4	3	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-52	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik		
R-53	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-54	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	77,50	Baik		
R-55	4	3	4	3	4	4	4	2	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-56	3	3	2	2	2	4	4	4	4	4	3	2	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	31	77,50	Baik		
R-57	3	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	34	85,00	Sangat Baik		
R-58	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	33	82,50	Sangat Baik		
R-59	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik		
R-60	4	1	2	2	1	4	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	4	4	4	2	2	2	27	67,50	Baik		
R-61	1	4	2	2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	15	37,50	Tidak Baik		
R-62	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	62,50	Baik		

Lampiran 19

DATA HASIL PENELITIAN SISWA DAERAH PERDESAAN DI KABUPATEN BATANG

NO RESPONDEN	FAKTOR YANG MEMPENGARUHI SISWA KELAS V DI DESA												JUMLAH	PROSENTASI INDIVIDU	KRITERIA
	MATERI DAN PEMBELAJARAN PENJAS				MINAT SISWA				KARAKTERISTIK PERMAINAN						
	F1	F2	F2	F1	F3	F3	F3	F4	F4	F4	F4	F4			
R-01	4	4	3	1	4	2	1	2	3	3	1	25	62,50	Baik	
R-02	3	4	2	2	2	4	2	2	2	2	2	25	62,50	Baik	
R-03	3	1	4	2	3	2	3	3	3	3	2	26	65,00	Baik	
R-04	4	2	1	4	2	2	2	2	2	2	1	22	55,00	Kurang Baik	
R-05	4	3	3	1	1	2	2	4	1	4	4	25	62,50	Baik	
R-06	2	2	3	4	3	2	4	1	4	2	2	27	67,50	Baik	
R-07	4	4	4	2	4	2	3	4	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik	
R-08	2	2	2	4	2	2	2	2	2	2	3	23	57,50	Kurang Baik	
R-09	4	2	4	2	3	4	2	3	4	4	3	31	77,50	Baik	
R-10	4	4	2	3	4	4	3	3	3	3	4	34	85,00	Sangat Baik	
R-11	2	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	35	87,50	Sangat Baik	
R-12	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	3	36	90,00	Sangat Baik	
R-13	4	2	4	3	2	4	3	4	1	2	2	29	72,50	Baik	
R-14	4	4	2	4	4	3	4	4	4	4	3	36	90,00	Sangat Baik	
R-15	2	4	2	3	3	4	2	3	3	3	3	29	72,50	Baik	
R-16	4	3	1	4	4	4	3	4	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik	
R-17	4	4	3	3	4	4	4	4	2	2	4	36	90,00	Sangat Baik	
R-18	2	3	4	4	2	3	3	2	4	4	4	31	77,50	Baik	
R-19	4	3	4	3	4	3	4	3	2	2	4	34	85,00	Sangat Baik	
R-20	2	3	3	4	3	2	4	4	3	3	4	32	80,00	Baik	
R-21	3	4	4	3	3	4	4	4	1	2	2	32	80,00	Baik	
R-22	3	4	4	3	1	3	4	4	3	2	2	31	77,50	Baik	
R-23	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90,00	Sangat Baik	
R-24	4	2	3	4	1	4	2	3	2	4	4	29	72,50	Baik	
R-25	4	3	4	4	4	4	4	4	2	2	2	33	82,50	Sangat Baik	
R-26	3	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik	
R-27	1	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	36	90,00	Sangat Baik	
R-28	1	1	1	1	1	1	1	1	3	3	3	16	40,00	Tidak Baik	
R-29	2	2	4	4	3	3	3	4	4	3	3	31	77,50	Baik	

Lanjutan Lampiran 19

R-30	4	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	92,50	Sangat Baik
R-31	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	35	87,50	Sangat Baik
R-32	4	3	3	2	2	3	2	3	3	2	3	4	4	3	29	72,50	Baik
R-33	2	1	1	2	2	1	1	4	4	4	4	4	4	1	24	60,00	Kurang Baik
R-34	1	3	3	4	4	2	2	1	1	1	2	2	3	3	21	52,50	Kurang Baik
R-35	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	37	92,50	Sangat Baik
R-36	4	4	4	4	3	4	4	3	3	3	3	2	2	2	32	80,00	Baik
R-37	2	4	1	4	4	2	2	4	4	1	2	2	4	4	28	70,00	Baik
R-38	3	3	4	4	4	3	3	2	3	1	4	4	2	2	29	72,50	Baik
R-39	3	3	4	4	4	3	3	2	3	4	3	3	3	2	31	77,50	Baik
R-40	4	4	4	4	4	4	4	2	4	2	4	4	4	4	36	90,00	Sangat Baik
R-41	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	2	4	4	36	90,00	Sangat Baik
R-42	2	3	4	4	4	2	2	3	3	2	4	4	4	4	31	77,50	Baik
R-43	4	3	4	3	3	4	4	3	3	4	3	2	2	4	34	85,00	Sangat Baik
R-44	2	3	3	4	4	3	2	4	4	4	4	3	4	4	32	80,00	Baik
R-45	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	4	1	2	2	32	80,00	Baik
R-46	4	3	3	3	3	4	3	3	4	3	4	4	3	3	34	85,00	Sangat Baik
R-47	3	2	4	4	3	1	4	4	1	2	2	2	2	2	24	60,00	Kurang Baik
R-48	4	2	4	2	2	3	3	3	2	3	4	4	4	3	31	77,50	Baik
R-49	4	4	2	3	3	4	4	4	3	3	3	3	3	4	34	85,00	Sangat Baik
R-50	2	4	4	4	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	35	87,50	Sangat Baik
R-51	4	4	4	4	4	3	2	4	4	4	4	4	3	3	36	90,00	Sangat Baik
R-52	4	2	4	4	3	2	4	4	3	4	1	4	2	2	29	72,50	Baik
R-53	4	4	2	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3	36	90,00	Sangat Baik
R-54	2	4	2	3	3	3	3	4	2	3	3	3	3	2	29	72,50	Baik
R-55	4	3	1	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	35	87,50	Sangat Baik
R-56	4	4	3	3	3	4	4	4	4	4	2	2	4	4	36	90,00	Sangat Baik
R-57	2	3	4	1	1	2	3	3	3	2	1	1	2	2	23	57,50	Kurang Baik
R-58	4	3	4	4	3	4	4	3	4	3	2	2	4	4	34	85,00	Sangat Baik
R-59	2	3	3	2	2	3	2	2	2	2	3	3	2	2	24	60,00	Kurang Baik
R-60	3	4	4	4	3	3	3	4	4	4	1	1	2	2	32	80,00	Baik
R-61	3	4	4	4	3	1	3	3	4	4	3	3	2	2	31	77,50	Baik
R-62	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	2	36	90,00	Sangat Baik

Lampiran 20

PERHITUNGAN TINGKAT KRITERIA PERMAINAN TRADISIONAL DALAM PEMBELAJARAN PENJAS DI SEKOLAH DASAR

$$\begin{aligned}\text{Skor ideal tiap butir} &= \text{Jumlah responden} \times \text{nilai tertinggi} \\ &= 15 \times 4 = 60\end{aligned}$$

Skor ideal tiap sub indikator

$$\begin{aligned}&= \text{Jumlah item sub indikator} \times \text{jumlah responden} \times \text{nilai tertinggi} \\ &= 3 \times 15 \times 4 \\ &= 180\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\% \text{ Skor tiap butir soal} &= \frac{\text{jumlahskortiapbutirsoal}}{\text{skoridealtiapbutir}} \times 100 \% \\ &= \frac{151}{180} \times 100 \% \\ &= 83,89 \%\end{aligned}$$

Skor ideal per indikator = jumlah item max sub indikator x nilai tertinggi x jumlah responden

$$\begin{aligned}&= 3 \times 4 \times 15 \\ &= 180\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\% \text{ Skor tiap indikator} &= \frac{\text{jumlahhasil max subindikator}}{\text{skoridealperindikator}} \times 100 \% \\ &= \frac{151}{180} \times 100 \% \\ &= 83,89 \%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Prosentasi minimal} &= \frac{\text{Nilaiterendah}}{\text{nilaitertinggi}} \times 100 \% \\ &= \frac{1}{4} \times 100 \% \\ &= 25 \%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Prosentasi maksimal} &= \frac{\text{nilaitertinggi}}{\text{nilaitertinggi}} \times 100 \% \\ &= \frac{4}{4} \times 100 \% \\ &= 100 \%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Rentang maksimal} &= \text{prosentasi maksimal} - \text{prosentasi minimal} \\ &= 100 \% - 75 \% = 75 \%\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Panjang kelas/ interval} &= \frac{\text{rentangmaksimal}}{\text{nilaitertinggi}} \\ &= \frac{75\%}{4} \\ &= 18,75 \%\end{aligned}$$

Tabel kelas interval

Tingkat Pelaksanaan permainan tradisional dalam pembelajaran penjas di Sekolah Dasar.

Interval Prosentasi	Kriteria
25,00-43,75	Tidak Baik (TB)
43,76-62,50	Kurang Baik (KB)
62,51-81,25	Baik (B)
81,26-100	Sangat Baik (SB)

1. Derajat Prosentase Ketersediaan waktu

$$\begin{aligned}\text{Diketahui } n &= 180 \\ N &= 151 \\ \% &= \frac{151}{180} \times 100 \% \\ &= 83,89\end{aligned}$$

a. Jumlah Jam Pelajaran

$$\begin{aligned}\text{Diketahui } n &= 180 \\ N &= 151 \\ \% &= \frac{151}{180} \times 100 \% \\ &= 83,89\end{aligned}$$

2. Derajat Prosentase Ketersediaan materi dan Pembelajaran Penjas

$$\begin{aligned}\text{Diketahui } n &= 1080 \\ N &= 890 \\ \% &= \frac{890}{1080} \times 100 \% \\ &= 82,41\end{aligned}$$

a. Pembelajaran

$$\begin{aligned}\text{Diketahui } n &= 307 \\ N &= 360 \\ \% &= \frac{307}{360} \times 100 \% \\ &= 85,28\end{aligned}$$

b. Penguasaan materi

Diketahui $n = 388$ $N = 480$

$$\% = \frac{388}{480} \times 100\%$$

$$= 80,83$$

c. Ketersediaan Sarana dan Prasarana

Diketahui $n = 98$ $N = 120$

$$\% = \frac{98}{120} \times 100\%$$

$$= 81,67$$

d. Kesesuaian Kurikulum

Diketahui $n = 97$ $N = 120$

$$\% = \frac{97}{120} \times 100\%$$

$$= 80,83$$

3. Derajat Prosentase Karakteristik Permainan serta Gerak yang di hasilkan

Diketahui $n = 191$ $N = 1140$

$$\% = \frac{191}{1140} \times 100\%$$

$$= 80,61$$

a. Gerak dalam permainan

Diketahui $n = 386$ $N = 480$

$$\% = \frac{386}{480} \times 100\%$$

$$= 80,42$$

b. Faktor Resiko

Diketahui $n = 193$ $N = 240$

$$\% = \frac{193}{240} \times 100\%$$

$$= 80,42$$

c. Lokomotor

Diketahui $n = 156$ $N = 180$

$$\% = \frac{156}{180} \times 100\%$$

$$= 86,67$$

d. Non Lokomotor

Diketahui $n = 90$ $N = 120$

$$\% = \frac{90}{120} \times 100\%$$

$$= 75,00$$

e. Manipulatif

Diketahui $n = 94$

$N = 120$

$$\% = \frac{94}{120} \times 100\%$$

$$= 78,33$$

4. Derajat Prosentase Unsur – Unsur Penjas

Diketahui $n = 347$

$N = 360$

$$\% = \frac{347}{360} \times 100\%$$

$$= 96,39$$

a. Kognitif

Diketahui $n = 48$

$N = 60$

$$\% = \frac{48}{60} \times 100\%$$

$$= 80,00$$

b. Afektif

Diketahui $n = 104$

$N = 120$

$$\% = \frac{104}{120} \times 100\%$$

$$= 86,67$$

c. Psikomotor

Diketahui $n = 52$

$N = 60$

$$\% = \frac{52}{60} \times 100\%$$

$$= 87,00$$

d. Jasmani

Diketahui $n = 143$

$N = 180$

$$\% = \frac{143}{180} \times 100\%$$

$$= 79,44$$

5. Derajat Prosentase Motivasi guru

Diketahui $n = 145$

$N = 180$

$$\% = \frac{145}{180} \times 100\%$$

$$= 80,56$$

Lampiran 21



Gambar 1 observasi pembelajaran di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015



Gambar 2 observasi pembelajaran di daerah perdesaan
Sumber penelitian 2015

Lanjutan Lampiran 21



Gambar 3 pemanasan di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015



Gambar 4 pemanasan di daerah perdesaan
Sumber penelitian 2015

Lanjutan Lampiran 21



Gambar 5 pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional penjasorkes di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015



Gambar 6 pelaksanaan pembelajaran permainan tradisional penjasorkes di daerah perdesaan
Sumber penelitian 2015

Lanjutan Lampiran 21



Gambar 7 pengisian angket/kuisisioner guru di Kabupaten Batang di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015



Gambar 8 pengisian angket/kuisisioner guru di Kabupaten Batang di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015

Lanjutan Lampiran 21



Gambar 9 pengisian angket/kuisisioner guru di Kabupaten Batang di daerah perdesaan sumber penelitian 2015



Gambar 10 pengisian angket/kuisisioner guru di Kabupaten Batang di daerah perdesaan sumber penelitian 2015

Lampiran 22



Gambar 11 pengisian angket/kuisisioner siswa di Kabupaten Batang di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015



Gambar 12 pengisian angket/kuisisioner siswa di Kabupaten Batang di daerah perkotaan
Sumber penelitian 2015

Lanjutan Lampiran 23



Gambar 13 pengisian angket/kuisisioner guru di Kabupaten Batang di daerah perdesaan
Sumber penelitian 2015



Gambar 14 pengisian angket/kuisisioner guru di Kabupaten Batang di daerah perdesaan
Sumber penelitian 2015